

Turinys

Susipažinimo žaidimai 4

1. Ant kėdžių 4
2. CIP - CAP 4
3. Bumpty bum bum bum 4
4. Dovana ir interviu 4
5. Gyvulių prižiūrėtojas 4
6. Globėjas 4
7. Ieškomas nusikaltėlis 5
8. Mano vardas - tavo sumanymai 5
9. Mėgstamiausias pyragaitis 5
10. Keturi vardai 5
11. Portretas 5
12. Vardas ir judesys 5
13. Vardas ir vieta 6
14. Vardų dalinimas 6
15. Vardų kryžiažodis 6
16. Veidu į veidą 6
17. Žmonės nėra vienišos salos 6

Apšilimo žaidimai 6

18. Akla abėcėlė 6
19. Aklojo vedžiojimas 7
20. Atomai ir molekulės 7
21. Atspėk, kas esi 7
22. Pradingęs žaidėjas 7
23. Dienos vardas 7
24. Drakonas ir skydas 7
25. Drakono uodegų dvikova 8
26. Energija 8
27. Kinietiškas futbolas 8

28. Kobros 8
29. Padalintos paslapy 8
30. Pagal ūgį 8
31. Partnerio pristatymas 8
32. Lopšinė 9
33. Mazgas 9
34. Pasitikėjimo ratas 9
35. Pasivaikščiojimas debesimis 9
36. Piešinys 9
37. Plaustas 10
38. Reportažas apie partnerį 10
39. Saulės vartai 10
40. Sekti paskui ranką 10
41. Stop, Go 11
42. Sugedęs telefonas 2 11
43. Sušilimas 11
44. Klaustrofobinė vakarienė 11
45. Tarnystės vakarienė 11
46. Tiltai 12
47. Vardų šleifas 12
48. Visi į vieną eilę 12
49. Visi surišti 12
- Atsivėrimo žaidimai 13
50. Dešimt 13
51. Gerų savybių medis 13
52. Gražiausias įvykis 13
53. Ilga kelionė 13
54. Jausmų piešimas 13
55. Knyga apie mane 13
56. Koliažas 14

57. Mano ketvertukas 14
58. Mano kortelė 14
59. Pavaizduok jausmą 14
60. Saldainiai 14
61. Siluetai 14
62. Šilti pūkai 15
63. Šventė 15
64. Žvakė 15
- Patyriminiai žaidimai 15
- Įvadas 15
65. Aplinkos nuomonės tyrimas 16
66. Gyvenimo sąlygos 16
67. Kitokios sąlygos 16
68. Kitokie žmonės 16
69. Žmonijos spalvos 17
- Judrūs žaidimai 17
70. Akla karvė 17
71. Aklųjų polka 17
72. Asmens sargybiniai 17
73. Balionų mūšis 18
74. Bola 18
75. Britų buldogai 18
76. Gaudyk - negaudyk 18
77. Gaudynės 18
78. Gyvatės uodega 18
79. Gyvulių kiemas 18
80. Išplaktas 18
81. Išridenk kamuolį 19
82. Kelionė automobiliu 19
83. Kopėčios 19

84. Lapė ir kiškis 19
85. Lobio pagrobimas 19
86. Lenktynės su balionais 19
87. Minų laukas 19
88. Nosinaitė 20
89. Nugaros 20
90. Pelėkautai 20
91. Pietų metas 20
92. Pučia stiprus vėjas... 20
93. Sardinės 20
94. Slėpynės 20
95. Slėpynės 2 21
96. Skardinių kvadratas 21
97. Spalvoti kiaušiniai 21
98. Šokanti meška 21
99. Šokančios statulos 21
100. Šok kartu 21
101. Tinklinis 21
102. Tiranozauras 21
103. Trečias bėga 22
104. Vaikas ore 22
105. Vienišas vaiduoklis 22
106. Voverėčių medžioklė 22
107. Žąsys skraido 22
108. Žmonių pagrobimas 22
- Įtampos žaidimai 23
109. Sunkus sandėris 23
- Pramoginiai žaidimai 24
110. Ali Baba ir 40 plėšikų 24

- | | | | |
|-------------------------------------|--|--------------------------------------|--|
| 111. Aplikacijos 24 | 137. Užuominų koncertas 27 | 162. Medalis 30 | 188. Siamo dvyniai 33 |
| 112. Bananas 24 | 138. Vadovas 27 | 163. Namelis iš vaisių 30 | 189. Simas sako 33 |
| 113. Banditas 24 | 139. Vaisių kraitelė I 27 | 164. Naminių gyvūnų mokykla 30 | 190. Specializuotos parduotuvės 33 |
| 114. Bzzz 24 | 140. Vaisių kraitelė II 27 | 165. Naujas kalendorius 30 | 191. Sportinė pantomima 33 |
| 115. Drakula 24 | 141. Visi piešia 27 | 166. Naujas naudojimo būdas 30 | 192. Susimaišiusios pasakos 33 |
| 116. Dvigubas Simas sako 24 | 142. Žiedas (Kaip mums linksma ir smagu...) 27 | 167. Neįprastas dainavimas 30 | 193. Susipainioję sakiniai 33 |
| 117. Fiat 600 24 | Vaikiški žaidimai 28 | 168. Nelaimingas medis 30 | 194. Suvaidintas anekdotas 33 |
| 118. Įsimylėjau 24 | 143. Būrime 28 | 169. Nešėjai 31 | 195. Stebuklingas skirtukas 33 |
| 119. Juodoji magija 25 | 144. Cirko profesijos 28 | 170. Nežinoma kalba 31 | 196. Sveikinimo atvirukas 34 |
| 120. Kelionė į Afriką 25 | 145. Daiktai kaip žmonės 28 | 171. Nupiešta patarlė 31 | 197. Uogų pasakos 34 |
| 121. Kepta bulvė 25 | 146. Daina gimtadienio proga 28 | 172. Orkestras 31 | 198. Užuominų koncertas 34 |
| 122. Kortelė 25 | 147. Daržo pasakos 28 | 173. Pasaka, kuri baigiasi kitaip 31 | 199. Vabzdžių pokylis 34 |
| 123. Krokodilas ir arklys 25 | 148. Drakula 28 | 174. Pasislėpę žodžiai 31 | 200. Vadovas 34 |
| 124. Liūtas ir tigras 25 | 149. Draudžiantys užrašai 28 | 175. Pasislėpusios natos 31 | 201. Vaisių kraitelė I 34 |
| 125. Meškiuk, pabusk 26 | 150. Gyvūnų šuoliai 29 | 176. Paukščio skrydis 31 | 202. Vaisių kraitelė II 34 |
| 126. O - A 26 | 151. Grybų pasakos 29 | 177. Paveikslas iš skylių 31 | 203. Veiksmas be garso 34 |
| 127. Palmė, žirafa, drambliukas 26 | 152. Gulbių šokis 29 | 178. Pelenės šokis 31 | 204. Vertimai 34 |
| 128. Paukščiai turi plunksnas 26 | 153. Intonacija 29 | 179. Pėdos 32 | 205. Visi piešia 35 |
| 129. Petras, Paulius 26 | 154. Kaimo herbas 29 | 180. Piešiniai ant blynų 32 | 206. Žiedas (Kaip mums linksma ir smagu...) 35 |
| 130. Prisėsk ant baliono! 26 | 155. Laikrodžiai 29 | 181. Pieštas laiškas 32 | Ramūs žaidimai 35 |
| 131. Siunčiu laišką 26 | 156. Laikrodžio tikslėjimas 29 | 182. Pietūs zoologijos sode 32 | 207. Naujausia mada 35 |
| 132. Skaičiai 26 | 157. Lėkštutės nykštukams 29 | 183. Povandeninė puota 32 | 208. Skrydis į Marsą 35 |
| 133. Skulptūra 26 | 158. Linksmi pritūpimai 29 | 184. Raidės piešinėliuose 32 | 209. Vaiduoklis 35 |
| 134. Sukryžiuota - nesukryžiuota 27 | 159. Linksmos istorijos 30 | 185. Rankos su emocijomis 32 | 210. Žudikas 35 |
| 135. Šalta, šilčiau, karšta 27 | 160. Lopšinės 30 | 186. Rytinė mankšta 32 | |
| 136. Trumpiniai 27 | 161. Mažųjų žvėrelių šokiai 30 | 187. Saldainių popieriukai 32 | |

Susipažinimo žaidimai.

1. Ant kėdžių

Žaidimo tikslas: įsiminti vardus, apsitrinti grupėje.

Žaidimo aprašymas: Kėdės sustatomos ratu. Visi nusiauna batus ir sustoja ant kėdžių. Toliau nekalbėdami ir judėdami tik pagal laikrodžio rodyklę visi turi sustoti pagal a) vardus abėcėlės tvarka; b) gimimo mėnesį ir dieną. Vadovas nurodo kur turi stovėti pirmas ir paskutinis dalyvis.

2. CIP - CAP

Žaidimo tikslas: judėjimo žaidimas, skirtas vardų įsiminimui skubiai reaguojant.

Žaidimo aprašymas: susėdama į ratą. Kiekvienas pasiklausia kaimynų vardus iš kairės ir iš dešinės. Vienas stovi rato viduryje, jam nėra laisvos vietos. Jis šaukia kuriam nors žaidėjui "CIP" arba "CAP". "CIP"- reikia pasakyti kairiojo kaimyno vardą, "CAP"- dešiniojo. Kai žaidėjas viduryje pasako "CIP-CAP", visi pasikeičia vietomis. Žaidėjas viduryje bando susirasti vietą rate. Kažkuris kitas pasilieka viduryje. Viskas prasideda iš pradžių ir tęsiasi tol, kol tai teikia malonumą.

3. Bumpty bum bum bum

Žaidimo aprašymas: Visi žaidėjai sėdi ratu. Vienas žaidėjas stovi rato viduryje ir pasirinktinai rodo į kitą žaidėją sakydamas "Kairė bumpty bum bum bum" arba "Dešinė bumpty bum bum bum". Žaidėjas, į kurį rodoma, turi pasakyti atitinkamai kaimyno iš kairės arba iš dešinės vardą, kol viduryje esantis žaidėjas baigia sakyti savo frazę. Jei nespėja, keičiasi vietomis su viduryje esančiu žaidėju.

Variantas: Jei žaidėjai gerai pažįsta vienas kitą, tada žaidėjas, nespėjęs pasakyti kaimyno vardo, iškrenta iš žaidimo, o viduryje esančio žaidėjo tikslas visus žaidėjus "išmesti".

4. Dovana ir interviu

Žaidimo tikslas: Susipažinimo žaidimas, skirtas informacijos ir pirmo kontakto užmezgimui.

Medžiaga: vardų kortelės, popierius, rašymo priemonė, "žiogelis".

Žaidimo aprašymas: kiekvienas dalyvis parašo kortelėje savo vardą. Tada pasidalinama į dvi dalis : A ir B grupes. A grupelės nariai prisitvirtina vardus "žiogeliais", o B - sumeta savo

vardus į lėkštę ar skrybėlę. Kiekvienas dalyvis iš A grupės paima vieną kortelę su savo vardu ir ieško to žmogaus. A ima iš partnerio interviu ir užpildo kortelę svarbiausiomis to asmens datomis. B mėgina sužinoti iš A jo polinkius ir norus, taip nupiešdamas jam dovaną (tokią, kuri galbūt išpildytų kokį nors jo norą). Dideliame rate vienas kitam prisistatoma. Grupės B nariai atgauna savo korteles su vardu, grupės A dalyviai apdovanojami nupieštomis dovanomis.

5. Gyvulių prižiūrėtojas

Vieta: didesnė patalpa.

Trukmė: apie 10 min.

Tinka: vaikams nuo 6 metų, taip pat jaunimui ir suaugusiems. Sukuria žaismingą atmosferą, padeda įsiminti vardus ir geriau orientuotis erdvėje. Pritaikytas mažesnėms grupėms nuo 10 iki 20 žaidėjų.

Žaidimo aprašymas: Kiekvienas žaidėjas užsirašo ant kortelės savo vardą. Grupė padalinama į 2 dalis: "akluosius" ir "sėdinčiuosius". "Sėdinčiųjų" kortelės sumaišomos. Kiekvienas "aklasis" išsitraukia po vieną kortelę. Šis žaidėjas žaidimo eigoje turi būti "aklojo" surastas. Po to "akliesiems" užrišamos akys. "Sėdintieji" pasiskirsto po kambarį ir atsisėda ant žemės. Jie nebegali palikti tos vietos, kol nebus surasti. "Aklieji" vienas po kito sušunka vardą žaidėjo, kurį jiems reikia surasti. Šis trumpai atsako: "Aš čia". Žaidimo metu "aklieji", kad susiorientuotu, gali tik 2 kartus sušukti jų ieškomo žmogaus vardą. Po to, kai "aklasis" suranda "sėdintįjį", abu tyliai pasitraukia į patalpos kraštą. Kai surandami visi "sėdintieji", keičiamasi vaidmenimis ir žaidimas prasideda iš naujo.

Variacijos: Žaidimą galima žaisti ir su 1 "akluoju", kuris turėtų surasti visus "sėdinčiuosius" (tinka grupėms, kuriose yra apie 10 žaidėjų). Žaidimui reikalingos priemonės : skarelės akims užrišti. Žaidžiant su jaunesniais vaikais, aiškinant žaidimo taisykles, galima įpinti istoriją ("aklieji" ieško savo draugo, kuris turi vaistų, išgydančių aklumą.)

Metodiniai nurodymai: Žaidimas padeda išmokti vardus, nugalėti prisilietimo baimę ir susiorientuoti erdvėje. Žaidimas ypač tinka mažesnėms grupėms ir jaunesniems žaidėjams, kuriems patinka būti ieškomiems. Įdomu nustatyti, kur kažkas yra, per garsinį signalą ir atpažinti liečiant. Jaunesniems "akliesiems", kuriems nesiseka ieškoti, vadovas turėtų padėti. Jis turėtų sekti, kad žaidimo metu būtų pakankamai tylu. Dėl šios priežasties žaidimą grupei galima pasiūlyti tik tada, kai žmonės neturi didelio poreikio judėti.

6. Globėjas

Žaidimo trukmė: apie 10 min.

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai yra didelėje patalpoje arba pievoje, kurioje pažymėtas didelis žaidimo laukas. Tarpusavyje jie jau turėtų žinoti vienas kito vardus. Vienas žaidėjas yra "Mafijozas" (su didele mafijozo skrybėle). Užduotis - gaudyti žaidėjus ir juos pagavus

padaryti mafijozais. Žaidėjai gali apsisaugoti, atsitūpę ant žemės ir greitai ištarę kito žmogaus vardą, (tik ne mafijozo). Žmogus, kurio vardas buvo pasakytas, tampa globėju ir turi paliesti jį šaukusį žmogų, kuris yra nejudrus, tada mafijozas gaudo globėją.

Variantai: Galima susitarti, kad tikrai tie gali tapti globėjais, kurie dar yra laisvi, o ne tupi ir laukia išvadavimo. Jeigu yra keletas žmonių su tais pačiais vardais, galima susitarti, kad visi, kurie turi tą patį vardą tampa globėjais.

7. Ieškomas nusikaltėlis

Tikslas: labiau suvokti save ir kitą žmogų.

Įžanga: "Tikriausiai visi yra matę vesternų. Prisiminkite tas nuostabias istorijas ir mintimis nuskriekite į Vakarų. Užsukus net ir į patį mažiausią miestelį, į akis krenta ant stulpų priklijuoti žmonių portretai su užrašu: "Ieškomas nusikaltėlis". Kaip atrodytų mūsų veidai, jeigu ten kabėtų mūsų portretai?"

Žaidimo aprašymas: Dalyviai sėdi poromis vienas priešais kitą ir piešia vienas kito portretus. Partneriai nesišneka, tačiau bando įvardinti ir aprašyti vienas kito vidines savybes, kurias jau pastebėjo, arba tiesiog mano žmogų būtent jas turint. Piešiama ir rašomos savybės neaptarinėjant, o vėliau portretas pristatomas grupei.

8. Mano vardas - tavo sumanymai

Žaidimo aprašymas: vienas dalyvis papasakoja, kas jam sugalvojo vardą ir istoriją, kuri susijusi su tuo vardu. Visi dalyviai pasakojimo metu piešia ir rašo, kas tiesiog šauna galvą. Galiausiai pašnekama apie pasakojimą ir piešinius. Toliau sekantis pasakoja istoriją. Pabaigoje nuspręskite, ką daryti su piešiniais (pvz. kambarį papuošti, padovanoti...)

Nurodymas: Jei grupėje yra daugiau nei 10 žmonių, yra patogu padalinti į mažas grupes.

9. Mėgstamiausias pyragaitis

Žaidimo tikslas: ramus susipažinimo žaidimas, kuriame įvertinamas asmeninis gyvenimas ir juo pasidalinama.

Medžiaga: popieriaus lapelis ir pieštukas kiekvienam.

Žaidimo aprašymas: ant popieriaus lapelio nupiešiamas apskritimas "mėgstamiausias pyragaitis". Atskirai surašomi daiktai, veikla, draugai, kurie asmeniniame gyvenime daro kokią nors įtaką. Tada apskritimas padalinamas į nevienodas dalis taip, kad didžiausiame gabalėlyje būtų įrašyta daiktas, kurį labiausiai mėgsti, antram pagal dydį - kurį mažiau mėgsti ir t.t. Po to porose "pyragaitis" pristatomas.

Variantas: "Baimės pyragaitis"- pyragaičio gabalėliuose įrašomi dalykai, kurių bijomasi.

10. Keturi vardai

Žaidimo tikslas: judrus žaidimas vardų įsiminimui.

Žaidimo aprašymas: susėdama į ratą. Vienas atsistoja ir pasako 4 kairiųjų kaimynų vardus. Kieno vardai pasakyti - trumpam atsistoja. Tai yra "pašokimo" efektas. Dešinysis kaimynas tęsia ir pasako 4 kairiųjų kaimynų vardus. Kuo greičiau, tuo įdomiau. Tokiu būdu vardai greitai įsidėmimi.

11. Portretas

Žaidimo aprašymas: Kiekvienas žaidėjas gauna tvirto popieriaus lapą (A4 formato) ir flomasterį. Visi žaidžiantys sustoja ratu ir laiko popieriaus lapą prieš savo veidą. Taip jie pradeda piešti savo portretą, bet patys neturi matyti, ką jie piešia. Tam flomasteri turi laikyti iš priekio. Žaidimo vadovas pasako, ką reikia piešti: kairiąją akį, nosį, dantis, kairią ausį, veido ovalą ir t. t. Taip iškyla tikrai linksmas portretas, kuriame visos veido dalys sumaišytos. Dabar atėjo metas "menininko" parašui: sudaryti grupes po 3, vienas žaidėjas atsistoja ant kėdės ir ištiesia ranką, joje laikydamas flomasterį. 2 pagalbininkai laiko portretą prieš jį ir bendrai judina paveikslą taip, kad flomasteris "menininko" rankoje pieštų atitinkamą parašą. "Meno kūriniai" bus iškabinami ir jais bus žavimasi.

Žaidimo trukmė: apie 15 min.

Dėmesio! tinka vaikams nuo 8 m., jaunimui ir suaugusiems. Linksma žaidimas, palengvinantis dalyviams susipažinimą, sukuriantis linksmą, nesukaustytą atmosferą. Grupe tarp 10 ir 25 dalyvių. Vadovas turėtų pats stovėti rate ir piešti save.

12. Vardas ir judesys

Tikslas: išmokti grupės narių vardus.

Žaidimo aprašymas: Grupės nariai stovi arba sėdi ratu. Kiekvienas iš eilės sako savo vardą ir daro tuo pat metu kokį nors judesį. Kitas, šalia sėdintis, sako pirmojo žmogaus vardą bei kartuoja jo judesį ir sako savo vardą bei daro judesį. Trečias kartuoja pirmojo ir antrojo vardą ir judesį ir sako savo vardą bei daro savo judesį. Ketvirtasis vėl kartuoja pirmojo, antrojo ir trečiojo vardus ir judesius ir prideda savo vardą bei judesį ir t.t., kol apeina visas ratas.

Pastaba. Išreikšti save judesiu nėra įprasta, todėl vadovas turėtų pradėti ir parodyti pavyzdį. Du vadovai gali sėdėti vienas šalia kito. Vienas galės pradėti, o kitas pabaigti ratą. Tada baigiantysis vadovas galės pasinaudoti proga išjudinti grupę, pavyzdžiui, pradėdamas vaikščioti po kambarį. Taip galima nuosekliai užbaigti susipažinimą ir pradėti apšilimą. Visi kartos vadovo judesį ir vadovui nebereikės raginti ar prašyti grupės, kad grupė atsikeltų (jei sėdėjo) ir pradėtų judėti.

13. Vardas ir vieta

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai susėda ratu ir pasako savo vardus. Vieta, kurioje sėdi žaidėjas, gauna jo vardą ir žaidėjui pakeitus vietą, vardas pasilieka. Žaidimą pradeda pirmas žaidėjas, pvz. Jonas sakydamas kurio nors žaidėjo vardą, pvz.: "Asta nori išeiti." Asta, arba žaidėjas, sėdintis vietoje, turinčioje Astos vardą, atsako: "Ne". Jonas klausia: "O kas nori išeiti?" Tada Asta nurodo kitą žaidėjo vardą, kuris turi atsakyti "Ne." ir taip žaidimas tęsiasi toliau. Jei kas nors susipainioja, turi atsisėsti į paskutinę vietą, o visi žaidėjai pasislenka per vieną vietą link pirmo žaidėjo, tokiu būdu patekdami į vietą su nauju vardu. Reikia nepamiršti to, kad vardas pasilieka su vieta, kai žaidėjas pasikeičia.

14. Vardų dalinimas

Žaidimo tikslas: grupėms, kurių nariai nežino vardų

Medžiaga: kiekvienam dalyviui tiek kortelių, kiek yra grupės narių, rašymo priemonė;

Žaidimo aprašymas: Kiekvienas gauna tiek kortelių, kiek yra grupės narių, ant kiekvienos kortelės užrašo savo vardą ir padeda į krūveles ant gerai prieinamo stalo. Kai visi sukrauna savo krūveles, tada kiekvienas ima iš visų kitų krūvelių po kortelę. Dabar kiekvienas turi visų dalyvių vardus ant kortelių ir žaidimas gali prasidėti (be abejo, ši medžiaga gali būti jau ir iš pradžių paruošta vadovo). Kiekvienas išdalina korteles su vardais kaip jam atrodo neklausdamas, ar teisingai duoda. Susėdę į ratą lygina, kas teisingus vardus gavo ir t.t.

Variantai: Vietoj vardų (arba kartu) gali būti pažymėti kokie nors ypatumai.

15. Vardų kryžiažodis

Žaidimo tikslas: rašymo žaidimas, skirtas vardų išmokimui.

Medžiaga: pieštukai, languotas popierius.

Žaidimo aprašymas: kiekvienas gauna lapą, kuriame į langelius įrašo savo vardą. Tada einama prie kitų dalyvių, klausiami jų vardų ir vardai įrašomi kryžiažodiniu būdu.

Variantai: Esant didelei grupei klausiami tik grupės dalies dalyvių. Kai grupelė yra labai maža, galima pabandyti surašyti ne tik vardus, bet ir pavardes.

