



ŽEMAITIJOS SKAUTŲ ORGANIZACIJA



***230 BŪDŲ PADARYTI
GYVENIMĄ LINKSMESNĮ***

ŽAIDIMAI SKAUTŲ VADOVAMS IR
NE TIK...

Sudarė br. Dainius Rūdis

Šiauliai, 2008

TURINYS

IVADAS.....	9
REKOMENDACIJOS VADOVAMS	10
EDUKACINIAI ŽAIDIMAI.....	11
Atspėk, kas dirba.....	11
Gyvosios raidės	11
Išminties lapai	11
Įmink mįslę	12
Juokingi sakiniai	12
Kartu - smagu.....	12
Kas pirmas?.....	13
Kvapų jūroje.....	13
Sugauk mįslių žuvelę	14
Surask porą.....	14
Tęsk.....	14
Valgomas daiktas su O.....	15
Vilkas	15
Šešėliai	15
Žalia šviesa, raudona šviesa	16
Išvadavimas.....	16
Kamuoliai.....	17
Dvynukai.....	17
Pasaka apie daiktą	17
Ieškojimas	17
Išgelbėk draugą	18
Medžioklė.....	18
Batai	18
Kas esu?	19
Meno kūriniai	19
Giminės	19
Pavardės	19
Daiktai	20
Pokalbiai.....	20
Žurnalistai	20

Iprasti judesiai	20
Garsūs poetai.....	21
Tikslus smūgis.....	21
Žiedelis.....	21
Nebyliai.....	22
Aklieji ieškotojai.....	22
Pamestos brangenybės	22
Lapės uodega.....	23
Du pririšti neregiai	23
Švilpukas.....	23
Skambučio gaudymas	24
Laikrodis	24
Gyvulių balsai	24
Tylusis perėjimas	25
Pažink iš balso.....	25
Nosis.....	25
Kas čia?	26
Neregys	26
Tiesiai į tikslą.....	26
Sugrįžk!.....	27
Burtininko apsiaustas	27
Daikto ieškojimas.....	28
Ar kas pasikeitė?	28
Paslėptasis lobis	28
Augalų rinkimas.....	29
Mazgų rišimas	29
Suplėšytas įsakymas.....	29
Kieno pėdsakai?	30
Kas pasijudino?	31
Apibūdinimai	31
Jonas sako ir apako	31
Nežiopsok!	32
Sėskit – stokit.....	32
Ar galima?.....	32
Maršas į bedugnę	33
Kas tai?.....	33
Vietos pažinimas	34
Kimo žaidimas	34

Atmink vardus.....	34
Atpažink garsus.....	35
Parduotuvių žinovas.....	35
Kas tai pasakė?.....	35
Matematikų lenktynės.....	36
Rašytojų lenktynės.....	36
Tai man primena... ..	36
Kai eisiu į stovyklą.....	37
Telegramos.....	37
Svetimtaučiai.....	37
Žodis prie žodžio.....	38
Piešimo konkursas.....	38
Vagies gaudymas	39
Pabėgęs žiburys.....	39
Nakties sargyba.....	40
Mirties spinduliai	40
Vėliavos pagrobimas.....	41
Laikraščio nagrinėjimas	42
Lenktynės dėl įstatų	42
Gyvieji įstatai	43
Mazgų kliūčių lenktynės	43
Kilpų estafetė	44
Grandinių lenktynės	44
Mazgai poromis.....	44
Sužeistieji belaisviai.....	45
Medžių draugai	45
Virvutės deginimas	46
Laužas	46
Klajojantys riteriai.....	46
Piešti užsimerkus.....	46
Klausykis švilpuko	47
Atsakyti negalima	47
Šviesoforas	47
Tik - tak.....	48
Draudžiamas judesys.....	48
Pauostyk, ką turiu?.....	48
Akloji bobutė.....	49
Ėjimas atbulomis.....	49

Išgalvotas pasakojimas.....	49
Keturkampė rikiuotė	49
Piršto atspaudas.....	50
Gyvūnai.....	50
Atspaudų kartoteka	50
APŠILIMO ŽAIDIMAI	51
Akla abėcėlė.....	51
Atomai ir molekulės.....	51
Atspėk	51
Atspėk, kas esi.....	52
Bili–Bili–Bob	52
Gėlininkas	53
Energija	53
Gordijo mazgas	53
Išmatuok kūnu.....	54
Į praeitį	54
Kartojimas su kamuoliu	54
Kas dėžėje?	54
Kas ne savo vietoje?.....	55
Kas pasikeitė?	55
Kūrybiškas rankos paspaudimas	55
Marionetė	55
Pagal ūgį.....	56
Partnerio pristatymas.....	56
Pasitikėjimo ratas	56
Piešinys	57
Reklaminės pertraukėlės	57
Robotas ir meistrai	57
Seklys	58
Skulptorius ir molis.....	58
Susėskime ant kelių.....	58
Voras audėjas	59
Žodžių žaidimas (1)	59
Žodžių žaidimas (2)	59
Zoologijos sode	59
Pusiausvyra	60
Mūsų baimės	60

Ant kėdžių.....	61
Padariau tai savaip	61
Susipažinkime (1)	61
Susipažinkime (2)	61
Tiltas.....	62
Vardas ir biografija	62
Vardas ir nuotaika	63
Vardų kryžiažodis	63
Veidu į veidą.....	63
Panašios poros.....	64
Pasakojimas apie kitą.....	64
Lobio ieškojimas	64
Dešimt	66
Galva ir kūnas	66
Karšta kėdė.....	66
Knyga apie mane.....	67
Mano kortelė	67
Pavaizduok jausmą.....	68
Saldainiai.....	68
Šilti pūakai	68
Šventė.....	69
Žvakė.....	69
Geros ypatybės.....	69
Mėgiamas asmuo.....	70
Medis.....	70
Gražus medis.....	70
Apie save.....	70
Draugystės laiškas.....	70
Vertingas asmuo.....	71
Savaitės laikrodis	71
Dovanos svarbiems asmenims	71
Geroji piramidė	72
Daryti ir stebėti.....	73
Tinklas.....	74
Susimąstymo takelis.....	74
RAMŪS IR JUDRŪS ŽAIDIMAI.....	79
Nenumatyta iškyla.....	79

Pastabumo lenktynės.....	80
Gyvių lenktynės	81
Avys ir vilkas	81
Buldogai	82
Lenktynės su balionais	82
Zuikis ir medžiotojai	82
Užimk kėdę	83
Plėšikai ateina!	83
Bandymas pasprukti	84
Labirintas	84
Kova dėl bulvės.....	84
Žvalgai ir sargybinis.....	85
Įvairios estafetės.....	85
Kengūrų futbolas.....	86
Bėgimas su našta.....	86
Kurių ilgesnė?	86
Raitelių lenktynės.....	86
Surištos kojos	87
Dvikovos	87
Antys	88
Nenugriūk!	88
Pusiausvyra	88
Tiesos ratai	89
PRAMOGINIAI ŽAIDIMAI	90
Kaimo kelias	90
Pinigėlis.....	90
Kur mano batai?	91
Estafetė be bato	91
Padavėjų lenktynės.....	91
Lenktynės su žvakėmis	92
Kamuolių lenktynės	92
Kojinis tenisas.....	92
Kirminų lenktynės.....	93
Intonacija.....	94
Juodoji magija	94
Kelionė į Afriką	95
Karšta bulvė	95

Šuniukas ir kačiukas.....	96
Tūpkit poromis	96
Nupiešta patarlė.....	96
Pasislėpusios natos	97
Pieštas laiškas.....	97
Prisėsk ant baliono!	97
Rankos su emocijomis	97
Skulptūra	98
Sukryžiuota – nesukryžiuota	98
Susipainioję sakiniai	98
Suvidintą anekdotą	99
Sveikinimo atvirukas.....	99
Trumpiniai.....	99
Užuominų koncertas	100
Kodėl? – Nes.....	100
Siuvėjų estafetė	100
NAUDOTA LITERATŪRA.....	102

IVADAS

„Mokymas skautų tarpe turi būti kiek galima daugiau per žaidimus, varžybas, darbelius. Žaidimai turėtų būti žaidžiami būriu, kurį sudaro skiltis ir kuriai vadovauja skiltininkas. Žiūrovų nėra – kiekvienas turi žaisti.“ (R. Badden – Powell‘is)

Žaidimas – vienas mėgstamiausių jaunimo užsiėmimų, taip pat tai yra ir veiksminga auklėjimo priemonė. Žaidimo metu jaunuoliai išmoksta tarpusavy bendrauti, lavinami visi jo pojūčiai, taip pat ir pastabumas, drausmingumas, sąžiningumas, vikrumas, pareigingumas, sumanumas, greitas orientavimasis, ištvermingumas, iniciatyvumas ir kitos būdo ypatybės.

Pasaulyje yra daug organizacijų, užsiimančių jaunimo ugdymu, viena tokių yra skautai.

REKOMENDACIJOS VADOVAMS

Taigi, visi žaidimai, kuriuos čia rasite, puikiai tiks jaunimo susibūrimuose. Prieš pradėdami žaisti, keletas patarimų ir pastabų žaidimų vadovams:

1. Žaidimus rink labai rūpestingai.
2. Nekartok pamėgtų žaidimų per dažnai, būtinai žaisk naujų žaidimų.
3. Žaidimus taikyk prie laiko, sąlygų, žaidėjų patirties, amžiaus ir pan.
4. Gerai žinok žaidimo taisykles ir turėk reikalingas priemones.
5. Žaidimo taisykles paaiškink paprastai, trumpai ir paeiliui. Atskirus žaidimo veiksmus būtų gerai pademonstruoti.
6. Kai aiškinamas žaidimas ir kai demonstruojami jo veiksmai, pripratink visus tylėti ir atidžiai klausytis.
7. Žaidimą paaiškinus, visiems žaidime dalyvaujantiems leisk klausinėti, kad viską gerai suprastų.
8. Jei žaidimas vyksta nesklandžiai, sustabdyk žaidimą, paaiškink trūkumus ir pradėk iš naujo
9. Žiūrėk, kad būtų laikomasi taisyklių.

EDUKACINIAI ŽAIDIMAI

Atspėk, kas dirba

Priemonės: kortelės kiekvienam žaidėjui su paveikslukais, kuriuose pavaizduota kokia nors veikla.

Tikslas: supažindinama su darbų įvairove, ugdo kūrybiškumą, lavina mąstymą, orientaciją.

Vadovas padalina grupę komandomis po 3-4 vaikus. Kiekvienai grupei duodama po kortelę su paveiksluku. Duodama laiko pasirengti ir kiekviena grupelė turi pavaizduoti tai, kas jų kortelėje. Vienai grupei parodžius, kita bando atspėti, ką jie pavaizdavo. Atspėjus, vaidina kita komanda. Taip žaidžiama, kol suvaidinami visi piešinėliai.

Pastaba: pasakinėti žodžių negalima. Padeda tik mimika.

Gyvosios raidės

Priemonės: įvairios 20 cm aukščio raidės, atitinkančios mokinių skaičių.

Tikslas: lavina atmintį, orientaciją.

Sudaromos dvi komandos. Kiekvienos komandos žaidėjui prisegama po skirtingą raidę. Kai mokytojas pasako žodį, pavyzdžiui, „rūta“, abiejų komandų žaidėjai, turintys raides „r“, „ū“, „t“, „a“, bėga iki nurodytos vietos ir sustoja taip, kad sudarytų žodį. Laimi komanda, greičiau atlikusi užduotį.

Išminties lapai

Priemonės: kortelės su žodžiais, flomasteriai.

Tikslas: lavinti dėmesį, įtvirtinti giminiškų žodžių mokymąsi, suvokimą.

Vaikai pasiskirsto į dvi komandas, žaidėjai nuteikiami, kad turės susikaupti ir gerai pamąstyti. Vadovas kiekvienai komandai pasako po žodį, o dalyviai sugalvoja jam giminiškus žodžius. Kiekvienas žodis užrašomas kortelėje ir dedamas ant laiptelių aukštyn. Laimi komanda, turinti daugiau laiptelių.

Įmink mįslę

Priemonės: žetonai (popierinės kortelės), kamuoliukas.

Tikslas: ugdo kūrybiškumą, lavina mąstymą, turtina žodyną, skatina draugiškumą, komandinį darbą.

Vadovas padalija grupę į mažesnes grupes po 5-6 žaidėjus. Komandos atsistoja nustatytoje vietoje. Vienai komandai duodamas kamuoliukas. Ta komanda turi sugalvoti mįslę apie daiktą, kuris matomas klasėje arba pro patalpos langą.. kitos grupelės turi įminti tą mįslę. Komanda, kuri įminė, gauna 1 žetoną. Dabar jie gauna kamuoliuką ir turi sugalvoti ir užduoti mįslę. Jei sugalvoti nesugeba, pasako kurią žino. Komanda, kuri pati sugalvoja mįslę, gauna 2 žetonus, o kuri pasakė žinomą mįslę – 1 žetoną. Užduoti kitai komandai mįslę reikia per 1 min. Laimi komanda, surinkusi daugiausiai žetonų.

