

Iš „Žaidimai ir pratimai, padedantys pažinti save ir kitus“

STOK – SĖSK. Iki pradeda ką nors veikti, reikia susipažinti. Susėdama ratu. Jei kam nors tinka tai, kas perskaitoma, tas atsistoja ir stovi iki kito klausimo, jei ne – lieka sėdėti:

- jei atvažiuote iš toli, pasilikite stovėti...
- jei atvykot autobusu...
- jei atvažiuote iš Žemaitijos...
- jei gimėte ne Vilniuje, o kur kitur...
- jei gimnazijoje (mokykloje) mokotės paskutinius (trečiuosius...) metus...
- jeigu nujaučiate, kad teks šiuos metus pakartoti...
- jei esate antraklasiai gimnazistai...
- jei jums atrodo, kad visi pirmokai įdomūs...
- jei esate pirmokai gimnazijoje...
- jei atrodo, kad niekada nepasieksite paskutiniųjų...
- jei kada nors buvote pakviesti ateiti į iškilmingą renginį...
- jei turite kokį nors banką...
- jei kas savaitę sutaupote dalį atlyginimo...
- jei mokytojos užduoda per daug namų darbų...
- jei viską, kas užduodama, atliekate...
- jei tėvai dėl kokio nors prasižengimo praėjusią savaitę neleido išeiti pas draugus...
- jei šią bausmę užsitarnavot...
- jei kartais, padarę ką nors nepriimtina, atsiprašote...
- jeigu niekada neklystate...
- jei turite broliukų ir sesučių...
- jei jie išdykę...
- jei vis viena juos mylite...
- jei mokykloje yra uždarytų draugų ratelių...
- jei tokiam rateliui priklausote...
- jei kada nors esate patyrę, kad draugai apvyklė, paliko vienus...
- jeigu visada nepažįstamą asmenį stengiatės įjungti į savo draugų ratelį...
- jei šiais metais namuose sulaukėte svečių iš užsienio...
- jei tai nebuvo vien tik giminės...
- jei dar nėra sykiu neatsistojote, atsistokite.

MŪSŲ BAIMĖS. Žaidžia iki 20 žaidėjų, kiekvienam duodamas popierius ir rašiklis. Visi sėdi ratu. Lapelyje parašo ir užbaigia sakinį: "Šiame būrelyje bijau" Pavyzdžiui: "Šiame būrelyje bijau, kad iš manęs juoksīs". Visi lapeliai sumetami į pintinę ratelio viduryje. Tada ištraukiamas bet kuris, garsiai perskaitomas, pavyzdžiui: "Bijau išreikšti savo nuomonę, nes iš manęs šaipysis", po to visi aptaria tokia baimę, tačiau be pastabų ir kritikos. Pabaigoje galima apžvelgti, apibendrinti, aptarti, kas buvo pasakyta ir girdėta. Vietoj "baimių" galima įrašyti: troškimai, rūpesčiai, kas džiugina, liūdina...

KAUKĖS. Visi sėdi ratu. Vienas žaidėjas delnais užsidengia veidą, o atidengęs parodo kokią nors būdingą veido išraišką ("kaukę") kaimynui iš kairės. Šis pakartoja tą pačią išraišką, - "siunčia toliau", kol kaukė "apkeliauja" visą ratą. Pabaigoje galima palyginti originalą su kopija. Arba pakartojęs kaukę žaidėjas sugalvoja naują, parodo sėdinčiam iš kairės; šis pakartoja ir sugalvoja savo.

JEI BŪČIAU... Šis žaidimas padeda pažinti save, kitus ir visą grupę. Kiekvienas raštu lapelyje arba žodžiu atsako (jeigu žaidėjų nedaug) į vadovo eliamus klausimus. Pabaigoje visi aptaria tai, kas pasakyta, apibendrinami bando nusakyti grupės bruožus ar savybes. Klausimus galima parinkti pagal užsiėmimų temą, susikaupimo mintį, pavyzdžiui:

- jei būčiau gėlė (žvėris, vabzdys), norėčiau būti....., nes.....
- jei būčiau (automobilis, muzikos instrumentas, pastatas, kelias, žaidimas, spalva, knyga, žaislas....), norėčiau būti....., nes

SEPTYNIOLIKA ŽODŽIŲ. Kiekvienas žaidėjas lapelyje apie save pasakoja "labai svarbiam svečiui", pavartodamas ne daugiau 17 žodžių (vietoj žodžio galima nupiešti simbolį). Jis bando apibūdinti savo asmenybę, būdą, gyvenimą ar ateitį. Po 10 minučių visi lapai surenkami (be vardų, be parašų) ir garsiai perskaitomi. Visi bando atspėti, apie kurį asmenį rašoma. Užtuot rašius lapelyje, galima susukti vaidajuostę, o paskui visiems ją peržiūrėti.

ATRADIMAS! Visi stovi ratu, kiekvienas turi po degtukų dėžutę. Sutariama kokia nors tema, skaitinys, mąstymas apie jausmus, žmogaus savybes... Kai tik žaidėjas ką nors suvokia ar sugalvoja, uždega degtuką. Jei mintis svarbi ir reikšminga, degtukui degti leidžia ilgiau. Jei ne toks svarbus atradimas, trumpiau. Paskui galima nieko nekomentuoti, o jei norima - paaiškinti visiems.

GEROJI PIRAMIDĖ. Kiekvienas nupiešia piramidę iš šešių kvadratų (langelių): vienas viršuje, du viduryje, trys apačioje. Kiekviename langelyje įrašo po sakinelį:

-viršutiniame: "Man patinka Tavo elgesys";

-viduriniuose: "Pasitikiu Tavimi" ir "Iš Tavęs mokausi";

-apatiniuose: "Gerbiu Tavo išmintį", "Man atrodai malonus/i", "Tave mėgstu ir palaikau".

Visi vaikštinėja. Sutikę žmogų, kuriam tinka vienas iš sakinių, to žaidėjo lape pasirašo. Ir tol vaikšto ratu, kol visos 6 savybės apmąstytos ir pasirašyta lapuose tų, kuriems sakineliai galioja. Pabaigoje peržvelgti savo lapą, – ar daugiau surinkau parašų, negu tikėjausi? Mažiau? Kodėl kitaip, negu (ar lygiai kaip) tikėjausi? Kas mane džiugina? Kas skaudina? Koks mano elgesys grupėje iššaukė tokius atsiliepimus?

VIENI APIE KITUS. Dvi grupės – berniukai ir mergaitės, – dirba atskirai, dideliuose lapuose atsakydami į klausimus: "Ko tikimės iš priešingos lyties žmogaus išvaizdos? Kas atrodo svarbiausia, kai galvojame apie vyrišką ar moterišką kūną? Kokia išvaizdos svarba? Judesio, elgsenos, vaikščiojimo... būdo? Koks jėgos, dailumo... vaidmuo? Surašyti, kas patrauklu, kas atgrasu, malonu, nesmagu... Tada apsiukeičia sąrašais ir juos aptaria.

ŽIRNIŲ SRIUBA. Vienoje valgykloje 75 metų amžiaus senutė užsisakė žirnių sriubos lėkštę ir pasidėjo ant stalelio. Po stalu pakijo savo rankinę. Užmiršusi pasiimti duonos, nuėjo atsinešti. Sugrįžusi savo vietoje randa kitos tautybės žmogų, pasirošusį srėbti jos žirnių sriubą. Pagalvojo, kad tai varguolis, bet ir nenorėjo atsisakyti savo pietų. Moteris pasiėmė savo šaukštą ir pradėjo srėbti sriubą iš vieno lėkštės krašto, o tas žmogus - iš kito. Pasibaigus žirnių sriubai, žmogus atsistojo, atsinešė lėkštę makaronų, dvi šakutes ir abu be žodžių valgė. Pabaigus lėkštę senutė tarė "Sudievu". "Sudievu" pasakė ir vyriškis ir nuėjo. Senutė džiaugėsi, galėjusi padėti artimui. Kai atsisuko nueiti, ant gretimo stalo pastebėjo nesuvalgytos žirnių sriubos lėkštę ir savo rankinę, užmirštą po stalu.

Visiems drauge pasikalbėti:

-kokie buvo pirmieji senutės jausmai? Ar ji jautėsi užpulata?

-kaip jautėsi žmogus? Ar jautėsi įžeistas?

- ar vienas jų pasielgė blogai? Kodėl?