16. Veidu į veidą

Tikslas: Surasti panašumus ir skirtumus. Artimiausius susipažinti.

Tinka: vaikams nuo 8 metų.

Žaidimo aprašymas: žaidėjai susėda po du, vienas priešais kitą. Užduotis: per tris minutes surasti penkis tarpusavio panašumus ir skirtumus. Po trijų minučių keičiamasi poromis ir

tęsiami toliau. Kai visi pasikalbės arba kai matysis, kad nusibodo, visi žaidėjai susirenka ir surašo dažniausiai pasitaikančius panašumus ir skirtumus.

Aptarimas:

Ar yra tokių panašumų, kurie galėtų būti skirtumais (pvz., abu turi plaukus, bet vienas šviesius, o kitas tamsius)?

Ar yra skirtumų, kurie svarbesni už kitus? Kurie?

Kokie pastebėti fiziniai skirtumai ir panašumai? Ar yra panašumų ir skirtumų, nesusijusių su kūnu?

Ar yra panašumų/skirtumų su kuriais gimstama?

Ar yra panašumų/skirtumų, kuriuos galima pasidaryti pačiam?

Ar pasitaiko gyvenime momentų, kai būti tokiam, kaip visi yra geriau?

Ar pasitaiko gyvenime momentų, kai būti kitokiam, kaip visi yra geriau?

17. Žmonės nėra vienišos salos

Žaidimo aprašymas: Žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas yra atskirai. Jis sėdi ant "ledo lyties" ir žiūri į kitus. Žaidėjai vienas su kitu negali kalbėtis. Bet jie gali bandyti suprasti vienas kito mimiką ar gestus. Po to kai 2 žaidėjai mimikos ar gestų pagalba suranda kontaktą, jie, jei nori, gali pasistumti savo "lytis" vienas arčiau kitos. Jie jau nebe vieni, jei jų ledo lytis (laikraščiai, kilimėliai, pagalvės) ribojasi viena su kita. Jie gali ir kitus žaidėjus paskatinti prisijungti prie jų. Jeigu susidaro nemaža grupė, jie gauna siūlų kamuolį, kurį jie gali panaudoti kaip tinkami (bet nesikalbėdami vieni su kitais!). Grupė gali "susivynioti į voratinklį" arba su siūlų kamuoliu užmegzti kontaktą su kitomis grupėmis.

Variantai: Žaidimo metu kiekvienas gali pakeisti savo grupę. Grupės gali išsisklaidyti. Grupėse, kurios jau turi savęs patyrimą, šiuo žaidimu galima pasinaudoti norint aiškintis artumo ir distancijos problemas.

Apšilimo žaidimai

18. Akla abėcėlė

Laikas: 15 min.

Priemonės: po raištį kiekvienam dalyviui, virvė.

Žaidimo aprašymas: Grupės nariai užsiriša akis (arba užsimerkia), abiem rankom paima už virvės. Vadovas pasako grupei raidę ar figūrą, kurią grupės nariai turi sudaryti iš virvės. Jie patys nusprendžia, kada užduotis atlikta. Pratimas kartojamas keletą kartų, nurodant grupei skirtingas raides ar figūras.

Diskusija

Ar ši užduotis buvo lengvai įvykdoma? Kodėl?
Kaip jūs įveikėte savo aklumą?
Kas (kokie lyderiai) iškilo atliekant užduotį?
Ar pažįsti fiziškai neįgalų žmogų? Ko tu iš jo išmokai?
Kaip galėtum negalia būti palaiminimu tavo gyvenime?

Pamokomasis momentas: Šiame pratime jaunuoliai ima labiau vertinti savo regėjimą ir pradeda labiau suprasti akluosius. Išskyla tokie pagrindiniai momentai: grupės darbas sunkiomis sąlygomis, neįgalumo kompensavimas grupės stiprybe, bendravimas, grupės lyderių dinamika.

19. Aklojo vedžiojimas

Aprašymas: žaidžiama poromis. Priklausomai nuo sąlygų metodą galima atlikti ir uždaroje patalpoje ir gamtoje. Šis metodas reikalauja abipusio pasitikėjimo ir atsakomybės. Metodo esmė geriausiai nusakoma Kahilio Džibrano žodžiais: "Tu aklas, o aš kurčnebylis, o todėl susiimkime už rankų ir pasistenkime suprasti vienas kitą. Kad būtų lengviau susikaupti ir įsijausti į vaidmenį, "aklajam": galima užsirišti akis. Jis gali būti tik užsimerkęs. "Aklojo vedžiojimas" tinka tiek ugdant pasitikėjimą, tiek mokantis bendrauti. Poros partneriai pasiskirsto vaidmenimis: vienas - "aklasis" (jis turi būti užsimerkęs), kitas - "kurčnebylis" (jis turi tylėti). Kurčnebylis veda aklą į mišką. Vienas kitą vedžioja 15-20 min., po to poros partneriai pasikeičia vaidmenimis. Užduotis: Supažindinti aką su jį supančiu pasauliu.

Pastaba: Iš karto baigus, būtina aptarti patyrimą.

Diskusija. Klausimai "aklajam":

Ką jaučiau, kai nieko negalėjau matyti?

Ar pasitikėjau vedančiuoju? Jei taip - kodėl? Jei ne - kodėl?

Kokį pasaulį jis man parodė?

Ką naujo supratau, atradau?

Kaip jaučiuosi dabar?

Klausimai vedančiajam "kurčiajam":

Ar jaučiau atsakomybę už žmogų, kurį vedžiojau?

Kas vedžiojant buvo sunkiausia? Kodėl?

Kas labiau patiko - vesti ar būti vedamam? Kodėl?

Ką patyriau naujo ir svarbaus?

20. Atomai ir molekulės

Tikslas: susipažinti, pastebėti vienas kito išorines ir atrasti vidines savybes.

Žaidimo aprašymas: Pagal muziką grupės nariai tarsi atomai juda chaotiškai. Muzika pritildoma ir paskelbiamas koks nors požymis, pagal kurį atomai surado mokelukes -

grupeles, į kurias žmonės susieina pagal tą požymį. Grupės nariai kuriam laikui gali susikibti rankomis. Kai muzika pagarsinama, molekulės išyra ir atomai vėl juda chaotiškai. Pastaba. Požymiai gali būti patys įvairiausi, priklausomai nuo to, ką norima sužinoti, išsiaiškinti. Paprastai einama nuo išorinių prie vidinių požymių. Pvz., kieno rudos (žalios, mėlynos) akys, kieno tamsūs (šviesūs) plaukai, kas turi laikrodžius (žiedus, auskarus), kam patinka "Skylė", kas turi brolių ar seserų, kas augina namuose gyvūnus ir t.t. Požymius galima susieti su tema ir jau šio žaidimo metu išsiaiškinti grupės narių požiūrį vienu ar kitu klausimu. Taip pat galima išsiaiškinti tam tikrus organizacinius klausimus, prie kurių nereikės grįžti vėliau. Pvz., kas dar neapsigyveno kambariuose, kas yra vegetarai ir t.t. "Molekulės" nebūtinai susikimba rankomis ir sudaro ratelius. Grupės nariai gali sudaryti vieną molekulę, kurioje visi išsirikiuoja į vieną eilę.

Paskutinis požymis gali būti: kas jau yra pasiruošęs grupės darbui.

21. Atspėk, kas esi

Žaidimo aprašymas: Kiekvienam žaidėjui ant nugaros priklijuojamas užrašas, kas jis toks yra (galima pasirinkti temą, parinkti animacinių filmukų ar knygų herojus). Žaidimo tikslas yra išsiaiškinti, kas toks esi. Tam, kad išsiaiškintum, reikia eiti prie kitų žaidėjų ir užduoti jiems klausimus. Į klausimus žaidėjai gali atsakyti tik "Taip" arba "Ne".

22. Pradinges žaidėjas

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai sustoja ratu, vienas žaidėjas stovi centre. Jam užrišamos akys. Tada visi rate esantys žaidėjai susikeičia vietomis ir vienas žaidėjas išeina iš kambario. Viduryje esančiam žaidėjui atrišamos akys ir jis per vieną minutę turi nustatyti ko trūksta. Tam žaidėjui, kuris buvo išėjęs iš kambario, kitą kartą užrišamos akys.

23. Dienos vardas

Žaidimo tikslas: Susikoncentruoti grupės darbui.

Žaidimo aprašymas: Indėnai ir šiais laikais turi tradiciją kiekvienos dienos rytą išeiti į gamtą valandai laiko tam, kad pabūtų su savimi, pajustų savo ryšį su gamta ir suprastų koks yra jo vardas šiandien - su kuo jis šiandien susitapatina (samana, debesis, paukštis ir pan.) Žaidėjai išeina į mišką, laukus ir turi penkiolika minučių pabuvimui su savimi. Pasigirdus sutartam signalui visi susirenka ir grupėje pasako savo dienos vardą.

24. Drakonas ir skydas

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai sustoja ratu. Kiekvienas pasirenka vieną žaidėją kuris jam bus drakonas, ir vieną, kuris bus skydas, tačiau niekam to nesako. Grojant muzikai žaidėjas turi slėptis nuo drakono už skydo nugaros. Nutilus muzikai visi sustingsta. Kelis kartus pakartojus galima patikrinti kai kuriuos žaidėjus ar jie tikrai slepiasi nuo drakono už skydo. Jei taip nėra žaidėjas iškrenta iš žaidimo.

25. Drakono uodegų dvikova

Vieta: geriausiai lauke, bet taip pat ir didesniuose kambariuose.

Laikas: nuo 10 iki 15 min.

Žaidimo aprašymas: Dabar kiekvienas žaidėjas pasiverčia "mažu drakonu". Jie turi po uodegą - kiekvienas žaidėjas, ant diržo, arba ant kelnų prisiklijuoja gerai matomą ženklą: nosinę, skarelę, tualetinio popieriaus. Dabar tie drakonai įeina į "areną" - gerai pažymėtą vietą. Tada pasigirsta drakonų riaumojimai ir jie puola vienas kitą norėdami nutraukti uodegą. "Drakonai" kurie nebeturi savo "uodegos" palieka žaidimo lauką, bet jeigu jie turi kieno nors kito nuplėštą uodegą, tada išėję už lauko ribų, jie ją užsideda ir gali vėl dalyvauti žaidime.

Variacija: vietoj vieno mažo drakono, gali būti sudaromi didesni drakonai nuo 3 iki 5 žaidėjų. Tam tikslui jie turi apsikabinti vienas kitą už juosmens. Pirmas gaudo kito drakono uodegą, o paskutiniam prikljuojama uodega. P.S. Mažesniems Žaidėjams patartina daryti mažesnius drakonus, nes dideli drakonai lengviau susižeidžia.

26. Energija

Dalyvių skaičius: 5-25 žaidėjai.

Žaidimo aprašymas: Kai žaidžiame žaidimus, mums reikia energijos ir šis žaidimas labai tinka pasikrauti energija. Reikia sustoti visiems ratu ir susikibti už rankų. Energija juda ratu ir yra perduodama rankos paspaudimu. Pradžioje vadovas siunčia energijos impulsą į vieną pusę, paskui į kitą. Tada galima daryti pirmąjį testą: ar grupė pajėgi teisingai persiųsti du energijos impulsus sklindančius priešingomis kryptimis. Tai reiškia, kad vienas asmuo gaus energiją iš abiejų pusių tuo pačiu metu ir turės paspausti abi rankas, kad energija galėtų tekėti toliau. Kai grupė jau sugeba atlikti šį testą, galima pasiūlyti atlikti kitą testą: persiųsti energiją užmerktomis akimis. Vadovas turėtų po 10 sekundžių pasiūsti dar du energijos impulsus. Galima tęsti toliau ir siūsti energijos impulsus vis greičiau ir greičiau, kol išgirsite juoką (dažniausiai tai užtrunka apie minutę), leidžiantį jums suprasti, kad jau yra sukaupta pakankamai energijos pradėti sekančiam žaidimui.

27. Kinietiškas futbolas

Priemonės: Lauko teniso ar pan. kamuoliukas.

Aprašymas: Žaidėjai sustoja ratu. Kiekvienas išskečia kojas ir pėdas suglaudžia su kaimynų pėdomis. Tarp kojų yra vartai. Rankos saugo vartus nuo kamuolio. Atsitūpti negalima. Jei įmušamas įvartis, žaidėjas toliau gina vartus tik viena ranka, jei įmušamas antras įvartis, žaidėjas atsisuka nugarą į ratą. Galima žaisti vienu, dviem ar daugiau kamuoliukų.

28. Kobros

Priemonės: Dvi skarelės akims užrišti ir du varpeliai.

Žaidimo aprašymas: Visi žaidėjai sustoja ratu ir susikabina už rankų. Du savanoriai stovi rato viduryje ir susitaria, kuris kurį gaudys. Jiems užrišamos akys ir kiekvienas gauna po varpelį. Žaidėjas, kuris gaudo, skambina varpeliu, kai nori sužinoti kito žaidėjo buvimo vietą, o gaudomas žaidėjas privalo atsiliepti savo varpeliu į gaudančiojo skambinimą. Kai pavyksta sugauti, tada žaidėjai keičiasi gaudytojo ir gaudomojo vaidmenimis. Žaidimas tęsiamas toliau su kita pora žaidėjų.

29. Padalintos paslaptys

Trukmė: apie 10 min.

Žaidimo aprašymas: Paslaptys geriau saugomos, kai jas žino ne vienas žmogus, o kai pasidalijama su daugeliu. Kiekviena grupelė iš vadovo kaip paslaptį gauna trumpą posakį. Šį posakį Žaidėjai pasidalina tarpusavyje. Kiekvienas pasiima po žodį. Jei yra daugiau žaidėjų, nei žodžių, tad gali keletas žaidėjų imti vieną žodį. Visos grupės yra skirtingose patalpos kampuose. Tada visi žaidėjai pradeda vienu metu į taktą sakyti savo žodžius (jie gali dainuoti melodija). Iš kiekvienos grupės vienas yra siunčiamas kaip klausytojas. Ta grupė, kuri pirmoji atspėja posakį laimi žaidimą ir gali su savo posakiu suvaidinti trumpą vaidinimą.

Variantai: Panašus žaidimas yra "Pasaulio patalpų ekspedicija". Žaidėjai skraido su savo raketomis į "svetimas planetas". Planetos vardas jiems nežinomas. Tačiau jos "gyventojai" jį žino. Kiekvienas planetos gyventojas žino vieną pavadinimo raidę. Po to iš tų raidžių sužinomas pavadinimas.

30. Pagal ūgį

Žaidimo aprašymas: Tegul dalyviai užsimerkę ir nesikalbėdami pabando sustoti pagal ūgį.

31. Partnerio pristatymas

Žaidimo tikslas: pokalbių žaidimas geresniam kontakto užmezgimui ir geresniam įsijautimui į vienas kitą.

Žaidimo aprašymas: susėdama po 2. Kiekvienas prisistato ir apie 3 min. pasakoja apie save. Tada susėda atgal į ratą. Dabar kiekvienas pristato savo partnerį taip, tarsi jis pats juo būtų Aš-forma. Kad būtų lengviau, pasakojantysis gali atsistoti už savo partnerio, tarsi jis būtų antrasis Aš.

Nurodymas: Didesnėse grupėse patogų sudaryti 2 grupes: pristatančiųjų ir pristatomųjų - tik vienas pasakoja apie save, kitas pristato jau nurodytu būdu. Taip bus pristatyta tik pusė grupės.

32. Lopšinė

Aprašymas: Vienas iš dalyvių atsigula ant grindų ir užsimerkia. Kiti uždeda ant jo savo rankas, lengvai prispaudžia ir siunčia savo energiją, kol gulintysis visiškai atsipalaiduoja. Tada labai lėtai, neatitraukdami rankų nuo gulinčiojo, stengiasi pakišti rankas po juo ir iš lėto kelti. Kelinama nesikalbant, nesitariant. Kiek kelti, pajus pati grupė. Galima iškelti iki nuleistų rankų aukščio, galvos, pečių ar iškeltų rankų aukščio. Svarbu prilaikyti visas gulinčiojo kūno dalis (kojas, dubenį, nugarą, pečius, galvą) ir išlaikyti visą kūną horizontalioje padėtyje. Iškėlus gulintįjį į pakankamai saugų aukštį, galima labai lėtai jį pasūpuoti. Po to gulintysis kiek įmanoma lėčiau nuleidžiamas ir paguldomas ant grindų. Rankos ištraukiamos ir, stengiantis jų neatitraukti, vėl uždedamos ant gulinčiojo kūno. Tik po kurio laiko rankos visai atitraukiamos. Gulinčiajam atsimerkus, švelniai padedama atsistoti, kurį laiką dar galima palaikyti už rankos, peties. Visi norintieji gali tai išbandyti.

Diskusija. Klausimai tam, kurį grupę supo:

Koks pirmas įspūdis?

Ką jaučiau, kai ant manęs uždėjo rankas?

Ar man pavyko atsipalaiduoti?

Jei taip - kodėl? Jei ne - kodėl?

Ką jaučiau, kai mane supo?

Ar kada nors buvau patyręs panašų jausmą?

Kaip jaučiuosi dabar?

Klausimai grupei:

Ar mes jautėmės atsakingi už tą, kurį kėlėme ant rankų ir supome?

Ar lengva buvo visiems kartu kelti vieną iš mūsų?

Kas buvo sunku? Kodėl?

Pamokomasis momentas: Grupės nariai turi galimybę patirti, kad kai kuriuos dalykus įmanoma daryti tik kartu ir tuo pačiu saugiai jaustis.

33. Mazgas

Žaidimo aprašymas: Grupėje gali būti daugiausiai 12 asmenų (dalyviu skaičius turi būti lyginis). Grupė sustoja glaudžiai į ratą, taip kad liestųsi pečiais, užsimerkia ir ištiesę rankas į rato vidurį susikabina su dviem skirtingais asmenimis. Negalima susikabinti rankomis su greta stovinčiais asmenimis. Po to vienas iš grupės asmenų pasiunčia savo dešinę ranką spustelėjimą. Pajutęs spustelėjimą kitas dalyvis turi jį pasiūsti toliau. Kol spustelėjimas sugrįš pirmajam, jį turi pajusti visi grupės nariai. Jeigu taip neatsitiks, grupė turi paleisti rankas ir susikibti iš naujo. Kai šis patikrinimas atliktas, galima pabandyti išnarplioti šį mazgą nepaleidžiant rankų.

34. Pasitikėjimo ratas

Aprašymas: grupė stovi ratu kiek įmanoma susiglaudusi. vienas iš grupės narių stovi rato viduryje, užsimerkia, įtempia raumenis ir lėtai svyra kuria nors kryptimi. Grupė lėtai sulaiko svyrantįjį ir vėl lėtai stumia kita kryptimi, į visas puses, stengiasi jį pagauti ir prilaikyti, kad neparkristų. Tie, kurie nori, gali eiti į rato vidurį ir išbandyti save. Baigus pratimą, patartina iškart aptarti naujus potyrius, kilusius jausmus, mintis.

Diskusija. Klausimai tiems, kurie išdrįso kristi:

Kaip aš jaučiausi?

Ar man buvo malonu?

Ar aš jaučiausi saugiai? Kodėl?

Ar mano jausmai keitėsi? Kaip?

Kaip aš jaučiuosi dabar?

Klausimai visai grupei:

Ar mes jautėmės atsakingi už tą, kuris krenta?

Kas buvo sunku? Kodėl?

35. Pasivaikščiojimas debesimis

Laikas: 20 min.

Aprašymas: Du stalai nemažu atstumu vienas nuo kito yra dvi kalno viršūnės. Vienas žaidėjas turi pereiti nuo vienos viršūnės ant kitos neliesdamas žemės - per debesis, kurie yra kiti grupės nariai. Žaidėjas turi eiti pats, "debesys" negali jo nešti. Per dvidešimt minučių tai reikia atlikti šešiais skirtingais būdais (kaskart eiti per debesis gali kitas žaidėjas). Užduotis gali būti pasunkinama uždraudžiant kalbėtis arba einančiam per debesis užrišant akis.

36. Piešinys

Laikas: 15 min.

Priemonės: baltas popierius, pieštukai, piešinys.

Aprašymas: grupė suskirstoma poromis. Pora susėda nugaromis. Vienas turi piešinį, kitas tuščią popieriaus lapą. Turintis piešinį pasakoja, ką piešti, o antrasis piešia, jei kas neaišku, perklausdamas, pasitiksindamas.

Pamokomasis momentas: užduotis ugdo sugebėjimą tiksliai apibūdinti, nupasakoti matomą vaizdą ir atidžiai klausytis, stengiantis tiksliai suvokti ir užfiksuoti tai, ką pasakoja (verbalinis bendravimas). Be to, partneriai turi pasikliauti vienas kitu, būti kantrūs.

Diskusija:

Kas buvo sunkiausia?

Kodėl nepavyko arba nevisiškai tiksliai pavyko perpiešti piešinio?

Ko galima pasimokyti iš šio pratimo?

37. Plaustas

Priemonės: muzika, didelis medžiagos gabalas.

Žaidimo aprašymas: patalpos viduryje patiesiama medžiaga. Tai yra plaustas. Visi žaidėjai vaikšto aplinkui - plaukia vandenyje šalia plausto. Kai vadovas nutildo muziką, visi žaidėjai turi sutilpti ant plausto. Muzikai vėl pradėjus groti, žaidėjai gali ramiai nulipti. Kol groja muzika, vadovas užlenkia dalį medžiagos - ant plausto lieka mažiau vietos. Taip kartojama tol, kol žaidėjai sugeba visi sutilpti ant plausto.

Variantai: 1. Jei nėra muzikos, vadovas gali pasakyti, kad atplaukia rykliai ir likti vandenyje yra pavojinga. Kai rykliai nuplaukia, žaidėjai nulipa nuo plausto, o vanduo nuplauna keletą rąstų.

2. Žaidžiant lauke galima žaidimo teritorijoje išdėstyti keletą lankų ar kitaip pažymėti atitinkamas teritorijas, tai yra salas, kuriose turi sutilpti visi žaidėjai. Po kiekvieno muzikos nutildymo ar ryklių pasirodymo, po vieną salą sumažėja.

38. Reportažas apie partnerį

Žaidimo tikslas: pokalbių ir piešimo žaidimas, skirtas susipažinimui.

Medžiaga: popierius ir pieštukai, klėjai.

Žaidimo aprašymas: kiekvienas grupės dalyvis ieško partnerio, kurio dar gerai nepažįsta. Nupieškite savo partnerį, piešdami paimkite vienas iš kito interviu. Klausimai galėtų skambėti:

Apie ką dažniausiai svajoji?

Ko labiausiai bijai ir kas teikia malonumą?

Ką tu darytum, jei taptum Kinijos imperatoriumi?

Ką tu darytum, jei būtum labai turtingas?

Susijungiant į ratą, pasidalinimui gali būti trys tolesnės galimybės. piešiniai parodomi grupėje;

kiekvienas pristato savo partnerį grupei;

žaidimas tęsiamas ieškant bendrumų.

39. Saulės vartai

Vieta: didesnė patalpa, kad būtų galima daug judėti.

Trukmė: 15-20 min.