Juokingi sakiniai

Priemonės: lapeliai, pieštukai.

Tikslas: atpalaiduoja, įtvirtina kalbos dalis.

Vaikai sėdi ratu. Vadovas išdalija vaikams po nedidelį lapelį ir pateikia klausimus:

Kas? Koks? Kaip? Kada? Ką veikia?

Vaikai parašo po vieną žodį, atsakantį į pateiktą klausimą. Parašę pirmąjį žodį, lapą užlenkia taip, kad to žodžio nesimatytų, ir laikrodžio rodyklės kryptimi perduoda kaimynui. Taip keičiasi po kiekvieno parašyto žodžio (visada rašoma ant naujo lapelio). Kai atsakoma į visus klausimus, lapeliai išvyniojami ir skaitomi sakiniai. Išeina labai juokingi sakiniai.

Kartu - smagu

Priemonės: paveikslukai su gyvūnais, augalais ir negyvais daiktais.

Tikslas: skiepyti draugiškumą ir kolektyviškumą, ugdyti bendradarbiavimą, padėti suprasti, kad dirbant kartu galima padaryti greičiau; lavinti orientaciją.

Vadovas suskirsto grupę į 4-5 komandas. Kiekvienai komandai duoda vienodus paveikslėlius su pavaizduotais gyvūnais, augalais, ir negyvais daiktais. Paveikslukai turi būti

sumaišyti. Po signalo kiekviena komanda turi kuo greičiau sudėlioti teminius paveikslėlius, atsižvelgdama, kas prie ko tinka. Suklasifikuoti reikia augalas – gyvūnas – negyvas daiktas. Komanda, kuri sugebės dirbti draugiškai, pasidalydama darbus, suklasifikuos greičiau. Nugalėtojų komanda paskelbiama kaip pati draugiškiausia.

Kas pirmas?

Priemonės: lenta ir du kreidos gabaliukai.

Tikslas: žaidimas įtvirtina žinias, skatina greitą reakciją, orientaciją.

Žaidžia lyginis skaičius žaidėjų. Vadovas užrašo lentoje padrikai daug įvairių žodžių. Vaikai suskirstomi į dvi grupes ir išsirikiuoja į dvi eiles. Prie lentos iš eilės eina po vieną vaiką iš kiekvienos grupelės. Kai abiejų komandų nariai jau stovi prie lentos su kreida rankoje, vadovas pasako žodį, pvz., „šaltas“. Abu vaikai skuba kuo greičiau rasti to žodžio antonimą. Pirmas mokiniys, radęs antonimą „karštas“, užbraukia jį ir pelno savo komandai tašką. Paskui iš eilės prie lentos einaiti komandų nariai. Vadovas vėl sako žodį, o vaikai vėl ieško antonimo ir t.t. Kai jau visi žodžiai užbraukti, vadovas suskaičiuoja kiekvienos komandos taškus ir paskelbia nugalėtojus.

Kvapų jūroje

Priemonės: įvairūs maisto produktai, raišties akims, kurie nors įprasti kvėpiantys daiktai: muilas, kvėpalai...

Tikslas: lavina uoslės pojūčius.

Vaikai uosto sudėtus ant mokytojos stalo produktus, stengiasi įsiminti jų kvapą. Savanoriui užrišamos akys ir siūloma pagal kvapą pasakyti, koks tai (maisto) produktas.

Žaidimo metu pastebima, kad žmonių uoslė nevienoda. Vienų ji labai jautri – tokie žmonės gerai skiria ir atpažįsta kvapus, turi gerą „kvapų atmintį“, o kitų uoslė visai prasta.

Sugauk mįslių žuvelę

Priemonės: popierinės žuvelės, kartoninė dėžutė.

Tikslas: lavina loginį mąstymą.

Kartoninė dėžutė – šulinys, į kurį sudėtos popierinės žuvelės, ant kurių užrašytos įvairios mįslės. Grupės nariai susiskirsto į dvi komandas ir sustoja ar susėda į dvi eilutes. Iš eilės kiekvienas (iš pradžių iš vienos, po to iš kitos komandos) žaidėjas traukia popierinę žuvelę, ant kurios užrašyta mįslė. Jis turi tris bandymus jai įminti. Iš pirmo karto įminęs mįslę žaidėjas gauna 4 balus, iš antro bandymo – 3 taškus, o iš trečio – 2 taškai. Jei žaidėjas neįspėja, tada bando spėti jo komanda. Įspėjusi gauna 1 balą. Komandai neįspėjus, bando priešininkų komanda. Už teisingą atsakymą ji tada taip pat gali gauti 1 tašką. Laimi komanda, surinkusi daugiausiai taškų.

Pastaba: prieš žaidžiant šį žaidimą, vaikai namuose turėtų būti perskaitę mįslių knygą.

Surask porą

Priemonės: kortelės su užrašytais daiktavardžiais ir būdvardžiais.

Tikslas: žaidimas lavina mąstymą, suteikia teigiamų emocijų.

Vaikai suskirstomi į dvi eiles ir sustoja vienas priešais kitą. Pirmajai eilei vadovas duoda korteles, ant kurių parašyti daiktavardžiai, kitai eilei – kortelės su būdvardžiais. Pirmos eilės narys iškelia kortelę su daiktavardžiu, kitos eilės nariai ieško jam tinkančio būdvardžio. Suradę, jie atsistoja šalia vienas kito. Vadovo nurodytas vaikas sakinį perskaito garsiai. Žaidimas baigiamas tada, kai visi vaikai turi poras.

Tęsk

Priemonės: sviedinukas, įvairūs daiktai – „fantai“.

Tikslas: lavina kūrybiškumą ir išmonę, mąstymą, moko sklandžiai reikšti mintis.

Žaidėjai susėda ant kėdučių arba sustoja ratu. Vienas pradeda pasakoti pasaką ar pasakoti nebūtą nuotykią ir, pasakęs kelis sakinius, meta sviedinuką kuriam nors kitam žaidėjui. Sugavęs sviedinuką turi pasakoti toliau ir pasakęs porą sakinių,

vėl meta kamuoliuką kuriam nors žaidėjui. Jei žaidėjas nesugeba pasakoti toliau ar meta sviedinuką nieko nesakęs, duoda „fantą“. Kai „fantų“ prisirenka daugiau, žaidėjai turi juos išsipirkti atlikdami kokias nors užduotis.

Valgomos daiktas su O

Priemonės: obuolys (arba kamuoliukas), žetonai (popierinės kortelės).

Tikslas: turtina žodyną, ugdo kūrybiškumą.

Vadovas paprašo visus vaikus sustoti prieš klasę. Vaikas turi pasakyti žodį, kuris reikštų valgomą daiktą ir būtinai turėtų raidę „o“, tada meta obuolį ar kamuoliuką kitam (nebūtinai iš eilės), kuris turi taip pat pasakyti žodį su raide „o“. Žodžiai kartotis negali. Už teisingą žodį vadovas duoda vaikui žetoną (popierinę kortelę). Jei žodyje yra kelios „o“ raidės, už kiekvieną „o“ duodama po žetoną. Jei nėra „o“ raidės – atimamas 1 žetonas. kuris nebeturi žetonų, sėdasi į suolą. Nugali žaidėjas, surinkęs daugiausia žetonų.

Vilkas

Priemonės: paveikslėlis su vilko atvaizdu.

Tikslas: skatina kūrybiškumą, lavina mąstymą.

Po pasakos apie vilką (pvz., „Raudonkepuraite“) vaikai pasidalija į dvi grupes. Pakabinamas vilko paveikslas. Grupėms reikia nustatyti, koks yra vilkas. Vieniems pasakius vieną savybę, kiti turi sugalvoti ir pasakyti – kitą. Taip paeiliui po vieną vardijamos vilko savybės. Kuri grupė nebesugalvoja, ta pralaimi.

Pastaba: taip galima apibūdinti ir kitus gyvūnus.

Šešėliai

Priemonės: žvakė, (balta paklodė).

Tikslas: žaidimas pastabumui ir atminčiai lavinti.

Žaidžiama vakare. Vienas žaidėjas sėdi prieš baltą sieną (arba prieš sieną, ant kurios pakabinta balta paklodė). Žaidėjui už nugaros ant stalo pastatyta deganti žvakė. Žaidėjas žiūri į sieną. Kambaryje šviesa, išskyrus žvakę, užgesinama. Visi kiti

žaidėjai iš eilės eina tarp sėdinčio žaidėjo ir žvakės. Sėdintysis turi iš šešėlio ant sienos pažinti, kas eina. Jei atpažįsta, pažintasis sėda į jo vietą ir spėlioja toliau.

Žalia šviesa, raudona šviesa

Priemonės: -

Tikslas: lavina pastabumą, reakciją, vikrumą.

Išsirenkamas vienas žaidėjas, o likusieji išsirikiuoja 9-10 m jam už nugaros. Tas, kuris stovi nugara į kitus, turi sakyti: „*Žalia šviesa: vienas, du, trys, keturi,...raudona*“ ir atsisukt į kitus žaidėjus. Kiti, išgirdę „žalia šviesa“, bėga (eina) prie skaičiuojančiojo, išgirdus „raudona“ – sustoja ir nejuda. Jei skaičiuojantis atsisukęs pamatys ką nors judant, tam reiks grįžti prie starto linijos. Pirmasis žaidėjas, kuris palies skaičiuojantį, yra nugalėtojas ir toliau keisis vietomis su skaičiuojančiu.

Išvadavimas

Priemonės: kamuoliukas.

Tikslas: žaidimas skirtas greitam galvojimui, atminčiai.

Visi susėda ratu. Vienas meta kamuoliuką. Jį pagavęs turi tuoj pat pasakyti kokį žodį, prasidedantį susitarta raide. Jei kuris pavėluoja atsakyti arba pasako ne ta raide prasidedantį žodį, klaupiasi ant vieno kelio ir meta kamuoliuką kitam (jis atsisės tik tada, kai jam vėl atmes kamuoliuką ir jis pasakys tinkamą žodį).

Variantas: metant kamuoliuką, galima sakyti kokį nors skiemenį, o sugavęs turi baigti žodį. Pavyzdžiui, metant kamuoliuką, sakoma „ma“. Asmuo, kuriam metė kamuoliuką, gali pridėti: „-ma, -žas, -tas, -lūnas“ ir kitokius skiemenis. Iš to išeis žodžiai: mama, mažas, Matas, malūnas ir t.t.

Žaidėjas, kuris prideda netinkamą skiemenį arba nieko nepasako, baudžiamas anksčiau minėtu būdu.

Kamuoliai

Priemonės: popieriaus lapai ir pieštukai.

Tikslas: žaidimas skirtas greitam galvojimui, atminčiai.

Per 4 min. žaidėjai arba skiltis surašo kuo daugiau žaidimų, žaidžiamų su kamuoliu (pvz., krepšinis, tinklinis ir pan.).

Dvynukai

Priemonės: popieriaus lapas ir pieštukai.

Tikslas: žaidimas skirtas greitam galvojimui, atminčiai.

Surašyti kuo daugiau daiktų, kurie naudojami po du (pvz., pirštinės, kojinės).

Pasaka apie daiktą

Priemonės: šukės, žaislas, gėlių vainikas, gimtadienio žvakės ir kt.

Tikslas: žaidimas skirtas greitam galvojimui; vaizduotei, kūrybingumui lavinti.

Visi susėda ratu. Viduryje padedamas koks daiktas ar keli daiktai. Visi pagalvoja ir kiekvienas papasakoja istoriją, kuri nutiko šiam ar su šiuo daiktu (šukės, žaislas, gėlių vainikas, gimtadienio žvakės ir pan.).

Ieškojimas

Priemonės: vokas, popieriaus lapas kiekvienai skilčiai, pieštukas.

Tikslas: žaidimas skirtas atminčiai, orientaciniam sugebėjimams lavinti.

Kiekviena skiltis ar komanda gauna užklijuotą voką su graudžiu ar kitokiu laišku, pvz.: „Jūsų turtininkė susirgo *žoliažolialige*, o kad ją išgelbėtumėte, per valandą reikia surasti sąrašė nurodytus gamtoje esančius dalykus, jei jų nesuras ir neatneš, greičiausiai ji negalės pasveikti.“ Galima įrašyti, pvz., kad reikia atnešti paukščio plunksną, kriauklę, pušies spyglių, mėlynės lapas, bruknės uoga ir pan.

Išgelbėk draugą

Priemonės: vokas, popieriaus lapas ir pieštukas kiekvienai skilčiai.

Tikslas: žaidimas skirtas atminčiai, pirmosios medic. pagalbos teikimui.