-kodėl žmogus atnešė makaronų lėkštę?

-kodėl juodu nesikalbėjo?

-kaip pasibaigė šis susitikimas? Kaip jautėsi senutė ir žmogus? -Ar abu patenkinti?

-kaip šis įvykis atrodo mums?

-ar mes linkę į kitus žiūrėti teigiamai, o gal neigiamai? Kodėl ir kaip?

-ar būna, kad neigiamas atliepas iššaukia neigiamą, tas irgi neigiamą, – kaip grandinė?

-kaip šį pasakojimą pritaikytume bendruomenei, būreliui, miestui, kraštui, pasaulio įvykiams?

Iš „Susimąstymo takelio“

Sakinėliai užrašomi ant kortelių. Lapelius galima sunumeruoti, kad nesudrėktų ar nesulytų, aptraukti polietileno plėvele. Lapeliai išdėliojami palei takelį, prisegami prie medžių, išdėliojami mokyklos koridoriuje ir pan. Kiekvienas dalyvis gauna tiek pupų, akmenėlių ar spalvotų popieriukų, kiek yra kortelių. Dalyviai pradeda eiti takeliu, nesvarbu, nuo kurios vietos. Įmeta pupą ar popieriuką į vieną iš dviejų indelių, padėtų prie kiekvieno lapelio. Į dešinėje esantį indelį metama tada, kai sutinkama su lapelyje parašytu sakiniu, į kairįjį – jei nesutinkama. Vyresnieji gali pasiimti užrašų knygelę ir pasižymėti vieną kitą išskylančią mintį. Einama pavieniui, tylint. Jeigu vaikai maži ir nemoka skaityti, drauge eina vyresnis. Po pratimo visi susėda ratelin ir aptaria kai kurias stoteles. Galima apžvelgti, kiek pasakė „taip“, kiek – „ne“, kokioms mintims visi pritarė. Nebūtina laikytis kokios nors eilės tvarkos, išdėstant lapelius. Kortelės parenkamos pagal dalyvių amžių ir progą.

Man svarbu galvoti apie svarbius dalykus.
Aš dar daug noriu išmokti.
Labai malonu išmokti ir suprasti ką nors nauja.
Jei man kas nors padeda, aš padėkoju.
Per dieną įmanoma padaryti tik vieną gerą darbą.
Man kiti žmonės yra svarbūs, ir aš esu svarbi (us) kitiems.
Žinau, kai savo širdyje esu teisi (us), ir kai meluoju.
Esu draugiška (as) visiems.
Stengiuosi būti draugiška (as) visiems namie, stovykloje, mokykloje...
Kai draugui ar draugei liūdna, aš noriu jį pralinksminti.

Noriu daryti tai, kas gera.
Kai man nesiseka, gal nusimenu, bet bandau daryti iš naujo.
Man reikia būti kantriai pačiai su savimi.
Kartais tai būna sunku, bet jei ką pažadu, stengiuosi padaryti.
Jei ko nors labai noriu, tikrai stengiuosi.
Noriu gerbti kitus žmones ir būti pati (s) geriama (as).
Aš ilgai nepykstu ir atleidžiu žmonėms.
Kartais ilgai galvoju apie gyvenimą.
Man smagu, kai darau, kas yra teisinga.
Žmonės galvoja ir jaučia skirtingai, todėl stengiuosi būti kantri su jais.

Sunku elgtis krikščioniškai, kai draugės šaiposi.
Kai kitam žmogui padedu, pati būnu linksmesnė.
Mūsų mokykloje, stovykloje, namuose ... jaučiama krikščioniška dvasia.
Kai kartais susibaru su tėveliais, man pačiai (am) būna nesmagu ir jiems nemalonu.
Stengiuosi gerbti kitus žmones ir noriu būti jų gerbiama.
Norėčiau pirma galvoti apie kitus, o tik tada – apie save.
Man svarbu ištesėti pažadus.
Kai suklystu, atsiprašau.
Kai esu gamtoje, kartais jaučiu, kad Dievas arti.
Man lengva eiti tiesiuoju keliu.
Kai dirbame kartu, darbas geriau sekasi.
Reikia daryti tai, kas gera ir teisinga, kad ir ką kiti sakytų.
Man malonu gerai atlikti uždavinį.
Džiaugiuosi, kai gerai atlieku užduotį ir ją tvarkingai užbaigiu.
Man lengva klausyti, kai kalba kitas žmogus.
Jėzus sako: „Jūs esate pasaulio šviesa“.
Man patinka būti gamtoje.
Mano tėvai (globėjai) mane supranta.
Man reikėtų geriau mokytis.
Mokykloje pavargstu.

Mėgstu tylą.
Norėčiau būti dosni vargšams.

Turiu slaptą svajonę.
Man sunku apsispręsti.
Aš sakau, ką tikrai galvoju ir jaučiu.
Pasaulis eina geryn.
Vakare pasimeldžiu.
Norėčiau geriau pažinti save.
Bažnyčioje kartais nuobodu.
Mėgstu skaityti Šventąjį Raštą ir jo klausytis.

Padedu silpniesiems.
Norėčiau aiškiau pajusti Dievo meilę ir globą.
Mano ateitis šviesi, nes ją matau Dievo globoje.
Moku būti grupėje, būrelyje.
Šeimoje prie stalo pasimeldžiame.
Kremtuosi dėl kitų nelaimių.
Norėčiau nebijoti kitų.
Pasitikiu kitais.
Bijau išpažinties, varžausi.
Noriu, kad žmonės mane priimtų tokią, kokia esu.

Man svarbūs kiti žmonės.
Man rūpi Lietuvos ateitis.
Mėgstu skaityti.
Mėgstu dainuoti ir giedoti.
Visi žmonės yra Dievo vaikai.
Mums reikėtų labiau globoti gamtą.
Jėzus apkabino vaikus ir juos laimino.
Jei ko nors labai noriu, tikrai stengiuosi.
Per televiziją rodoma gerų ir gražių laidų.
Jėzus mus moko būti maloniais.

Kartais sunku klausyti tėvelių ir mokytojų.
Labai mėgstu muziką.
Moku būti gera draugė.
Kai pameluojame, visiems būna nemalonu.
Sekmadienį krikščionys susirenka drauge garbinti Dievą.
Mokykloje kartais susipešame.
Norėčiau pajėgti išsiskirti iš kitų.
Norėčiau pasikalbėti su suaugusiu.
Aš žinau, kuo norėčiau būti.
Mano tėveliai (globėjai) sunkiai dirba.

Mano tėvai manimi pasitiki.
Tėvai turi savo paaugliams nustatyti, kada jie turi grįžti naktį.
Kiekvienas pats sau turi spręsti, kas yra gera, kas – bloga.
Iki vedybų reikia susilaikyti nuo lytinių santykių.
Meldžiuosi kasdieną.
Sekmadienio Mišios išreiškia mano tikėjimą.
Girtų vairuotojus reikėtų įkalinti.
Man patinka griežtos mokytojos.
Lankau bažnyčią, nes noriu.
Lankau bažnyčią, nes verčia tėvai.

Dažnai galvoju apie Dievą.
Dažnai galvoju apie ateitį.
Kartais pagalvoju, kas bus po mirties.
Žmonės iš esmės yra geri.
Dievas per daug baudžia.
Man rūpi mano tėveliai.
Pažįstu bent vieną AIDS sergantį žmogų.
Jau esu patyrusi (ęs) artimo žmogaus mirtį.
Malda man dažniausiai nepadeda.
Kas savaitę savo šeimai bandau padaryti ką nors gera.

Kai mirsiu, tikiuosi eiti į dangų.
Esu kitam žmogui pasakiusi (ęs), kad jį myliu.
Esu šeimos nariui pasakiusi (ęs), kad jį myliu.
Esu Dievui pasakiusi (ęs), kad Jį myliu.
Man kartais gėda, kad esu krikščionė.
Labai norėčiau, kad Jėzus dabar vaikšiotų žemėje.
Mano tėvai turėtų pasitikėti manimi.
Jėzus man artimas, kaip draugas.
Jei būčiau tėvas arba motina, savo penkiolikmečiui leisčiau su draugais kas savaitę naktinėti.
Reikėtų ne tik vyrus, bet ir moteris šaukti į kariuomenę.