Tinka: vaikams nuo 12 metų, jaunimui ir suaugusiems. Optimalus grupės dydis nuo 12 iki 20 žmonių.

Žaidimo aprašymas: Pradžioje visi žaidėjai yra maži viščiukai, kurie akli šokinėja ant žemės, mosuodami savo mažais sparneliais. Žaidimo vadovas prieina prie vieno žaidėjo, kuris pavirsta suaugusiu paukščiu ir pradeda skraidyti. Prisiskraidęs, su vadovu sudaro "Saulės vartus" - tam jie susikimba už rankų, kad iškiltų vartai; atsargiai prieina prie vieno žaidėjo, pasilenkia ir švelniai paliečia jį sukabintomis rankomis. "Pažadintas" žaidėjas atsimerkia, pakyla pro "Saulės vartus" ir gali nevaržomai plasnėti po kambarį: jis tapo suaugusia "žuvėdra". Kai žuvėdra pakankamai prisiskraidė, tada ji gali su kita "žuvėdra" padaryti vartus ir leisti "viščiukams" tapti laisvais ir išdidžiais paukščiais. Po kiek laiko "Saulės vartai" vėl tampa 'viščiukais' ir vyksmas tęsiasi.

Variacijos: žaidime gali būti viena "žuvėdra piratė", kuri kartais gali paralyžiuoti kitas žuvėdras. "Saulės vartai" šį sustingdymą gali panaikinti. Šis papildymas turi būti labai atsargiai įvedamas, kad žaidimo atmosfera kartais nuo to nenukentėtų.

Pagalbinės priemonės: žaidimui svarbu, kad būtų pakankamai vietos judėjimui. Svarbu parinkti ir tinkamą muziką.

Metodiniai nurodymai: žaidimas gali - jei parinkta tinkama muzika, o grupėje nesukaustyta ir draugiška atmosfera - sukelti neišdildomą įspūdį ir paskatinti vienybės jausmą grupėje. Žaidėjai turi priderinti savo judesius prie muzikos ir atkreipti dėmesį, kad santykis tarp "viščiukų", "žuvėdrų" ir "Saulės vartų" būtų taip suderintas, kad išeitų gražus veiksmas. Žaidimo vedėjas turėtų pilnai įsitraukti į žaidimą.

40. Sekti paskui ranką

Aprašymas: Žaidžiama poromis. Vienas laiko delną netoli kito veido ir jį pamažu vedžioja kairėn, dešinėn, į viršų, į apačią, suka ratu ir t.t. Kitas seka akimis ir juda paskui delną, stengdamasis išlaikyti tą patį atstumą. Tempas pamažu didinamas. Po kurio laiko porų partneriai pasikeičia vaidmenimis.

Diskusija

Kaip aš jaučiuosi vedančiojo vaidmenyje?

Ar aš jaučiuosi atsakingas už partnerį?

Ar aš galėjau sekti paskui vedantįjį?

Ar man patiko, kai mane vedė? Kodėl?

Pamokomasis momentas: Tarp jaunuolių auga bendravimo jautrumas. Jie pajunta, ką reiškia vesti ir būti vedamam.

41. Stop, Go

Vieta: didesnė patalpa, kad būtų vietos judėti.

Trukmė: 10-15 min.

Žaidimo aprašymas: Visi žaidėjai laisvai juda patalpoje.

I etapas. Bet kuris žaidėjas gali pasakyti "Stop" ir visi žaidėjai sustingsta tokiose pozose, kokiose tuo metu buvo. Kai visi sustingsta, bet kuris žaidėjas gali pasakyti "Go", ir visi žaidėjai laisvai juda.

II etapas. Vienam žaidėjui pasakius "Stop", visi likusieji žaidėjai turi atsistoti tokioje pat pozoje kaip tas žaidėjas. Vienam žaidėjui pasakius "Go", visi likusieji turi judėti pamėgdžiodami jo judesius.

III etapas: Grupė nebekalba ir neatlieka jokių judesių. Visi žaidėjai turi stebėti aplinką ir sustoti tada, kai nors vienas žaidėjas sustoja, pajudėti tada, kai nors vienas žaidėjas pajuda.

Žaidimas skirtas padėti grupei susikoncentruoti po pertraukos ir vėl grįžti prie darbo.

42. Sugedęs telefonas 2

Žaidimo aprašymas: Grupėje turi būti ne daugiau 8 asmenys. Visi sėdi ratu. Savanoris savo draugui iš dešinės pasako kokį nors daikto pavadinimą, asmenį ar reiškinį. Tada antrasis turi savo draugui iš dešinės, jau nebeminėdamas to daikto pavadinimo apibūdinti jam pasakytą frazę savo žodžiais ir taip einama ratu iki paskutinio. Paskutinysis pasako savo apibūdinimą garsiai. Tada jis sulyginamas su pirmuoju pasiūstu žodžiu.

43. Sušilimas

Žaidimo tikslas: judėjimo žaidimas, skirtas apšilti grupei, kai patalpa yra vėsi arba jaučiamas aptingimas.

Medžiaga: ritminga muzika.

Žaidimo aprašymas: laisvai šokama patalpoje pagal muziką. Kada vadovas sustabdo muziką, greitai padaromi kokie nors judesiai. Kai muzika vėl paleidžiama, šokama toliau.

Patarimai muziką nutraukus:

galima paspausti rankas kitiems žaidėjams;

paliesti visas 4 sienas;

visi susiskirsto pagal akių spalvą;

susiskirsto pagal zodiako ženklus

sakomos patarlės.

Žaidime kaitaliojama muzika ir judesių darymas. Kokios tik mintys šauna, tokias galima panaudoti judesiams. Kai grupė jau žino žaidimo sąlygas, gali patys be vadovo išjungti muziką ir siūlyti judesius.

44. Klaustrofobinė vakarienė

Laikas: 35 min.

Priemonės: virvė, maistas, vienkartiniai indai, servetėlės ir įrankiai maistui paruošti.

Aprašymas: Grupės nariai susėda ant grindų kaip galėdami glaudžiau. Aplik juos ištempinama virvė. Vadovas pateikia tokias taisykles:

Kiekvienas turi padėti paruošti vakarienę.

Niekas negali palikti apskritimo, kol visi nepavalgys.

Pirmas 10 minučių negalima nei kalbėtis, nei bendrauti gestais, mimika.

Užduotis atliekama.

Diskusija:

Apibūdinkite savo patyrimą.

Kaip manai, kodėl mes atlikome šitą pratimą?

Kas buvo sunku?

Ko tu išmokai iš šios patirties?***

Kaip tu jauteisi sėdėdamas kartu su kitais ir laukdamas maisto?

Ar kas nors iš jūsų norėjo ar stengėsi siekti maisto per žmones? Ar kas nors iš jūsų ėmė nekantrauti laukdamas lėčiau valgančių, kol jie pabaigs? Ką iš to sužinojote apie save?

Ar būtumėte pakankamai pavalgę, jei jums nebūtų leista kalbėtis po pirmų 10 minučių? Kaip jūs dėl to jautėtės?

Kaip jaučiatės tylėdami tarp kitų?

Pamokomasis momentas. Studentai turi pastebėti aplinkinių poreikius, kad visi grupės nariai būtų pavalgę. Jaunimas išmoksta kantrumo sunkiais momentais. Sėdėti šalia keleto žmonių tylint yra sunku ir gali būti geras išbandymas kai kuriems studentams.

45. Tarnystės vakarienė

Laikas: 30 min.

Priemonės: maistas, vienkartiniai indai, servetėlės ir įrankiai maistui paruošti.

Aprašymas: Grupės nariams duodami maisto produktai, iš kurių reikia paruošti valgį (pvz., sumuštinis). Vakarienės metu nė vienas negali nei pats sau paruošti maisto, nei paprašyti, kad jam duotų. Grupės narys gali valgyti tik tada, kai kas nors kitas jam paruošia ir paduoda maisto. Šį pratimą galima atlikti ir poromis.

Diskusija:

Kaip tu jauteisi maitinamas ar aptarnaujamas?

Ar buvo sunku galvoti, ko kitas nori, ko jam reikia?

Ar kas nors liko alkanas? Jei taip - kodėl tu nepavalgei iki soties?
Kaip tau atrodo, ko norėta, kad tu pasimokytum?
Ko pasimokei?
Ar tu gerai jautiesi patarnaudamas kasdieniniame gyvenime arba kai tau patarnauja? Kodėl?
Kaip tau atrodo, kam tu turėtum patarnauti šią savaitę?
Kam turėtum leisti, kad tau patarnautų? Kodėl tai yra svarbu?
Ar turi kokių problemų su maistu? Kokių? Kaip tu jas sprendi?
Pamokomasis momentas. Šiame pratime studentai įsitikina, kokie žmonės gali būti savanaudiški valgydami. Jie nugalėję neigiamą požiūrį ir lengviau leidžiasi patarnaujami.

46. Tiltai

Laikas: 30 min.

Priemonės: popierius, laikraščiai, žirkklės, lipni juosta, klijai.

Aprašymas: grupė suskirstoma į keturias grupes. Patalpa taip pat perskiriama į keturias dalis (4 šalis skiria susikertančios didelės upės. Tam, kad gyventojai bendrautų, reikia pastatyti tvirtus tiltus. Tiltų statytojai stato nekalbėdami. Būtinai "šalių" neverbalinis susitarimas, sutikimas, kad tiltu būtų sujungti abu upių krantai. Pasibaigus laikui, tikrinama, kiek tvirtų tiltų "šalys" sugebėjo pastatyti. Tilto tvirtumas tikrinamas uždėdam ant jo, pavyzdžiui, nedidelę knygą arba kokį kitą daiktą. Be to, po juo turi praplaukti laivas (knyga prastumiama pro apačią).

Pamokomasis momentas: pratimas skatina sugebėjimą neverbalini bendrauti, iliustruoja skirtingų grupių dalių raidą, kultūrų ryšių užmezgimą.

Diskusija

Ar jums buvo sunku statyti tiltus? Kodėl?

Ko išmokote iš šio pratimo?

Gal jums yra tekę realiai "statyti tiltą" tarp susipykusių bičiulių ar nebendruojančių grupių ir t.t.?

47. Vardų šleifas

Žaidimo tikslas: žaidimas skirtas susipažinimui, kurio metu su kitais grupės nariais užmezgamas kontaktas.

Medžiaga: spalvoto popieriaus juostelės (apie 30*6 cm), rašymo priemonės, "žiogelis".

Žaidimo aprašymas: kiekvienas pasiima spalvoto popieriaus juostelę, sulanksto "armonikėlės" būdu taip, kad susidarytų 8 laukeliai. Į kiekvieną laukelį įrašomas savo vardas ir juostelė prisegama "žiogeliu" prie drabužio. Tada kiekvienas grupės dalyvis eina prie to asmens, su kuriuo nori susipažinti. Prisistato, papasakoja apie save, užduoda klausimus ir t.t. Pokalbio pabaigoje apsikeičiama kortelėmis ir einama toliau su kitais susipažinti.

Galimi tęsiniai:

Kiekvienas prikljuoja susirinktas korteles ant plakato ir užrašo asmeninius lūkesčius, norus arba užrašo tai, kas buvo kalbėta.

Po susipažinimo susėdama į mažas grupes ir iš kortelių padaromas bendras darbas (pvz. suklijuojama grandinė), o grupelės gali susėsti pagal spalvas.

Gali būti kaip įžanga į temą pagal *vizitinės kortelės*.

48. Visi į vieną eilę

Žaidimo aprašymas: Grupės nariai turi sustoti į vieną eilę ne atsitiktinai, o pagal tam tikrus požymius. Pvz., pagal ūgį, svorį, amžių, gimimo metus, mėnesį, dieną, abėcėlės tvarka pagal vardo pirmąją raidę, pagal batų dydį ir t.t.

49. Visi surišti

Laikas: 25 min.

Priemonės: virvė.

Aprašymas: Studentai sustoja į ratą. Jie yra surišami už riešų ir žaidžia "Simonas sako". Siūlomi pratimai: paliesti batus, uždėti ranką ant kaimyno galvos, suploti rankomis ir kt.

Variantas: suskirstyti grupę poromis ir duoti kiekvienam žmogui po gabalą virvės. Kiekvienoje poroje vienas žmogus užriša virvės galus ant savo riešų. Kitas perveria savo virvę per partnerio virvę ir virvės galus užriša ant savo riešų. Taip partneriai yra sujungiami. Poros turi išsipainioti neatrėdamos virvės, tai yra įmanoma. Dalyviai, kuriems tai pavyko padaryti, tegul nepadedą tiems, kurie to dar nepadarė.

Diskusija

Kaip tau atrodo, koks šio pratimo tikslas?

Ko tu iš jo išmokai?

Kas buvo sunkiausia?*** Kas tave labiausiai trikėdė?

Kokie dalykai tave trikėdo gyvenime?

Kaip tu išmokai juos įveikti?

Ko tu išmokai iš šito pratimo, ką galėtum panaudoti įveikdamas tai, kas tave trikėdo kasdieniniame gyvenime?

(Variantui) Kas buvo pagrindinis problemos sprendėjas jūsų poroje?

Kokie yra pagrindiniai problemų sprendėjai tavo gyvenime?

Kam tu padedi spręsti problemas? Kaip? Ar tau patinka šitas vaidmuo? Kodėl?

Pamokomasis momentas. Šis pratimas iliustruoja priklausomybę nuo partnerio, atidumo klausantis, nurodymų svarbą ir tai, kaip veikia kiekvienas asmuo kaip Kristaus kūno narys. Pratimas poromis pabrėžia kantrumo, kūrybiško mąstymo, atkaklumo, pastabumo svarbą.

Atsivėrimo žaidimai

50. Dešimt

Laikas: 45 min.

Priemonės: popierius ir pieštukas kiekvienam.

Aprašymas: dalyviai susėda ratu ir išsidalina popieriaus lapus, rašiklius. Per 5 min. parašo po 10 dalykų, kurie jiems savyje patinka. Kiekvienas perskaito savo savybes. 3 dalyviai pasako pavyzdžius, kada jie pastebėjo tokias savybes žmoguje.

51. Gerų savybių medis

Laikas: 35 min.

Priemonės: pieštukas ir pakankamai didelis, kad jame galėtų rašyti, medžio piešinys kiekvienam grupės nariui.

Aprašymas: grupė padalinama pusiau. Kiekvienas gauna medžio paveikslą ir pieštuką. Grupės išeina į skirtingus kambarius ir kuria "medį" kiekvienam kitos grupės nariui tokiu būdu:

A, B, C - trys skirtingos teigiamos savybės;
1, 2, 3 - trys atvejai, kai žmogaus savybės pasireiškė (atsiskleidė).

Grupė vėl susirenka kartu, parodo kiekvienam žmogaus gerų savybių medį, apibūdindami jį prieš grupę. Kiekvienam atiduodamas jo medis.

52. Gražiausias įvykis

Aprašymas: dalyviai suskirstomi poromis ar po tris ir kiekvienas pasakoja gražiausią savo vaikystės (vasaros, savaitės) įvykį. Tada susirenka visa grupė ir partneriai papasakoja visai grupei, ką vienas iš kito girdėjo.

Diskusija

Kaip jauteisi pasakodamas savo istoriją draugui?

Kaip jauteisi klausydamas? Kodėl?

Kokie dalykai svarbūs kalbančiajam apie save?

Pamokomasis momentas: pratimas moko įsiklausyti į šnekantįjį, išryškina kalbėjimo ir klausimo reikšmę, padeda pajusti ar moki išklaudyti šalia esantį.

53. Ilga kelionė

Tikslas: Suprasti, kad šeimos būna skirtingos. Įsijausti į kitų padėtį. Pajusti bendrumą su kitais.

Tinka: 6 metų ir vyresniems.

Priemonės: Seni žurnalai, laikraščiai, žirkklės, klijai, popieriaus lapai.

Aprašymas: Atliekant pratimą reikia sukurti kuo daugiau šeimyninių ryšių. Naudojama koliažo technika. Dalyviai dirba mažomis grupelėmis. Iš laikraščių, katalogų ir kt., iškerpama daug žmonių nuotraukų. Po to jos klijuojamos sudarant įvairius šeimos tipus. Susirinkę visi kartu dalyviai pristato grupelėse sukurtas šeimas.

Aptarimas:

Ar tavo šeima kur nors pavaizduota?

Ar yra tokių šeimų, kurios liko nepavaizduotos?

Ko reikia, kad būtų šeima? (Čia gali kilti įdomi diskusija. Nepraleiskite progos išgirsti vaiko mintis ir suteikti jam naujos informacijos bei idėjų.)

Ko reikia visoms šeimoms? (tai irgi rimtas klausimas.)

54. Jausmų piešimas

Tikslas: Pajusti bendrumą. Pakalbėti apie jausmus.

Priemonės: popierius ir pieštukai ar kreidelės.

Aprašymas: Grupėje aptariama, ar galima jausmus susieti su spalvomis? Kokios spalvos tinka kokiems jausmams? Po to dalyviai atskirai arba grupėmis piešia džiaugsmą, liūdesį, pyktį, baimę... Aptarkite spalvų pasirinkimą. Galite sukurti eilėraščių.

55. Knyga apie mane

Tikslas: geresnis savęs pažinimas, pasitikėjimo savimi stiprinimas.

Tinka: 5 metų ir vyresniems.

Priemonės: popierius, priemonės piešimui ar rašymui.

Aprašymas: sulenkę A4 formato lapus padarykite iš jų knygą. Iš išorės pridėkite spalvoto popieriaus lapą ir lapus susekite. Tušinuku kiekvieno lapo apačioje parašykite nebaigtą sakinį. Pradėkite nuo "Aš ir mano šeima". Vaikai turi nupiešti savo šeimą ir pabaigti sakinius.

Sakinių pavyzdžiai kitiems lapams:

Aš džiaugiuosi, kai...

Man nepatinka...

Aš ilgiuosi...

Aš niekada nepamiršiu...

Aš pavargstu, kai...

Mano mėgstamiausias žaislas yra...

Mama mano, kad aš...

Blogiausia, ką žinau, yra...
Man pasidaro liūdna, kai...
Man labai gerai sekasi...
Aš bijau...
Aš džiaugiuosi, kai...
Įdomiausia mokykloje...
Kai užaugsiu, aš...

Tekstą reikia parinkti pagal dalyvių amžių. Mažesniems dalyviams tenka padėti užbaigti sakinius. Vėliau galima savo knygas paskaityti kitiems. Jei vaikai neturi tėčio ar mamos, atvirai apie tai pasikalbėkite. Aptarkite, ką vaikas gali įrašyti knygoje. Pvz., Aš nepažįstu savo tėčio, tačiau jis atrodo šitaip. ir pan.

56. Koliažas

Laikas: 30 - 45 min.

Priemonės: žirkklės, popieriaus lapas kiekvienam dalyviui, žurnalai, klijai.

Aprašymas: išdalinami reikmenys. Kiekvienas dalyvis sukuria savo koliažą iš žurnale esančių paveikslukų ir žodžių, apibūdinančių jo asmenybę.

Diskusija

Apibūdinkite savo koliažą ir pasakykite, ką reiškia kiekvienas paveikslukas ir žodis.

Ką jūs sužinojote apie save iš šio pratimo?

Variantai:

Tegu dalyviai sudaro koliažą, apibūdinantį jų šeimos teigiamus bruožus.

Tegu dalyviai sudaro koliažą, apibūdinantį, ką jie galvoja apie savo ateitį.

Tegu grupės nariai sudaro dvipusį koliažą - viena pusė tegu apibūdina tuos jų asmenybės bruožus, kurie žinomi ir kitiems, kita - tuos aspektus, kurie daugeliui nežinomi.

57. Mano ketvertukas

Tikslas: Pajusti bendrumą ir prierašumą grupėje. Pasidalinti savo jausmais.

Tinka: 5 metų ir vyresniems.

Aprašymas: Šis pratimas moko išreikšti jausmus žodžiais ir be jų. Jis ypač gerai tinka dirbant su vaikais, kurių žodynas skurdus, nes tai puikus būdas išmokyti juos jausmų pavadinimų, pradėti kalbėti apie savo savijautą.

Pagrindiniai keturi žmogaus jausmai yra džiaugsmas, liūdesys, pyktis ir baimė.

Visi susėda ratu. Kiekvienas dalyvis gauna po lapą, kuriame pavaizduotos keturios figūros. Figūrų veido išraiškos rodo pagrindinius keturis jausmus. Tarp šių jausmų yra daugybė niuansų, ir čia gali laisvai pasireikšti kūrybingumas, tačiau šie keturi išgyvenimai apima viską, ko gali prireikti.

Lapai sulankstomi i keturias dalis ir padaromas keturkampis, kuris pastatomas ant žemės. Po to visi vaikštinėja aplink ir kiekvienas parodo figūrą, kuri geriausiai apibūdina jo dabartinę savijautą.

58. Mano kortelė

Tikslas: Ugdyti pasitikėjimą savimi. Nebijoti paskatinti. Stiprinti pozityvius jausmus.

Tinka: 8 metų ir vyresniems.

Priemonės: ryškios kartoninės 16 x 18 cm. kortelės kiekvienam dalyviui, rašymo priemonės.

Aprašymas: Visi susėda ratu ir ant savo kortelės užrašo savo vardą. Kortelės užverčiamos ir sudedamos rato viduryje. Viena kortelės pusė lieka tuščia, nes viskas rašoma toje pusėje, kur užrašytas vardas. Kai kortelės sudedamos į rato vidurį, kiekvienas pasiima po vieną, bet ne savo kortelę. Šalia vardo užrašoma kas nors teigiamo apie tą žmogų ir kortelė padedama atgal. Jei grupė nedidelė, tai galima kartoti kol kiekvienas užrašys ant visų kortelių. Didelėje grupėje galima užrašyti tik ant penkių - šešių kortelių, nes paskui būna sunku surasti kortelę, ant kurios dar nerašyta. Po to vadovas surenka visas korteles ir perskaito kas parašyta vienoje kortelėje, o dalyviai turi atspėti apie ką kalbama. Išgirdę apie save surašytus pozityvius dalykus, bei suvokdami, kad kiti tai girdi, dalyviai patiria labai stiprų emocinį išgyvenimą.

59. Pavaizduok jausmą

Aprašymas: Paprašykite dalyvių išvardinti jausmus, juos užrašykite lentoje. Aptarkite, kaip tuos jausmus galima išreikšti. Po to dalyviai pasiskirsto poromis ir suvaidina kurį nors jausmą, užrašytą lentoje. Kiti dalyviai turi atspėti kas tai buvo.

60. Saldainiai

Priemonės: saldainiai arba siūlų ritė, arba tualetinis popierius.

Aprašymas: dalyviams duodama pasiimti, kiek nori saldainių. Paskui paeiliui pasako tiek dalykų apie save, kiek pasiėmė saldainių.

Variantai: duodama atsivynioti tiek siūlo, kiek nori. Paskui, paeiliui, pasako tiek dalykų apie save, kiek kartų turimą siūlą gali apvynioti apie savo mažąjį pirštelį. Naudojant tualetinį popierių duodama jo atsivynioti kiek nori, o paskui, pasakius vieną dalyką apie save, popierius užlenkiamas per plaštakos plotį, kol visiškai sulankstomas.