Žaidėjai susiskirsto komandomis. Žaidimo vedėjas pasako, kad jūs turite surasti draugą (savanorį), kuriam kažkas nutiko („sužeistasis“ negali pasakyti, kas jam atsitiko). Kiekvienai komandai paskirtas po vienas „sužeistasis“, kuris turi voką su laišku ir pieštuku. Laiške morzės abėcėlė parašyta, kas jam nutiko. Pvz.: „Jūsų draugui lūžęs stuburas (tai bus savanoris, kuris apsimes, kad jam nutiko nelaimė), suteikite jam pirmąją pagalbą ir atneškite į sutartą vietą.“ Komandos atkoduoja laiškelį ir suteikia draugui pirmąją pagalbą, atsižvelgiant į tai, kas jam nutiko. O tada „sužeistąjį“ neša į sutartą vietą, kur visiems paaiškina ką darė, ir kaip reikia elgtis, jei iš tikrųjų atsitiktų tokia nelaimė (jei pirmąją medic. pagalbą suteikė neteisingai, žaidimo vedėjas paaiškina, kaip viską reikėjo daryti, pademonstruoja).

Medžioklė

Priemonės: gilė, plunksna, mažas akmenėlis, paparčio lapelis, riešutas, uoga... (20 daiktų iš viso), polietilenas.

Tikslas: žaidimas skirtas atminčiai.

Ant brezento ar polietileno išdėliojama 20 daiktų, pavyzdžiui gilė, plunksna, mažas akmenėlis, paparčio lapelis, riešutas, uoga... Skiltys 5 min. žiūri į tuos daiktus, norėdami įsidėmėti (užrašų nėra!), o paskui per 10 min. stengiasi surasti tokius pat daiktus gamtoje. Sunešę padeda šalia anksčiau padėtų. Daugiausiai surinkusi grupė laimi.

Batai

Priemonės: popieriaus lapas ir pieštukas kiekvienam.

Tikslas: žaidimas skirtas atminčiai.

Kiekvienas žaidėjas nueina atokiau nuo kitų ir apibrėžia savo batą popieriaus lape. Ant kiekvieno lapo užrašomas skaičius. Visi piešiniai sudedami rato viduryje. Skautai,

bandydami atspėti, kieno koks bato pėdsakas, susėda aplinkui ir savo užrašų knygelėse ar ant lapelių užrašo skaičius ir vardą, kam jis priklauso. Kas surašys daugiausiai teisingų skaičių, nugalės.

Kas esu?

Priemonės: lapeliai su užrašytais pavadinimais (medžio, žvėries, paukščio, gėlės, vabzdžio...

Tikslas: žaidimas skirtas atminčiai, greitam galvojimui.

Kiekviena komanda gauna lapelius, kuriuose užrašyti pavadinimai: medžio, žvėries, paukščio, vabzdžio, akmens, gėlės ar kitokio augalo. Kita komanda pateikinėja klausimus, pvz.: „Ar turi keturias kojas? Ar turi sparnus?..“ reikia atspėti, kas turima galvoje.

Meno kūriniai

Priemonės: popierius, klėjai, lapai, sėklos, šakelės.

Tikslas: žaidimas skirtas vaizduotei lavinti.

Duodama kokia nors tema, pvz.: herbai, skydai, gamtos vaizdai... Būreliai iš lapų, sėklų, šakelių sudeda paveikslą ir priklįjuoja prie popieriaus.

Giminės

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skirtas atminčiai, greitam galvojimui lavinti.

Žaidėjai suskirstomi būreliais po 5 ar 7 žaidėjus. Kiekvienas būrelis suskaičiuoja visą savo seserų ar brolių amžiaus vidurkį ir tą skaičių paskelbia, išskeldami rankas. Laimi komanda, pirmoji paskelbusi rezultatus.

Pavardės

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas lavina vaizduotę, vaidybinius sugebėjimus.

Visi žaidėjai iš eilės eina į rato vidurį ir įvairiais ženklais (be žodžių) rodo kokią nors susigalvotą pavardę, pvz., Kirvaitis, Kubilius, Kunigėlis, Keturakis...

Daiktai

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skirtas vaidybiniam sugebėjimams lavinti.

Žaidimo vedėjas pasako, kokį daiktą reikia suvaidinti. O žaidėjai stengiasi parodyti, kaip tas daiktas naudojamas, gaminamas ir pan.

Pokalbiai

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skirtas vaidybiniam sugebėjimams lavinti.

Už žaidimo aikštelės ribų išeina 5 – 6 žaidėjai. Jiems išėjus, vadovas žiūrovams pasako, ką pirmasis turės pavaizduoti. Šis įeina ir atlieka užduotį. Žiūrovai stebi, neduodami jokių pastabų! Įeina antrasis žaidėjas. Pirmasis judesiais jam perpasakoja tą patį ir atsisėda. Antrasis tą patį „perpasakoja“ trečiajam ir t.t.

Pastaba: užduotys gali būti: vaikas prašo tėvų dviračio; vaikas nusiperka ledų, o šie nukrenta jam ant žemės ir t.t.

Žurnalistai

Priemonės: popieriaus lapelis ir pieštukas kiekvienam, lapeliai su paruoštomis užduotimis.

Tikslas: žaidimas skirtas vaidybiniam sugebėjimams lavinti, greitam mąstymui.

Žaidimo vedėjas vienam žaidėjui pasako, ką šis galėtų suvaidinti. Šis per 30 sekundžių suvaidina kokį nors veiksmą, epizodą, jausmą... Kiekvienas žiūrovas popierėlyje parašo, ką matė ir suprato. Paskui visi skaito ir palygina.

Įprasti judesiai

Priemonės: lapelis kiekvienam su užduotim.

Tikslas: žaidimas skirtas vaidybiniam sugebėjimams lavinti, sumanumui.

Kiekvienas gauna po lapelį, ant kurio užrašytas koks nors kasdienis įprastas judesys, kurį reikia parodyti. Pvz., surinkti telefono numerį, nufotografuoti, užsegti sagą, mėtyti kamuolį,

prīpūsti balionā, nudrožti pieštukā... Kiekvienam rodant, kiti turi atpēti, kā jis atlieka. Daiktų naudoti negalima.

Garsūs poetai

Priemonēs: -

Tikslas: žaidimas skatina greitą galvojimą.

Žaidimas žaidžiamas skiltyse ar keliomis komandomis. Pirmasis žaidėjas sugalvoja eilėraščiui pirmąją eilutę, pavyzdžiui: „Vilniuj gėlės gražiai žydi“. Antrasis žaidėjas tęsia eilėrašį, kad eilutė tiktų ritmu ir rimu, pavyzdžiui, „mūsų darbus dainos lydi“. Taip visi kuria eilėrašį. Laimi tie, kurie tai padaro greičiau ir ilgiau nesusipainioja, sukuria visą eilėrašį.

Tikslus smūgis

Priemonēs: šalikas, lazda, kuolas, įvairios dovanėlės (sąsiuvinis, pieštukai, saldainiai ir pan.).

Tikslas: žaidimas lavina erdvės jutimą.

Įbesti į žemę kuolą. Dešimt žingsnių nuo kuolo išrikiuoti į eilę žaidėjus. Iš eilės po vieną žaidėją prieina prie kuolo, vadovas užriša jam švaria skepetaite akis ir įduoda į rankas lazda. Žaidėjas turi penkis žingsnius paeiti į priekį, apsisukti tris kartus aplink, grįžti prie kuolo ir suduoti per jį. Kuriam pasiseka sugrįžti prie kuolo, vadovas duoda dovanėlę, pvz., sąsiuvinį, pieštuką ir pan.

Žiedelis

Priemonēs: stiprūs siūlai, žiedas.

Tikslas: žaidimas lavina akylumą.

Ant stipraus siūlo reikia užmaiti žiedelį, siūlo galus surišti. Žaidėjai sustoja aplink ratą, laikydami rankomis tą siūlą, ir visi imituoja žiedo varinėjimą. Vienas žaidėjas išrenkamas stovėti rato vidury ir turi pastebėti, pas ką yra žiedas, ir tam suduoti per rankas. Suduotasis turi tuoj pat pakelti rankas ir, jei ieškotojo spėliojimas pasitvirtino, tada jiedu pasikeičia vietomis. Kad žaidimas nebūtų nuobodus, vidurinis žaidėjas turi gana vikriai ieškoti žiedo.

Nebyliai

Priemonės: –

Tikslas: žaidimas lavina vaidybinius sugebėjimus, sugebėjimą improvizuoti, greitą reakciją ir judrumą..

Vienas karalius, visi kiti – nebyliai.

Karalius sėdi aikštelės gale, o nebyliai susirenka į kitą aikštelės pusę ir bendrai susitaria, kurį darbą dirbs: pvz., prausis, šieną pjaus rašys ir pan. Susitarę, eina pas karalių ir sveikinas, bet ne žodžiais. Karalius atsako „Sveiki, sveiki, vaikučiai“. Tie dar kartą linkteli. Tada karalius klausia: „Iš kur atėjote?“ Tie parodo. Karalius klausia: „Ką mokate dirbti?“ Tie parodo. Karalius turi tą darbą atspėti: atspėjęs turi vieną „nebylį“ pagauti. Jei karalius neatspėja triskart ar nesugauna, tai į jo vietą išrenkamas kitas. Sugautas nebylys tampa karaliumi.

Aklieji ieškotojai

Priemonės: skraistė akims užrišti, raktai.

Tikslas: žaidimas lavina klausą.

Žaidėjams užrišamos akys. Netoli jų žaidimo vedėjas iš rankos paleidžia ant grindų kelis sukabintus raktus. Aklieji žaidėjai apsisuka dukart ant vienos kojos ir iš klausos turi spėti, kur nukrito raktai bei juos surasti. Laimi pirmasis radęs raktus. Radusysis į savo vietą pakviečia naują žaidėją.

Pamestos brangenybės

Priemonės: trumpai sukarpyti stori spalvoti siūlai, daug gabaliukų balto popieriaus, pažymėtų ženklų, pvz., kryželiu ar pan.

Tikslas: žaidimas lavina pastabumą ir regą.

Žaidimo vedėjas iš anksto apribotame miško plote, pvz., 100 km² išmėto spalvotus siūlus ar smulkius popieriaus gabaliukus. Tai pamestos brangenybės, kurias reikia rasti. Žaidimas pradedamas ir baigiamas vedėjo švilpuku. Žaidžiama 15 min. Laimi žaidėjas, kuris per tą laiką suranda daugiausia siūlų ar popieriukų. Žaidimo vedėjui reikia stengtis nepalikti

vienoje vietoje daug siūlų, reikia, kad „brangenybės“ būtų išmėtytos po visą žaidimo plotą.

Lapės uodega

Priemonės: varpelis su virvute, kaklaskarės akims užrišti.

Tikslas: žaidimas lavina klausą.

Vienas žaidėjas – lapė, o kiti – gaudytojai. Jie sustoja į eilę nesusikabinę rankomis ir jiems užrišamos akys. Lapė atsistoja aikštelės viduryje ir laiko rankoje 1-1,5 m. ilgio virvę, prie kurios pririštas varpelis. Davus ženklą, gaudytojai apsisuka dukart ant vienos kojos ir ima gaudyti lapę, kuri stengiasi nuo jų pasprukti. Jos „skambanti“ uodega dažniausiai ją išduoda. Lapėi negalima išbėgti iš aikštelės. Žaidėjas, kuriam pavyksta pagauti lapę, keičiasi su ja vietomis.

Žaidimas trunka tam tikrą nustatytą laiką..

Du pririšti neregiai

Priemonės: varpelis ir dvi nevienodo ilgumo virvės, žiužė, dvi kaklaskarės, kuoliukas.

Tikslas: žaidimas lavina klausą.

Žemėje įkalamas kuoliukas, prie kurio pririšamos dvi virvės (nevienodo ilgio). Dviems žaidėjams užrišamos akys. Vienas pasiima į kairę ranką ilgesnės virvės galą, o į dešinę – „žiužė“ (rankšluostį, skepetą ar ką nors panašaus, kuo galėtų neskaudžia kitam žaidėjui suduoti į nugarą), antrasis žaidėjas – į vieną ranką trumpesnės virvės galą, o į kitą – mažą varpelį, kuriuo laikas nuo laiko paskambina. Pirmasis, išgirdęs varpelio balsą, stengiasi pavyti nešantįjį varpelį ir jam suduoti „žiužė“. Kai pagaliau suduoda „žiužė“, žaisti eina kita pora.

Pastaba: Virvės visą laiką turi būti įtemptos.

Švilpukas

Priemonės: švilpukas su virvele, šalikas.

Tikslas: žaidimas lavina klausą.

Vienam žaidėjui užrišamos akys ir ant ilgokos virvutės pririšamas švilpukas taip, kad vilktųsi žeme. Šis žaidėjas turi gaudyti kitus, kurie stengiasi tyliai pasiimti švilpuką, sušvilpti

ir pabėgti. Jei akklasis kurį nors pagauna, keičiasi su juo vietomis (žaidėjas griežtai draudžiama išeiti iš aikštės ribų).

Variantas: švilpukas ant trumpos virvutės gali būti pririštas prie kaklaraiščio kampo už nugaros.

Skambučio gaudymas

Priemonės: skambutis, kaklaskarės akims užrišti..