Reikia, jog alkoholinius gėrimus pirkti galima būtų nuo 21 metų.
Prasižengusius jaunuolius reikia bausti.
Mane reikėtų bausti, kai prasižengiu.
Tikybės pamokas lankantys vaikai yra labiau tikintys.
Aš visada rūpiu Dievui.
Jauniems žmonėms naudinga priklausyti kokiam nors sąjūdžiui (skautų, ateitininkų...).
Sportuoti sveika ir malonu.
Visos draugystės – amžinos.
Tėvams lengviau suprasti vaikus, negu vaikams tėvus.
Esu dėkinga (as) savo mokytojams.

Jau gana tų klausimų...

Atlik šias užduotis:

Suskaičiuok, kiek daugiausiai aviečių (gilių, riešutų) radote ant vienos mažos šakelės?

Surasti tris kuo panašesnius akmenukus.

Išvardinkite šešis atvejus, kai gali būti vartojama beržo žievė (tošis).

Surasti (bet neskinti) aštuonis skirtingų augalų žiedus.

15 metrų žiede surasti aštuonių rūšių medžius bei krūmus.

Surasti penkis augalus, kurie yra žmonių naudojami vaistams, valgiui, statybai, puošmenai...

Padainuoti dvi dainas apie gamtą.

Prisiminti ar papasakoti, suvaidinti vieną pasaką apie gamtą.

Surasti dvylika skirtingų sėklų,- medžių, krūmų, gėlių, žolių...

Surasti šešis skirtingus gyvius, kurie gyvena po rąstais.

Surasti trijų skirtingų gyvių namus,- žvėrelių, paukščių, vabzdžių...

Suskaičiuoti, kiek skirtingų žolių yra 30x30 cm pievos plote.

Suvaidinti vieną pasaką apie gamtą.

Surinkti po vieną lapą nuo visų medžių ar krūmų.

Paragauti keturis skirtingus vaistinius ar valgomouosius augalus.

(Žiemą) parnešti po vieną vabzdį, sėklą, žalią lapą, uogą, riešutą, gyvį.

Nurodytame plote surask "savo" medį ir paaiškink kitiems, kodėl jį pasirinkai.

IŠ „VIDINĖS PERŽVALGOS „GYVENTI KITŲ GEROVĖI“

Pagrindiniai klausimai: šeima, bičiuliai, kaimynai, darbovietė...

Ar save matau kaip žmogų, gyvenantį bendruomenėje, visuomenėje?

Ar suvokiu, kad bendrijoje galiu išbandyti savo jėgas ir gabumus?

Ar mėštau, meldžiuosi, kalbu tik tardamas "aš", ar ir "mes"?

Ar sugebu drauge su kitais džiaugtis, liūdėti, kartu viltis?

Ar turiu noro bendradarbiauti su žmonėmis?

Ar savo aplinkoje palieku erdvės augti kitam?

Ar matau, pastebiu, priimu kitą? Leidžiu išsikalbėti?

Ar kitiems primetu savo pažiūras, laikyseną, tvarką?

Ar atkreipiu dėmesį į kitų norus bei siūlymus? Ar būnu nepatenkintas, kai kiti nusprendžia ne taip, kaip aš norėčiau?

Ar tarp žmonių tiesiu tiltus, ar juos sugriaunu?

Ar nusišalinu, kai kiti kreipiasi į mane arba ko nors manęs prašo?

Ar padedu žmonėms bėdoje?

Ar prisidedu prie bendruomenės, bendrijos gyvenimo? Ar skiriu tam laiko,

jėgų, išteklių? Ar nusišalinu, kiek galiu, kad man būtų ramiau?

Kodėl bendrauju su kitais? Dėl savęs ar ir dėl jų? Dėl naudos ar garbės?

Ar tik todėl, kad nelikčiau vienas?

Ar turiu drąsos ginti mažiau pastebimus ir prislėgtus ir rinktis tiesą, teisingumą ir artimo meilę?

Ar bijau prieš daugumą išreikšti savo nuomonę, kai reikėtų ir tiktų prabilti?

Ar akiai visiems pritariu, ar pats turiu savo nuomonę?

Ar laikausi savo nuomonės ir tada, kai mane gali paliesti jos pasekmės?

Ar esu pasiruošęs išklausti priešingų nuomonių, pakeisti savąją, kai

suvokiu, kad ji yra klaidinga?

Iš „Sėnplės žaidimų“

DEGANTI PILIS. Žaidėjų skaičius neribotas. Sustoja dvi grupės, kurias skiria linija. Kiekviena grupė gali siųsti puolėjus į „priešo“ pilį. Puolantysis turi giliai įkvėpti oro, nes pilis „pilna dūmų“. Įbėgęs į pilį turi paliesti priešininko komandos gynėją (ar kelis gynėjus) ir tebelaikydamas kvapą sugrįžti į savo pilį. Jei jis sugrįžta sveikas, visi jo paliesti priešai pereina į jo pusę. Bet pilies gynėjai gali puolėją savo pilyje sulaukyti (stipriai sučiupdami) ir nepaleisti, kol šis pritrūks oro. Tada puolėjas lieka gynėjų pusėje. Žaidžiama, kol visi žaidėjai atsiranda vienoje pilyje.

RAITELIAI. Žaidėjų skaičius neribotas. Ketvirtadalis žaidėjų sustoja ratu, veidu į išorę, susiima ištiestomis rankomis. Kitas žaidėjų ketvirtadalis vieną ranką deda ant rato žaidėjų rankų (kaip per vieną iš tautinio šokio „Malūnėlis“ figūrų). Jie yra rato gynėjai. Antra žaidėjų pusė užlipa vienas ant kito (tik po du!) ir joja į rato vidų, bandydami prasiveržti pro sukibusias rankas. Jeigu gynėjai ranka raitelį paliečia, šie turi atsitraukti ir apsieikti vietomis, – raitelis tampa žirgu, žirgas – raiteliu. Ratas negali pajudėti iš vietos. Aišku, puolimas pasiseka tik tada, kai visi raiteliai į ratą stengiasi įsiveržti kartu.

PULKAS BĖGA. Žaidžia nuo 12 iki 20 žaidėjų kiekviename pulke. Pulkas turi būti labai susispaudęs: vieni žaidėjai sustoja veidu į išorę ir susikimba rankomis, kiti stovi suspausti šio rato viduryje. Pastarieji ant rankų užkelia žvalgą, kuris žiūri, kur pulkas eina. Pulkas turi apibėgti ratą (iki medžio ir aplink medį, aplink akmenį ar iki kokio nors tako ir atgal). Laimi tas pulkas, kuris atbėga greičiausiai.

PABĖGIMAS NAKTĮ. Žaidžiama skiltimis. Visų akys užrištos. Skiltis turi eiti taku „naktį“. Takas pažymėtas virvele, kuri nutiesta pro medžius, krūmus, po akmenimis ir panašiai.

ŽMOGAUS IŠGELBĖJIMAS. Žaidžia neribotas skaičius žaidėjų, skiltimis. Jei skiltys nedidelės, buriamasi po dvi skiltis viename būrelyje. Žaidėjai sustoja eilėmis vienas už kito. Stovintis priekyje pasvyra atgal, kiti jį pakelia virš savo galvų. Taip ant rankų visi „perduodami“ į eilės galą, kol pirmasis vėl grįžta į savo vietą.

PATRANKA. Sakoma, kad Gediminas žuvo nuo šaunamojo ginklo (ne nuo strėlės, o nuo patrankos šūvio). Kaip sykis ką tik į jūsų pilį įlėkė patrankos sviedinys, kuris bet kada gali sprogti. Trys pilies gynėjai skubiai sudeda rankas (taip, lyg laikytų tą šovinį). Tada visi kiti kovotojai šiuos tris turi išgabenti už pilies ribų. Tie trys negali judėti ir negali atkabinti rankų, kad sviedinys nesprogtų.

SENOVINĖS VAIŠĖS. Spėjama, kad žiloje senovėje žmonės buvo daug mandagesni, negu mes. Dalyvaudami kunigaikščių puotoje, jie patys nevalgydavo, bet maitindavo vienas kitą. Prisiminkime tuos senus laikus.

ŠERNŲ KARALIJOJE. Dar ir šiandien, o ką kalbėti apie senovę, tankiuose miškuose viešpatauja šernai. Gindami savo šerniukus, jie labai aršūs, karingi. Didesni šernai gali iltimis (dantimis) žmogų sužeisti, savo svoriu net ir tvirtą vyrą nuverstti. Staiga jus užpuola šernai, visas būrys turi sulipti į medžius, ten valgyti savo pietus (ar užkandį) ir tik tada gali saugiai nultipti ant žemės.