Pamokomasis momentas. Žaidimas padeda susipažinti, šiek tiek sužinoti vieniems apie kitus. Jaunuolius kurie nelinkę apie save kalbėti paskatina atsiverti.

61. Siluetai

Tikslas: labiau pažinti vienas kitą.

Laikas: 1 žingsnis - 30 min.; 2 žingsnis - 30 min.; 3 žingsnis - nuo 30 min. iki 1 val.

Priemonės: baltas ir spalvotas popierius, flomasteriai, storesni spalvoti siūlai, klijai, žirkklės.

Pastaba: Vadovas turėtų pasirūpinti darbo struktūra, galbūt suformuluoti keletą klausimų, kurių pagrindu partneriai pradėtų šnekėtis poromis. Klausimai gali būti susiję su pasirinkta tema. Labai svarbu, kad kiekvienam būtų suteikta galimybė pasisakyti. Todėl patartina skirti daugiau laiko, kad nereikėtų nutraukti užsiėmimo nebaigus pasisakymų.

Aprašymas

1 žingsnis: SILUETAI. Grupės nariai suskirstomi poromis. Vienas atsigula ant grindų, kitas su siūlais apvedžioja gulinčiojo siluetą. Po to pasikeičiama vietomis. Kai išvedžioti abu siluetai, partneriai kalbasi poromis. Jų užduotis - sužinoti kuo daugiau informacijos apie vienas kitą.

2 žingsnis: SILUETŲ DEKORAVIMAS. Pasišnekėję partneriai dekoruoja vienas kito siluetą. Naudojami įvairūs simboliai, paryškinamos svarbios detalės, atsižvelgiama į tai, kas naujo sužinota, išgirsta.

3 žingsnis: SILUETŲ PRISTATYMAS. Dalyviai pristato siluetus visai grupei. Pasakojama apie partnerio siluetą, kurį teko dekoruoti. Labai svarbu, kad kalbama ne savo, bet partnerio vardu ("Aš esu...").

Negalima įsiterpti ir pertraukti kalbančiojo, net jeigu jis ką nors neteisingai sako. Paneigti faktus ar patikslinti galima tik partneriui baigus kalbėti.

Iš siūlų padarytus siluetus išardyti ir kambarį sutvarkyti turėtų ne vadovas, bet visa grupė. Viską sutvarkius, vadovas gali paaiškinti, jog "siluetai" atspindi žmones ir jų patirtį. Siluetus išardėme, bet žmonės liko čia. Dabar mes paruošėme sau erdvę, kad visi kartu galėtume kurti kažką naujo.

Variantai: Siluetus galima iškirpti iš popieriaus:

Gulint ant didelio lapo, siluetas apibraukiamas flomasteriu ir iškerpamas;

Stovint tarp šviestuvo ir ant sienos kabančio popieriaus lapo, ant popieriaus krentantis šešėlis apibraukiamas ir iškerpamas.

Siluetus galima nuolat papildyti pastebėjimais apie kitą žmogų. Ant silueto galima rašyti savo mintis, kurias norima tam žmogui išsakyti.

Jeigu su grupe susitinkama po kurio laiko, siluetus galima naudoti grupės procesui aptarti, ypač grupės proceso pabaigoje, fiksuojant pokyčius.

Pamokomasis momentas: Šis metodas - tai socialinio mokymosi pradžia. Kiekvienas turi galimybę stebėti, kaip kiti jį įsivaizduoja ir priima. Tai mokymasis suteikti bei priimti grįžtamąjį ryšį.

62. Šilti pūkai

Laikas: 35 min.

Aprašymas: vienas grupės narys sėdasi į kėdę, kiti susėda aplinkui. Kiekvienas dalyvis išsako, ką jis vertina tame, kuris sėdi "pūkuose". Pratimas tęsiamas tol, kol visi bus pagirti/apkalbėti ir baigiamas malda.

Variantai:

Jei dalyviams sunku sakyti komplimentus vieni kitiems, būtų geriau, jei kalbėtų tik grupės vadovas, o grupė klausytųsi.

Galima pasakyti, kad dalyviai išreikštų, ką jie įvertina, pastebi vieni kituose tam tikru laiku - savaitgalio susitikime, kelionėje ir t.t.

Per gimtadienį (ar kai akivaizdu, kad žmogui labai sunki diena) tegu grupė apgaubia "šiltais pūkais" tik tą vieną žmogų.

63. Šventė

Laikas: 10 min.

Priemonės: po 10 mėtinių saldainių kiekvienam dalyviui.

Aprašymas: kiekvienas dalyvis gauna po 10 saldainių. Grupės nariai eina vienas prie kito ir dalina saldinius. Duodamas saldainį, jaunuolis turi pasakyti draugui, ką ypatingai jame vertina. Saldinius reikia išdalinti skirtingiems žmonėms. Užduotis baigta, kai visi saldainiai išdalinti.

64. Žvakė

Laikas: 20 min.

Priemonės: žvakė ir degtukai.

Aprašymas: visi susėda ratu. Uždegama žvakė. Laikantis žvakę žmogus pasakoja grupei už ką vertina, ką gero mato žmoguje, kuris yra rate, tačiau nesako jo vardo. Pakalbėjęs perduoda žvakę tam, apie kurį jis kalbėjo. Šis daro tą patį. Užduotis atlikta, kai kiekvienas būna apkalbėtas du kartus. Kaip vadovas turėtumėte kalbėti pirmiausia apie tuos žmones, kurie galbūt mažiausiai grupės vertinami.

Patyriminiai žaidimai

Ivadas

Šie žaidimai užsiėmimais, nuotykiams ir pasikalbėjimais ugdo sąmoningą žmonijos ir sudėtingo pasaulio supratimą. Pasaulio, kurio gyventojais esame pašaukti būti, broliams ir seserims, to paties Dievo vaikais. Vienas iš šių žaidimų tikslų yra siekti suprasti skirtingus žmones ir kultūras ir tuo būdu ugdyti santarvę ir taiką pasaulyje.

Čia pateikiame trumpus žaidimų aprašymus. Vadovai turėtų iš anksto numatyti aiškų tikslą, paruoti reikalingą medžiagą, patys pasiruošia pravesti (arba padeda vyresniesiems pasiruošti ir pravesti užsiėmimą kitai kuopai ar būreliui). Žaidimas baigiasi tik tada, kai visi žaidėjai savo patirtis ir nuotykius įvertina ir, vadovų padedami, padaro išvadą, kurios ir yra žaidimo tikslas.

Žaidimo pradžioje vadovai stengiasi sukelti smalsumą, nes bus staigmenų ir pastabumo reikalaujančių užduočių.

Pritaikydami žaidimus vietos sąlygoms, vadovai numato taisykles, gaires, apskaičiuoja kiek reikės laiko, kur reikia, įdeda voke užklijuotą žemėlapi ar papildomas instrukcijas. Aprašyme būrelis gali būti du trys ar daugiau žmonių.

65. Aplinkos nuomonės tyrimas

Aprašymas:

Kiekvienas gauna po keturis apklausos lapo egzempliorius.

Susitikimo metu pasitariama, kas su kuo kalbės ir kaip užrašys atsakymus.

Keturi žmonės turėtų būti iš šių keturių sričių:

a) bažnyčios žmonės: seselė vienuolė, kapelionas, brolis vienuolis, parapijos tarybos narė/-ys, tikybos mokytoja/-as ir pan.

b) verslininkas: parduotuvės tarnautojas, kepėjas, vaistininkė, laikraščių pardavėja, kirpėjas, bibliotekininkas (kas turi daug ryšių su žmonėmis).

c) valdžios pareigūnas: miesto valdybos narys, apylinkės seniūnas, politinės partijos atstovas. Per sutartą laiką apklausinėję asmenis, susirinkime sudeda atsakymus į klausimus ir, jei įmanoma, sudaro aplinkos nuomonių žemėlapi.

Dar galima palyginti šių žmonių pažiūras su savomis ar jaunimo išvalgomis. Galima panaudoti iškeltus pasiūlymus būrelio veiklos plane, kaip galima ugdyti taiką, supratimą, bendradarbiavimą.

Anketa:

Nuomonių apklausa

Profesija

Amžius

Kai kalbama apie taiką: kiek tai liečia Lietuvą?

Ką neteisingo pastebite savo darbo aplinkoje?

Kokios būtų šių neteisingų dalykų priežastys?

Ar pažįstate žmonių, kurie dirba, kad šios problemos būtų išspręstos?

Ką dar reiktų daryti? Ką jūs siūlote?

Ar jūs ką nors darote, kad tai išspręstumėte?

Kokios jums labiausiai žinomos ir rūpimos smurto apraiškos mieste (krašte)?

Kokios yra to priežastys?

Kokie asmenys, įstaigos rūpinasi smurto sumažinimu? Kokiais būdais?

Kaip jūs asmeniškai į tai reaguojate?

Su kuo kartu dirbate, stengdamiesi, kad padėtis pagerėtų?

Ar jums būtų įdomu sužinoti šios apklausos išvadas?

66. Gyvenimo sąlygos

Tikslas: pažinti ir užjausti neturtingesnius už save.

Aprašymas:

Apskaičiuoti, kiek pinigų vienai dienai gauna bedarbis. Pabandyti dvi ar tris dienas išleisti tik tiek pinigų viskam, ko reikia.

Į mokyklą nevažiuoti autobusu ar automobiliu, o pabandyti nueiti 3 - 4 km. į mokyklą ir atgal.

Įsivaizduoti, kad viena ar abi kojos yra sugipsuotos (grupės nariai gali padėti apsirišti) ir praleisti namuose 24 valandas be radijo, telefono, televizijos, žurnalų, knygų ir kompiuterio.

Išgyventi šaltį ar karštį: žiemą miegoti nešildomoje patalpoje arba vasarą nevėdinamoje patalpoje.

Pamokoms reikia paruošti 10 psl. rašinėlių, bet neturi nei sąsiuvinio, nei popieriaus lapų, neturi pinigų nusipirkti, mokytoja taip pat negali duoti.

Praleisti 5 - 6 valandas užrištomis akimis su reginčia grupės nare: 1 val. praleisti namuose, tada važiuoti autobusu į parduotuvę, parką, muziejų, sugrįžti namo.

Gavus leidimą, praleisti visą dieną su darbininkais be amato: važiuoti kartu į darbą, valgyti tą patį maistą ir pan.

Praleisti dieną su draugu ar drauge, kuris neturi darbo: kartu peržiūrėti laikraščius, eiti į įstaigas, būti kartu, kai skambina telefonu, laukti per pokalbius su darbdaviu, pildyti anketas.

67. Kitokios sąlygos

Vasaros stovykloje vieną parą skirti žaidimui "Kitokie žmonės". Kitą dieną stovyklautojai perskaito ar peržiūri leidinį apie vargingesnius žmones ir šalis.

Pasiūlymai žaidimui:

Jei stovyklautojai patys ruošia vakarienę, virtuvėje palikti visus įrankius išskyrus keptuvę ir puodą virti arbatai ar kavai.

pranešti, kad parai būrelis gauna penkis litrus vandens viskam - gėrimui, virimui arbatai, kavai, prausimuisi, dantų valymui.

Nusimaudymui su muilu gaunama vienas litras vandens.

Negalima naudotis tualetais, nėra muilo ir tualetinio popieriaus.

Labai apribotas maistas: pusryčiams - puodukas kavos ar arbatos ir duonos riekė; pietums bulvės, svogūnas ir duonos gabalėlis; vakarienei - valanda prieš įprastą laiką pranešti, kad vakarienės nebus. (Negalima eiti į parduotuvę, prašyti iš žmonių, vogti ir pan.) Vakare galima duoti vakarienę ir pasikalbėti kaip jautėsi dienos metu.

Įsivaizduoti, kad trys stovyklautojai yra sužeisti. Juos reikia nugabenti į ligoninę už dviejų kilometrų be automobilio, nes nėra degalų.

Stovykla padalijama į "šalis", kurių kiekviena tegaus penkis pasus, o be paso negalima keliauti iš vienos šalies į kitą. Pasą gauna tie, kurie raštu tinkamai paaiškina savo kelionės tikslą "pasų valdybai".

68. Kitokie žmonės

Tikslas: pažinti ir užjausti neturtingesnius už save.

Aprašymas:

Pusė grupelės surašo kaip gyvena vargingesni žmonės kaimynystėje, mieste ar krašte. Antra pusė grupelės parašo kaip gyvena žmonės kitoje, neturtingesnėje šalyje. Kaip jie gyvena? Ar turi pakankamai maisto ir geriamo vandens? Ar yra mokyklų, koks yra mokslas, sveikatos priežiūra, higiena?

Iš visų minčių sudaromas bendras sąrašas. Tam skiriama 15 minučių.

Visai grupei užduodama užduotis per 10 min. sugalvoti pratybas, kaip išgyventų neturtingesnių už save padėtį.

Grupelės pristato savo sugalvotas užduotis ir visi sutaria iki kada pabandys tai įgyvendinti (pvz. iki kito susirinkimo).

Grupelės nariai nusprendžia kaip tai vykdys - po vieną, poromis ar visi kartu.

Sutartą dieną grupelės pasidalina patirtimi ir išpūdžiais susirinkime.

Vadovai pabrėžia, kaip kitokie žmonės gyvena ir pvz. perskaito straipsnį apie sunkesnes šios vietovės ar kito krašto gyvenimo sąlygas.

69. Žmonijos spalvos

Aprašymas: Žaidžia 40 asmenų - toks skaičius ryškiausiai atspindi žmoniją. Pagal rasių santykį stovyklautojai pagamina spalvotas kaukes: 10 geltonų veidų su siauromis akimis, 10 rudų, 6 juodus, 1 rausvą (indėnas), 4 pilkus, 9 baltus. Jei yra galimybių, galima pridėti vieną kitą aprangos detalę. Visiems susirinkus duodama užduotis: visų pirma susėsti (kaip susėda?); žaidimo vedėjas pasako, kad bus renkama taryba Jungtinėms Tautoms. Dideliame lape surašomos tarybos narių savybės, reikalingos toms pareigoms. Tada visiems duodama užduotis išrinkti 10 žmonių į JT tarybą. Išrinkta taryba renka trijų asmenų valdybą - "prezidiumą" iš visų "pasaulio" žmonių. Jiems taip pat duodamas spręsti koks nors žmonijos klausimas: pabėgėlių problemos, aplinkos tarša, energijos naudojimas, žaliavų kainos (vadovai iš anksto parūpina reikalingus duomenis). Kiekvienai problemai svarstyti duodamas fiksuotas laikas.

Įvertindami pratybas dalyviai, tarybos ir valdybos nariai bei vadovai pasidalija savo išpūdžiais pabrėždami žmonijos įvairovę, skirtingus papročius, kultūras, ekonomiką.

Judrūs žaidimai

70. Akla karvė

Vieta: didesnė patalpa.

Priemonės: varpelis ir skarelė akims užrišti.

Žaidimo aprašymas: Visi žaidėjai susėda ratu. Vienam žaidėjui užrišamos akys - jis yra "akla karvė". Tada tas žaidėjas kelis kartus apsikamas aplink ir pastatomas rato viduryje. Žaidėjai siunčia varpelį ratu ir skambina. "Akla karvė" turi sekti varpelio skambėjimą. Kai vadovas duoda ženklą, varpelį turintis žaidėjas nustoja juo skambinti ir nebeperduoda jo toliau. "Akla karvė" dabar turi atspėti pas ką yra varpelis parodydama į tą žaidėją pirštu. Jei atspėja, tai žaidėjas, turintis varpelį, tampa "akla karve". Jei neatspėja, lieka "akla karve" kol atspės.

71. Aklujų polka

Vieta: didesnė patalpa.

Trukmė: 10 min.

Tinkamumas: vaikams nuo 10 metų, jaunimui ir suaugusiems. Įvairaus dydžio grupėms.

Tinka naudoti pradinėse stadijose, kad sukurtų pasitikėjimą ir palengvintų žaidiminių tarpusavio santykius.

Žaidimo aprašymas: mažesnė dalis žaidėjų yra "aklieji". Jiems užrišamos akys arba jie užsimerkia. Kiti gali matyti. Kiekvienas "aklasis" gauna po vieną matantį partnerį. Pradžioje groja lėtesnė muzika, po to šiek tiek greitesnė. Pagal muziką matantieji vedžioja savo "akluosius" partnerius. Po trumpo laiko (labai atsargiai) jie perduoda "aklajį" kitam matančiajam. Po kurio laiko pasikeičiama vaidmenimis: "matantieji" tampa "aklaisiais", o aklieji "matančiais".

Variantai: galima susitarti, kokia forma "matantieji" vedžios "akluosius", pav. liesdamiesi delnais, ar lengvai liesdami pečius, ar tik liesdamiesi dviem pirštais.

Pedagoginiai nurodymai: žaidimas gali padėti pagrindus tarpusavio pasitikėjimui. Žaidimas gera priemonė šokant laisvesniu būdu judėti pagal muziką.

72. Asmens sargybiniai

Vieta: lauke ar patalpoje.

Trukmė: 5 - 10 min.

Dalyviai: vaikai nuo 6 metų, jaunuoliai ir suaugusieji.

Tikslas: Tinka naudoti norint suaktyvinti grupę. Judrus žaidimas, tinkamas žaisti 4 ir daugiau žaidėjų.

Žaidimo aprašymas: Sudaromos mažos grupės po 4 žaidėjus. Vienas iš jų yra LSA (labai svarbus asmuo - taigi įžymi asmenybė), du yra jo asmens sargybiniai, o ketvirtasis yra agentas, kuris turi "nušauti" LSA. Asmens sargybiniai ir LSA susikabina rankomis ir sudaro ratą. Agentas turi paliesti LSA nugarą. Abu asmens sargybiniai stengiasi to jam neleisti padaryti. Jeigu LSA paliečiamas, galima pasikeisti vaidmenimis.

Pedagoginiai nurodymai: žaidimas reikalauja iš žaidėjų koordinacijos ir judrumo. Šį žaidimą ypač tinka žaisti tarp mažiau judrių motorinio aktyvumo fazių. Ypač įdomu žaisti

atitinkamai persirengus (užsidėjus tam tikrą galvos apdangalą ar akinius) ir LSA parinkus įžymių žmonių vardus.

73. Balionų mūšis

Priemonės: balionai ir juostelės jiems pririšti.

Žaidimo aprašymas: Grupė padalinama į dvi komandas, kiekvienam komandos nariui prie alkūnės pririšamas pripūstas balionas ir komandos su balionais kaunasi. Jei kurio nors dalyvio balionas susprogsta, jis iškrenta iš žaidimo. Laimi ta komanda, kurioje lieka nesusprogusių balionų.

74. Bola

Vieta: geriausia lauke.

Priemonės: šokinėjimo virvutė arba paprasta virvė.

Žaidimo aprašymas: Vienas žaidėjas stovi rato viduryje ir suka virvutę. Kai virvutė sukasi gražiais ratais, kiti žaidėjai įsijungia į žaidimą ir šokinėja per virvutę. Viduryje stovintis žaidėjas gali iš pradžių sukti virvutę lėtai, o paskui pamažu sukti vis greičiau. Taip pat gali nurodyti, kad žaidėjai turi susikibti ir šokinėti poromis. Tas, kurį virvutė užgauna, iškrenta iš žaidimo arba stoja į rato vidurį ir toliau suka virvutę.

75. Britų buldogai

Vieta: geriausia lauke.

Žaidimo aprašymas: Žaidimo lauke pažymimos dvi ribos. Viduryje, tarp ribų, stovi trys žaidėjai, kurie yra "britų buldogai". Visi kiti žaidėjai stovi už vienos iš ribų. Kai viduryje stovintys žaidėjai sušunka "Britų buldogai", kiti žaidėjai turi stengtis kuo greičiau nepaliesiti perbėgti į kitą pusę, už kitos ribos. Jei kuris nors viduryje esantis žaidėjas paliečia bėgantįjį - jie pasikeičia vietomis, paliestasis tampa "Buldogu".

76. Gaudyk - negaudyk

Vieta: geriausia lauke.

Priemonės: kamuolys.

Žaidimo aprašymas: žaidėjai stovi ratu ir jų rankos sukryžiuotos ant krūtinės. Vienas žaidėjas stovi rato viduryje. Jis turi kamuolį ir jį mesdamas kuriam nors žaidėjui sako "Gaudyk" arba "Negaudyk". Pirmu atveju žaidėjas turi negaudyti kamuolio ir net nepajudinti rankų, antru atveju - sugauti kamuolį. Jei žaidėjas suklysta, jis arba iškrenta arba eina į vidurį ir toliau mėto kamuolį.

77. Gaudynės

Vieta: geriausia lauke.

Žaidimo aprašymas: Du žaidėjai susikalbina rankomis ir pasirošia gaudyti. Kai jie paliečia kitą žaidėją, jis taip pat susikalbina su jais rankomis ir gaudo kitus žaidėjus. Kai gaudo keturi žaidėjai, jie gali pasidalinti į dvi gaudančių poras arba likti visi kartu. Kai gaudo daugiau žaidėjų, jie gali pasidalinti, bet pasidalinus kiekvienoje gaudytojų grupelėje turi būti lyginis žaidėjų skaičius. Žaidžiama, kol visi žaidėjai pagaunami.

78. Gyvatės uodega

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai sustoja į vieną liniją ir padeda abi rankas ant pečių priešais stovinčiam žaidėjui. Pirmas eilėje stovintis žaidėjas yra gyvatės galva, o paskutinis - uodega. Galvos tikslas yra pagauti uodegą. Uodega stengiasi išvengti galvos, o visas kūnas juda paskui galvą. Jeigu galva pagauna uodegą arba gyvatės kūnas suplyšta, tada paskutinis buvęs žaidėjas tampa galva, o priešpaskutinis - uodega. Taip žaidžiama, kol visi turi galimybę pabūti galva ir uodega.

79. Gyvulių kiemas

Žaidimo aprašymas: Kiekvienas žaidėjas gauna gyvulio pavadinimą. Vienodus pavadinimus gauna trys žaidėjai. Davus pradžios signalą visi žaidėjai turi skleisti savo gyvuliui būdingus garsus ir susirasti kitus du žaidėjus. Pirmas susitikęs trejetas laimi. Taip pat šį žaidimą galima panaudoti norint grupę suskirstyti į trejetus tolimesnėms užduotims ar žaidimams.

80. Išplaktas

Vieta: geriausiai pievoje.

Trukmė: 5 - 10 min.

Tinkamumas: vaikams nuo 6 metų, jaunuoliams ir suaugusiems. Linksmas žaidimas, kuris tinka truputį atsipalaiduoti grupei. Optimalus grupės dydis 10 - 20 žaidėjų.

Žaidimo aprašymas: Įsivaizduok: po vieno pasivaikščiojimo po užėigas tu prabundi kokteilyje. Mikseris atūžia tavęs link. Tu išvengi susitikimo su juo, tačiau jis vėl slenka tavęs link. Saugokis! Šią trumpą sceną galima sužaisti. Žaidėjai guli rate ant pilvo. Jie yra mikseriai. Viduryje guli žaidėjas, kurį stengiasi paliesi kamuoliu rate gulintys "mikseriai". Jei tai pavyksta, žaidėjai pasikeičia vietomis. Jeigu kamuolys nusiridena už rato ribų, viduryje esantis žaidėjas gauna papildomą tašką.