Tikslas: žaidimas lavina klausą.

Visiems žaidėjams užrišamos akys. Vienas žaidėjas paima skambutį ir pradėdamas suskambina, o visi kiti jį gaudo. Žaidėjas, pagavęs skambintoją, paima iš jo skambutį. Kiti žaidėjai nuo naujojo skambintojo atsitraukia 10 m. ir žaidimas vėl pradėdamas iš naujo.

Pastaba: didesniame būryje galima naudoti du skambučius. Du – trys žaidėjai pastatomi į kampus ir perspėja akluosius, kad nesusižeistų.

Laikrodis

Priemonės: laikrodis (aiškiai tiksintis), šalikas.

Tikslas: žaidimas lavina klausą.

Žaidimo vedėjas paprašo žaidėjų išeiti iš kambario ir tuo metu paslepia kur nors aiškiai tiksintį laikrodį. Grįžę į kambarį žaidėjai turi iš klausos surasti laikrodį. Pirmas jį radęs, laimi.

Variantas: visų žaidėjų akys užrišamos. Vedėjas kur nors kambarį padeda tiksintį laikrodį, o kiti iš klausos turi jį rasti. Laimi greičiausiai suradęs laikrodį.

Gyvulių balsai

Priemonės: lazdelė, šalikas.

Tikslas: žaidimas lavina klausą.

Visi žaidėjai susikimba rankomis ir sudaro ratą. Vienas užrištomis akimis stovi rato viduryje. Rankoje jis laiko nedidelę lazdelę, kuria turi palieti kurį nors žaidėją. Paliestasis turi pamėgdžioti kokį nors gyvūną. Žaidėjas, užrištomis akimis, iš balso turi atspėti, kieno tai balsas (pasakyti žaidėjo vardą). Jei atspėja, tai keičiasi vieta su paliestuoju. Jei neatspėja, lazdelę nukreipia į kitą žaidėją.

Tylusis perėjimas

Priemonės: šalikai, sepetaitės, rašymo priemonė ir lapas.

Tikslas: žaidimas lavina klausą.

Žaidime dalyvaujančių žaidėjų skaičius turi būti lyginis. Susiskirstoma į dvi komandas.

Vienos komandos (skilties) nariai išsirikiuoja į vieną eilę. Jie išsižergia taip, kad kiekvieno žaidėjo kojos liestų kaimyno kojas. Jų akys užrištos. Kitos skilties skautai stengiasi praeiti tarp išsirikiavusios skilties skautų, jų nepaliesdami. Jie mėgina pralįsti tarp jų kojų ar tarp jų pačių. Eilėje stovintys skautai kojų suglausti negali, o rankas turi laikyti nuleistas, nebent išgirsta, kad pro juos eina priešininkas, kurį jiems reikia sučiupti. Kiekvienas žaidėjas, kuris pro eilę praeina eilėje stovinčio skauto nepaliestas, laimi vieną tašką savo skilčiai. Kai visi vienos skilties skautai praeina pro eilę, susumuojami ir užrašomi jų taškai. Skiltys pasikeičia vaidmenimis. Laimi daugiausia taškų gavusi skiltis.

Pažink iš balso

Priemonės: šalikas.

Tikslas: žaidimas lavina klausą.

Vienam žaidėjui užrišamos akys. Kiti išsiskaičiuoja paeiliui taip, kad neišgirstų žaidėjas užrištomis akimis, ir sustoja į eilę per 5–10 m. nuo jo. Davus ženklą, pirmasis praeina prie „aklojo“ ir pusbalsiu jam ką nors pasako, o po to grįžta į eilę. „Akklasis“ turi atspėti, kas kalbėjo. Jeigu neatspėja – eina kitas iš eilės. Spėjikas nepakeičiamas tol, kol nepažins. Jeigu pažino – jiedu keičiasi vaidmenimis. Visi kiti žaidėjai turi būti visiškai tyliai.

Nosis

Priemonės: keli kvepiantys daiktai, šalikas.

Tikslas: žaidimas lavina uoslę.

Žaidėjams užrišamos akys, po to duodama pauostyti įvairių kvepiančių daiktų, neliečiant jų rankomis. Žaidėjas turi iš kvapo atspėti, kas tai. Laimi teisingai didžiausią daiktų skaičių įspėjęs žaidėjas.

Kas čia?

Priemonės: šalikas, įvairūs daiktai (trintukas, drožtukas, raktai, pakabukas ar pan.).

Tikslas: žaidimas lavina lietimų pojūčius.

Žaidėjai sustoja ar susėda ratu, kiekvienas iš jų turi koki nors daiktą. Vienas užrištomis akimis sėdi rato viduryje ir turi paliesti kurį nors iš rate aplink jį stovinčių žmonių (arba parodyti jo pusę). „Paliestasis“ paduoda „aklajam“ savo daiktą. „Aklasis“, apčiupinęs daiktą, turi pasakyti, kas tai per daiktas. Jei atspėja, keičiasi vietomis su daikto savininku; jeigu neatspėja, žaidžiama toliau, kol atspėja kurio nors žaidėjo turimą daiktą – tada pasikeičiama vietomis. Ir t.t.

Neregys

Priemonės: šalikas.

Tikslas: žaidimas lavina lietimų pojūčius.

Vienam žaidėjui užrišamos akys. Paskui prie jo iš eilės prieina vis kiti, o jis turi juos apčiupinėti ir pasakyti kiekvieno vardą. Už atspėtą vardą gauna tašką. Paskui užrišamos akys kitam žaidėjui ir t.t. Laimi daugiausia taškų gavęs žaidėjas.

Tiesiai į tikslą

Priemonės: šalikas (1 – 2), keletas akmenukų, lazda.

Tikslas: žaidimas lavina orientaciją.

Viename aikštės gale pažymima tiesi pradinė linija. Priešais ją, už kokių 10 – 15 metrų, yra įsmeigta lazda ar nubrėžtas apskritimas. Žaidėjai paeiliui sustoja ant pradinės linijos prieš lazda (ar apskritimą), pasižiūri į ją, o tada jiems užrišamos akys. Užrištomis akimis žaidėjai turi prieiti kuo arčiau prie lazdos (apskritimo), bet jo nepaliesti, ir padėti kuo arčiau prie jos koki nors daiktą (pvz., akmenuką). Lazdą palietęs žaidėjas laikomas pralaimėjusiu. Laimi tas, kuris savo daiktą padeda arčiausiai prie lazdos. Žaidėjai prie lazdos (apskritimo) eina paeiliui.

Variantas: žaidžia dvi lygios komandos. 25 – 50 metrų nuo pradinės linijos nubraižomi du apskritimai. Atstumas nuo jų iki pradžios linijos – vienodas, o tarp jų – kokie 10 metrų.

Komandos sustoja ant linijos, kiekviena prieš savo apskritimą. Iš komandų išeina po vieną žaidėją, jiems užrišamos akys ir jie eina prie savo apskritimų, stengdamiesi kuo arčiau prie jų padėti koki nors savo daiktą. Jei žaidėjai paliečia apskritimą, varžovų komandai duodamas taškas. Jei abu žaidėjai padeda daiktus prie apskritimų, taškas duodamas tai komandai, kurios žaidėjo daiktas guli arčiau apskritimo. Po pirmos poros eina kita ir taip toliau. Laimi daugiausia taškų surinkusi komanda.

Sugrįžk!

Priemonės: šalikas, kėdė, lazda.

Tikslas: žaidimas lavina orientaciją aplinkoje.

Žaidėjai sustatomi ratu. Rato viduryje stovi pastatyta kėdė, yra įsmeigta į žemę lazda ar kas panašaus. Žaidėjai užsiriša akis. Žaidimo vedėjas paeina truputėlį į šoną ir duoda keletą komandų, pvz., „aplink“, „du žingsnius į priekį“, „dešinėn“, „keturis žingsnius į priekį“, „aplink“ ir pan. Tada vedėjas sušvilpia, o kiekvienas žaidėjas pasisuka į tą pusę, kur, jo nuomone, turėtų būti kėdė, ir nueina į tą pusę 5 – 7 žingsnius. Po komandos „stok“ žaidėjai atsiriša akis. Laimi teisingiausią kryptį pasirinkęs žaidėjas.



Burtininko apsiaustas

Priemonės: apklotas.

Tikslas: žaidimas lavina pastabumą.

Žaidėjai greitai išsiskirsto po salę. Žaidimo vedėjui sušvilpus, visi užsimerkia ir sutūpia, galvas padeda sau ant kelių. Tada žaidimo vedėjas vieną žaidėją uždengia apklotu, o

kitiems žaidėjams duoda ženklą atsistoti ir atmerkti akis. Kas pirmas pasako apklotą uždengto žaidėjo vardą, tas laimi.

Žaidimas pradedamas iš naujo. Žaidžiama sutartą laiką.

Daikto ieškojimas

Priemonės: koks nors daiktas, pvz., pakabukas.

Tikslas: žaidimas lavina pastabumą.

Žaidimo vedėjas liepia žaidėjams kelioms minutėms iš kambario ir padeda kokią nors anksčiau žaidėjams parodytą daiktą (sunkiai pastebimoje vietoje). Paskui pašaukia žaidėjus, kurie ieško padėtojo daikto. Žaidėjas, pastebėjęs daiktą, kitiems apie tai nesakydamas, prieina prie aidimo vedėjo ir tyliai jam pasako, kur tas daiktas. Taip pat daro ir kiti, daiktą pastebėję žaidėjai. Laimi pirmasis jį pastebėjęs ir pasakęs žaidimo vedėjui.

Ar kas pasikeitė?

Priemonės: –

Tikslas: žaidimas lavina pastabumą ir atmintį.

Šitas žaidimas gali būti žaidžiamas nuolatinėje draugovės būstinėje. Keli skautai išsiunčiami iš patalpos. Tuo metu viduje likę skautai pakeičia kai kurių daiktų padėtį ir pasižymi, ką pakeitė, popieriuje. Pvz., skrybėlė gali būti nukabinta nuo kablio ir padėta ant kėdės arba perstatyta gairėlė iš vienos vietos į kitą ir pan.

Sugrįžę skautai surašo visas permainas, kurias pastebi. Laimi tas, kuris atspėja daugiausia permainų. Neteisingas pastebėjimas išskaitomas iš teisingai atspėtų permainų skaičiaus.

Paslėptasis lobis

Priemonės: šviesios spalvos kaspinas ir koks nedidelis daiktelis, pvz., peiliukas, dėžutė degtukų ar pan..

Tikslas: žaidimas lavina pastabumą ir regėjimą.

Žaidimo vedėjas turi iš anksto šiek tiek pasirengti. Už 200 – 300 metrų nuo sustojusių miške žaidėjų prie vieno iš medžių pririšti šviesios spalvos kaspiną (baltą, geltoną ar žydrą), o kur

nors toliau, 5 m. spindulio rate, paslėpti koki nors nedidelį daiktą, pvz., peiliuką. Tada vedėjas grįžta prie žaidėjų ir praneša, kad vienoje ar kitoje pusėje, maždaug už 200 m., miške paslėptas lobis. Jis netoli medžio, pažymėto (balto, geltonu ar žydru) kaspinu. Kas pirmas randa lobį, t.y. peiliuką, tas laimi.

Augalų rinkimas

Priemonės: rašymo priemonė ir rašomasis popierius, ant kurio būtų surašyta medžių, augalų pavadinimai, (duoti kiekvienam žaidėjui).

Tikslas: žaidimas lavina pastabumą.

Skautai po vieną arba poromis išeina į visas puses surasti ir atnešti nurodytų augalų (rečiau aptinkamų apylinkėse), pvz., 10 medžių lapų, 10 nuodingųjų augalų ir pan. Pirmas atnešęs, laimi.

Variantas: skautai poromis išeina į įvairias puses, kad nustatytu laiku grįžtų, surinkę daugiausia įvairių lapų. Sugrįžę lapus kartu su medžių sąrašu atiduoda vedėjui.

Mazgų rišimas

Priemonės: virvutė kiekvienam.

Tikslas: patikrinti reakciją, skautų mazgų rišimo praktines žinias.

Vadovas pasako mazgo pavadinimą, o žaidėjai stengiasi jį surišti. Kuris mano, kad teisingai surišo, numeta virvutę ant žemės. Paskutinis numetęs, arba tas, kurio rankoje palieka nenumesta virvelė – laikomas “miręs”. Jei kuris žaidėjas numeta neteisingai surištą mazgą – taip pat “miršta”. Žaidėjas, kuris lieka “gyvas” – laimi.

Suplėšytas įsakymas

Priemonės: keli rašomojo popieriaus lapai, tušinukas

Tikslas: žaidimas lavina sumanumą, pastabumą.