IŠVADUOTA PILIS. Priešas buvo užpuolęs pilį, įsibrovęs į vidų, visą būrį surišo viena virve, virvę visaip supainiojo, suvyniojo ir paliko visus surištuosius tamsiame rūsyje be langų, be šviesos (ant akių užrišami kaklaraiščiai). Dabar pilis jau išlaisvinta ir jūs visi turite tamsoje atsinarplioti.

NAKTIES SARGYBA. Labai tamsią naktį (akys užrištos) prireikė visiems tyliai be žodžių išsirikiuoti, kad kunigaikštis matytų visus savo gyventojus. Visi gyventojai rankas turi sukryžiuoti ant krūtinės. Tada kunigaikštis prašo visus sustoti pagal ūg...

KŪLGRINDA. Esate senovės lietuviai, kurie traukiasi nuo priešo per klampias pelkes į saugią pilaitę miškų gilumoje. Pasitaikė, kad visas būrys beeidamas kūlgrinda – akmenų taku pelkėse, apie kurį žino tik vietiniai gyventojai, – staiga išgirdo kryžiuočių žingsnius ir jų žirgų kanopų bildesį. Turite skubiai visi sustoti ant 50 cm skersmens akmens ir taip išstovėti bent dvi minutes, kol priešas prajos.

ŠVYTUOKLĖ. Ant šakos kabo smėlio ar medžiagos pridėtas maišas. Po šia švytuokle, jos siūbavimo take, kelių centimetrų atstumu išdėstomi pagaliukai, kankorėžiai ar akmenukai. Švytuoklė paleidžiama ir žaidėjas bando surinkti kiek tik gali daugiau pagaliukų iki švytuoklei sugrįžtant, kad ši jam nepataikytų.

KATINAI. Du žaidėjai stovi keturpėsti, nusigręžę vienas nuo kito. Jie sujungti stipria virve (užnerta ant sprandų), kuri ištiesta jiems per tarpukojį. 2m atstumu kiekvienam žaidėjui padedama nosinaitė, kurią kiekvienas bando pasiekti (nosinaitė – „lašiniai“). „Lašinius“ galima tik burna paimti.

Iš „Pajūrio žaidimų“

AUDROS SIGNALAI. Komandos sustoja žąsele, lyg spinduliai pusrąčiu aplink žaidimo vedėją. Kai vedėjas parodo ar sušvilpia signalus, kurie jūroje laivams nurodo audros ar kitą pavojų, „laivai“ kuo greičiau sustoja, apeina vienas kitą, keičiasi vietomis taip, kad kuo greičiau išvengtų pavojaus. Signalų reikšmės: vienas ilgas švilpukas – lenkti vienas kitą pro kairę pusę; du trumpi – lenkti iš dešinės; du ilgi – rūkas, tai yra - žaidėjai užsimerkia ir pereina į galą vienas po kito; trys trumpi – žmogus iškrito iš laivo (visi nukrenta žemėn – tai gera viso žaidimo pabaiga). Vedėjas taip pat turi spalvotus signalus – kieto popieriaus gabalus, komandos seka ir jais duodamus ženklus.

GELBĖJIMOSI RATAS. Stora virvė padedama ant smėlio (žemės ar grindų), surišta į ratą. Kiek galima daugiau žaidėjų susėda ant žemės, abiem rankomis įsikimba į virvę. Davus ženklą, visi kartu stojasi.

KARŠTAS ŠOVINYS. Žaidėjai sustoja ratu, veidu į išorę, pasilenkę taip, kad pro savo tarpukojį matytų rato vidurį, kuriame stovi vienas žaidėjas. Taip pasilenkę meta „karštą šovinį“, taikydami į viduryje esantį žaidėją, kol į jį pataiko (pastarasis negali sviedinio paliesti). Tas, kuris pataiko, keičiasi vietomis su išmuštuoju, - eina į rato vidurį.

VANDENTIEKIS. Dideliame mieste svarbu pristatyti geriamą vandenį kuo sveikesniu ir atsargesniu būdu. Žaidžia visi, susėdę skiltyse vienas šalia kito. Pirmiesiems paduodamas balionas, pusiau pripiltas vandens. Žaidėjai perduoda vandenį tik kojomis, kol balionas pasiekia paskutinįjį. Jei jis nukrenta ar sutrūksta, pradedama siųsti iš naujo. Kurios skiltys sugebės perduoti sveiką balioną? Balionas laikomas batais ar pėdomis.

EPIDEMIJA. Vienintelis būdas išsigelbėti nuo mieste siaučiančios epidemijos - ant nosies užsikabinti kiek galima daugiau žiedų. Kiekvienas žaidėjas pasigamina iš kietesnio popieriaus trikampę ilgą nosį ir ją prisiklijuoja lipnia juosta. Kiekvienas žaidėjas žaidimo vedėjui ant nosies uždeda po vieną žiedą (išpjautą iš popieriaus ratelį ar nedidelį metalinį vielos ar kitokios medžiagos „žiedą“, poveržlę). Davus ženklą, žaidėjai savo skilties nariams perduoda savo žiedą tik nosimis, stengdamiesi, kad šis užkristų ant kito nosies. Nebeturintieji žiedo gauna jį iš žaidimo vedėjų. Žaidimo tikslas - kad skiltis surinktų kuo daugiau žiedų per 5 ar 7 minutes. Jei reikia, galima prailginti laiką.

DIDIKŲ LAIŠKAI. Žaidžiama skiltyje ar dviejose skiltyse. Pirmieji keturi skilties nariai išsirenka Lietuvos didikų vardus ar pavardes, pavyzdžiui, Radvila, Sapiega, Valavičius, Barbora Radvilaitė, Katkus..., o likusieji - tik skaičius (pirmasis, antrasis, trečiasis didikas). Siunčiamas labai svarbus raštas. Vienas žaidėjų kreipiasi į kitą panašiu būdu: „Radvila, Perkūnas siunčia laišką trečiajam didikui.“ Šis turi greitai atsakyti: „Trečiasis didikas siunčia laišką Leonui Sapiegai“ (ar kam kitam). Kas ilgai neatsako ar susipainioja, eina į eilės galą. Tada visi vardai pasikeičia, nes tas, kuris atsiranda eilės priekyje, įgyja ir pirmojo vardą, - pavyzdžiui, Radvila. Taip keičiasi ir už jo esančiųjų vardai bei skaičiai.

SUDĖTINGAS NAKTINIS ŽAIDIMAS „SKAUTAI GEDIMINO KALNE“.

Žaidimo tikslas – naktį be žibintų pasiekti kalną, ant kurio stovi Vilniaus pilies bokštas, bet žaidėjai nežino, kad reikia sekti ženklus iki galo, kol pamatys raudonus žiburius, ir tada prie jų prisitarti.

Iš anksto paruošiami takai: vienur tarp medžių šimtus metrų išstempiami balti siūlai, kitur ant žemės išbarstomi ar ant šakelių pasmeigiami balti plastiko apskritimėliai. Takelių gale padedami į plastikinį maišelį įvynioti degtukai. Netoli starto vietos – popieriniai maišai, paženklinėti vienu iš skaičių 1, 2 arba 3, popieriniai puodukai ir žvakutės. Kiekviena svarbi vieta paženklinata tokiu švyturiu, kokį skautai pasigamins: į popierinio maišelio dugną įpilama smėlio, ant jo uždedamas popierinis puodukas, į kurį taip pat įpilta šiek tiek smėlio. Į smėlį įsmeigta deganti žvakutė. Puodukas ir maišas apsaugo žvakę nuo vėjo, o smėlis saugo ją, kad neapvirstų. Toks švyturys matyti iš tolo.

Žaidėjai visą laiką turi tylėti, gali tik pasisveikinti, jeigu nori, sakydami „Labas vakaras“, bet žaidimo vedėjai gali atsakyti „Labanaktis“, ir tada žaidėjai turi sugrįžti į pradžią ir eiti iš naujo.

Žaidžiama poromis, kaip kad paprastai skautai eina į mišką. Poros negali būti arčiau viena kitos nei per penkis žingsnius. Pamatę pirmąjį švyturį, suranda priemonės žvakutėms pasigaminti. Kitoje vietoje švyturys nurodo vietą, kur yra smėlio. Visos kitos iš anksto padėtos žvakutės – uždegti švyturiai, - ženklina takelio pradžią. Žaidėjai eina takeliais per miškelį ir pievas, ieškodami balto siūlo arba baltų ženkliukų.