Variantai: galima susitarti, kad kiekvienas žaidėjas už įgautą tašką gali pasakyti grupei ar vienam kuriam nors žaidėjui savo norą. "Mikseriai gali taip pat atsistoti ir būti atsikukė veidu

į rato išorę ir mėtyti kamuolį pasilenkę pro savo kojas. Jeigu yra daug žmonių, galima pasidalinti į dvi grupes. Taip pat galima žaisti su 2 viduryje esančiais žaidėjais.

Pedagoginiai nurodymai: šį žaidimą tinka žaisti tarp keleto labai judrių žaidimų "nusiraminiui". Vadovas turėtų pirmas eiti į rato vidurį.

81. Išridenk kamuolį

Žaidimo aprašymas: žaidėjai sustoja glaudžiu ratu su gana plačiai išskėstomis kojomis. Vienas žaidėjas stovi rato viduryje su kamuoliu. Jis stengiasi išridenti kamuolį tarp žaidėjų kojų už rato. Žaidėjai stengiasi sulaukyti kamuolį rankomis. Jei kamuolys išrieda už rato pro kurio nors žaidėjo kojas, tas žaidėjas eina į rato vidurį.

82. Kelionė automobiliu

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai sėdi rate, kiekvienas turi savo kėdę ir pasiskirsto automobilio dalių pavadinimus. Viduryje esantis žaidėjas juda ir pasakoja kelionės automobiliu istoriją. Kai paminima kuri nors automobilio dalis, žaidėjai su tuo pavadinimu atsistoja ir prisijungia prie pasakotojo. Kai pasakotojas sušunka atsipalaidavimui ir reakcijos lavinimui.

Grupės dydis: 10 - 30 žaidėjų.

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai pasidalina į dvi lygias dalis ir sudaro du koncentriškus ratus: "kėglius" ir "kėglių klubą". Vidinio rato žaidėjai ("kėgliai") susikabina ir stovi veidu į rato išorę. Išorinis ratas ("kėglių klubas") turi su pasunkintu kamuoliu ridendamas pataikyti į kurį nors "kėglį". Paliestas žaidėjas pereina į "kėglių klubą" Vidinis ratas vėl užsidaro. Ridenimo atstumas nesikeičia. Paskutiniai trys "kėgliai" tampa "kėglių klubu", o "kėglių klubas" tampa "kėgliais".

Pedagoginiai nurodymai: Žaidimas reikalauja kūno judrumo ir žaidėjų koordinacijos. Vyresni vaikai ir jaunimas naudoja mažytes žaidimo taktikas. Žaidimas atpalaiduoja ir atgaivina, per daug neįtempdamas. Ypač jaunesniems yra labai svarbu žaidimo istorija. Galima atitinkamai ir apsirengti. Taisyklės, kuriose žaidėjai neiškrenta iš žaidimo, mažina varžybinių orientaciją ir veikia atpalaiduojančiai. Jaunesniems žaidėjams reikėtų prieš žaidimą paaikškinti apie patį žaidimą kėgliais ir leisti keletą kartų pabandyti numušti "kėglius".

83. Kopėčios

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai padalinami į dvi komandas. Komandos susėda viena prieš kitą ant žemės ištiestomis, plačiai išskėstomis kojomis, o porų pėdos vos liečiasi. Kiekviena pora gauna pavadinimą arba numerį. Kai vadovas pasako poros numerį, abu žaidėjai turi atsikelti, viena kryptimi per kitų porų kojas nubėgti iki galo, apibėgti visą žaidėjų eilę iš išorės ir iš kito galo per žaidėjų kojas sugrįžti į savo vietą. Tas žaidėjas, kuris pirmas grįžta į vietą, uždirba vieną tašką savo komandai.

84. Lapė ir kiškis

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai padalinami į grupes po tris ir pasiskirsto žaidimo aikštelėje. Iš trijų du žaidėjai suformuoja "namus" - atsistoja veidu vienas į kitą ir susikabina rankomis. Trečias žaidėjas yra kiškis ir tiesiog stovi savo namuose - tarp žaidėjų rankų. Taip pat yra dar du žaidėjai - lapė ir kiškis, kuris neturi namų. Lapė gauda kiškį. Kai kiškis pavargsta, jis gali bėgti iki artimiausių namų ir juose atsistoti, o kitas kiškis, buvęs namuose, turi išbėgti ir lapė toliau jį gauda. Kai lapė pagauna kiškį, jie keičiasi vaidmenimis.

85. Lobio pagrobimas

Vieta: geriausiai didesnėje patalpoje, bet galima ir lauke.

Trukmė: 10 - 15 min.

Tinkamumas: vaikams nuo 6 metų, jaunimui ir suaugusiems. Rato žaidimas, su judesio elementais. Jis tinkamas grupei atsipalaiduoti.

Žaidimo aprašymas: grupė sėdi ratu. Ji yra "siena". Viduryje rato padėtas "lobis" (tai gali būti dėžė arba šiaip gerai pagriebiamas daiktas). Vienas iš žaidėjų yra lobio "vagis". Jis išeina iš patalpos. Grupės nariai susitaria, kuris bus "sargybinis". Kai lobio "vagis" įeina į rato vidurį ir paima lobį, tuomet "sargybinis" gali pradėti gaudyti "vagį". Jis turi suspėti jį pačiupti tol, kol "vagis" dar yra rato viduryje. Išradingas "vagis" pabandys apsimesti, kad jis ima "lobį", kad išsiaiškintų, kuris yra "sargybinis". Kiti žaidėjai gali padėti "sargybiniui ir suklaidinti "vagį", atlikdami apgaulingus judesius, lyg jie patys būtų "sargybiniai".

Variantai: galima žaisti su dviem "vagiais" ir dviem "sargybiniais".

Pedagoginiai nurodymai: žaidimas padeda vystyti įvairias strategijas ir mokytis grupei dirbti drauge. Žaidimas gali būti tikrai įtemptas.

86. Lenktynės su balionais

Priemonės: 4 apvalūs balionai.

Žaidimo aprašymas: Grupė padalinama į dvi komandas ir kiekviena dalis pasiskirsto poromis. Paruošiama lenktynių trasa, pažymima pradžia ir pabaiga. Kiekvienos komandos poros išsiskirsto visoje lenktynių trasoje vienodais atstumais. Poros sustoja nugaromis ir susikabina per sulenktas alkūnes. Kiekvienos komandos pirmos poros nariams duodama po pripūstą balioną, kurį žaidėjai laiko rankose. Kai duodamas signalas pradėti lenktynes, pirmoji pora bėga prie antros ir perduoda balionus. Antroji perduoda trečiajai ir t.t. Laimi ta komanda, kuri pirma pasiekia finišą.

87. Minų laukas

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai padalinami į tris grupes. Viena grupė yra minos ir ramiai stovi žaidimo lauke. Kita grupė yra bėgliai, kurie stengiasi saugiai pereiti minų lauką, tačiau jų akys užrištos ir jie nežino kur stovi minos. Trečia grupė yra padėjęjai, kurie stovi kitame lauko gale ir stengiasi nurodyti bėgliams saugų kelią per minų lauką. Jei bėglys atsitrenkia į miną, abu sprogsta. Grupės turėtų pasikeisti vietomis, kad visi turėtų galimybę patirti kiekvieną situaciją. **Variantai:** Iš pradžių bėgliai gali eiti po vieną per minų lauką, vėliau galima pabandyti leisti visiems bėgliams bėgti kartu. Taip pat galima apsunkinti žaidimą sąlyga, kad vienam bėgliui susidūrus su mina, visi bėgliai grįžta į pradžią ir bando pereiti lauką iš naujo.

88. Nosinaitė

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai sustoja ratu. Vienas žaidėjas eina aplink ratą išorine puse. Jis turi nosinaitę. Pasirinkęs žaidėją, jis tyliai numeta nosinaitę jam už nugaros ir stengiasi toliau ramiai apeiti visą ratą iki to žaidėjo, kol jis nesuprato, kad nosinaitė yra jam už nugaros. Jeigu tai pavyksta, žaidėjas, kuriam už nugaros buvo nosinaitė, tampa negyva žuvimi ir eina į rato vidurį. Jei žaidėjas atranda nosinaitę už nugaros, jis turi vyti ją numetusį žaidėją ir stengtis pagauti jį iki jis neatsistojo į to žaidėjo vietą rate. Jei nepagauna, toliau turi eiti ratu ir kam nors už nugaros numesti nosinaitę. Yra du būdai, kuriais negyva žuvis gali išsigelbėti. Jis gali bandyti pavogti nosinaitę iš už nugaros kuriam nors žaidėjui, kol jis dar nepastebėjo jos arba žaidėjas, atradęs nosinaitę sau už nugaros, gali numesti ją negyvai žuviai už nugaros ir tada negyva žuvis turi pagauti išorėje esantį žaidėją.

89. Nugaros

Grupės dydis: nelyginis dalyvių skaičius.

Žaidimo aprašymas: Visi žaidėjai sustoja poromis, išskyrus vieną. Kai tas žaidėjas pasako "Nugaromis", poros turi sustoti nugaromis vienas į kitą. Kai pasako "Rankomis", poros turi atsisukti vienas į kitą ir paspausti rankas. Kai vėl sušunkama "Nugaromis" (ir toliau kiekvieną kartą sušukus "Nugaromis"), poros turi pasikeisti ir suradę naują partnerį su juo sustoti nugaromis. Tuo tarpu vienas buvęs žaidėjas stengiasi sau surasti porą. Be poros likęs žaidėjas toliau kartuoja nurodymus.

90. Pelėkautai

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai padalinami į dvi komandas. Viena komanda sustoja ratu, susikabina rankomis ir jas iškelia virš galvų. Kita komanda yra pelės ir bėgioja per pelėkautus. Vadovas, nežiūrėdamas į tai kur yra pelės, sušunka "Pelėkautai" ir rate stovintys žaidėjai nuleidžia rankas. Visos pelės, esančios rato viduryje yra sugautos ir prisijungia prie pelėkautų. Paskutinė nepagauta pelė laimi. Tada komandos turėtų keistis vietomis.

91. Pietų metas

Priemonės: maži popieriaus lapeliai, žemės riešutai arba saldainiai.

Žaidimo aprašymas: Dalyviai padalinimai į grupes mažiausiai po 4 žaidėjus. Kiekviena grupė pasirenka gyvūno pavadinimą ir atitinkamą garsą, taip pat išsirenka vadovą. Kiekvienos grupės tikslas yra surinkti kuo daugiau maisto (popieriaus lapelių, riešutų ar saldainių). Žaidimui prasidėjus kiekvienas žaidėjas gali ieškoti maisto žaidimo teritorijoje, tačiau jį paimti nuo žemės gali tik grupelės vadovas. Kiti žaidėjai maisto paimti negali. Kai kiti žaidėjai suranda maisto, stovėdami šalia turi skleisti sutartą garsą kol ateis vadovas. Kai vadovas paima maistą, galima ieškoti toliau. Komanda, kuri surenka daugiausiai maisto, laimi.

92. Pučia stiprus vėjas...

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai susėda ratu iš tiesių rankų atstumu vienas nuo kito. Vienas žaidėjas stovi rato viduryje. Jis yra "vėjas". Žaidimas prasideda kai "vėjas" sukasi ratu, mojuoja rankomis ir sako "Pučia stiprus vėjas." Tada jis gali nurodyti ką konkrečiai "vėjas" nupučia, pvz. "Stiprus vėjas nupučia visus mėlynakius." Visi žaidėjai su mėlynomis akimis turi atsistoti ir bėgti "vėjo" pūtimo kryptimi bei susirasti laisvą vietą. Taip pat ir "vėjas" tuo metu stengiasi susirasti sau laisvą vietą. Tas, kuris liko be vietos atsistoti, tampa "vėju".

93. Sardinės

Žaidimo aprašymas: Vienas žaidėjas slepiasi, kiti žaidėjai tuo tarpu skaičiuoja iki 100. Tada visi eina ieškoti pasislėpusio žaidėjo. Kai kuris nors žaidėjas jį suranda, tyliai prisijungia prie pasislėpusiojo. Taip žaidimas tęsiasi kol visi žaidėjai pasislepia vienoje vietoje lyg sardinės skardinėje :) Kai paskutinis žaidėjas suranda pasislėpusius, žaidimas baigiasi.

Pastaba: Būtina 100% žaidimo priežiūra.

94. Slėpynės

Vieta: laike ar didesnėje patalpoje.

Žaidimo aprašymas: Žaidimo pradžioje žaidėjai, naudodami kokią nors skaičiuotę, išsiskaičiuoja. Tada paskutinis likęs žaidėjas užsidengia akis (nususuka) ir duoda laiko kitiems žaidėjams pasislėpti. Paprastai laikas matuojamas skaičiuojant (iki 20, ar 30). Kai visi žaidėjai pasislepia, ieškotojas, baigęs skaičiuoti, garsiai sušunka "Einu ieškoti" ir stengiasi surasti kitus žaidėjus. Pamatęs kurį nors pasislėpusį žaidėją, ieškotojas bėga į sutartą vietą (tai vieta, kurioje žaidimas prasidėjo) ir pribėgęs paliečia sutartą daiktą (medį, namo sieną ar pan.) ir sušunka surastojo vardą. Surastasis gali "išsigelbėti" pirmas atbėgęs ir palietęs sutartą daiktą ir sušukęs savo vardą. Pirmas "neišsigelbėjęs" surastasis kitame

žaidimo cikle tampa ieškotoju. Taip pat žaidėjas gali "išsigelbėti", net jei ieškotojas jo nepastebėjo - jis turi paliesti sutartą daiktą ir sušukti savo vardą. Jei ieškotojas pastebėjo tokį bėgantį žaidėją, jis gali bandyti jį aplenkti ir padaryti tai pirma. Kai visi žaidėjai surandami, žaidimas pradedamas iš naujo.

95. Slėpynės 2

Žaidėjų grupė pasidalina į du pogrupius A ir B. Grupė A eina slėptis ir pakeliui palieka pėdsakus ar žemes, pagal kurias grupė B galėtų juos atsekti. Kai nueina pakankamai toli, visi grupės A žaidėjai pasislepia. Grupės B žaidėjai turi sekti grupės A pėdomis ir juos surasti. Kai B grupė suranda grupę A, sušunka "Radau", kad abiejų grupių žaidėjai išgirstų ir abi grupės turi bėgti atgal. Kuri pirma atbėga, toji kitą kartą išeina slėptis.

96. Skardinių kvadratas

Vieta: kvadrato žaidimo aikštelė.

Trukmė: 15 min.

Priemonės: Kamuolys ir tiek skardinių, kiek yra žaidėjų.

Žaidimo aprašymas: Žaidimo aikštelė padalinama kaip kvadrato žaidimui. Žaidėjai padalinami į dvi komandas Kiekviename aikštelės gale didesniu atstumu viena nuo kitos pastatoma tiek skardinių (kėglių, butelių ar pan.) kiek komandoje yra žaidėjų. Komandos užima savo aikštelės dalį ir žaidimo eigoje negali iš jos išeiti. Žaidimo tikslas - numušti kuo daugiau kitos komandos skardinių. Savo skardines (esančias už komandos kvadrato dalies) žaidėjai gina stengdamiesi sugauti ar numušti kamuolį. Skardinė yra numušta, nesvarbu ar kamuolys pataikė tiesiai į ją, ar nuo ko nors atsimušęs. Komandos gauna kamuolį paeiliui. Po 15 min. žaidimas baigiasi ir laimi ta komanda, kuri numušė daugiau skardinių.

Variantas: Jei yra daug žaidėjų, galima žaisti su dviem kamuoliais.

97. Spalvoti kiaušiniai

Žaidimo aprašymas: Vienas žaidėjas išrenkamas būti lape, antras - višta. Visi likę žaidėjai yra kiaušiniai. Lapė iš pradžių pasitraukia toliau nuo vištos ir kiaušinių, kad jų negirdėtų. Tuo tarpu višta kiekvienam kiaušiniui priskiria spalvą. Tada visi "kiaušiniai" išsirikiuoja priešais vištą. Ateina lape, atsistoja vištai už nugaros ir beldžia į duris. Višta klausia: "Kas ten?" Lapė atsako: "Tai lapė." Višta: "Ko tu nori?" Lapė: "Spalvotų kiaušinių." Višta: "Aš tokių neturiu." Kai višta tai pasako, kiaušiniai ima garsiai juoktis. Lapė: "Aš girdžiu kaip jie juokiasi." Višta: "Gerai. Kokią spalvą renkiesi?" Tada lapė turi pasirinkti spalvą ir pasakyti. Kai ji pasako spalvą, kuri yra priskirta kiaušiniui, tas kiaušinis turi bėgti pas vištą, o lapė stengiasi jį pagauti. Jei pagauna, tai tada kiaušinis tampa lape, o lapė - višta. Jei nepagauna, lapė turi rinktis kitą spalvą, tačiau visas vištos ir lapės pokalbis turi pasikartoti iš pradžių.

98. Šokanti meška

Priemonės: virvė.

Žaidimo aprašymas: virvė gana laisvai pririšama prie medžio kamieno, kad galėtų aplinkui jį suktis. Vienas žaidėjas tampa meška ir laikosi už virvės galo. Kiti žaidėjai turi bėgioti aplinkui medį ne toliau kaip per meškos ištiestą ranką. Jei meška paliečia kurį nors žaidėją, jis taip pat tampa meška ir viena ranka susikabina su meška, o kita gauda likusius žaidėjus.

99. Šokančios statulos

Priemonės: Šokių muzika, vienkartiniai puodeliai ar tušti jogurto indeliai kiekvienam žaidėjui.

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai užsideda vienkartinius indelius ant galvų ir šoka. Tas, kuris ilgiausiai išlaiko indelį ant galvos - laimi.

100. Šok kartu

Priemonės: Šokių muzika.

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai sėdi ratu, kiekvienas ant savo kėdės. Grojant muzikai viduryje esantis žaidėjas (vadovas) šoka rate. Jis pasirinktinai gali paliesti kitus sėdinčius žaidėjus tardamas: "Šok kartu". Paliestas žaidėjas prisijungia prie šokio. Šokama tol, kol vadovas pasako "Šokis baigėsi". Tada kiekvienas šokęs žaidėjas stengiasi kuo greičiau susirasti sau vietą ir atsistoti. Be vietos likęs žaidėjas tęsia žaidimą.

101. Tinklinis

Vieta: tinklinio aikštelė.

Priemonės: tinklinio kamuolys ir tinklas.

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai padalinami į mergaičių ir berniukų komandas. Kai berniukas ar mergaitė permeta kamuolį per tinklą, gali bėgti į kitą tinklo pusę. Žaidimo tikslas, kad komandos pilnai apsiukeistų pusėmis, tačiau tam, kad šį tikslą pasiektų, reikalingas bendradarbiavimas.

102. Tiranozauras

Žaidimo aprašymas: Vienas žaidėjas yra tiranozauras. Jam prikabinama 120-170 cm virvė ir jis gauda kitus žaidėjus. Pagautasis žaidėjas sustingsta ir negali pajudėti. Taip žaidžiama, kol tiranozauras išgaudo visus žaidėjus. Yra tik viena priemonė apsisaugoti nuo tiranozauro: drąsuoliai gali užminti jam ant uodegos ir kai tiranozauras praras ją, žaidimas taip pat bus baigtas, nes žvėris jau nugalėtas.

Variantai: didesnė grupė gali būti keli tiranozaurai. Taip pat galima sugalvoti būdų, kaip išlaisvinti valgiui paruoštus sugautuosius (pav. Pralysti jam tarp kojų arba išnešti iš už aikštelės ribų. Galima įvesti ir du žmonių gelbėtojus. Varijuoti galima pagal žaidėjų norus ir nuotaiką. Žaidimo aikštelės ribos turi būti tiksliai pažymėtos. Virvė turi būti labai lengvai pritvirtinta, kad užlipus ant jos, ji atitrūktų.

Pedagoginiai nurodymai: žaidimas reikalauja rizikos, drąsos, bendradarbiavimo su kitais žaidėjais, kad įveiktų tiranozaurą. Pirmą kartą būtų gerai, kad tiranozauru būtų vadovas ir baisiai riaumotų bei gąsdintų žaidėjus.

103. Trečias bėga

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai pasidalina į grupes po tris, du žaidėjai lieka be trejeto. Grupelėse po tris žaidėjai sustoja vieni kitiems už nugarų suformuodami liniją, o visi trejetai sustoja į ratą, palikdami pakankamai didelius tarpus tarp grupelių. Vienas iš dviejų likusių žaidėjų gauda, kitas bėga. Kai bėgantis žaidėjas pavargsta, jis gali atsistoti prieš bet kurį trejetą. Tokiu būdu toje grupelėje paskutinis, ketvirtas žaidėjas tampa gaudomu. Jis bėga, o pavargęs gali pasirinkti kitą trejetą. Jei gaudantis žaidėjas sugauna bėgantį, jie keičiasi vietomis - bėgęs tampa gaudančiu, o gaudantis - bėgančiu.

104. Vaikas ore

Vieta: geriausiai lauke.

Priemonės: kamuolys.

Žaidimo aprašymas: Pradžioje dalyviai išsiskaičiuoja ir kiekvienas turi prisiminti savo skaičių. Žaidimo pradžioje dalyvis su didžiausiu numeriu meta kamuolį į viršų šaukdamas "Vaikas ore, numeris ..." ir pasako kurį nors numerį, o tada bėga į šalį. Tas dalyvis, kurio numeris buvo pasakytas, pagauna kamuolį ir pagavęs sušunka "Stop". Tai išgirdę visi kiti žaidėjai turi sustoti ir nejudėti. Žaidėjas su kamuoliu gali žengti tris žingsnius link kurio nors kito žaidėjo ir mesti į jį kamuolį. Jei pataiko, tai tas žaidėjas gauna vieną raidę iš žodžio "Vaikas", V. Jei nepataiko, tai tas, kuris turėjo kamuolį, gauna raidę V. Kai žaidėjas susirenka visas raides iš žodžio "Vaikas", jis iškrenta iš žaidimo. Žaidžiama, kol lieka vienas žaidėjas.

105. Vienišas vaiduoklis

Žaidimo aprašymas: Pažymima vaiduoklio teritorija ir vienas žaidėjas išrenkamas vaiduokliu. Jis visada pasilieka pažymėtoje teritorijoje - sename name. Vaiduoklis labai vienišas ir nori susirasti draugų. Kiti žaidėjai yra saugūs už namo ribų, tačiau mielai erzina vienišą vaiduoklį vis įeidami į seną namą. Vaiduoklis stengiasi pagauti žaidėjus, esančius name. Jeigu jam pasiseka paliesti kurį nors žaidėją, tas žaidėjas taip pat tampa vaiduokliu ir

padeda gaudyti kitus žaidėjus. Paskutinis likęs nepagautas žaidėjas laimi ir kito žaidimo metu tampa vienišu vaiduokliu.

106. Voverėčių medžioklė

Vieta: lauke ar didesnėje patalpoje.

Trukmė: 10 min.

Tinkamumas: vaikai, jaunimas, suaugę. 15-20 žaidėjų. Atpalaiduoja grupę, patenkina judėjimo poreikį.