Žaidimo vedėjas ant rašomojo popieriaus lapo didelėmis aiškiomis raidėmis parašo koki nors įsakymą, pvz., „*Greit atbėgti prie manęs, išsirikiuoti į vieną eilę ir išsiskaičiuoti*“

paeiliui“. Raštų parengiama tiek, kiek yra žaidėjų grupių po 5 – 10 žmones. Kiekvieną įsakymą žaidėjas suplėšo į mažus gabaliukus ir nuėjęs išmėto skirtingose vietose. Kiekvieno įsakymo gabaliukai išmėtomi maždaug 10 metrų spindulio apskritimo plote. Vienas įsakymas mėtomas prie didelio akmens, kitas – prie upeliuko, trečias – prie išsiskiriančio iš kitų medžio. Po to kiekviena žaidėjų grupė gauna nurodymą, kur ieškoti įsakymo (galima nustatyti spėjimo būdu, kur kuri komanda eis). Laimi ta grupė, kuri pirma surenka paskirtus įsakymo gabalėlius, juos sudėjusi perskaito įsakymą ir jį įvykdo.

Kieno pėdsakai?

Priemonės: –

Tikslas: žaidimas lavina pastabumą.

Viena skiltis ar komanda sugula ir kitai komandai (skilčiai) parodo savo batus. Paskui pirmieji nueina ir kur nors minkštoje žemėje, kur antroji skiltis nemato, įspaudžia kelis pėdsakus. Antroji skiltis prieina prie pėdsakų, apžiūri ir turi pažinti, kieno batų pėdsakai palikti. Tada skiltys keičiasi pareigomis. Laimi skiltis, kuri geriau atspėja.



Kas pasijudino?

Priemonės: –

Tikslas: žaidimas lavina pastabumą ir atmintį.

Žaidėjai, išsiskaičiavę paeiliui, stovi vienoje eilėje ar pusračiu. Pirmam numeriui leidžiama įsižiūrėti į kitus, paskui jis išeina iš kambario. Tuo tarpu kiti truputį pakeičia savo padėtis. Pvz., vienas pasuka galvą į kitą pusę, kitas įkiša ranką į kišenę, trečias atkiša vieną savo koją ir pan. Žaidėjas, kuris buvo išėjęs, grįžta ir turi pasakyti, ką yra pastebėjęs pasijudinus. Už kiekvieną teisingą pastabą žaidėjas gauna tašką, už kiekvieną pramanytą jam atimami du taškai. Paskui išeina antras žaidėjas ir taip toliau. Laimi daugiausia taškų gavęs žaidėjas.

Žaidimas sunkus ir pradėti reikia nuo nedidelio pasijudinimų skaičiaus.

Apibūdinimai

Priemonės: pieštukas ir popieriaus lapelis kiekvienam.

Tikslas: žaidimas lavina pastabumą, loginį mąstymą.

Žaidėjai pro kambario langą žiūri į gatvę ir stebi pirmus penkis praeivius. Tada susėda ir raštu smulkiai aprašo kiekvieną praeivį, pridėdamas savo nuomonę apie kiekvieno praeivio būdą, verslą ir kt. Savo nuomonę reikia pagrįsti. Žaidimo vedėjas vėliau patikrina lapelius. Laimi geriausiai savo pastebėjimus surašęs ir logiškiausią išvadą padaręs žaidėjas.

Jonas sako ir apako

Priemonės: –

Tikslas: žaidimas lavina dėmesį.

Žaidėjai yra išsirikiavę ratu. Vadovas duoda įvairius nurodymus, prieš kurias turi būti žodžiai: „Jonas sako“. Jei, pvz., vadovas sako : „Jonas sako, sėsk“, visi žaidėjai sėda, tačiau jei vadovas prieš komandą pasako „Jonas apako“, komandos vykdyti nereikia. Kas padaro klaidą, tas, kaip susitaria, arba duoda „fantą“, arba netenka taškų. Laimi ilgiausiai teisingas komandas įvykdę žaidėjai.

Nežiopsok!

Priemonės: –

Tikslas: žaidimas lavina atidumą.

Žaidimo dalyviai sustoja ar susėda ratu aplink vedėją. Šis liepia skaičiuoti paeiliui: vienas, du, trys, keturi ir t.t. Kai prieinama iki septynių ar skaičiaus, kuris dalijasi iš septynių, ar skaičiaus, kuriame yra septyni (17, 27), žaidėjas vietoje to skaičiaus turi žvimbti kaip bitė ar kas kita. Kas apsirinka, pasitraukia iš žaidimo arba turi atlikti kokią užduotį. Žaidimas trunka nustatytą laiką.

Sėskit – stokit

Priemonės: švilpukas.

Tikslas: žaidimas lavina dėmesį.

Visi žaidėjai stovi. Vadovui trumpai švilptelėtus, žaidėjai turi sėsti, dukart trumpai švilptelėtus, žaidėjai turi stotis. Jei žaidėjai jau sėdi ir išgirsta trumpą švilptelėjimą, turi sėdėti. Taip pat jeigu stovi ir išgirsta du švilptelėjimus, turi stovėti. Kiekvienas, atlikęs netinkamą judesį, t.y. atsisėdęs, kai reikėjo stovėti, ar priešingai – iškrenta iš žaidimo. Laimi ilgiausiai žaidime pasilikęs žaidėjas.

Ar galima?

Priemonės: –

Tikslas: žaidimas lavina susivaldymą.

Vienas žaidėjas – karalius. Prie jo iš eilės prieina kiti. Priėjęs klausia: „*Ką man įsakysi padaryti, karaliau?*“ Karalius ką nors pasako, žaidėjas prieš vykdydamas turi paklausti: „*Ar galima?*“ Jei paklausti pamiršta, eina į eilės galą. Karalius kiekvienam duoda kelis paliepimus, jei žaidėjas visus įvykdo gerai, pasikeičia vaidmenimis su karalium.

Maršas į bedugnę

Priemonės: šalikai kiekvienam, 2 skirtingai švilpiantys švilpukai.

Tikslas: žaidimas lavina dėmesį, susiklausymą, orientavimąsi aplinkoje.

Aikštelėje tarp įvairių tyčia padėtų daiktų (akmenų, į žemę įsmeigtų lazdu, suolų, lentų ar pan.) pažymėtas netiesus kokių 100 – 400 žingsnių ilgio kelias. Žaidėjai pasidalija į dvi lygias komandas. Kiekviena komanda išsirenka vadą ir sustoja virtine (be vado) kelio pradžioje. Visų žaidėjų akys užrištos. Žaidėjai virtinėse padeda rankas vienas kitam ant pečių ir taip laikosi vienas už kito. Vadai stovi nuošaliai. Kiekvienas vadas turi švilpuką (jų garsai aiškiai skirtingi). Vadai iš anksto susitaria su savo komandomis dėl švilpimo reikšmės (pvz., ilgas švilptelėjimas reiškia „*žengte marš*“, trumpas – „*kairėn*“ ir pan.). Žaidimo vedėjui davus ženklą, kiekvienas vadų, stovėdamas nuošaliai, stengiasi kuo greičiau savo komandą nuvesti keliu, duodamas jai nurodymus švilpdamas švilpuku. Laimi greičiausiai ir geriausiai (mažiausiai kliudžiausi šalia esančių daiktų) kelią nuėjusi komanda.

Kas tai?

Priemonės: iškirpti paveikslai su įžymybių atvaizdais, pieštukai ir rašymo popierius kiekvienam .

Tikslas: žaidimas lavina atmintį.

Žaidimo vedėjas iš senų laikraščių ir žurnalų prisikarpo įvairių žinomų asmenų atvaizdų.

Paruošęs ir sunumeravęs 10 – 15 paveikslėlių, vedėjas juos atneša į sueigą ir iškabina ant kambario sienų. Skautai turi po popieriaus lapelį ir pieštuką. Įsižiūrėję į paveikslus, žaidėjai surašo ant savo lapelio kiekvieno paveikslo numerį ir spėjamą pavardę. Tartis ir bendrai balsu tarpusavyje kalbėti negalima

Žaidėjas, kuris teisingai užrašo daugiausia pavardžių, laimi žaidimą.

Vietos pažinimas

Priemonės: įvairių vietų atvaizdai, pieštukas ir lapelis kiekvienam.

Tikslas: žaidimas lavina atmintį.

Žaidimo vedėjas parodo žaidėjams keletą atvirukų su vietų ar pastatų atvaizdais. Visi žaidėjai turi po lapelį popieriaus ir pieštuką. Pasižiūrėję į atviruką, vaikai, nieko nesakydami kitiems, užrašo vietas, jei ji jiems pažįstama, pavadinimą. Kai visi atvirukai peržiūrėti, žaidėjai savo lapelius atiduoda vedėjui, jis patikrina ir ištaiso klaidas. Laimi mažiausiai klaidų padaręs žaidėjas.

Kimo žaidimas

Priemonės: įvairūs smulkūs daiktai, popieriaus gabaliukas ir pieštukas kiekvienam žaidėjui, skraistė.

Tikslas: žaidimas lavina lietimą pojūčius.

Žaidimo vedėjas, žaidėjams nematant, išdėlioja ant stalo 15 – 20 įvairių daiktelių savo nuožiūra ir juos uždengia. Po to pakviečia žaidėjus prie stalo, atidengia daiktus ir leidžia žaidėjams į juos žiūrėti vieną minutę, o tada daiktus vėl uždengia. Žaidėjai, nesikalbėdami tarpusavyje, turi ant atskirų lapelių surašyti savo įsimintus daiktus. Laimi daugiausiai daiktų įsiminęs žaidėjas. Jei žaidėjai jau įgudę, galima dėti daugiau kaip 20 – 40 daiktų.

Variantas. Pavasarį ar vasarą, vaikščiojimo užmiestyje metu, galima žaisti „augalų kimą“. Vietoj įvairių daiktų naudojama įvairių medžių ar augalų lapai ir šakelės. Žaidėjai turi surašyti matytų medžių ar augalų lapų pavadinimus.

Atmink vardus

Priemonės: popieriaus lapas ir pieštukas kiekvienam.

Tikslas: žaidimas lavina atmintį.

Žaidimo vedėjas susirašo 10 – 15 daiktavardžių. Žaidėjams liepia susėsti ir klausytis. Po to perskaito visą žodžių sąrašą ir, luktelėjęs keletą minučių, liepia juos surašyti kiekvienam atskirai ant lapelio. Laimi tas, kuris daugiausia

atsimena žodžių ir juos surašo tikriausia tvarka (žodžius galima pakeisti skaičiais).

Atpažink garsus

Priemonės: varpelis, būgnelis, stiklinė, plaktukas, lazdelė ir pan.; lapelis popieriaus ir pieštukas kiekvienam žaidėjui.

Tikslas: žaidimas lavina klausą.

Žaidimo vedėjas, kitiems skautams nematant, pasirenka įvairiausių garsą skleidžiančių daiktų, užlenda už užuolaidos (galima išeiti už durų) ir jais kelia garsus (skambina, būgnija, barškina, daužo, brūžina ir t.t.). Kiekvienas žaidėjas, gerai įsiklausęs, surašo girdėtus garsus. Laimi žaidėjas, daugiausia atspėjęs garsų.

Parduotuvių žinovas

Priemonės: pieštukas ir popieriaus lapelis kiekvienam žaidėjui.

Tikslas: žaidimas lavina atmintį.

Vedėjas prašo žaidėjus kiekvieną žaidėją atskirai surašyti ant popieriaus lapelių iš eilės visas parduotuves, kurias atsimena kurioje nors gerai žinomoje gatvėje. Duodama 5 min. laiko. Už kiekvienos gatvės gerai surašytas parduotuves žaidėjai gauna vieną tašką, už pramanytą parduotuvę atimami du taškai. Laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas.

Kas tai pasakė?

Priemonės: rašymo priemonė ir lapelis kiekvienam.

Tikslas: žaidimas lavina atmintį.

Žaidžiama sueigų, žaidimų pabaigoje. Žaidimo vedėjas pats užrašo, ar kam kitam paveda užrašyti apie 10 įvairių žaidėjų susirinkimo, sueigos metu pasakytų posakių. Sueigos pabaigoje vedėjas iš eilės skaito tuos posakius, o žaidėjai turi pasistengti prisiminti, kas tą ar kitą posakį (frazę) pasakė ir, nesikalbėdami tarpusavyje, užrašyti vardą ant popieriaus. Lapeliai atiduodami vedėjui, kuris juos patikrina. Laimi mažiausiai klaidų padaręs žaidėjas.

Matematikų lenktynės

Priemonės: popieriaus lapelis ir pieštukas kiekvienam žaidėjui.

Tikslas: žaidimas lavina greitą galvojimą.

Žaidėjai stovi prie pradinės linijos. 15 – 20 metrų prieš juos – žaidimo vedėjas. Prie jo, ant žemės, atskirame apskritime, kiekvienam žaidėjui guli lapelis popieriaus ir pieštukas. Ant lapelio užrašytas atlikti koks nors aritmetikos veiksmas: sudėties, atimties, daugybos, dalybos, bet vienodas visiems žaidėjams. Davus ženklą, žaidėjai bėga prie savo lapelių, atlieka reikalingą skaičiavimą ir grįžta atgal prie pradinės linijos. Pirmas ten grįžęs laimi, bet tik tuo atveju, jei jo atliktas skaičiavimas teisingas.