Kliūtys takelyje: stovi automobiliai arba žaidimo teisėjai su žibintais, vienodais protarpiais įžiebdami šviesas,-

pavyzdžiui, 10 sekundžių tamsa, 3 sekundes šviečia, arba 7 sekundes tamsa, 7 sekundes šviečia. Jeigu žaidėjai nespėja perbėgti ir yra apšviečiami, turi grįžti į pradžią. Ant žemės degančių žvakių negalima liesti (o žaidimo vedėjai žaidimo metu patikrina, kad jos nebūtų užgesusios).

Pasiekę takelio pabaigą ir radę degtukus, žaidėjai laukia, stebėdami viską aplinkui, iš kur ims šviesti raudoni žibintai (nelaimių atveju uždegamos automobilių šviesos). Žaidimo vadovas stebi žaidimo eigą ir pajutęs, kad daugelis jau surado degtukus, sušvilpia ar duoda kitą ženklą prie pilies esantiems talkininkams. Žaidėjai iš anksto įspėjami, kad vienas švilpuko signalas yra teisėjų ženklas.

Pamatę vieną raudoną žibintą, savo žvakutes uždega poros, kurių popieriniai maišukai paženklinoti skaičiumi "1", ir pradeda eiti žibinto link. Po trijų minučių užsidega antrasis žibintas, pradeda eiti poros, kurių maišeliai paženklinoti skaičiumi "2". Dar po trijų minučių uždegamas paskutinis žibintas, eina paskutiniai.

Trys aukštai iškelti žibintai apšviečia Lietuvos vėliavą, iškeltą ant Gedimino pilies bokšto. Iš visų pusių į kalną lipa skautų ir skautų poros, rankoje nešančios degančias žvakutes. Žaidimo vedėjai stebi, kad ir tie, kurie nerado takelio ar degtukų, ar kitaip negalėjo įsijungti, galėtų dalyvauti apeigoje.

Visiems užlipus prie žibintų, "Vilniaus" vadovė taria žodelį, išdalina po trispalvį ženkliuką kiekvienam ir kiekvienai ir visus ramiai ir tyliai pasiunčia atgal. Atsargumo dėlei suskambinama varpu ar duodamas kitas ženklas, kad ir kur nors užtrukę ar nuklydę žinotų, jog žaidimas pasibaigė. Visi išsiskaičiuoja, - patikrinama, ar visi grįžo.

Žemėlapyje yra pažymėti takeliai, vietos, kuriose stovi žvakės, kliūtys, degtukų slaptvietės ir kitos žaidimo ypatybės. Tokiam žaidimui per 200-300 m. žaidimo naktį be lempučių reikia apie 30-45 min., neskaitant baigiamojo žodelio ir grįžimo atgal.

KITOKS MIESTAS

Žaidžiama kitame mieste, mažiau pažįstamoje to paties miesto dalyje, didmiesčio priemiestyje ar gretimos šalies vietovėje

1. Skiltys kas 2-3 minutes išsiunčiamos į nurodytą vietą.
2. Toje vietoje laukia "žmogus" (iš anksto paaiškinama, kaip jis ar ji atrodo).
3. Jis skilčiai paduoda didelį voką, pilną mažesnių vokų, kurie atplėšiami iš eilės, atlikus prieš tai buvusio voko užduotį.
4. Nurodymai kiekvienai skilčiai skirtingi ir gali būti parašyti slaptaraščiu (pvz., vietoj raidžių – skaičiai). Kelias nurodomas ne pagal gatvių ar pastatų pavadinimus, bet pagal išvaizdą, kryptį, atstumą (pvz., už šimto žingsnių į pietus nuo sodelio eikite į pastatą, prie kurio įėjimo budi du džiunglių karaliai...).
5. Skiltys pereina miestą, stebėdamos traukinio stotį, aikštes, gyventojus, gyvenamus namus, aplinką, švarą, įeidamos pagal nurodymus į muziejus, bažnyčias ir kt.
6. Skilties nariai aprašo kelionę – vieni piešia vaizdus, kiti surašo įspūdžius ir nustatytu metu grįžta į "būstinę", - pradžios vietą.
7. Visi skilčių žaidėjai praneša savo įspūdžius: ką matė, pastebėjo, kas būdinga šiam miestui, žmonėms.
8. Vadovai pranešimų metu užduoda klausimus ir papildo ta informacija, kuri buvo numatyta paskleisti žaidimo metu, pvz., kiek skirtingų tautybių gyvena mieste (jų restoranai, spaustuviės, gatvėje girdėtos kalbos, laikraščiai parduotuvėje, užrašai) arba kiek skirtingų tarnybų žaidėjai užtiko (ligoninė, prieglauda, ugniagesiai, valgykla benamiams, informacijos centras turistams, religinės literatūros skaitykla...).

KITOKIOS SĄLYGOS

Vieną parą vasaros stovykloje skirti uždaviniui, kuris aprašomas pratime "KITOKIE ŽMONĖS". Uždavinį sugalvoja patys stovyklautojai, kartu vakare ar kitą dieną įvertina, paskaito ar peržiūri leidinius, kuriuose rašoma apie vargingesnius žmones ar šalis.

Užduotys:

- kai patys skiltimis verda valgį, virtuvėlėje turėtų turėti visus įrankius, išskyrus keptuvę ir puodą kavai;
- pranešti, kad parai skiltis gauna tik 5 litrus vandens – gėrimui, virimui, arbatai, kavai, prausimuisi, dantų valymui ir t.t.
- nusimaudyti su muilu, turint tik vieną litrą vandens;
- nesinaudoti tualetais; negali gauti muilo ir tualetinio popieriaus;

- maistas: pusryčiams – puodukas kavos ar arbatos ir duonos riekė (be sviesto ar uogienės); pietums – bulvytės, svogūnas, duonos gabalėlis; vakarienei - valandą prieš įprastą laiką pranešti, kad nieko nėra. (Negalima pirkti parduotuvėje, naudotis kitų nuosavybe skinant vaisius ar pan.). Vėliau vakare – pokalbis su vertinimais. Po to galima duoti vakarienę;
- įsivaizduoti, kad sužeisti trys stovyklautojai. Reikia juos nugabenti į ligoninę už 2 km be automobilio (yra automobilis, bet nėra degalų);
- stovykla padalijama į "šalis", kurių kiekviena tegaus 5 pasus, o be paso negalima keliauti iš vienos šalies į kitą. Pasus gauna tie, kurie "pasų valdybai" tinkamai paaiškina savo kelionės tikslą.

PASAULIO VAKARIENĖ

Stovyklautojams iš anksto nieko neaiškinama. Kai dalijamas skilties maistas vieneto ar stovyklos virtuvėje, trečdaliui prievarta įdedama tikrai per daug maisto, o dviems trečdaliams – visai mažai (du trečdaliai žmonijos eina miegoti alkani). Pratimo vedėjas ramiai stebi, po 5-7 min. sustabdo vakarienę ir prašo pasisakyti, "kas čia įvyko". Stovyklautojai patys pasakys, dalijosi ar nesidalijo tuo, kas įdėta lėkštėn, gal valgė tik tai, ką gavo, ar suprato, kodėl gavo nevienodą kiekį (badas žemėje irgi nesuprantama gėda). Vadovai papildo jų mintis, tada galima gauti daugiau valgyti. (Jei virtuvėje maistas duodamas virti skiltims ar valgomas paruoštas, 1/3 skilčių gauna per daug, 2/3 gauna visai nedaug, o po įvertinimo davinys papildomas.)