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai pasidalina į dvi grupes ir atsistoja į dvi eiles, remdamasi vienas į kitą nugarą. Du žaidėjai stovi eilių galuose. Vienas jų yra medžiotojas, kitas voverė. Po signalo medžiotojas pradeda gaudyti voverę, o voverė bėga. Medžiotojas gali gaudyti tik viena kryptimi, o voverė bėgti gali įvairiomis kryptimis. Medžiotojas bet kuriuo momentu gali atsistoti prie kurio nors žaidėjo, stovinčio eilėje ir dabar jau šis yra medžiotojas ir gauda voverę. Kitas žaidėjas gali pasirinkti kokią nori kryptį gaudyti voverei, tačiau vėliau jos keisti irgi negali. Jei voverė pagaunama, medžiotojas tampa voverė, o voverė medžiotoju. Taip visa grupė bendromis pastangomis bando sugauti voverę. Kai voverė sugauta, žaidėjai vėl atsistoja į dvigubos eilės galus. **Variantai:** Žaidimo sėkmė priklauso nuo greito medžiotojų pasikeitimo. Galima susitarti, kad medžiotojai gali keistis ne anksčiau, kaip po vieno apibėgimo rato.

Pagalbinės priemonės: Reikia labai gerai išaiškinti žaidimo taisykles. Galima susitarti, kad medžiotojas turi turėti kepurę (keičiantis, ją užmauti kitam). Grupė neturėtų būti per didelė. Žaidimas reikalauja greitos reakcijos ir vikrumo.

107. Žąsys skraido

Žaidimo aprašymas: Kai vadovas sako "Žąsys skraido" ir mojuoja rankomis kaip paukštis, visi žaidėjai turi kartoti tą patį. Vadovas tęsia toliau sakydamas "Katės miaukia" ir visi skleidžia atitinkamus garsus. Vadovas tęsia toliau sakydamas, pvz. "Arkliai žvengia", "Vištos kudakuoja", "Žuvys plaukia" su atitinkamais garsais ir judesiais. Kai visi įsijaučia į žaidimą, vadovas kartais pasako neteisingą sakinį pvz. "Karvės loja" arba "Drambliai skraido". Jei žaidėjas imituoja veiksmą ar garsą, jis gauna baudą. Po trijų baudų jis iškrenta iš žaidimo.

108. Žmonių pagrobimas

Vieta: lauke (geriausiai pievoje ar ant smėlio).

Trukmė: 15 min. ir ilgiau.

Amžius: nuo 10 metų vaikams, jaunimui ir suaugusiems. Grupės dydis: tarp 18 ir 30 žaidėjų.

Žaidimo aprašymas: Kaip ir senovės Romoje vykdavo žmonių pagrobimas, taip ir čia bus grobiami žmonės. Žaidėjai pasidalina į dvi lygias dalis (romėnus ir sabiniečius). Kiekviena

grupė turi savo valstybės teritoriją. Tarp jų yra niekieno žemė. Kiekviena tauta stengiasi tapti galingesne ir skaitlingesne. Todėl jiems reikia žmonių iš kitos valstybės, tik savo noru jie neateis. Taigi, juos reikia pavogti. Tai vyksta tokiu būdu: Iš kiekvienos valstybės į kitą yra išsiunčiama po vieną žmogų. Būtų gerai, jei jie turėtų skiriamąjį ženklą (skarą ar skrybėlę). Ten vyksta gaudynės. Kai pagaunamas kuris nors žaidėjas, jis turi "užlipti ant arklio"(ant gaudžiusiojo nugaros). Ir taip jis yra nunešamas į kitos valstybės teritoriją. Tuomet pagrobtasis tampa tos valstybės piliečiu. Tuoju po to, kai yra peržengta savo valstybės siena su kroviniu, iš karto kitas tos valstybės pilietis gali išeiti grobti žmonių. Taip didėja(arba mažėja) piliečių skaičius. Žaidimas baigiasi tuomet, kiekvienoje iš valstybių lieka mažiau nei pusė piliečių.

Variantai: Priklausomai nuo žaidėjų pajėgumo, galima padaryti skirtingo dydžio "niekieno" žemę. Jeigu grupės yra didelės, į žmonių grobimą galima leisti iš karto du žaidėjus. Jeigu suaugusiems šis žaidimas atrodo monotoniškas, galima padaryti taip, kad "niekieno" žemėje priešingų valstybių žmonių grobikai gali grobti vieni kitus. Jeigu po tokios atakos raitelis nukrenta ant žemės, tuomet pagrobėjas turi grįžti į savo teritoriją be "krovinio".

Pedagoginiai nurodymai: Vadovas turi atidžiai sekti, kad visi žaidėjai galėtų eiti grobti kitos valstybės žmonių. Žaidimas reikalauja žaidėjų tarpusavio susitarimo, kas eis grobti žmonių ir mažiau agresyviose grupėse gali būti žaidžiamas tikrai linksmai.

Įtampos žaidimai

109. Sunkus sandėris

Laikas: 1 val. pasiruošimui, 4 val. veiksmui.

Dalyvių skaičius: 10 ir daugiau.

Aprašymas: Dalyviai susirenka į susitikimą, kurio metu turės naudotis žaisliniais pinigais ir mokėti už dalyvavimą programoje. Pinigai išdalunami atsitiktinai pagal žaidimo (UNO, MEMORY ar pan.) rezultatus susitikimo pradžioje. Šis pratimas paragins dalyvius į kitus žiūrėti su užuojauta ir prima galvoti apie kitus, o ne apie save.

Pasiruošimas:

Po UNO, MEMORY ar kt. žaidimą kiekvienai penkių žaidėjų grupei.

Paruošti žaidimo pinigus (gali būti nukopijuoti ar paimti iš Monopolio).

Paruošti produktus vakarienei, nepamiršti servetėlių, vienkartinį indų, stiklinių.

Transportas kelionei ten ir atgal.

Videofilmas (20 minučių).

Priėmimo pratimas pabaigai.

Prieš pradėdant:

Nesakyti vakaro programos detalių. Pasakyti, kad bus labai smagi, neįprasta programa.

Darbuotojai turi entuziastingai dalyvauti programoje (visose dalyse).

Dienotvarkė:

16:30 - 16:45 žaidimas

16:45 - 18:00 ekskursija

18:00 - 18:15 pasiruošimas vakarienei

18:15 - 18:45 vakarienė

18:45 - 19:05 videofilmas

19:05 - 19:20 nemokama vakarienė

19:20 - 19:50 diskusija

19:50 priėmimo pratimas

Užsiėmimo metu:

Žaidžiame UNO, MEMORY ar ką nors pan.

Po 15 min. baigiam ir išsidalinam pinigus:

1 vieta 1200 litų

2 vieta 900 litų

3 vieta 600 litų

4 vieta 300 litų

5 vieta 0 litų

Pasakoma, kad toliau reikės mokėti už vakaro renginius. Jei dalyviai neturi pakankamai pinigų, jie gali bandyti juos gauti iš kitų prašydami paskolinti, prašydami išmaldos, ką nors parduodami ar dirbdami (pastarąjį dalyką reikia sakyti labai atsargiai, kad nekiltų noras išnaudoti.)

Pasakoma, kad plano pradžia:

Kelionė 50 litų

Ekskursija (baseinas, čiuožinėjimas ar pan., priklausomai nuo vietos sąlygų) 200 litų

Kelionė 50 litų

Prieš vakarienę pranešti, kad galima gauti "pašalpas": 100 litų už vakarienės paruošimą ir 100 litų už indų suplovimą.

Varžybas ir vagystes leisti, kol tai yra normos ribose.

Palaikyti emociškai jautrius dalyvius.

Parodyti 20 min. trukmės filmą. Prieš jį nesakyti, kad tai paskutinis mokamas dalykas.

Visiems pavalgyti nemokamą vakarienę.

Rūpestingai užbaigti pratimą. Kai kurie dalyviai gali pateisinti savo egoistišką elgesį ir jaustis teisūs. Tiek turintys, tiek neturintys pinigų parodė savo egoizmą atsiribodami nuo kitų, vogdami, raukydamiesi ir pan. Šis pratimas dažnai sukelia priešiškus jausmus vieni kitiems. Reikia paskirti pakankamai laiko tiems jausmams išgyventi.

Baigti priėmimo pratimu.

Diskusija

Kur tu buvai: turinčiųjų ar neturinčiųjų pusėje?

Koks yra jausmas būti tokioje finansinėje situacijoje?

Kokius egoistinius jausmus jautei ar parodei pratimo metu?

Kuris teiginys geriausiai apibūdina tavo elgesį pratimo metu:

* Aš visų pirma žiūrėjau savo interesų.

* Aš visų pirma žiūrėjau kitų interesų.

Kaip tavo elgesys veikė grupės nuotaiką?

Kaip tavo veiksmai atspindėjo tavo kasdieninį elgesį?

Bendrai: kokia yra žala ir nauda paisant savo interesų?

Kokia yra žala ir nauda paisant kitų interesų?

Perskaitykite 1 Jn 3, 16 - 18 ir aptarkite šių žodžių reikšmę dalyvių elgesiui pratimo metu. Ką tau sako šis tekstas?

Perskaityti Kol 3:22 - 24 ir aptarti savo elgesio ryšį su šiuo tekstu pratimo metu. Kaip tau tinka šis tekstas?

Kaip norėtum pakeisti savo elgesį pagal tai, ko išmokai šįvakar?

Pramoginiai žaidimai

110. Ali Baba ir 40 plėšikų

Grupė sėdi ratu ir kartoja "Ali Baba ir 40 plėšikų" atlikdami kokį nors veiksma. Kiekviena kartą, kai frazė sakoma iš naujo, vadovas pakeičia veiksma. Kai frazė kartojama dar kartą, šalia sėdintis žaidėjas atlieka tą veiksma, o vadovas rodo naują. Taip kiekvienas naujas veiksmas su nauja fraze pamažu keliauja ratu, kol visi žaidėjai ima daryti skirtingus veiksmus.

111. Aplikacijos

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Padarykite paveikslą iš dešimties vienodos formos bet skirtingų spalvų detalių ir sugalvokite jam pavadinimą. Detalės gali būti: trikampiai, apskritimai, kvadratai, rombai, stačiakampiai ir kt.

112. Bananas

Priemonės: kojine arba tikras bananas.

Žaidimo aprašymas: žaidėjai susėda ratu ant žemės per kelius šiek tiek sulenkę kojas. Rankas laiko po kojomis. Svarbu, kad žaidėjai sėdėtų labai arti vienas kito. Viduryje stovintis žaidėjas turi atspėti pas ką yra bananas, kai žaidėjai rate siunčia bananą iš rankų į rankas.

113. Banditas

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai stovi ratu, vienas žaidėjas - rato viduryje. Kai viduryje stovintis žaidėjas sušunka "Banditas" ir parodo į kurią nors žaidėją, tas turi užsidengti rankomis abi ausis, žaidėjas iš dešinės turi kaire ranka užsidengti dešinę ausį, o žaidėjas iš kairės turi dešine ranka užsidengti kairę ausį. Jei kuris nors iš jų suklysta, stoja į rato vidurį.

114. Bzzz

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai skaičiuoja nuo vieno toliau ir vietoje septynių ir jo kartotinių (14, 21, ...) turi pasakyti "Bzzz". Jei kuris nors žaidėjas suklysta, iškrenta iš žaidimo ir grupė pradeda skaičiuoti iš naujo.

Variantai: galima imti kitų skaičių kartotinius.

115. Drakula

Žaidimo aprašymas: Visi žaidėjai juda patalpoje užsimerkę. Vienas žaidėjas yra Drakula. Kai Drakula susiduria su kitu žaidėju, jis paliečia jį už sprando ir tas žaidėjas, garsiai sucypęs, taip pat tampa Drakula. Iš cypimo visi sužino, kad dabar yra daugiau Drakulų. Kiti žaidėjai, kurie dar nėra Drakulos, gali Drakulą vėl paversti žmogumi, jeigu jį apsikabins. Žaidžiama kol nelieka Drakulų arba žmonių.

Nurodymai: Žaidžiant pirmą kartą pasiūlykite žaidėjams stebėti save - kokią strategiją jis pasirinko. Greičiausiai žaidimas baigsis, kai visi bus Drakulomis. Po žaidimo galima aptarti gėrio ir blogio kovą ir kokių prevencinių priemonių galima imtis kovoje su blogiu. Taip pat žaidėjai gali pastebėti, kad blogis yra ne tik drakulos, bet ir tai, kad nekovojuama su blogiu. Kiek vėliau galima pakartoti žaidimą.

116. Dvigubas Simas sako

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai padalinami į dvi grupes ir kiekviena grupė žaidžia "Simas sako". Vaikai, kurie iškrenta iš vieno rato, eina į kitą ir ten toliau žaidžia.

117. Fiat 600

Žaidimo aprašymas: žaidėjai susėda ratu ir išskaičiuoja nuo 1 iki 4. Kiekvienam numeriui suteikiamas mašinos pavadinimas (pvz., 1 yra BMW, 2 - Fiat ir t.t.). Vadovas sako mašinos pavadinimą ir žaidėjai, turintys tą pavadinimą turi apibėgti ratą aplink grupę. Kuris pirmas grįžta į savo vietą - laimi. Taip pat vadovas gali pasakyti, kad mašinos kažkas yra negerai. Pvz., Prakiurusi padanga - žaidėjai turi šokuoti ant vienos kojos, baigėsi degalai - žaidėjai eina atbulomis, pametė duslintuvą - bėgdami turi sukelti didelį triukšmą ir t.t.

118. Isimylėjau

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai susėda ratu ir kiekvienas sugalvoja sau gėlės vardą, kuri garsiai visiems pasako. Žaidimą pradeda du žaidėjai.

Pirmasis sako: Ak!

Antrasis: Kas atsitiko?

Pirmasis: Įsimylėjau...

Antrasis: Į ką?

Pirmasis: Į ... (pasako gėlės pavadinimą, pvz., Ramunėlę).

Toliau pokalbis tęsiasi tarp Pirmojo ir Ramunėlės:

Ramunėlė: Ak!

Pirmasis: Kas atsitiko?

Ramunėlė: Įsimylėjau...

Pirmasis: Į ką?

Ramunėlė: Į ... (pasako kitą gėlės pavadinimą)

Žaidimas baigiamas kai visi laiku reaguoja į savo pasirinktus pavadinimus ir teisingai pasako visus klausimus bei atsakymus.

119. Juodoji magija

Norint žaisti šį žaidimą reikalingi bent du žmonės, žinantys taisykles. Kuo daugiau nežinančių, tuo smagiau :) Likusių žaidėjų tikslas yra atspėti žaidimo taisyklę. Taip pat labai svarbu, kad tie žaidėjai, kurie atspėja taisyklę, nepasakytų jos garsiai, o pakeistų pagrindinius žaidėjus. Galima žaisti tiek ilgai, kiek norisi, jei dar yra žaidėjų, kurie neatspėjo žaidimo taisyklės.

Žaidimo aprašymas: Vienas iš žaidėjų, žinančių taisykles, išeina už durų. Kartu su grupe likęs žaidėjas susitaria kokį nors daiktą, kuri išėjęs žaidėjas turės atspėti. Tarkime, tai bus kėdė. Žaidėjas, kuris buvo išėjęs už durų turi atspėti kokį daiktą grupė susitarė tik atsakinėdamas į žaidėjo, kuris buvo su grupe, klausimus. Klausimai turi prasidėti "Ar tai yra...", o atsakymai gali būti tik "Taip" arba "Ne". Klausimų skaičius neribojamas, bet žaidėjas, buvęs už durų, visada atspėja.

Taisyklė, kurią PRIVALO žinoti abu pagrindiniai žaidėjai: prieš užduodant klausimą "Ar tai yra ... (tas sugalvotas daiktas)" VISADA yra užduodamas klausimas apie daiktą, kuris yra juodos spalvos. T.y. Pagrindinis žaidėjas paklausia, pvz., "Ar tai yra anglis?" (Ar tai juoda tulpė? Ar tai Jono batai? (jeigu Jono batai juodi) ir pan.) ir tik tada užduoda klausimą "Ar tai kėdė?". Juodos spalvos daiktas yra ženklas už durų buvusiam žaidėjui, kad sekantis klausimas bus apie tą daiktą, kurį grupė buvo sugalvojusi.

Papildomi nurodymai: Prieš pradėdant žaisti žaidimą, galima papasakoti, kad pagrindiniai žaidėjai užsiiminėja juodąja magija ir moka skaityti vienas kito mintis, ir kad kiti žaidėjai gali prisijungti prie jų, jei stebėdami, ką jie daro ir kalba, viską teisingai išmoks. Taip pat reikėtų pridurti, kad juodosios magijos paslaptys negali būti pasakomos garsiai.

120. Kelionė į Afriką

Tikslas: Atspėti taisyklę.

Žaidimo aprašymas: Žaidimo pradžioje pasakoma, kad renkama grupė, kuri keliaus į Afriką, ir kad kiekvienas iš žaidėjų turi galimybę pakliūti į grupę, jei į kelionę pasiims labai svarbų ir reikalingą daiktą. Tada kiekvienas žaidėjas iš eilės sako savo vardą ir daiktą, kurį jis pasiima į kelionę. Žaidėjai, kurie žino taisyklę, pasako, ar paima tą žaidėją į kelionę.

Taisyklė: Žaidėjas turi imti daiktą, kurio pavadinimas yra iš tos pačios raidės, kaip ir jo vardas.

121. Kepta bulvė

Priemonės: nedidelis kamuolys.

Žaidimo aprašymas: Kamuolys yra ką tik iš laužo ištraukta labai karšta bulvė, kurią pagavęs žaidėjas stengiasi kuo greičiau permesti kitam žaidėjui. Kai vadovas duoda ženklą, žaidėjas, turintis bulvę rankose, iškrenta iš žaidimo.

122. Kortelė

Priemonės: dvi kortelės ar kortos.

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai pasidalina į dvi komandas ir sustoja į linijas. Pirmiems žaidėjams duodama kortelė. Žaidėjas įsideda kortelę tarp savo lūpos ir nosies ir taip perduoda kitiems žaidėjams. Komanda, kuri pirma perduoda kortelę iki galo, laimi.

123. Krokodilas ir arklys

Priemonės: du daiktai.

Žaidimo aprašymas: Vadovas siunčia vieną daiktą į dešinę ir sako: "Tai yra arklys." Žaidėjas klausia: "Kas?" Vadovas atsako "Arklys." Tada žaidėjas perduoda daiktą sekančiam žaidėjui ir klausimų seka pasikartoja, tik klausimas "Kas?" kiekvieną kartą turi sugrįžti iki vadovo, o paskui nuo vadovo turi būti perduotas atgal iki klausiusio žaidėjo. Į kitą pusę vadovas siunčia kitą daiktą, kuris yra "Krokodilas" ir kartojama tokia pati klausimų - atsakymų seka. Žaidimas baigiamas, kai abu daiktai sugrįžta pas vadovą.

Variantas: kas kažkiek laiko siūsti daugiau daiktų į abi puses. Kad būtų lengviau žaisti, daiktus galima pavadinti trumpais vardais.

124. Liūtas ir tigras

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai sustoja ratu. Du žaidėjai, esantys vienas prieš kitą rate, turi po smulkų daiktą (siūlų kamuoliuką ar pan.). Vienas daiktas yra liūtas, antras - tigras. Davus signalą pradėti, žaidėjai siunčia daiktus per rankas ta pačia kryptimi kuo greičiau. Liūtas gali pabandyti aplenksti tigrą ir atvirkščiai.

125. Meškiuk, pabusk

Žaidimo aprašymas: Vienas žaidėjas, "Meškiukas", pasodinamas ant kėdės ir užsimerkia, arba jam užrišamos akys. Kiti žaidėjai išsirikiuoja jam už nugaros. Kiekvienas priėjęs prie meškiuko pasako "Meškiuk, pabusk", stengdamasis iškreipti savo balsą, kad meškiukas neatpažintų. Meškiukas spėja, kas iš žaidėjų tai pasakė. Jei atspėja, tai tas žaidėjas ir meškiukas keičiasi vietomis, jei ne, žaidėjas, žadinęs meškiuką, eina į eilės galą, o kitas žaidėjas bando pažadinti meškiuką.

126. O - A

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai sustoja ratu ir susikabina rankomis. Vienas žaidėjas pradeda žaidimą paspausdamas ranką savo kaimynui, kuris paspaudimą turi kuo greičiau persiųsti toliau. Kai pavyksta paspaudimą persiųsti sklandžiai, padidinamas greitis ir pridamas garsas. Taip pat paspaudimai gali būti siunčiami į abi puses. Jei žaidėjas turi siųsti paspaudimą į dešinę, sako "O", jei į kairę, sako "A".

127. Palmė, žirafa, drambliukas

Žaidimo aprašymas: žaidėjai sustoja ratu, vienas žaidėjas viduryje. Jis rodo į kurį nors žaidėją pasirinktinai ir sako "Palmė", "Žirafa" arba "Drambliukas". Žaidėjais, į kurį parodė, kartu su žaidėjais jam iš kairės ir dešinės, turi padaryti atitinkamą figūrą. Drambliukas: vidurinis žaidėjas padaro dramblio straublį ištiesdamas rankas į priekį ir sukryžiuodamas jas per riešus. Šalia esantys žaidėjai padaro dramblio ausis plačiai išskėsdami rankas ir pasisukdami į vidurinį žaidėją. Žirafa: vidurinis žaidėjas iškelia rankas į viršų ir ištiesia suglaustus pirštus. Šoniniai žaidėjai pasilenkia ir atsiremia į vidurinio liemenį. Palmė: vidurinis žaidėjas iškelia rankas į viršų Y raidės pavidalu ir išskečia pirštus. Šoniniai žaidėjai padaro tą patį, tik pasilenkia į priešingą pusę nuo vidurinio žaidėjo. Vos tik figūra padaroma, rato viduryje esantis žaidėjas išrenka naują trejetą. Žaidimą reikia žaisti labai greitai. Jei kas nors suklysta, eina į rato vidurį.

128. Paukščiai turi plunksnas

Žaidimo aprašymas: vienas žaidėjas vadovauja žaidimui. Jis ir visi kiti žaidėjai mojuoja rankomis kaip paukščiai. Vadovas vardina gyvūnus ir daiktus, kurie turi ar neturi plunksnų, sakdamas: "Žvirbliai turi plunksnas, drambliai turi plunksnas, ..." Kai pasakomas daiktas, kuris neturi plunksnų, žaidėjai turi nustoti mojuoti rankomis. Vadovas, stengdamasis suklaidinti žaidėjus, visada mojuoja rankomis ir vardina daiktus labai greitai. Jei žaidėjas suklysta (ne laiku nustoja ar pradeda mojuoti rankomis), jis iškrenta iš žaidimo.

129. Petras, Paulius

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai sustoja ratu, taip pat turi būti aiški pradžia ir pabaiga. Pirmas žaidėjas nuo pradžios yra Petras, antras - Paulius, o visi kiti žaidėjai turi numerius nuo vieno iki kiek reikia. Visi žaidėjai muša taktą - du kartu rankomis per savo šlaunis, du kartu suploja. Petras pradeda žaidimą ir plojant rankomis sako "Petras, Petras, Paulius, Paulius." (vietoje "Paulius, Paulius" galima sakyti bet kurio žaidėjo numerį.) Tada iš karto, sekančiu rankų suplojimu Paulius sako: "Paulius, Paulius," (kurį nors skaičių arba Petro vardą.) Ir taip žaidimas tęsiamas toliau. Jei kuris nors žaidėjas suklysta, jis eina į galą, o visų už jo buvusių žaidėjų numeriai (taip pat vardai, jei suklydo Petras), pasikeičia. Žaidimą po pasikeitimo vėl pradeda Petras.