Rašytojų lenktynės

Priemonės: keletas kėdžių, keli pieštukai ir lapeliai popieriaus.

Tikslas: žaidimas lavina greitą galvojimą.

Žaidėjai pasidalija į kelias komandas, maždaug po penkis žaidėjus kiekviena. Komandos išsirikiuoja virtinėmis viename salės gale prie pažymėtos ant grindų linijos. Priešais kiekvieną virtinę stovi kėdė, o ant jos yra padėtas popieriaus lapelis ir pieštukas. Žaidimo vedėjas pasako koią nors raidę. Pirmi virtinės žaidėjai bėga prie kėdžių, pasiima pieštukus ir stengiasi surašyti kuo daugiau žodžių, kurie prasideda ta raide. Po 0,5 min. vedėjas sušvilpia, žaidėjai tuoj turi padėti pieštukus ir grįžti į savo virtinės galą. Vedėjas šaukia kitą raidę ir bėga kiti žaidėjai. Ir t.t. Vėliau žaidimo vedėjas tikrina rezultatus ir paskelbia, kuri virtinė laimėjusi.

Tai man primena...

Priemonės: –

Tikslas: žaidimas lavina greitą orientaciją.

Žaidėjai susėda ratu. Vienas kuris nors pasako žodį, pvz., „*kiaušinis*“, šalia iš dešinės sėdįs žaidėjas turi pasakyti „*tai man primena*“ ir pridurti dar kokį nors žodį, pvz., „*kiaušiniene*“. Tolimesnis žmogus, pakartojęs „*tai man primena*“, pasako dar ką nors, pvz., „*mano alkį*“, ir taip toliau iki pirmojo žaidėjo. Kas per 5 sekundes neranda, ką pridurti, ar

pasako kokį nors žodį, nesusijusį su ankstyvesniu, gauna baudos tašką. Žaidžiama tam tikrą laiką. Laimi tas žaidėjas, kuris pasibaigus žaidimui, turi mažiausiai baudos taškų.

Kai eisiu į stovyklą...

Priemonės: –

Tikslas: žaidimas lavina sumanumą, atmintį.

Visi žaidėjai sėdi ratu. Kas nors pradeda: „Kai eisiu į stovyklą, pasiimsiu arbatos“. Jo kaimynas iš kairės turi pakartoti sakinį, pridėdamas jo gale dar kokį nors žodį, kuris prasideda raide „B“, ir taip toliau. Kiekvienas žaidėjas iš eilės kartoja tai, kas jau buvo pasakyta, pridėdamas dar vieną žodį, kuris prasideda sekančia abėcėlės raide. Žaidėjas, neradęs reikalingo žodžio, duoda „fantą“.

Telegramos

Priemonės: pieštukas ir lapelis popieriaus kiekvienam žaidėjui.

Tikslas: žaidimas lavina greitą galvojimą.

Žaidimo vedėjas balsu pasako kokį nors žodį, pvz., „*gerti*“. Kiekvienas žaidėjas, pasiėmęs pieštuką, turi ant lapelio užrašyti telegramą, kuri susideda iš tiek žodžių, kiek raidžių yra vedėjo duotame žodyje. Kiekvienas telegramos žodis turi prasidėti atitinkamo žodžio „*gerti*“ raidėmis. Po 3 – 5 min. vedėjas sustabdo „telegrafistų“ darbą. Kiekvienas jų perskaito savo surašytą telegramą. Už geriausią telegramą duodami taškai. Žodžio „*gerti*“ telegramos pavyzdys : „*Gera, esu radęs tėvą. Ignas*“.

Svetimtaučiai

Priemonės: –

Tikslas: žaidimas lavina sumanumą.

Žaidėjai padalijami į dvi lygias grupes. Kiekviena grupė iš savų žaidėjų išrenka „svetimtautį“, kuris nueina prie žaidimo vedėjo. Vedėjas rodo jiems ant lapelio parašytą sakinį, pvz., „*Duokit tris metrus mėlyno šilko suknelei*“. Kiekvienas „svetimtautis“ grįžta prie savo grupės ir mostais bei ženklais stengiasi paaiškinti, ko jam reikia. „Svetimtaučiu“ draudžiama

kalbėti, tačiau leidžiama ženklais atsakyti „taip“ ir „ne“. Grupė, kuri pirma teisingai supranta, ko reikia „svetimtaučiu“, laimi.

Žodis prie žodžio

Priemonės: rašomoji lenta ir du gabaliukai kreidos..

Tikslas: žaidimas lavina greitą galvoją.

Žaidėjai padalijami į dvi lygias grupes ir, išsiskaičiavę paeiliui savo grupėse, atsistoja prie linijos viename kambario (salės) gale, priešingoje salės dalyje pastatyta rašomoji lenta. Komandų pirmieji numeriai turi po gabaliuką kreidos. Žaidimo vadovui davus ženklą, pirmieji numeriai bėga prie lentos ir ten kreida užrašo kokį nors žodį, kuris būtų sakinio pradžia. Tada bėga atgal ir paduoda kreidos gabaliuką antriesiems numeriams. Tie vėl bėga prie lentos ir prie šalia esančių žodžių prirašo dar po vieną žodį. Taip daro ir visi kiti likę žaidėjai. Pagaliau lentoje iš kiekvieno žaidėjo parašyto žodžio kiekviena komanda turi sudaryti po sakinį. Laimi komanda, surinkusi daugiausia taškų. Taškai duodami taip: 5 taškai – už taisyklingai parašytą sakinį, 5 taškai – už gražiau parašytą sakinį, 5 taškai – už prasmingiausią sakinį.

Piešimo konkursas

Priemonės: popieriaus lapas ir pieštukas kiekvienam žaidėjui.

Tikslas: žaidimas lavina piešimo gebėjimus.

Kiekvienas žaidėjas gauna po gabaliuką popieriaus su užrašytu ant jo numeriu. Žaidimo vedėjas kiekvienam žaidėjui (numeriui) pasako kokio nors gyvūno vardą ir sau pasižymi, kokį gyvūną kokiam numeriui yra pasakęs. Po to kiekvienas žaidėjas ant savo lapelio mėgina nupiešti jam pasakytą gyvūną. Po kiek laiko žaidimo vedėjas surenka lapelius, juos sumaišo ir leidžia per žaidėjų rankas. Kiekvienas žaidėjas spėja, koks gyvūnas yra nupieštas ant duotojo jam lapelio, savo spėjimą parašo po paveikslėliu ir lapelį perduoda kitam. Šitaip lapeliai apeina visus žaidėjus, o jie visi surašo savo spėjimus ant kiekvieno lapelio. Žaidimo vedėjas vėl surenka lapelius ir tikrina spėjimus. Laimi žaidėjas, kurio pieštą gyvūną pažino didžiausias skaičius žaidėjų.

Vagies gaudymas

Priemonės: raudona skepeta.

Tikslas: vikrumui, atidumui ir pastabumui lavinti.

Kur nors stovykloje pakabinama raudona skepeta. Vadovas apeina paeiliui visus skautus ir kiekvienam tyliai praneša, kad stovykloje yra vagis, o vienam taria: „*Vagis, tai tu*“ ir nurodo jam kokią nors gerai visiems žinomą vietą už 0,5 – 1 km. Šis skautas per 1 – 1,5 val. turi skepetą nejučiomis paimti ir su ja pabėgti į nurodytą vietą. Niekas nežino, kas yra vagis, kur turi bėgti ir kada apvogt. Kai tik kas nors iš skautų pastebi, kad skepeta pavogta, duoda ženklą. Visi, metę savo darbus, skuba surasti vagį. Laimi skepetą atėmęs skautas. Jeigu vagis po nustatyto laiko grįžta į stovyklą su skepeta, jis laimi.

Pastaba: Vagis turi užsirišti skepetą sau ant galvos, nelaikyti jos kišenėje. Sargybos prie skepetos statyti negalima. Visi skautai iki pranešimo apie skepetos dingimą turi dirbti paskirtus darbus.

Pabėgęs žiburys

Priemonės: švilpukas ir žibintuvas.

Tikslas: žaidimas skirtas atidumui, klausai, pastabumui, lavinti.

Skautas su švilpuku ir prožektoriumi tamsią naktį išleidžiamas į mišką. Jis turi kas antrą minutę tai švilptelėti, tai žybtelėti lempute. Už dviejų – trijų minučių paskui jį į mišką išleidžiami visi likę skautai, kurie stengiasi pagauti bėglį. Žaidimo vieta turėtų būti apribota, kad pabėgėlis nenuklystų per toli. Gaudytojai turi stengtis išsisklaidyti po visą žaidimo plotą ir laikytis maždaug vienodu atstumu vienas nuo kito. Žaidimo plotas turi būti pakankamai didelis (jis priklauso nuo žaidėjų skaičiaus). Iš anksto nustatomas laikas, pvz., 15min., per kurį nepagautas pabėgėlis laikomas laimėjęs. Tada žaidimas baigiamas ir vadas sutartu švilpuku sušaukia visus žaidėjus. Jei bėgikas pagaunamas, žaidimas baigiasi anksčiau.

Nakties sargyba

Priemonės: prožektoriai.

Tikslas: sumanumui, atidumui lavinti.

Tam tikras skautų skaičius (du ar daugiau) su prožektoriais išvyksta ir apsistoja už 400m nuo išvykimo vietos, tai bus „sargai“. Jie pasilieka savo vietoje, tačiau kada nori gali įjungti ar išjungti šviesą. Praėjus 10 minučių iš stovyklos su uždegtu prožektoriumi išbėga dar vienas žaidėjas. Jis turi surasti anksčiau išėjusius „sargybinius“. Jo prožektorius turi būti nuolat įjungtas. Praėjus porai minučių iš stovyklos išvyksta ir likusieji skautai – „žvalgai“. Jų tikslas – pagauti „sargybinius“ ir „bėglį“.

„Sargybiniai“ ir „bėgikas“ gali susisiekti tik prožektorių pagalba – kalbėtis negali. „Sargybiniai“, junginėdami šviesą, stengiasi pranešti bėgikui, kur jie yra. Jie įjungia savo prožektorius tada, kai mato, kad „bėgikas“ juos pastebi. „Sargybiniai“ vengia „žvalgų“, tačiau ilgai neįjungto prožektoriaus laikyti negali.

Kai tik „bėgikas“ randa kurį nors „sargybini“ ir jį paliečia, šis gesina savo prožektorių ir atsargiai grįžta į stovyklą. Jis vengia „žvalgų“, kurie gali jį pagauti. Nė vienas „žvalgas“ negali pasilikti arčiau kaip 100 m atstumu iki stovyklos. Žaidimas trunka: paskirtą laiką, arba kol „žvalgai“ pagauna „sargus“ ir „bėgiką“; arba kol „sargai“ ir „bėgikas“ grįžta nepagauti.

Jei „žvalgai“ pagauna „sargus“ ir „bėgiką“ – jie laimi; priešingu atveju laimi „sargai“ su „bėgiku“. Žaidimas gali baigtis ir be rezultatų.

Mirties spinduliai

Priemonės: prožektorius.

Tikslas: klausai, pastabumui, atidumui lavinti.

Žaidimo vedėjas turi rankoje prožektorių. Porą žingsnių nuo jo ant žemės sėdi dar vienas skautas, kurį vedėjas gina nuo likusiųjų žaidėjų. Pastarieji yra išsisklaidę po apylinkę. Prožektoriaus spinduliai neša „mirtį“ kiekvienam, kuris į juos pakliūva. Likusiųjų žaidėjų uždavinys yra prieiti, paliesti

vedėjo ginamą skautą ir patiems nepakliūti į „mirties spindulius“. Vedėjas tai įjungia, tai išjungia prožektorių, o jo spindulius nukreipia ten, kur išgirsta ką nors įtartino. Spindulių paliesti žaidėjai išeina iš žaidimo. Žaidėjai, kuriems „gyviems“ pasiseka prisėlinti ir paliesti prie vedėjo sėdintį skautą, gauna po tašką. Po to atsistoję nuošaliai laukia žaidimo galo.

Vėliavos pagrobimas

Priemonės: 2 skirtingos vėliavos, dviejų spalvų stori vilnoniai siūlai ar audeklo juostelės („skalpai“). (Laikas: ~3val).

Tikslas: atidumui, vikrumui lavinti.

Miške yra 2 besivaržančios indėnų giminės, kurios pasiryžusios pagrobti priešingos giminės vėliavą ir pernešti ją į savo teritoriją. Taisyklės:

1. Siauras takelis skiria mišką.
2. Pagriebus vėliavą, jos negalima slėpti, bet reikia nešti taip, kad visi matytų.
3. Kiekvienas žaidėjas ant rankovės turi užsirišęs nestiprų, bet storą, matomą geltoną siūlą „skalpą“, kurio netekęs turės išeiti iš žaidimo.
4. Atėjęs iš svetimos teritorijos, “ iš vietinių negali atimti „skalpo“.
5. Kad vietiniai neatimtų „skalpo“, atėjūnas gali pabėgti į savo teritoriją.
6. Tas, kuris neša pagrobtą vėliavą, gindamasis gali plėšti „skalpus“ ir vietiniams. Jei jam pavyksta nuplėšti, nugalėtasis pasitraukia iš žaidimo ir bėgančiam nebegali trukdyti.
7. Jei nešantysis vėliavą nugalimas, šioji vėl grąžinama į buvusią vietą.