ASMENINĖ NUOMONĖ

1. Kiekviena skiltis arba keturių žaidėjų ratelis gauna kauliuką ir lapelius, kurių nugarėlėse pažymėti skaičiai nuo 1 iki 40, o nematomoje pusėje surašyti sakiniai.
2. Eilės tvarka žaidėjai meta kauliuką ir išsitraukia lapelį, pažymėtą skaičiumi, kuris iškrito ant kauliuko, pvz., 3.
3. Garsiai perskaito parašytą sakinį ir pasako, ar visiškai sutinka, sutinka, neturi nuomonės, nesutinka, visai nesutinka su tuo, kas parašyta.
4. Žaidėjas įvardija priežastį, kodėl pritaria ar nepritaria perskaitytam sakiniui.
5. Jeigu ratelyje nėra kitokių nuomonių, einama toliau. Jeigu kieno nors nuomonė kitokia negu pirmojo žaidėjo, tik vienas gali per 1 min. pasakyti priežastį. Nereikia priėti bendros nuomonės ar išvados.
6. Antrasis žaidėjas meta kauliuką, savo skaičių prideda prie anksčiau buvusiojo ir paima lapelį (pvz., metęs ir gavęs 5, prideda 3 ir skaito 8 sakinį). 7.
7. Kai prieinama iki 40, žaidžiama iš naujo, bet skaityti lapeliai nebenaudojami. Jeigu kurio nors skaičiaus nebėra, skaitomas sekantis sakiny.
8. Po 30-35 minučių skiltis ar ratelis per 5 min. išsirenka vieną klausimą, apie kurį norėtų pasikalbėti.
9. Skiltininkai paskaito pokalbiui pasirinktą temą.
10. Vadovas savo nuožiūra užakcentuoja ugdančias mintis.
11. Žaidimo rengėjai užrašo keturiasdešimt sakinių – teiginys turi liesti skautų, skautių gyvenimą, būti artimas jų amžiui, sukelti diskusijas, būti įvairiai vertinamas (sutinku-nesutinku). Pratimas nėra mokslinė studija, tik būdas jauniems žmonėms išreikšti savo nuomonę savaip.

Pavyzdžiai:

1. Kalbų skirtumas yra didžiausia kliūtis skirtingų kultūrų žmonių dialogui.
2. Mums nereikėtų rūpintis kitų šalių problemomis, nes daug sunkumų ir savame krašte.
3. Tik ekonomikos žinovai gerai žino, kas naudinga ir nenaudinga kraštui.
1. Neraštingas žmogus nesugeba galvoti ir tinkamai elgtis.
2. Šiais laikais baigtas mokslas nepadeda rasti darbo.
6. Mano šalies miestų gyventojai patys kalti dėl prasto maitinimosi, nes mieliau gyvena mieste negu dirba žemės ūkyje.
7. Tikrai geresnė technika gali pakelti ūkio gyventojų gerovę.
8. Daugiau šio krašto problemų galima išspręsti moralinio ir religinio auklėjimo dėka nei taikant ekonomines reformas.
9. Tarptautiniai skautų sąjungos projektai atitraukia mūsų jėgas nuo pagrindinio tikslo tinkamai skautauti mūsų šalyje.
10. Skautai negali dalyvauti tarptautiniuose projektuose, pirma nepasirūpinę šio krašto reikalais.
11. Vienas pagrindinių skautybės tikslų yra padėti skautui ar skautei daugiau sužinoti ir geriau suprasti kitų kraštų padėtį ir sunkumus.
12. Geroje bendruomenėje kiekvienas laisvai išreiškia savo nuomonę.
13. Visuomenėje svarbiausia, kad jos nariai bendradarbiautų su kitais bendruomeniškai.
14. Tautinė įvairovė mieste ir krašte jau savaime yra didelė bėda.
15. Jeigu mūsų ekonominė santvarka būtų teisingesnė, būtų mažiau nusikaltimų.
16. Svarbiausia geros visuomenės ar valstybės savybė - kai visi piliečiai laikosi įstatymų.
17. Šios šalies jaunimas gali daug tikėtis iš ateities.
18. Vieningoje bendruomenėje žmonės nebijo išreikšti savo nuomonę.

19. Visi turėtų išmokti esperanto kalbą, kad skirtingų šalių žmonės galėtų susikalbėti.
20. Puiku gyventi tokiu metu, kai tiek daug jaudinančių įvykių.
21. Gyvenimas sukuria problemas tik kitiems.
22. Savo krašte ir savo namuose žmogus geriau jaučiasi negu bet kurioje kitoje vietoje.
23. Planuodamas savo ateitį, daugiausia dėmesio turi kreipti į savo tėvų nuomonę.
24. Žmogus turi sugebėti viską aukoti savo šeimai.
25. Mūsų švietimo sistema skatina žmogų plačiau mąstyti.
26. Mokykloje teikiamas mokslas mažai naudingas sprendžiant gyvenimo problemas.
27. Tėvų mintys dažnai būna atgyvenusios.
28. Kiekvieną žmogų reikėtų raginti, kad jis galvotų, kaip patobulinti aplinką ir visuomenę.
29. Nors teisybė, kad visi žmonės lygūs, tačiau vis dėlto vienos rasės protingesnės už kitas.
30. Rasė nelemia žmogaus proto sugebėjimų.
31. Svarbiausias mokyklos tikslas yra išmokyti vaikus taikingai ir darniai sugyventi.
32. Mokyklose visų pirma turėtų būti mokoma gramatikos, matematikos ir t.t., o ne pilietiškumo ar visuomeninio ugdymo, taikingo sugyvenimo įgūdžių.
33. Kiekviena visuomenės dalis žengs pirmyn, kai padėtis visoje šalyje eis gėryn.
34. Geras pilietis turėtų padėti visuomenės mažumoms pačioms išspręsti savo bėdas.
35. Visi piliečiai turėtų mokėti mokesčius, kurie padėtų remti visuomenės mažumas (neturtinguosius, bedarbius, ligonius...).
36. Nedera leisti pinigų neturtingoms miesto sritims, nes tai skriaudžia geriau gyvenančius.
37. Negerai, kad visuomenėje yra žmonių, kurie būtinai nori būti kitokie.
38. Visai visuomenei nėra gerai, jeigu skriaudžiama kokia nors rasė ar tautybė.
39. Žmonės yra dviejų rūšių – silpnieji ir stiprieji, - ir stiprieji visada nugalai, laimi.
40. Žmonija neišvengiamai tokia, kad visuomet kils karai ir nesantaika.

ĮVAIRIOJE APLINKOJE DIRBANČIŲ AR GYVENANČIŲ NUOMONĖS

1. Kiekvienas gauna 4 apklausos lapo egzempliorius;
2. Sueigoje pasitariama, kas su kuo pasikalbės ir atsakys į klausimus;
3. Tie keturi žmonės turi atstovauti keturias skirtingas sritis:
 - bažnyčios aplinkos žmogus,- seselė vienuolė, kapelionas, brolis vienuolis, parapijos tarybos narė (ys), tikybos mokytoja (as) ir pan.;
 - verslo žmogus,- parduotuvės tarnautojas, kepėjas, vaistininkė, laikraščių pardavėja, kirpėjas, bibliotekininkas (tie, kurie nuolat susiduria su žmonėmis);
 - valdžios pareigūnas,- miesto valdybos narys, apylinkės seniūnas, politinės partijos atstovas...
 - darbo ar mokslo bendras (kuris kasdien būna drauge).
4. Per sutartą laiką apklausinėję asmenis, sueigoje sudeda atsakymus į klausimus ir, jei įmanoma, sudaro nuomonių "žemėlapi".
5. Galima palyginti šių žmonių pažiūras su savo (skautų, jaunimo) įžvalgomis, panaudoti iškeltus siūlymus vieneto veiklos planuose apie tai, kaip skautės ir skautai gali ugdyti taiką, supratimą, bendradarbiavimą. Klausimai yra šie:

Nuomonių apklausa

1. Profesija.....
2. Amžius.....
3. Kai kalbama apie taiką, ar taikos klausimas liečia šią šalį ir kaip?
4. Kokias neteisengumo apraiškas pastebite savo darbo aplinkoje?
5. Kokios šių neteisengų dalykų priežastys?
6. Ar pažįstate ką nors, kas dirba tam, kad išspręstų šiuos reikalus?
7. Ką dar būtų naudinga daryti, ką siūlytumėte?
8. Ar jūs ką nors darote, kad ten būtų atstatytas teisingumas?
9. Kokios jums labiau žinomos ar rūpinimos smurto apraiškos mieste (krašte)?
10. Kokios tų žiaurumų priežastys?
11. Kas (asmenys, vienetai) rūpinasi tuo, kad sumažintų smurtą? Kokiais būdais?
12. Kaip asmeniškai reaguojate?
13. Su kuo dirbate kartu, kad pagerintumėte padėtį?
14. Ar jums būtų įdomu sužinoti šios apklausos išvadas?