130. Prisėsk ant baliono!

Priemonės: gana tvirti pripūsti balionai su viduje įdėtu nurodymu ką reikia padaryti.
Žaidimo aprašymas: žaidėjai susėda ratu. Imamas vienas balionas ir siunčiamas ratu. Kiekvienas žaidėjas turi visu svoriu ant jo atsistėti. Jeigu kam nors balionas susprogsta, tas turi atlikti balione nurodytą užduotį (pvz. padainuoti dainą, pašokti, loti kaip šuo ir pan.).

131. Siunčiu laišką

Žaidimo aprašymas: grupė sustoja ratu ir susikabina rankomis. Vienas žaidėjas stovi rato viduryje. Kuris nors žaidėjas pradeda žaidimą sakdamas "Siunčiu siunčiu laišką ... (pasako kurio nors žaidėjo vardą)". Laiško negalima siųsti kaimynui. Laiškas siunčiamas rankos paspaudimu taip, kad viduryje esantis žaidėjas nepastebėtų. Viduryje esančio žaidėjo tikslas yra išsiaiškinti kas turi laišką. Jei jis įtaria, kad laiškas yra siunčiamas kažkurio žaidėjo, pasako tai. Jei atspėja, tai tas žaidėjas, kuris tuo metu persiuntė laišką, eina į rato vidurį. Jei laiškas sėkmingai nukeliamas adresatui, jis siunčia laišką kitam žaidėjui.

132. Skaičiai

Priemonės: degtukai.
Žaidimo aprašymas: Vadovas turi degtukus. Dalį jų numeta ant stalo ir klausia "Kiek čia yra degtukų?" Skaičius priklauso nuo to, kiek pirštų rodo vadovas, o ne nuo degtukų skaičiaus.

133. Skulptūra

Priemonės: skarelė akims užrišti.

Žaidimo aprašymas: Reikia trijų žaidėjų. Vienam užrišamos akys. Antras atsistoja kokia nors poza ir joje pasilieka nejudėdamas. Žaidėjas užrištomis akimis turi pajusti antrojo formą ir trečią žaidėją pastatyti taip pat.

134. Sukryžiuota - nesukryžiuota

Priemonės: dvi lazdelės ar panašūs daiktai.

Žaidimo aprašymas: Žaidimą pradeda vadovas. Jis siunčia sukryžiuotas arba nesukryžiuotas lazdeles ir sako "Sukryžiuota" arba "Nesukryžiuota". Kiti žaidėjai turi išsiaiškinti sistemą. Iš tiesų perduodant lazdelę reikia sakyti "Sukryžiuota", jei tavo kojos sukryžiuotos ir "Nesukryžiuota", jei kojos nesukryžiuotos.

135. Šalta, šilčiau, karšta

Žaidimo aprašymas: Vienas žaidėjas išeina iš kambario, o tuo tarpu likusi grupė susitaria kokį nors daiktą. Atėjęs į kambarį žaidėjas turi surasti sutartą daiktą, o grupė jam padeda sakydama "Šalta", jei žaidėjas yra toli nuo daikto, "Šilčiau", jei artėja, "karšta", jei visiškai priartėjo prie daikto.

Variantas: Grupė gali padėti ieškoti daikto dainuodama dainą. Jei žaidėjas toli nuo daikto, dainuojama tyliai, kuo arčiau daikto, tuo garsiau grupė dainuoja.

136. Trumpiniai

Tinka: vaikams nuo 8 metų.

Žaidimo aprašymas: Yra daug visokių trumpinių: LKL, UAB, LNK ir t.t. Žaidėjai paeiliui sako egzistuojančius ar savo sugalvotus trumpinius, o kiti bando juos iššifruoti. Laimi tas, kurio atsakymas juokingiausias (pvz., UAB - upe atplaukiantis bebras).

137. Užuominų koncertas

Tinka: vaikams nuo 8 metų.

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai pasiskirsto komandomis ir dainuoja temines dainas, pvz., kad dainoje būtų tam tikras žodis. Taip pat galima dainuoti dainas, prasidedančias priešingos komandos nurodyta raide. Dainuoti komandomis yra smagiau nei po vieną.

138. Vadovas

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai susėda ratu. Vienas žaidėjas išeina iš kambario. Likę žaidėjai susitaria kas bus vadovas. Vadovas rodo judesius, kuriuos kiti žaidėjai kartoja. Judesiai gali

būti bet koki. Vadovas kartas nuo karto keičia judesius. Kai yra susitarta dėl vadovo, žaidėjas grįžta į kambarį ir vadovas pradeda rodyti judesius. Žaidėjas turi atspėti kas iš tiesų vadovauja judesiams. Spėti jis gali tris kartus. Jei atspėja, vadovas eina iš kambario. Jei neatspėja, išrenkamas kitas žaidėjas, kuris išeina iš kambario.

139. Vaisių kraitelė I

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai sustoja ratu. Kiekvienas pasirenka vaisiaus pavadinimą, prasidedantį ta pačia raide kaip jo/jos vardas (pvz., Vaida - Vyšnia ir t.t.) Kai visi žaidėjai turi pasirinkę vaisių, vienas pradeda žaidimą du kartus pasakydamas savo vaisiaus pavadinimą ir du kartus pakartodamas kito žaidėjo vaisiaus pavadinimą (pvz., Vyšnia, vyšnia, Apelsinas, apelsinas). Žaidėjas, kurio vaisius paminėtas, toliau sako savo ir kurio nors kito žaidėjo vaisiaus pavadinimą. Tačiau žaidimo metu negalima rodyti dantų - kalbėti taip, kad kiti pamatytų dantis ar juoktis. Žaidėjas, kurio dantis kiti turi progos pamatyti, iškrenta iš žaidimo. Paskutinis likęs žaidėjas laimi.

140. Vaisių kraitelė II

Grupės dydis: mažiausiai 5 žaidėjai.

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai sustoja ratu, vienas žaidėjas stovi rato viduryje. Kiekvienas žaidėjas (taip pat ir tas viduryje) pasirenka vaisiaus pavadinimą, prasidedantį ta pačia raide kaip jo/jos vardas (pvz., Vaida - Vyšnia ir t.t.) Kai visi žaidėjai turi pasirinkę vaisių, vienas pradeda žaidimą pasakydamas savo vaisiaus pavadinimą ir kito žaidėjo vaisiaus pavadinimą (tik vieną kartą, pvz., Vyšnia - Apelsinas) Išgirdęs antrą pavadinimą viduryje esantis žaidėjas stengiasi paliesti atitinkamą žaidėją jam dar nespėjus pasakyti savo ir kito vaisiaus. Jei viduryje esančiam žaidėjui tai pavyksta, žaidėjai keičiasi vietomis.

141. Visi piešia

Tinka: 8 - 13 metų vaikams. **Priemonės:** iš anksto paruošti popieriaus lapai su įvairiomis kreivėmis, taškais, geometrinėmis figūromis.

Žaidimo aprašymas: Užduotis žaidėjams - iš duotų linijų pabaigti piešti kokį nors daiktą.

142. Žiedas (Kaip mums linksma ir smagu...)

Priemonės: žiedas ar kitas smulkus daiktas.

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai sustoja ratu, vienas žaidėjas stovi rato viduryje. Rate stovintys žaidėjai kairę ranką laiko prieš save delnu į viršų, o dešinės rankos pirštus įrėmę į kairės rankos delną. Vienas žaidėjas turi žiedą. Visi rate stovintys žaidėjai kartoja: Kaip mums linksma ir smagu, žiedas sukasi ratu. Žiedas čia, žiedas ten, Žiedas čia ir ten.

Sakydami šias eilutes žaidėjai ritmiškai judina dešinę ranką ir perkelia ją į kaimyno iš dešinės delną, bei sugrįžta atgal. Tokiu būdu žiedas nepastebimai perduodamas sekančiam žaidėjui. Žaidėjas, pajutęs savo delne žiedą gali jį perkelti į kaimyno delną. Judesys kartojamas visų žaidėjų kol yra sakomos eilutės. Joms pasibaigus visų žaidėjų dešinės rankos turi būti savo kairės rankos delne. Viduryje esantis žaidėjas turi stebėti žaidėjų rankas ir baigus sakyti eilutes gali tris kartus spėti kas turi žiedą. Jei atspėja, žaidėjas, turintis žiedą eina į rato vidurį, o viduryje buvęs žaidėjas užima jo vietą. Žaidžiama kol yra laiko arba kol nusibos :)

Vaikiški žaidimai

143. Būrime

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Būrime - tai žaidimas, kuriam jau keli šimtai metų. Žaidžiant šį žaidimą reikia sukurti eilėraščių pagal duotus žodžius. Pabandykite sukurti ketureilius su žodžiais (jie turi būti panaudoti rimui):

arklys - krioklys - bėglys - sakys;
Sniegas - miegas - juokas - šokas;
Diena - viena - kava - tava.

144. Cirko profesijos

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Cirko programą paprastai sudaro daugybė skirtingų pasirodymų. Po kiekvieno pasirodymo išeina klounas, kuris linksmina žiūrovus. Dažniausiai klounas bando pamėgdžioti ką tik vaidinusių artistus. Parodykite kaip klounas pamėgdžioja: lyno akrobatas; žonglierius; dresiruotojus; fokusininkus.

145. Daiktai kaip žmonės

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Žmogus turi rankas, kojas, galvą. Gyvūnai gali bėgioti, vaikščioti, sėdėti, bėgti, šokti. Bet tokius judesius gali daryti ne tik žmonės ir gyvūnai. Tai gali daryti ir kai kurie NEGYVI daiktai. Pvz., laikrodis gali eiti. Išvardinkite daiktus ar reiškinius, kurie panašiai kaip žmonės ir gyvūnai: turi kojas (kojytes); turi rankas; jie kalba (skleidžia garsus); jie gali gerti (prisipildo skysčio); atiduoti aplinkai savo šilumą.

146. Daina gimtadienio proga

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Kai svečiai ateina į gimtadienį, dažnai jie dainuoja kokią nors dainą, pvz., "Gimtadienis, gimtadienis ateina į svečius...". Įsivaizduokite, kad gimtadienį švenčia ne berniukas ar mergaitė, bet koks nors gyvūnas. Ir pas jį atėjo gimtadiniai. Parodykite kaip jie dainuotų gimtadienio dainą nemokėdami kalbėti žmonių kalba. O nemoka kalbėti dėl to, kad jie yra: varnos, vilkai, varlės, ožkos, vištos ir gaidžiai.

147. Daržo pasakos

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: R.Kiplingas parašė pasakas, kurių pavadinimai yra "Kodėl kupranugaris turi kuprą", "Kodėl dramblio straublys toks ilgas" ir kitas. Šiose pasakose rašytojas aiškina kaip ir kodėl atsirado kupra ar ilgas straublys. Žinoma, visa tai aiškina pasakiškai. Ir jūs sukurkite pasakas - paaiškinimus apie daržoves. Pasakų pavadinimai galėtų būti: "Kodėl pomidoras raudonas", "Kodėl ridikėlis turi uodegytę", "Kodėl arbūzas dryžuotas", "Kodėl kopūstas turi tiek daug lapų", "Kodėl agurkas turi spuogelius".

148. Drakula

Žaidimo aprašymas: Visi žaidėjai juda patalpoje užsimerkę. Vienas žaidėjas yra Drakula. Kai Drakula susiduria su kitu žaidėju, jis paliečia jį už sprando ir tas žaidėjas, garsiai sucypęs, taip pat tampa Drakula. Iš cypimo visi sužino, kad dabar yra daugiau Drakulų. Kiti žaidėjai, kurie dar nėra Drakulos, gali Drakulą vėl paversti žmogumi, jeigu jį apsikabins. Žaidžiama kol nelieka Drakulų arba žmonių.

Nurodymai: Žaidžiant pirmą kartą pasiūlykite žaidėjams stebėti save - kokią strategiją jis pasirinko. Greičiausiai žaidimas baigsis, kai visi bus Drakulomis. Po žaidimo galima aptarti gėrio ir blogio kovą ir kokių prevencinių priemonių galima imtis kovoje su blogiu. Taip pat žaidėjai gali pastebėti, kad blogis yra ne tik drakulos, bet ir tai, kad nekovoja su blogiu. Kiek vėliau galima pakartoti žaidimą.

149. Draudžiantys užrašai

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Dažnai miesto gatvėse ir įvairiuose namuose galime pamatyti tokius užrašus: "Pašaliniamis įeiti draudžiama", "Šunis vedžioti draudžiama", "Šiukšles pilti draudžiama". Įsivaizduokite, kad kai kurie pasakų herojai taip pat nutarė pasikabinti draudžiančius užrašus. Sugalvokite po penkis draudžiančius užrašus, kurie galėtų būti: Sniego karalienės rūmuose; Ali Babos urve; Karabaso Barabaso teatre; Smaragdo mieste; Aiskaudos ligoninėje.

150. Gyvūnų šuoliai

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Gyvūnų pasaulyje yra įvairūs judėjimo būdai: bėgimas, ėjimas, šliaužimas. Daugelis gyvūnų juda šuoliais. Parodykite kaip tai daro: žvirbliai, kengūros, zuikiai, varlės, žiogai.

151. Grybų pasakos

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Liaudiškos pasakos turi visiems gerai žinomas pradžias: "Gyveno kartą..." arba "Seniai seniai...". Sukurkite pasaką, kurios pradžia jau žinoma ir prasideda taip: "Gyveno kartą didelė ir draugiška oranžinių voveraičių šeima. Tačiau kartą nutiko nelaimė. Susirgo jauniausia sesutė. Ji nemiegojo, nevalgė ir kasdien vis labiau žaliavo..."; "Gimė kartą grybų karaliui Baravykui I-ajam dukra ir jis iškėlė didelę puotą. Pakvietė į ją visus grybus, bet nepakvietė vienintelės raganos Taškuotosios Musmirės...".

152. Gulbių šokis

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Visi nors kartą matė Mažųjų gulbių šokį iš P. Čaikovskio baletu "Gulbių ežeras". Šokėjos šį šokį šoka ant pirštų galiukų. Pabandykite pakartoti šokį ir būtinai sušokite jį ant pirštų galiukų, ant kulnų, vidine pėdos puse, išorine pėdos puse ir ant kelių.

153. Intonacija

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Kai kalbame, mes kreipiame dėmesį į sakinio turinį, tačiau ne mažiau svarbi ir intonacija, su kuria pasakytas sakiny. Kiekvieną sakinį mes galime pasakyti su daugybe atspalvių. Ir kiekvieną kartą tas sakiny išgauna naują prasmę. Pasakykite labai paprastą sakinį "Na štai ir viskas!". Bet pasakykite: džiaugsmingai, tarytum būtumėt pabaigę ruošti namų darbus; su pasitenkinimu, tarytum būtumėt užmušę paskutinę musę, buvusią kambaryje; nusiminusiai, tarytum būtumėte nepamatę paskutinės mėgstamo serialo serijos; su išgąščiu, tarytum jus būtų pasivijęs vilas, nuo kurio bėgote; pavargusiai, tarytum ką tik nuskutote kibirą bulvių.

154. Kaimo herbas

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Anksčiau kiekvienas miestas turėjo savo herbą. Neseniai vienoje šalyje nusprendė atgaivinti šią tradiciją, be to, nusprendė, kad herbus turės ne tik miestai, bet ir kaimai. Nupieškite herbus savo miestui ar kaimui, o taip pat padėkite tos šalies dailininkams sukurti herbus kaimams, kurie vadinasi: Puskelniai, Šaltupė, Grybinė, Raudonė.

155. Laikrodžiai

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Yra tokių laikrodžių, kurie ant ciferblato ties kiekviena valanda turi po piešinuką. Pavyzdžiui, miškininkų laikrodžiai su paukščiais ar medžiais. Nupieškite ciferblatus laikrodžiams, kurie galėtų būti: vairuotojų, gydytojų, dainininkų, mokytojų, gėlininkų.

156. Laikrodžio tikslėjimas

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Mechaniniai laikrodžiai tiksi ir daugelis mėgsta klausytis jų tiksėjimo. Bet vieną kartą atsitiko taip, kad visi laikrodžiai nustojo tikseti. Jūsų užduotis yra įgarsinti laikrodžius, tačiau neįprastu būdu: mušant į pilvą ranka; žagsint; sėdint ant kėdės ir kojų pirštais išgaunant garsą; trumpais įkvėpimais per nosį.

157. Lėkštutės nykštukams

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Kartą pasakos "Snieguolė ir septyni nykštukai" veikėjai vos nesusipyko. Pietų metu nykštukai susiginčijo dėl lėkštučių. Tada Snieguolė nusprendė pažymėti lėkštutes, kad pagal paveikslėlį būtų galima atspėti kam ji priklauso. Padėkite Snieguolei pažymėti lėkštutes nykštukų vardus atitinkančiais piešinėliais. Naudokite vienkartinės popierines lėkšteles.

158. Linksmi pritūpimai

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Visi stiprūs žmonės moka pritūpti. Pritūpimai labai naudingi, nes stiprina kojų raumenis. Šį kartą pritūpimus šiek tiek pasunkinsime ir pralinksminsime. Padarykite 10 pritūpimų: ant pirštų galų; išskėstomis rankomis prieš save laikydami laikraščio lapą; tarp kelių laikydami teniso kamuoliuką; už nugaros abiem rankom laikydami svarelį ar kitą daiktą; ant galvos laikydami stiklinę su vandeniu ir prilaikydami ją viena ranka.

159. Linksmos istorijos

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Sukurkite pasakojimus apie: šuniuką, kuris gyveno šaldytuve; varną, kuri mėgo važinėti dviračiu; lydeką, kuri grojo gitara; beržą, kuris norėjo išmukti plaukti.

160. Lopšinės

Tinka: 5 -8 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Lopšinės dainuojamos vaikams, kad jie greičiau užmigtu. Įsivaizduokite, kad jums reikia užmigdyti mažylį, bet jūs pamiršote visas žinomas lopšines. Bet išeitis yra! Galima padainuoti bet kokią dainą kaip lopšinę, nors ji būtų ir labai greita. Svarbu padainuoti tyliai ir migdančiai. Padainuokite kaip lopšines šias dainas: "Ėjo senis lauko arti", "Saulutė tekėjo", "Boružėlė septyntaškė".

161. Mažųjų žvėrelių šokiai

Tinka: 5 -8 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Visi žinote "Mažųjų ančiukų šokį", kurio judesiai panašūs į ančiukų judesius. Pagal tą pačią melodiją sugalvokite šokį su kitų gyvūnų judesiais: mažųjų kačiukų šokį; mažųjų šuniukų šokį; mažųjų arklukų šokį; mažųjų paršiukų šokį; mažųjų beždžioniukų šokį;

162. Medalis

Tinka: 5 -8 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Medaliai teikiami už ypatingus žygdarbius. Nupieškite arba padarykite medalius, kuriuos galima būtų įteikti už neįprastus pasiekimus: ypatingą saldumynų pomėgį; geriausią balų braidymą; greičiausią batraiščių užrišimą.

163. Namelis iš vaisių

Tinka: 5 - 8 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Vienoje pasakų šalyje gyveno labai maži žmogeliukai. Jie buvo toki maži, kad namus sau statydavosi iš vaisių. Tokį namą pastatyti visai nesunku: tereikia išpjauti duris, langus ir kaminą krosniai. Pabandykite padaryti namą mažiesiems žmogeliukams. Statyboms panaudokite obuolį, apelsiną, kriaušę, granatą, persiką... Pasistenkite, kad durys būtų varstomos, o ant langų būtų langinės. Kai statybos baigtos, namelius galima suvalgyti.

164. Naminių gyvūnų mokykla

Tinka: 5 - 8 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Visi vaikai eina į mokyklą. Tiesą sakant į mokyklą eina tik žmogiškos būtybės. Šuniukams, kačiukams ir kitiems gyvūnams mokyklų nebūna. Ir štai vieną dieną naminiai gyvūnai nusprendė pamėgdžioti žmones ir suorganizavo mokyklą savo vaikams. Tos mokyklos yra labai panašios į žmogiškas, tik jose kalbama kačių, šunų ir t.t. kalbomis. Įsivaizduokite ir pavaizduokite, kaip vyktų pamoka mokykloje, kurioje mokosi jaunieji šuniukai, kačiukai, veršiukai, paršiukai, viščiukai ir t.t.

165. Naujas kalendorius

Tinka: 5 - 8 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Šiuo metu mes naudojame Senovės Romos kalendorių. Tačiau yra nuobodu tiek metų naudoti tuos pačius mėnesių pavadinimus. Sugalvokite naujus pavadinimus sausiui, kovui, birželiui, rugsėjui, lapkričiui.

166. Naujas naudojimo būdas

Tinka: 5 - 8 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Visi žino kam reikalinga lėkštė arba puodas, rankšluostis ar staltiesė. Bet šiuos visus daiktus galima panaudoti ir ne pagal paskirtį. Pavyzdžiui, puode galima padaryti akvariumą, o iš staltiesės - vaiduoklio kostiumą. Sugalvokite bent dešimt skirtingų panaudojimo būtų šiems daiktams: adatai, dantų šepetėliui, nosinei, skalbinių segtukui, šaukštui.

167. Neįprastas dainavimas

Tinka: 5 - 8 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Kaip teisingai dainuoti, žino visi. Bet kai kada "teisingai" dainuoti būna nuobodu. Padainuokite dainą: užspaudę nosį pirštais, pilna burna vandens, įtraukę žandus į vidų, prikandę apatinę lūpą, tarp dantų įsidėjus degtuką.

168. Nelaimingas medis

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Kai lauke dedasi nelaimės, žmogus slepiasi namuose. Urvus, lizdus turi ir gyvūnai. Tačiau augalai negali niekur pasislėpti nuo gamtos nelaimių. Įsivaizduokite, kad jūs esate medis. Staiga nutinka didelė gamtos nelaimė. O jei pavyko įsijausti, parodykite

mimikos ir judesių pagalba kaip atrodo medis: per sausrą; pūgos metu; šalia automobilių išmetamų dujų srauto; liūtyje; kai siaučia uraganas.

169. Nešėjai

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Tai labai lengva. Perneškite kėdę per kambarį. Tačiau tai turite padaryti: nenaudodami rankų; tarsi tai būtų indas, pilnas vandens; tarsi eitumėte užminuotu lauku; mėgdžiodami Čarlį Čaplina; visiškai neliesdami kojomis grindų.

170. Nežinoma kalba

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Afrikoje kartą mokslininkai rado penkias iki tol nežinomas gentis. Ir mokslininkai labai nustebę, suprato, kad tų genčių kalbos beveik nesiskiria nuo lietuvių kalbos. Vienintelis skirtumas yra tas, kad vietiniai gyventojai prie kiekvieno lietuviško žodžio skiemens pridėdavo priešdėlį. Ir kiekviena gentis pridėdavo skirtingą priešdėlį.