Pastabos:

- a) abi pusės traukiasi į savo teritoriją ir 15 min. apsitaria puolimo ir gynimosi planą;
- b) po švilpuko žaidimas prasideda, kiekviena indėnų giminė matomoje vietoje ne aukščiau kaip 2m padeda vėliavą;
- c) nuo vėliavos ne arčiau kaip 50 m spinduliu stovi sargybiniai.

Laikraščio nagrinėjimas

Priemonės: kiekvienai skilčiai ar komandai po laikraštį ir keletą žirklių.

Tikslas: žaidimas įtvirtinti žinioms, atminčiai lavinti.

Kiekviena skiltis gauna tą patį laikraščio numerį ir per skirtą laiką turi iš jo iškirpti konkrečius skautų įstatus iliustruojančią informaciją ir sudėti ją pagal įstatų eiliškumą.

Laimi per tam tikrą laiką daugiausia iškarpu surinkusi skiltis.

Lenktynės dėl įstatų

Priemonės: du lapeliai popieriaus ir du pieštukai.

Tikslas: žaidimas naudingas atminčiai (prisiminti ir pakartoti skautų įstatus).

Tai rungtynės tarp dviejų skilčių. Abiejų skilčių skautai sustoja į virtinę prie nubrėžtos linijos. 10 – 20 žingsnių nuo tos linijos sėdi draugininkas ar koks kitas žaidimo vadovas, o prie jo iš šonų dviejuose apskritimuose, guli du gabaliukai popieriaus ir du pieštukai. Draugininkas (vadovas) pasako kurio nors skautų įstatų punkto numerį, tada pirmieji abiejų skilčių skautai bėga prie jo, pasiima pieštukus, ant popieriaus parašo atitinkamus tekstus (įstato pavadinimą) ir grįžta į savo skilties virtinės galą. Draugininkas (vadovas) pasako kitą įstatų punkto numerį – tada bėga antrieji numeriai. Ir taip toliau. Laimi skiltis, kurios skautai visus draugininko pasakytus įstatų punktus surašo padarydami mažiausiai klaidų.

Pastaba: pradinės linijos peržengti negalima tol, kol neišgirstama draugininko (vadovo) sakant skautų įstato punkto numerį. Skautas, per anksti peržengęs pradžios liniją, nebedalyvauja žaidime. Rašymo laiką paskiria draugininkas (vadovas) savo nuožiūra.

Gyvieji įstatai

Priemonės: –

Tikslas: žaidimas lavina atmintį, pastabumą.

Kiekvienas žaidėjas vaizduoja vieną skautų įstatų punktą, bet jei, pvz., yra tik 5 žaidėjai, kiekvienas gali atstovauti 2 skautų įstatų punktams.

Vadovas iš anksto sugalvoja kokią nors pasakojimą, kuriame yra įvairių nusižengimų skautų įstatams. Pvz., pasakoja : *„Eidamas į sueigą, gatvėje mačiau berniuką, kuris žaisdamas prie katės uodegos rišo konservų dėžutę. Man pasakius, kad katei skauda, vaikas pradėjo mane plūsti, tačiau čia jo dėmesį patraukė ir skaniai prajuokino senelė, kuri vos pavežė sunkiai prikrautą vežimėlį. Senelei padėjęs, patraukiau toliau. Prie sankryžos pamačiau, kaip praeiviui, traukiant iš kišenės nosinę, iškrito pinigai. Laikraščių pardavėjas greit pagrobė pamestus pinigus ir pasislėpė“* ir t.t.

Kiekvieną kartą, kai pasakojant pasakomas koks nusižengimas skautų įstatams, skautas, kuris atstovauja tam reikalavimui, turi atsistoti (kiti sėdi ratu). Jei apsirinka ar pamiršta atsistoti, duoda „fantą“, kurį vėliau turi išpirkti.

Pastaba: žaidimo vedėjui svarbu gerai parengti pasakojimą – nuo to priklauso žaidimo įdomumas ir pasisekimas.

Mazgų kliūčių lenktynės

Priemonės: virvutės.

Tikslas: praktiniams įgūdžiams lavinti, prisiminti mazgus.

Žaidžiama skiltimis. Skilčių skautai stovi eilėmis. Prieš juos ant žemės įvairiu atstumu nubrėžtos linijos. Prie kiekvienos linijos skautams reikia įveikti kokią nors mazgų kliūtį, pvz.: prie pirmos linijos reikia gelbėti žmogų iš degančio namo (gelbėjimo kilpa); prie antros – upė, per kurią žvejas perkelia tik tada, jei jam surišamos tinklo virvės (žvejų mazgas); prie trečios – sutvarstyti žaizdą (tikrasis mazgas); prie ketvirtos – ant žemės guli ilgoka, abiem galais prie kuolų pritvirtinta virvė, kurią reikia sutrumpinti, neatrیشant galų taip, kad ji būtų ištempta ir kybotų ore, neliesdama žemės

(sutrumpinimo mazgas); prie penktos – surišti kilpą (audėjų mazgas) ir prie paskutinės – sau ant kojos užsirišti rąstų mazgą (piemenų mazgas). Kliūtys įveikiamo paeiliui: iš pradžių visa skiltis įveikia pirmą liūtį, po to antrą ir t.t.

Kiekviena skiltis turi savo teisėją, kuris yra kitos skilties skiltininkas (arba kitos skilties narys). Šias rungtis galima atlikti ir kaip estafetę, t.y., skautai bėga po vieną ir visus mazgus iš karto suriša gale, prie paskutinės linijos.

Kilpų estafetė

Priemonės: virvė kiekvienai skilčiai.

Tikslas: prisiminti kilpų rišimą.

Žaidžiama skiltimis. Davus ženklą, pirmas skautas suriša kilpą nurodytu mazgu, pralenda pro ją, atriša mazgą, perduoda virvę antrajam skautui, kuris padaro tą patį, ir taip visa skiltis. Laimi skiltis, pirmoji teisingai atlikusi užduotį.

Grandinių lenktynės

Priemonės: virvė kiekvienam skautui.

Tikslas: prisiminti mazgų ir kilpų rišimą.

Žaidžiama skiltimis. Davus ženklą, pirmas skautas apsiriša kelią gelbėjimo kilpa ir paduoda laisvą galą antrajam skautui, kuris prie jo pririša savo virvę tikruoju mazgu, po to apsiriša savo kelią piemenų mazgu ir laisvą galą paduoda trečiajam skautui, kuris padaro tą patį ir t.t. Kai visi surišti, skiltis bėga link finišo linijos.

Laimi pirmoji į finišą atbėgusi ir teisingai mazgus bei kilpas surišusi skiltis.

Mazgai poromis

Priemonės: virvutė kiekvienai porai.

Tikslas: prisiminti mazgų rišimą.

Skautai susiskirsto poromis ir sustoja vienas šalia kito. Taip stovinčių porų vidaus dvi rankos surišamos. Laisvos lieka dešiniojo žaidėjo dešinė ranka, kairiojo – kairė. Dešinėje rankoje kiekviena pora laiko po virvutę. Žaidimo vedėjas

pasako kokio nors mazgo pavadinimą, o poros, kartu dirbant laisvomis rankomis, turi jį surišti.

Laimi pora, greičiausiai ir tiksliausiai surišusi mazgą.

Sužeistieji belaisviai

Priemonės: virvės.

Tikslas: žaidimas lavina sugebėjimą atrišti mazgus ir pernešti žmones.

Belaisviai (juos reikia parinkti iš mažesnių skautų) – jų skaičius lygus kitų žaidėjų skaičiui – guli surištomis rankomis ir kojomis maždaug 50 m. nuo stovyklos. Įsivaizduojama, jog jie netekę sąmonės.

Vadovui davus ženklą, kiti žaidėjai bėga iš stovyklos prie belaisvių. Kiekvienas turi į stovyklą atnešti po belaisvį. Pirmas skautas, kuris grįžta su išlaisvintu belaisviu, gauna 12 taškų. Žaidėjai gali belaisvius išlaisvinti iš pančių vietoje kur jie guli arba atnešę į stovyklą, tačiau belaisvis yra galutinai laisvas tik kai atrišamas.

Draudžiama naudoti peilius virvėms perpjauti, o belaisviai, kadangi yra „be sąmonės“, niekuo negali padėti. Vedėjas su teisėjais prižiūri dalyvius viso žaidimo metu. Žaidėjams gali būti atimama 3 taškai už pernelyg žiaurų sužeistojo nešimą. Antras atnešęs išlaisvintą belaisvį, gauna 10 taškų.

Medžių draugai

Priemonės: popieriaus lapas ir pieštukas kiekvienam žaidėjui, įvairių medžių lapų.

Tikslas: žaidimas lavina atmintį.

Žaidimo vedėjas priskina įvairiausių medžių ir krūmų lapų. Žaidėjai susėda ratu, ir kiekvienas turi po lapelį popieriaus ir pieštuką. Žaidimo vedėjas paeiliui duoda lapus. Žaidėjas, gavęs lapą, pasižymi savo lapelyje medžio pavadinimą ir perduoda lapą kitam ir t.t. Vėliau žaidimo vedėjas tikrina lapelius. Laimi teisingiausiai daugiausia medžių pavadinimų surašęs žaidėjas.

Virvutės deginimas

Priemonės: degtukai, virvė.

Tikslas: žaidimas lavina greitą reakciją, praktinius sugebėjimus.

Tarp dviejų lazdu pusę metro nuo žemės ištempinama virvutė. Kiekviena skiltis, vadui davus ženklą pradėti, stengiasi kuo greičiau sukurti laužą ir perdeginti virvutę, laimi pirma tai padariusi skiltis. Laužui uždegti skiltis gali naudoti tik 3 degtukus.

Laužas

Priemonės: kiekvienai grupei du degtukai ir žabai.

Tikslas: žaidimas lavina greitą reakciją, praktinius sugebėjimus.

Žaidėjai pasidalija į kelias lygias grupes po keletą narių. Kiekviena grupė gauna po 2 degtukus ir žabų (žabų galima liepti susirasti patiems dalyviams). Žaidimo vedėjui davus ženklą pradėti, kiekviena grupė stengiasi kuo greičiau sukurti laužą. Grupė, kurios laužas greičiau įsidega, laimi.

Klajojantys riteriai

Priemonės: –

Tikslas: padėti kitam, būti paslaugiam.

Skiltys išvyksta iš draugovės būsto į miestą. Jos turi grįžti po nustatyto laiko ir draugininkui pranešti apie visus per tą laiką padarytus geruosius darbelius. Laimi daugiausia gerų darbelių padariusi skiltis.

Pastaba: atliekamus darbus patartina stebėti paskirtam žmogui, kuris vėliau duoda pastabas apie atliktus darbelius.

Piešti užsimerkus

Priemonės: popieriaus lapas ir pieštukas kiekvienam, šalikas.

Tikslas: žaidimas lavina atidumą.

„Dailininkui“ užrišamos akys, pasodinamas prie stalo, kur padėtas pieštukas ir lapas popieriaus. Lape jis turi nupiešti

žmogiuką su skrybėle. Laimi tas, kurio piešinys nupieštas tiksliausiai.

Klausykis švilpuko

Priemonės: švilpukas.

Tikslas: žaidimas lavina atidumą.

Žaidėjai sustoja į eilę, netoli nuo jų stovi žaidimo vedėjas. Jis sušvilps švilpuku vieną arba du kartus. Jei pasigirsta vienas švilptelėjimas, žaidėjai turi pakelti ir nuleisti dešinę ranką. Jei du – rankos kelti negalima. Suklydęs žaidėjas žengia žingsnį į priekį. Laimi tas žmogus, kuris nepadaro nė vienos klaidos.

Atsakyti negalima

Priemonės: kamuoliukas.

Tikslas: žaidimas lavina atidumą.

Žaidėjai sustoja ar susėda ratu (arba į eilę). Vedėjas meta žaidėjui kamuoliuką. Mesdamas kamuolį užduoda įvairius klausimus. Tas, kurio paklausė ir kuriam metė kamuolį, atsakyti negali – už jį turi atsakyti kaimynas dešinėje. Tas, kuris atsakys į klausimą pats arba pavėluos atsakyti už savo kaimyną, išeina iš žaidimo. Laimi ilgiausiai nesuklydęs žaidėjas.

Šviesoforas

Priemonės: trys vėliavėlės (žalia, geltona ir raudona).

Tikslas: lavina atidumą.