PASAULIO SPAUDA

Daug išmokstama už mokyklos ribų, ypač - iš spaudos ir televizijos. Šis pratimas skiriamas 13-16 m. jaunuoliams, tinka ir vyresniems, kad jie:

- sugebėtų vertinti laikraščių bei žurnalų pateikiamą informaciją;
- atkreiptų dėmesį į tai, kaip aprašomos kitos kultūros ir kiti žmonės;
- mokytųsi dėmesingai vertinti spaudoje, televizijoje, skelbimuose pateikiamas žinias.

Savaitę ar dvi kiekviena skiltis renka vietinius srities ir krašto žurnalus ir laikraščius, tiek, kad tektų bent po tris kiekvienam skautui.

Kiekvienas skiltininkas gauna:

- lapelius, kuriuose bus aprašomi laikraščiai ar žurnalai. Žymimas leidinio pavadinimas, periodiškumas, pobūdis, leidimo vieta ir data;
- temų sąrašą, pvz., "Karas ir taika", "Vargingi ir išsivystę kraštai", "Kultūriniai skirtumai", "Migrantai ir tautybės", "Silpnųjų reikalai", "Žmogaus teisės", "Religijų padėtis"...
- koks dėmesys laikraštyje skiriamas tam klausimui: vieta pirmame puslapyje; vedamajame; maža žinutė; atskiras priedas; didelė antraštė; skubus pranešimas...
- temai skirta vieta: kiek puslapių; skilčių; nuotraukų; kokia viso laikraščio apimties dalis;
- žinios pobūdis: tiesioginės žinios; duomenys; istorinės žinios; praktiškos išvados; prognozės; platesnis aiškinimas;

Šie dalykai surašomi anketos lentelėje, vienoje lapo pusėje, kad būtų lengviau pažymėti.

Kiekvienas dalyvis užpildo bent vieną apklausos lapą per 45-60 min. Skautai tarpusavyje gali laisvai kalbėtis ir tartis. Lapo apačioje visuomet parašo savo pastabas, įvertinimą.

Skiltys sueina draugėn ir per 30-40 min. paruošia bendrą uždavinį, pvz., laikraščio pirmąjį puslapį, iškirptų nuotraukų montažą, iškarpų surūšiavimą. Gali puošti ir klijuoti, kaip pageidauja.

Surengiama spaudos paroda. Tada per 25-30 min. kiekviena skiltis kitoms parodo ir paaiškina savo pastabas, svarstybas, išvadas, o žiūrovai gali klausti ir pasisakyti.

Vadovas per 5 min. padeda apibendrinti patirtį, užduodamas klausimus: ar kitokie žmonės aprašomi teigiamai, supratingai? Ar šios žinios padeda suartinti įvairių šalių žmones? Ar jos teigiamai ar neigiamai nuteikia skaitytojus kitų tautų, rasių, luomų, profesijų, kultūrų atžvilgiu? Kokie yra pagrindiniai perskaitytų žinių duomenys, faktai, kur glūdi rašančiųjų nuomonė, kokia yra žaidimo dalyvių nuomonė?

TIKĖJIMO RAIDA

Parūpinama dėžė su įvairiais rūbais, kaspinais, spalvotu popieriumi, geležiukais (įrankiams, muzikos instrumentams), įvairiais niekniekais.

Visi susiskirsto ar suskirstomi į keturių istorinių tarpsnių gyventojus: pirmykščius žmones, egiptiečius, hebrajus, ankstyvuosius krikščionis.

Kiekviena grupė tinkamai apsirengia ir suplanuoja savo inscenizaciją.

Visi kviečiami stebėti ir dalyvauti kiekvieną kultūrą atstovaujančios grupės vaidinime, vaizduojančiame tikėjimą, ryšį su dievybe, apeigas, pasaulėžiūrą.

Grupės ateina eisenoje ar kaip kitaip pagal saulės (kompaso) kryptis: pirmykščiai žmonės iš šiaurės, egiptiečiai iš vakarų, hebrajai iš rytų, krikščionys iš pietų.

Inszenizacijų metmenys:

-pirmykščiai žmonės labiausiai susiję su gamta, medžioja, kviečia be žodžių, muša būgną ar pagalius, apeiginiu šokiu kreipiasi į gamtos jėgas, gerbia šventą medį ir pan.;

-egiptiečiai yra žemdirbių, sėslios kultūros žmonės, ruošiasi statyti ar stato piramidę, didžiules statulas, groja instrumentais iškilmingoje eisenoje, dainuoja dainą saulei ir pan.;

-hebrajai išgyvena paslaptinę ryšį su Dievu, sudarę su Juo sandorą, turi 10 Dievo įsakymų (įstatymą) skrynioje, griežtai laikosi tikėjimo nuostatų (vaidinime – tvarkos, drausmės), gali turėti palapinę ar "šventyklą", kurion įneša skrynią su įsakymais, turi Šventojo Rašto Senąjį Įstatymą (ritinyje), šoka, grojant muzikai, visus įjungdami, apie skrynią-palapinę, žemai nusilenkia ir t.t.;

-krikščionys, apsirengę kaip romėnai ilgais rūbais, įvairių tautų, rasių ir luomų – visi drauge, užsiima artimo meilės darbais (veda aklą, paguodžia verkiančią...), ruošia kuklesnes apeigas, renkasi prie statomo kryžiaus, gieda džiugią giesmę ir su visais dalijasi duona, už kurią dėkoja Dievui (ir kalba "Tėve mūsų").

PAŽADĖTOJI ŽEMĖ

Šventraščio inscenizacija, mąstymais ir penkiais žaidimais primenanti žmogaus ir bendruomenės kelią į laisvą gyvenimą kartu, – be vidinių suvaržymų ir be priespaudos.

A. Dykumoje

1. Karštą dieną visi žaidėjai eina kartu į nuošalesnę vietą arba į kitą aikštelę.
2. Aikštelėje TYLA, visi nusiauna batus, viską išima iš kišenių, kad liktų tik su būtiniausiais drabužiais.

3. Kiekvienas gauna duonos riekę ar bandelę, vieną vaisių, ne per smulkų žemėlapij; lapelį su atšviestomis Šventojo Rašto ištraukomis (Išėjimo knygos 2,23-25 apie vergiją, 3,1-6 apie pašaukimą, gautą iš Dievo, 3,7-15 apie uždavinį, 3,16-20 pamokymus) ir lapelyje du atspausdintus klausimus:

- kada jaučiuosi suvaržytas(a), varžomas(a), kokiomis sąlygomis man trūksta laisvės, laisvumo?
- kada jaučiuosi laisvas(a), kas man suteikia džiaugsmo, tegul ir pats mažiausias dalykas?

4. Kiekvienas tyliai pagal brėžinėlių eina pavieniui į nurodytą vietą. Pakeliui sustoja paskaityti ištraukas, pagalvoti apie klausimus. Kadangi žaidėjai gali būti ir jauni, ir suaugę, laikas nustatomas pagal amžių – mažiems skiriama 30 min., ir geriau tegul jie eina mažais tyliais būreliais su vyresniu palydovu, o skautams, vyčiams, vyr. skautėms – kokios 4 val. "pabūti dykumoje."

5. Išgirdę trimitą ar ragą, susirenka nurodytoje vietoje.

B. Dvylikos genčių žaidimas.

1. Visi žaidėjai (jau galima kalbėtis) susibūrimo vietoje ieško paženklinto akmens (vedėjai iš anksto išslapsto, atsižvelgdami į žaidėjų amžių, kiekvienam po akmenį su brėžiniu, nubrėžtu kreida. Gali būti nupiešti vandens, strėlės, kardo, liūto, žalčio, duonos, vaiko, briedžio, plaktuko, rato, ašočio, paukščioženklai. Radęs akmenį žaidėjas jį paima į rankas ir stovi vietoje.

2. Dabar žaidėjai turi surasti savo genties narius, o žaidimo talkininkai juos gaudo (reikia tik paliesti – žaidėjas sugrįžta į radimo vietą ir vėl iš naujo bėga ieškoti genties narių).

3. Antrą kartą jų nebegauda, todėl gali laisvai judėti, kol visi žaidėjai atsiduria savo gentyse.

4. Paskaitoma Jozuės knygos ištrauka 1,1-17.

C. Tauta pereina per Jordano upę.

1. Visi sustoja prie linijos (arba ištiestos ilgos virvės, takelio ar pan.) ir, davus ženklą ragu, turi "persikelti per upę". Žaidimo talkininkai yra "vanduo", kuris nustatytame plote iki "kranto" žmones gaudo.