Pabandykite tų genčių kalbomis perskaityti gerai žinomą eilėrašį ar tekstą. Gentys naudojo tokius priešdėlius: fer, mur, pip, ap, liap.

171. Nupiešta patarlė

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Dailininkai piešia peizažus, portretus, natiurmortus. O jūs pabandykite nupiešti patarlę. Pavyzdžiui tokią: dovanotam arkliui į dantis nežiūrима. Arba: viena galva - gerai, dvi - dar geriau. Arba: darbymetyje ir akmuo kruta.

172. Orkestras

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Būna labai įvairių orkestrų: simfoniniai, pučiamieji, liaudies instrumentų. O dar būna orkestras, kuris dažnai vadinamas "triukšmu". Ten nėra muzikos instrumentų. Vietoje jų naudojami įvairūs daiktai, kurie nieko bendra su muzika neturi: buteliai, lazdos, puodai ir t.t. Sudarykite orkestrą, kad visi instrumentai būtų iš tos pačios medžiagos: metaliniai; mediniai, stikliniai, akmeniniai, sintetiniai. Su šiais instrumentais atlikite dainą "Du gaideliai".

173. Pasaka, kuri baigiasi kitaip

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Vienos pasakos baigiasi gerai, kitos - blogai. Ir visada ta pati pasaka baigiasi taip pat, kad ir kiek kartų ją sektum. Ar tai teisinga? Sugalvokite naujas pabaigas gerai žinomoms pasakoms: "Eglė, žalčių karalienė", "Septyni broliai, juodvarniais lakstantys", "Elenytė ir Joniukas".

174. Pasislėpę žodžiai

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Žodžiai susideda iš raidžių. Dažnai iš vieno žodžio raidžių galima padaryti daugiau žodžių. Pvz. "Istorija" - stora, rija, tara, ji... Padarykite ne mažiau kaip septynis žodžius iš šių žodžių raidžių: matematika, literatūra, geografija, astronomija, kalbotyra. Iš naujų žodžių sukurkite neįprastą sakinį.

175. Pasislėpusios natos

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Jei atidžiai perskaitytume sakinį "DOmas gavo DOvanų DOgą." pastebėtume, kad jame yra pasislėpusios trys natos "do". Sugalvokite sakinius, kuriuose būtų pasislėpusios ir kitos natos: lia; re; mi; fa; si.

176. Paukščio skrydis

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Beveik visi paukščiai skraido. Bet skraido jie skirtingai. Skrydžio greitis bei grožis priklauso nuo paukščio dydžio, sparnų pločio, sparno formos. Pavaizduokite kaip skrenda: kregždutė, gervė, antys, kolibris, varna, šarka.

177. Paveikslas iš skylių

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Jei popieriaus lapą pradurtume adata, gautume mažą skylutę. Jeigu lapą pradurtume daug kartų, gautume daug skylių. O jeigu lapą badytume ne šiaip sau, o turėdami mintyse planą, gautume ne šiaip sau skylutes, o piešinėlį. Pabandykite adata ant popieriaus nupiešti paprastą medžio lapą: klevo; beržo; ąžuolo; ievos; šermukšnio.

178. Pelenės šokis

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Kaip žinome, Pelenė labai mėgo šokti, tačiau ji tam neturėjo laiko. Ji šokdavo tik tada, kai atlikdavo namų ruošos darbus. Parodykite kaip Pelenė šokdavo, kai ji: lygindavo drabužius; laistė gėles; dulkino kilimus; plovė indus; šluostė dulkes. Muzika gali būti iš kino filmo "Pelenė".

179. Pėdos

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Poetas A.S.Puškinas savo poemos "Ruslanas ir Liudmila" pradžioje rašo apie nematytą žvėrių pėdas ant miško takelių. Aišku, kad niekas niekada nėra matęs nei tų žvėrių, nei jų pėdų. Įsivaizduokite ir nupieškite kaip atrodo raganos, vandenio, miškinio, laumės, undinės, atvaro pėdos.

180. Piešiniai ant blynų

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Dažniausiai dailininkai piešia ant popieriaus ar drobės. Bet kai po ranka nėra nei popieriaus, nei dažų, tada dailininkai gali piešti ant ko nori ir su kuo nori. Pavyzdžiui, galima piešti ant blyno su sutirštintu pienu, uogiene ar grietine. Tam tik reikia blyno ir šaukšto "dažų". Po to, kai darbas baigtas, jį galima suvalgyti. Padarykite tai pusryčių metu. Nupieškite ramunę, gvazdiką, varpelį, kardelį, tulpę, pakalnutę.

181. Pieštas laiškas

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Kažkada žmonės nemokėjo rašyti. Tačiau jei vis tiek siuntė vieni kitiems laiškus. Vietoje raidžių ir žodžių jie naudojo piešinius. Parašykite trumpą laišką draugui, kuriuo jam norite pasakyti: paskambink man šiandien šeštą valandą vakaro; vakare kviečiu žaisti futbolą; ar galėtume daryti namų darbus kartu?; padovanok man šuniuką gimtadieniui; duok man spalvoto popieriaus ir žirkles. Duokite laišką savo draugui ir įsitikinkite ar jis jus suprato.

182. Pietūs zoologijos sode

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Visi žmonės nuo pat vaikystės mokomi kaip mandagiai elgtis prie stalo: kaip sėdėti, kaip laikyti šakutę ir peilį ir t.t. Tai ištisas mokslas. Tačiau gyvūnų niekas nemokina kaip mandagiai valgyti ir todėl jie valgo taip, kaip jiems patogiau. Įsivaizduokite, kad atėjo pietų metas zoologijos sode ir parodykite, kaip valgo dramblys; tigras; vėžlys; žirafa.

183. Povandeninė puota

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Vieną kartą jūrų karalius nutarė surengti puotą. Bet kokia gi puota be šokių ir kas, jei ne žuvis, joje šoka? Pavaizduokite žuvis, šokančias povandeninėje puotoje. Atsigulkite ant glindų (juk žuvis neturi kojų) ir pašokite šoki, kurį šoka: jūsų arkliukas, ungurys, ryklys, skraidanti žuvis, delfinas. Muzika turėtų būti apie jūrą ar vandenį.

184. Raidės piešinėliuose

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Kiekvienas vaizduotę turintis žmogus pasakys, kad visos raidės yra į ką nors panašios, pvz., "O" panaši į gelbėjimosi ratą, "I" - į elektros stulpą. Nupieškite daiktus, įrankius, mašinas ar kitus daiktus, kurie panašūs į raides. Nupieškite kelis piešinėlius vienai raidei.

185. Rankos su emocijomis

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Žmogus yra ypatingas tuo, kad jis patiria daug emocijų. Paprastai emocijos matosi iš veido. Mimika - tai galimybė išreikšti emocijas būsenas veido išraiškomis. Bet emocijas galima parodyti ir kitaip, pavyzdžiui, rankomis. Parodykite rankomis: džiaugsmą, pyktį, baimę, liūdesį, meilę, draugiškumą, neapykantą.

186. Rytinė mankšta

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Visi žino kaip naudinga mankštintis rytais. Rytinė mankšta gali būti paprasta arba teminė. Teminė mankšta skiriasi nuo paprastos tuo, kad joje visi pratimai skirti kokios nors profesijos žmonėms (kirpėjams) arba pratimai daromi kartojant kokio nors mechanizmo judesius (keliamojo krano). Sugalvokite 10-ies pratimų kompleksą, kuris vadintųsi: "Jūrininkų mankšta"; "Gaisrininkų mankšta"; "Virtuvinė mankšta"; "Statybinė mankšta"; "Kosmonautų mankšta".

187. Saldainių popieriukai

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Jūs esate dailininkai ir dirbate saldainių fabrike. Jūsų užduotis - sugalvoti ir nupiešti popieriukus šokoladui, saldainiams, sausainiams. Be to, popieriukas visada turi atitikti konditerinio gaminio pavadinimui. Štai atėjo užsakymas saldainių

popieriukams, kurie vadinasi: pieniški, riešutiniai, uogos, medaus, rožės žiedas, rytietiški, tamsus miškas, svajonių skonis.

188. Siamo dvyniai

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Labai seniai, kai dar Tailandas vadinosi Siamu, ten gimė du berniukai Čiang ir Eng. Jie buvo ypatingi tuo, kad jie turėjo bendras kūno dalis, t.y. buvo suaugę į vieną. Pagal šalies pavadinimą berniukai buvo pabadinėti Siamo dvyniais. Labai sunku būti Siamo dvyniais, nes du žmonės turi tik dvi rankas. Pabandykite tuo įsitikinti patys: susikabinkite labai stipriai ir pabandykite atlikti tokius paprastus darbus: įverkite siūlą į adatą; degtukais uždekite žvakę; iškirpkite žirkklėmis iš popieriaus apskritimą; užriškite bato raištelius; pakeiskite tušinuko širdelę.

189. Simas sako

Tinka: 5 - 8 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Vienas žaidėjas stovi rato viduryje ir ištaria "Simas sako ... (šokinėti ar pan.)" ir atlieka tą veiksmą. Visa grupė daro tai, kas pasakyta tol, kol nepasakoma "Simonas sako ne... (nešokinėti ar kt.)", tačiau daro visus kitus veiksmus kurie buvo pasakyti. Po kelių veiksmų žaidėjas rato viduryje praleidžia žodžius "Simonas sako" ir liepia daryti kokį nors veiksmą. Tie, kas tą veiksmą padaro, iškrenta iš žaidimo.

190. Specializuotos parduotuvės

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Būna tokios parduotuvės, kuriose gali nusipirkti visko. Jos vadinasi "universalios". Taip pat būna ir specializuotos parduotuvės. Jose parduodama tik viena prekė (baldai, batai ar knygos) arba jos skirtos tik vienai pirkėjų rūšiai (medžiotojams, verslininkams). Įsivaizduokite, kad viename mieste iš karto atsidaro kelios specializuotos parduotuvės. Sugalvokite bent po penkias prekes, kurios galėtų būti parduodamos ir paaiškinkite kodėl. Parduotuvės vadinasi: "Viskas dvejetukininkams", "Viskas pamokų praleidinėtojų", "Viskas antramečiams".

191. Sportinė pantomima

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Pantomima - tai gerai žinoma ir mėgstama meno rūšis. Pantomimos meistrai dažniausiai savo vaidinimuose vaizduoja kokios nors profesijos žmones. Jūs taip pat

galite suvaidinti pantomimą ir pavaizduoti: valties irkluotojus ir vairininką; disko metiką; šuolininkus į tolį ir aukštį; sunkumą kilnotojus; sinchroninio plaukimo grupę.

192. Susimaišiusios pasakos

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Visi žinome tokias pasakas, kaip "Raudonkepuraitė", "Brėmeno muzikantai", "Trys paršiukai", "Sniego karalienė", "Auksinė antis". O dabar įsivaizduokite, kad pasakų pavadinimai susimaišė. Sukurkite ir pasekite pasaką, kurios pavadinimas būtų:

Raudoni paršiukai;
Sniego muzikantai;
Trys antys;
Brėmeno kepuraitė;
Auksinė karalienė.

193. Susipainioję sakiniai

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Kiekvienas sakinytis turi tam tikrą žodžių tvarką. Jei žodžius sakinyje sukeisime vietomis, sakinytis praras prasmę. Štai keli sakiniai, kurie beišdykaudami pametė savo žodžių eiliškumą. Padėkite žodžiams sugrįžti į savo vietas.

Skambėti, sujudinti, tolyn, giliausi, lėkti, daina, širdis, jausmai.

Neseniai, valdovas, atkeliavo, aplankyti, Alytus, juodu, iš, Ruškys, kad, pakviesti, Alytus.

Toli, Sūduva, aukšta, įsigrūdusi, į, stovėti, kalvos, šiaurė, tenai, krantai, pilis, Šešupė, Norkūnas, ant, netoli, pelkės.

Pasagos, darytis, su, žirgas, žymės, dabar, aiškesnis.

Pastaba: reikia būtinai panaudoti visus žodžius ir negalima prirašyti papildomų žodžių. Kad sakinytis būtų teisingas, galima pakeisti žodžių galūnes.

194. Suvaidintas anekdotas

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Anekdotas - tai trumpas pasakojimas su netikėta pabaiga. O kiekvieną pasakojimą galima suvaidinti. Tačiau pirmiausiai prisiminkite anekdotą, kurio pagrindinis veikėjas būtų: liūtas; zuikis; varna; meška.

195. Stebuklingas skirtukas

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Būna labai įvairūs skirtukai knygoms: ploni ir stori, su aplikacijomis, panašūs į kai kuriuos daiktus, pvz., į raketą ar medžio lapą. Padarykite stebuklingą skirtuką knygai, kuris būtų panašus į: stebuklingą lazdele, auksinį raktelį, raudonąją gėlele, stebuklingą strėlę. Priemonės ir atlikimo būdai gali būti įvairūs.

196. Sveikinimo atvirukas

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Žmonės dažnai vieni kitiems siunčia sveikinimo atvirukus. Ir dažniausiai jie labai daug dėmesio skiria tam, kas nupiešta ant atviruko. Nesiūsi gi Kalėdinio atviruko norėdamas pasveikinti vardo dienos proga. Viename mieste buvo nutarta švesti naujas šventes, tačiau nebuvo nė vieno atviruko, tinkamo toms progoms. Padėkite miesto gyventojams ir nupieškite atvirukus: smaližių dienos proga, juokdarių dienai, tinginių dienai, miegalių dienai.

197. Uogų pasakos

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Daug pasakų vadinasi "Nepaprasti nuotykiiai" arba "Stebuklingi nuotykiiai". Sukurkite pasaką, kurios veikėjai būtų uogos, o pasakos vadintųsi: "Nepaprasti Vyšniuko nuotykiiai Laukinių Vynuogių Šalyje"; "Linksmi Braškės nuotykiiai Ananasų šalyje"; "Fantastiniai Žemuogėlės nuotykiiai Kisieliaus ugnikalnių šalyje".

198. Užuominų koncertas

Tinka: vaikams nuo 8 metų.

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai pasiskirsto komandomis ir dainuoja temines dainas, pvz., kad dainoje būtų tam tikras žodis. Taip pat galima dainuoti dainas, prasidedančias priešingos komandos nurodyta raide. Dainuoti komandomis yra smagiau nei po vieną.

199. Vabzdžių pokylis

Tinka: 5 - 10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Kaip visi gerai žinome, pasakose vyksta keisti dalykai. Kartą miško vabzdžiai nusprendė surengti pokylį. O koks pokylis be šokių? Pavaizduokite, kaip šoka: tarakonai, drugeliai, žiogai, laumžirgiai, jonvabalčiai ir kt.

Pastabos: Muzika parenkama iš anksto. Galima prieš šokius parodyti kaip atrodo minėti vabzdžiai ir paaiškinti kaip jie juda.

200. Vadovas

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai susėda ratu. Vienas žaidėjas išeina iš kambario. Likę žaidėjai susitaria kas bus vadovas. Vadovas rodo judesius, kuriuos kiti žaidėjai kartoja. Judesiai gali būti bet koki. Vadovas kartas nuo karto keičia judesius. Kai yra susitarta dėl vadovo, žaidėjas grįžta į kambarį ir vadovas pradeda rodyti judesius. Žaidėjas turi atspėti kas iš tiesų vadovauja judesiams. Spėti jis gali tris kartus. Jei atspėja, vadovas eina iš kambario. Jei neatspėja, išrenkamas kitas žaidėjas, kuris išeina iš kambario.

201. Vaisių kraitelė I

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai sustoja ratu. Kiekvienas pasirenka vaisiaus pavadinimą, prasidedantį ta pačia raide kaip jo/jos vardas (pvz., Vaida - Vyšnia ir t.t.) Kai visi žaidėjai turi pasirinkę vaisių, vienas pradeda žaidimą du kartus pasakydamas savo vaisiaus pavadinimą ir du kartus pakartodamas kito žaidėjo vaisiaus pavadinimą (pvz., Vyšnia, vyšnia, Apelsinas, apelsinas). Žaidėjas, kurio vaisius paminėtas, toliau sako savo ir kurio nors kito žaidėjo vaisiaus pavadinimą. Tačiau žaidimo metu negalima rodyti dantų - kalbėti taip, kad kiti pamatytų dantis ar juoktis. Žaidėjas, kurio dantis kiti turi progos pamatyti, iškrenta iš žaidimo. Paskutinis likęs žaidėjas laimi.

202. Vaisių kraitelė II

Grupės dydis: mažiausiai 5 žaidėjai.

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai sustoja ratu, vienas žaidėjas stovi rato viduryje. Kiekvienas žaidėjas (taip pat ir tas viduryje) pasirenka vaisiaus pavadinimą, prasidedantį ta pačia raide kaip jo/jos vardas (pvz., Vaida - Vyšnia ir t.t.) Kai visi žaidėjai turi pasirinkę vaisių, vienas pradeda žaidimą pasakydamas savo vaisiaus pavadinimą ir kito žaidėjo vaisiaus pavadinimą (tik vieną kartą, pvz., Vyšnia - Apelsinas) Išgirdęs antrą pavadinimą viduryje esantis žaidėjas stengiasi paliesti atitinkamą žaidėją jam dar nespėjus pasakyti savo ir kito vaisiaus. Jei viduryje esančiam žaidėjui tai pavyksta, žaidėjai keičiasi vietomis.

203. Veiksmas be garso

Tinka: 5 -10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Visi žmogaus veiksmai skleidžia tam tikrus garsus. Kai žmogus rašo, krebžda popieriui ir plunksna. Kai skaito - garsą skleidžia verčiami puslapiai ir knygos įrišimas. Ypač daug garso sklinda, kai žmogus į rankas paima virtuvės įrankius. Pabandykite paneigti posakį "Skamba kaip tušti puodai" ir be garso: įdėti šaukštelį į stiklinę; padėti šakutę ant lėkštės; padėti puodelį ant lėkštutės; uždėti dangtį ant puodo; nuimti dangtį nuo arbatinio. Atliekant šį pratimą galima naudoti ne tik rankas, bet ir papildomas priemones.

204. Vertimai

Tinka: 5 -10 metų vaikams.

Žaidimo aprašymas: Bet kurį sakinį lietuvių kalboje galima pasakyti kitais žodžiais. Pabandykite pasakyti kitaip, nepakartodami nė vieno žodžio, bet nepakeisdami sakinio prasmės.

205. Visi piešia

Tinka: 8 - 13 metų vaikams. **Priemonės:** iš anksto paruošti popieriaus lapai su įvairiomis kreivėmis, taškais, geometrinėmis figūromis.

Žaidimo aprašymas: Užduotis žaidėjams - iš duotų linijų pabaigti piešti kokį nors daiktą

206. Žiedas (Kaip mums linksma ir smagu...)

Priemonės: žiedas ar kitas smulkus daiktas.

Žaidimo aprašymas: Žaidėjai sustoja ratu, vienas žaidėjas stovi rato viduryje. Rate stovintys žaidėjai kairę ranką laiko prieš save delnu į viršų, o dešinės rankos pirštus įrėmę į kairės rankos delną. Vienas žaidėjas turi žiedą. Visi rate stovintys žaidėjai kartoja:

Kaip mums linksma ir smagu,
žiedas sukasi ratu.
Žiedas čia, žiedas ten,
Žiedas čia ir ten.

Sakydami šias eilutes žaidėjai ritmiškai judina dešinę ranką ir perkelia ją į kaimyno iš dešinės delną, bei sugrįžta atgal. Tokiu būdu žiedas nepastebimai perduodamas sekančiam žaidėjui. Žaidėjas, pajutęs savo delne žiedą gali jį perkelti į kaimyno delną. Judesys kartojamas visų žaidėjų kol yra sakomos eilutės. Joms pasibaigus visų žaidėjų dešinės rankos turi būti savo kairės rankos delne. Viduryje esantis žaidėjas turi stebėti žaidėjų rankas ir baigus sakyti eilutes gali tris kartus spėti kas turi žiedą. Jei atspėja, žaidėjas, turintis žiedą eina į rato vidurį, o viduryje buvęs žaidėjas užima jo vietą. Žaidžiama kol yra laiko arba kol nusibos :)

Ramūs žaidimai

207. Naujausia mada

Žaidimo aprašymas: Žaidėjas pasirenka sau porą ir 3 minutes tyrinėja, kaip partneris yra apsirengęs. Po to nususuka. Tuo tarpu partneris pakeičia penkias savo apsirengimo detales. Atsisukęs žaidėjas turi nustatyti kas pasikeitė.

208. Skrydis į Marsą

Priemonės: kvadratinio metro dydžio popieriaus lapas (gali būti dvigubas laikraščio lapas), raudonas markeris, skarelė akims užrišti.

Žaidimo aprašymas: Popieriaus lapą pritvirtinti ant sienos ar ant žemės. Jis vaizduoja visatos žemėlapi. Lape raudonu markeriu nupiešiamas raudonas apie 10 cm skersmens diskas. Tai yra Marsas. Šalia nupiešiamos kelios planetos. Kiekvienas žaidėjas turi savo erdvėlaivį, kurį turi nutupdyti Marse. Žaidėjui užrišamos akys, jis apsikamas kelis kartus aplink ir bando žemėlapyje pažymėti savo erdvėlaivio nusileidimo vietą. Pažymėtą vietą pavadinkite žaidėjo vardu, kad būtų galima nustatyti kas nusileido arčiausiai Marso.

209. Vaiduoklis

Žaidimo aprašymas: Trys ar keturi žaidėjai išrenkami būti vaiduokliais. Kiti žaidėjai išsivaikšto po žaidimo lauką ir susiranda vietą, kurioje atsistoja. Visi žaidėjai užmerkia akis. Vaiduokliai juda po žaidimo lauką ir stengiasi visus žaidėjus nužudyti prie kiekvieno žaidėjo pastovėdamas po 10 sekundžių. Jei žaidėjas nepajuto šalia stovinčio vaiduoklio, jis žūsta. Vaiduoklis paliečia žaidėjo galvą ir jis turi atsisėsti ant žemės. ei žaidėjas įtaria, kad šalia jo stovi vaiduoklis, jis gali klausyti: "Ar yra vaiduoklis šalia manęs?" Jei žaidėjas teisis, tada jis pats tampa vaiduokliu. Jei neteisis, jis žūsta ir turi atsisėsti ant žemės.

Pastaba: Žaidimas labai tinka norint nuraminti žaidėjus.

210. Žudikas

Žaidimo aprašymas: Visi žaidėjai išsirikiuoja prie sienos ir užmerkia akis. Vadovas prieina prie kiekvieno žaidėjo ir paliečia jo petį vieną kartą, o tą žaidėją, kurį išrenka būti žudiku, paliečia du kartus. Kai visi žaidėjai paliesti, tada gali atsisukti (kartais žudiką tenka rinkti iš naujo, nes jis išsiduoda :). Tada žaidėjai eina vieni prie kitų ir spaudžia vieni kitiems rankas. Žudikas, sveikindamasis su kitais žaidėjais savo rodomuoju pirštu paspaudžia žaidėjo delną. Jei žaidėjas pajuto tokį pasveikinimą, jis dar su dviem asmenim pasisveikina normaliai, o tada tyliai nukrenta ant žemės. Kai visi žaidėjai žūsta, žaidimas baigiasi.