2. Paliestasis sustoja vietoje (upėje), kol jį paliečia tos pačios genties narys, narė, ir išlaisvintas vėl bėga į krantą.

3. Skaitomi arba vaizdžiai atpasakojami Jozuės knygos 3 ir 4 skyriai.

D. Jericho miesto nugriovimas.

Žaidėjai prieina prie miesto "sienų" (tarp medžių ištempta virvė, sudėti rąstai, paguldytos kopėčios ar pan.) plote, kuriame iš anksto padėti dvylikos genčių ženklai.

Talkininkai vaikšto aplinkui miesto sieną iš lauko pusės ir judesiais be žodžių bando žaidėjams perduoti 7 paslaptinius žodžius, kurie sienas "nugriauš".

Žaidėjai žino, kad bus septyni žodžiai, kuriuos, sujungus į sakinį, visiems kartu labai garsiai sušukus, siena nugrius. (Jei įmanoma, talkininkai turi po "trimitą").

Perduodami žodžiai yra šie: AŠ ESU DIEVAS, NETURĖSI KITŲ DIEVŲ.

Siena "nukrenta" (virvės atleidžiamos, rąstai atitraukiami...) ir žaidėjai įbėga į savo genties teritoriją "Pažadėtoje žemėje".

Skaitoma Jozuės knygos ištrauka 6,1-21.

E. Karaliaus rinkimas.

Kiekviena gentis išrenka stipriausiąjį kandidatą tautos karaliumi.

Galiūnai tarp savęs varžosi, kovoja pagal kurį nors įprastą žaidimą (pvz., virvė paguldoma ratu ir visi 12 turi tilpti viduje; tada ratas sumažinamas, ir vėl visi bando abiem kojom tilpti, – kas netelpa, iškrenta; vėl sumažinti ratą, kol lieka tik vienas. Arba trauklynės per liniją – 6 vienoj pusėj, 6 kitoj – pertrauktasis iškrenta, kol lieka tik vienas).

Nugalėtojas paskelbiamas karaliumi (šūkiu, mėtymu ant rankų ar pan.).

Ateina "pranašas" (Samuelis), kuris primena ir paaiškina, kad valdovą išrenka ne patys žmonės, o Dievas. Pranašas Dievo vardu parenka patį jauniausią žaidėją, jį patepa aliejumi, uždeda karūną ar pan.

Skaitoma pirmos Samuelio knygos ištrauka 8,1-9 ir 16,1-13.

F. Šventovės statyba.

Kiekviena gentis iš pagalių ir virvių pagamina neštuvus akmenims nešti.

Visi iškilmingai neša akmenis į numatytą vietą (tinka dainuoti, giedoti, groti) ir iš akmenų pastato aukurą.

Aplink aukurą rateliu giedama, dainuojama, šokama (pagal amžių bei sąlygas). Skaitomi ar gyvai atpasakojami Antrosios Samuelio knygos 5 ir 6 skyriai.

Giedama iškilmingas "Aleliuja" ar "Amen".

Iš „Vaidinti ir aptarti“

Šie vaizdeliai perskaitomi grupėje ar grupelėse, pasiruošiama juos suvaidinti, pabaigoje visi drauge aptaria.

1. SERGANTIS VAIKELIS guli lovoje, karščiuoja, jam labai skauda, ir niekas nežino, kas jam, kiek ilgai tai truks. Kokiais būdais šeima ir draugai sergantįjį ramina ir guodžia? Ką sako pats vaikas? Ką galime pasakyti mes, žiūrėdami į šį vaizdelį?
2. SENELIS LIGONINĖJE guli, apstatytas kvėpavimo, skysčių, vaistų, širdies aparatais. Kad ir nelabai tegali kalbėti, jo lūpos nuolat juda. Kai paiimi jo ranką, tvirtai įsikimba. Norisi gydytojo klausti, ar taip nepratęsiama senelio kančia? Gydytojas aiškina, kad tik palaiko gyvybę. Taip būtų gaila prarasti senelį...
3. KELIOLIKMETĖ MERGAITĖ tėvams nežinant išsiaiškino, kad tapo nėščia, laukiasi kūdikėlio. Nedrįsdama apie tai kalbėtis su savo tėvais, ji viską pasako vyresniajai sesutei, vėliau – savo draugei. Jos tėvai jai atrodo labai griežti ir ji nežino kaip jiems tai pasakyti.
4. SENELĖ PAS GYDYTOJĄ sužino, kad serga nepagydoma liga. Jeigu operuos, gali dar pagyventi net metus, o jeigu brangios ir sudėtingos operacijos ji atsisakys, gyvens gal tik 6 mėnesius. Senelei rūpi jos šeima, rūpi sveikata, rūpi, ko norėtų Dievas, nes ji yra pratusi vis rūpintis kitais.
5. KELEIVIAI PRIE KELIO stovi šalia sugedusio automobilio, kurio dangtis pakeltas. Jau beveik tamsu, gal bus lietaus, pro šalį važiuoja nedaug žmonių. Keleiviai moja, prašydami pagalbos, bet jų plaukai labai ilgi, jie atrodo, tarsi būtų nesiprausę. Ką kalbasi žmonės pravažiuojančiuose automobiliuose?
6. GERTI AR VAIRUOTI? – savęs klausia jaunuolis. O gal tik truputį, paskui palaukti, kol gėrimas "išsikvėps" ir jis ims gerai jaustis? Nes truputį gėda draugų paprašyti, kad parvežtų arba šeimos – kad leistų pernaktoti. Be to, juk nieko neatsitiks, jis žino ką darąs...
7. MAMOS TETA gyvena su savo sesers šeima mūsų namuose. Ji jau labai sena, beveik nebegirdi, vis susipainioja ir pasiklysta,- reikia jos vardą įsiūti į drabužius, kad išėjusią atgal namo parvežtų kaimynai ar policija. Ar negeriau būtų ją išvežti į prieglaudą ar duoti daugiau vaistų, kad ramiai sau sėdėtų vis toje pačioje vietoje?
8. ŠĮ VAKARĄ – ŠERMENYS, budynės prie mokslo draugės, kuri žuvo automobilio nelaimėje, kai į ją įvažiuo girtas žmogus (o gal buvo šlapia, automobilis paslydo...). Draugai ir draugės dabar eina jos aplankyti ir susitikti su jos tėveliais, broliu bei sesute. Ką galvoja draugai? Ką galvoja, jaučia tėvai, šeima?
9. Į AUTOBUSĄ keltu keliamas luošas žmogus. Visi kiti žmonės sėdi ir laukia. Prie traukinio stotelės jį vėl nuleidžia, ir jis turi nusigauti iki kelto į traukinį. Ar jam padėti? Ar jo gaila? Ar neturėtų jis važiuoti atskirai? Kaip jaučiasi luošasis važiuojančioje kėdėje?
10. GULIU LOVOJE IR SERGU. Turbūt užsikrėčiau sloga ar gripu, jaučiuosi nesmagiai. Nesinori nei skaityti, nei žiūrėti televizoriaus, nei klausytis muzikos (mat ausys užgultos), nei valgyti, tik daug gerti vandens. Sunku ir užmigti, kai visą dieną guli lovoje. Ką aš jaučiu, galvoju, planuoju?
11. NARKOTIKUS VARTOJANTIS jaunas žmogus jau trečią kartą atsiduria ligoninėje, kurioje jį bando gydyti, kad šis atprastų nuo nuodų. Jis pats sau žada,- bent taip sako,- nebebūti narkotikų vergu, kai tik išeis iš ligoninės į tuos pačius namus, susitiks tuos pačius draugus, susidurs su tomis pačiomis problemomis.
12. VAIKŲ NAMUOSE daug vaikučių sėdi kėdėse su ratukais, ant lovų, jie šaukia keistais balsais, jų judesiai keisti, kai kurių veideliai iškreipti. Aš ir mes vaikštome tarp jų ir kalbamės su jais, norime žaisti, nusišypsoti. Kas vyksta mūsų viduje?

- Hansenas S.S. knyga „Geriausios programos jaunimui“;
- Kun. A.Saulaičio knyga „Kito link“- žaidimai ir sielovados pratimai vaikams ir jaunimui;
- Mewaldt A. praktinis vadovas jaunimo lyderiai.