Žaidėjai išsirenka „reguliuotoją“. Visi kiti – automobilių vairuotojai. Jie stovi sankryžoje ir laukia signalo. Reguliuotojas turi pakelti tai žalią, tai raudoną, tai geltoną vėliavėlę. Kai pakelia žalią – visi žaidėjai ploja rankomis, kai geltoną – trypia kojomis, kai raudoną – visiškai tylą. Kas nedėmesingas – palieka žaidimą. Taip žaidžiama, kol lieka tik keletas vairuotojų – pačių dėmesingiausių.

Tik - tak

Priemonės: švilpukas.

Tikslas: lavinti atidumui, reakcijai.

Vaikai suskirstomi į dvi komandas. Kai žaidimo vedėjas švilpuku sušvilpia vieną kartą, pirmoji komanda turi garsiai pasakyti „Tik!“, kai sušvilpia du kartus, antroji komanda turi šaukti „Tak!“.

Pastaba: iš pradžių vedėjas sušvilpia vienąsyk ir tuoj pat du kartus, kad būtų girdėti gražiu choru ištartas: „*Tik – tak!*“. Bet vėliau vedėjas maišo eiliškumą, taip susimaišo ir žaidėjai.

Draudžiamas judesys

Priemonės: muzika.

Tikslas: atidumui, reakcijai lavinti.

Žaidimo vadovas susitaria, koks judesys yra draudžiamas, pvz., suploti, pritūpti ar pan. Kuris nors žaidėjas išrenkamas būti „vedėju“. Grojant muzikai, visi šoka. Žaidimo dalyviai turi pakartoti „vedėjo“ judesius. Nejučiom „vedėjas“ parodo draudžiamą judesį. Tie žaidėjai, kurie užsimiršę pakartoja, palieka šokančiųjų ratą. Žaidžiama, kol lieka tik įdėmiausieji.

Pastaba: galima susitarti, kad draudžiamųjų judesių būtų ne vienas, o daugiau.

Pauostyk, ką turiu?

Priemonės: skraistė akims užrišti, įvairios gėlės.

Tikslas: lavina atmintį, atidumą, uoslę, lytėjimo pojūčius.

Radę gražią pievelę, žaidėjai išsirenka sau kokią nors gėlę, kiekvienas kitokią. Tada vienam žaidėjui užrišamos akys ir visi susėda priešais jį. Paskui visi paeiliui kiša jam pauostyti kokią nors gėlelę. Spėjikas gėles gali ne tik uostyti, bet ir pačiupinėti. Jei spėjantysis nežino gėlės pavadinimo, tai paaiškina, kur ta gėlė auga, kokie jos lapai, koks žiedas ir t.t. Jei atspėja, tai tam, kurio buvo gėlė, užrišamos akys. Ir tada šis spėja kitų gėles.

Akloji bobutė

Priemonės: skraistė akims užrišti.

Tikslas: žaidimas lavina atmintį, atidumą, lytėjimo pojūčius.

Visi sustoja ratu, tik „aklajai bobutei“ užrišamos akys ir pastatoma rato viduryje. Ratas truputį pasisuka ir tada „akloji bobutė“ prieina prie kurio nors žaidėjo ir rankomis apčiupinėja jį ir spėja, kuo jis vardu. Jei atspėja, abu keičiasi vietomis, jei ne – „bobutė“ ir vėl spėja, o ratas dar kartą pasisuka.

Ėjimas atbulomis

Priemonės: 5 kamuoliai (gali būti kitokie daiktai).

Tikslas: lavina atmintį, atidumą, orientaciją.

Ant grindų (0,5 – 1,5 m. atstumu vienas nuo kito) vadovas išdėsto 5 kamuolius arba kokius kitus daiktus. Žaidėjui leidžiama pasižiūrėti ir gerai įsiminti, kaip kamuoliai išdėstyti. Paskui nuo tam tikros nustatytos vietos jis atbulas apeiti visus kamuolius, jų neužkliudydamas. Kitam žaidėjui kamuoliukai išdėstomi kita tvarka.

Išgalvotas pasakojimas

Priemonės: popierius ir pieštukai.

Tikslas: žaidimas lavina pastabumą, atidumą.

Žaidimo vadovas iš anksto sugalvoja kokį nors pasakojimą, kuriame būtų daug klaidų ir nesąmonių. Pavyzdžiui, jis pasakoja apie Australijoje gyvenančius pingvinus, apie Buratiną, įsimylėjusį Pelenę, ir t.t. Vaikai atidžiai klausosi ir pastebėtas klaidas pasižymi lapeliuose. Kas daugiausia pastebės klaidų, taps nugalėtoju.

Keturkampė rikiuotė

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas pastabumui, atidumui lavinti.

Visi sustoja kvadratu ir įsidėmi, kurioje vietoje stovi (pagal viduryje stovintį žaidėją). Šis kelis kartus apsisuka ir sustoja, atsigręžęs į kitą pusę. Visas kvadratas turi taip pasisukti

ir sustoti, kad kiekvienas viduryje stovinčiojo atžvilgiu užimtų tokią pačią vietą.

Piršto atspaudas

Priemonės: rašalas, skirtas antspaudams; popieriaus lapai.

Tikslas: žaidimas skirtas pastabumui, atidumui.

Rastas vienas vagies piršto atspaudas. Kiekviena skiltis ar žaidėjų pora gauna po kopiją ir dar šešis panašius atspaudus. Žaidėjams reikia surasti, kas buvo vagis, kurie atspaudai sutampa.

Gyvūnai

Priemonės: paveikslai su žvėrių atvaizdais, kietas popierius, žirklys, klėjai.

Tikslas: žaidimas skirtas pastabumui lavinti.

Paruošiama tiek žvėrių paveikslų, kiek yra žaidėjų, skilčių ar komandų. Gyvūnai turi būti panašūs, pvz., šuo, vilkas, meška arba: lapė, voverė, kiškis. Suklijuoti iškarpas ant kietesnio popieriaus. Tada paveikslus sukarpyti ir sumaišytas dalis sudėlioti sueigos vietoje. Skiltis gauna žvėries vardą ir turi iš dalių surinkti visą žvėrį. Galima keistis rastomis piešinio dalimis.

Atspaudų kartoteka

Priemonės: lapai kiekvienam, rašalas.

Tikslas: žaidimas skirtas pastabumui lavinti.

Visi draugovės nariai, kiekvienas atskirai, lapelyje palieka savo pirštų atspaudus. Vadovai lapus padeda, lapus sužymėję tik jiems žinoma tvarka. Po kelių mėnesių kiekvienas turi atpažinti savo atspaudus.

APŠILIMO ŽAIDIMAI

Akla abėcėlė

Priemonės: po raištį kiekvienam dalyviui, virvė.

Tikslas: žaidimas ugdo pasitikėjimą savimi.

Žaidimo dalyviai užsiriša akis, abiem rankomis paima už virvės. Vadovas pasako dalyviams raidę arba figūrą, kurią žaidėjai turi padaryti iš virvės. Jie patys nusprendžia kada užduotis atlikta. Pratimas kartojamas keletą kartų, nurodant žaidėjams įvairias raides ir figūras.

Atomai ir molekulės

Priemonės: muzika.

Tikslas: susipažinti, pastebėti kitų išorines ir atrasti vidines savybes.

Pagal muziką žaidėjai tarsi atomai juda chaotiškai. Muzika pritildoma ir paskelbiamas koks nors požymis, pagal kurį žaidėjai sudaro grupes – molekules. Grupės nariai 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. Pvz., kieno akys žalios ar mėlynos, kieno tamsūs (šviesūs) plaukai, kas nešioja auskarus, žiedus ar kt., kas augina naminius gyvūnus, kas yra vegetarai ir t.t. paskutinis požymis gali būti – „kas pasiruošęs sueigai, grupės darbui?“.

Atspėk

Priemonės: švilpukas.

Tikslas: žaidimas lavina klausą, orientaciją.

Žaidėjai sudaro ratuką. Viduryje yra vienas, kuris po signalo užsimerkia. Vadovas paduoda kuriam nors žaidėjui švilpuką, kuris turi sušvilpti. Po signalo viduryje esantis žaidėjas atsimerkia ir bando atspėti, kas sušvilpė. Jei atspėja, pasikeičiama vietomis.

Atspėk, kas esi

Priemonės: popieriaus lapeliai (kuriuos reiks klijuoti ant nugaros).

Tikslas: žaidimas skatina tarpusavio bendravimą.

Kiekvienam žaidėjui ant nugaros priklijuojamas užrašas, skelbiantis, kas jis toks yra (galima pasirinkti temą, pasirinkti animacinius ar knygų herojus). Žaidimo tikslas – išsiaiškinti kas toks esi. Tam, kad išsiaiškintum, reikia eiti prie kitų žaidėjų ir užduoti jiems klausimus, į kuriuos žaidėjai gali atsakyti tik „taip“ arba „ne“.

Bili–Bili–Bob

Priemonės: –

Tikslas: žaidimas skirtas kurti gerą nuotaiką grupėje.

Sustojama ratu, vienas žaidėjas eina į rato vidurį. Esantis rato viduryje turi greitai ranka parodyti į kurį nors kitą žaidėją ir sušukti, pvz., „*Kaubojus!*“. Du žmonės, kurie stovi parodytajam iš šonų, turi suvaidinti vienas kitą šaudančius kaubojus. Tarp jų stovintis dramatiškai „miršta“. Jei rato viduryje stovintis žmogus spėja suskaičiuoti iki penkių, o kuris nors iš žaidėjų dar nesusorientavo, ką jis turi daryti, eina į rato vidurį, o buvęs viduryje stoja į jo vietą. Pasikeičia vietomis ir tuo atveju, kai kuris nors iš dalyvių suklysta, pvz., parodo ne tai, kas buvo prašyta.

Pastaba: paprastai yra gerai pradėti nuo trijų paprastų kreipinių, kol žaidėjai pradeda orientuotis. Tada sąrašą galima plėsti. Keletas pasiūlymų:

- Kaubojus (žr. viršuje).
- Pop žvaigždė – viduryje stovintis žaidėjas dainuoja į mikrofoną, o greta jo stovintys fanatiškai tiesia rankas ir paaugliškai rėkia.
- Vadas – vidurinysis žaidėjas iš rankų virš galvos pasidaro plunksnų karūną, o greta jo stovintys pradeda irkluoti kanoją, tačiau viena kryptimi.
- Skrudintuvas – vidurinysis žaidėjas yra duona, iššokanti iš skrudintuvo, o jam iš šono esantys apkabina rankomis „duoną“, padaro skrudintuvą.

- Vieniša namų šeimininkė – vidurinysis žaidėjas yra šeimininkė, maišanti košę, o jai iš šonų esantys žaidėjai vaidina jos vaikus, tampančius ją už sijono.

Gėlininkas

Priemonės: –

Tikslas: žaidimas lavina mąstymą, kūrybingumą, atmintį.

Žaidėjai susėda ratu. Jų viduryje – gėlininkas. Kiekvienas susigalvoja kokios nors gėlės pavadinimą. Gėlininkas vardija gėles. Žaidėjas, kurio gėlės pavadinimą atspėjo, žengia žingsnį už rato. Laimi žaidėjai, kurių pasirinktos gėlės pavadinimas nebuvo atspėtas.

Energija

Priemonės: –

Tikslas: sukaupti energiją prieš judrius žaidimus.

Reikia sustoti visiems ratu ir susiimti už rankų. Energija juda ratu ir yra perduodama rankos paspaudimu. Iš pradžių vadovas siunčia energijos impulsą į vieną pusę, po to į kitą. Tada galima pasiųsti impulsą abiem rankomis priešingomis kryptimis. Tai reiškia, kad vienas asmuo gaus energiją iš abiejų pusių tuo pačiu metu ir turės suspausti abi rankas, kad energija tekėtų toliau. Kai grupė jau sugeba atlikti šį testą, galima pasiūlyti atlikti kitą – persiųsti energiją užmerktomis akimis. Vadovas turėtų po 10 sekundžių pasiųsti dar du energijos impulsus. Galima tęsti toliau ir siųsti energijos impulsus vis greičiau ir greičiau, kol išgirsime juoką, leidžiantį suprasti, kad jau yra sukaupta pakankamai energijos pradėti kitam žaidimui.

Gordijo mazgas

Priemonės: –

Tikslas: žaidimas lavina mąstymą.

Maždaug šešių žmonių komandos sustoja ratu apie pusės metro atstumu vienas nuo kito. Kiekvienas suneria savo ranką su priešais stovinčio draugo ranka. Paskui visi turi išpainioti šį didžiulį mazgą nepaleisdami rankų.

Išmatuok kūnu

Priemonės: –

Tikslas: lavina fantaziją, mąstymą kūrybingumą.

Visi atsistoja ir susiranda porą. Visoms poroms duodamos penkios minutės, kad kuria nors kūno dalimi išmatuotų kokį nors daiktą ar baldą, esantį kambaryje. Reikia išrasti patį juokingiausią ir linksmiausią matavimo būdą. Po 5 min. reikia pranešti kitiems matavimo rezultatus, pvz.: „*Ši spintelė yra 210 krumplių ilgio*“.

Į praeitį

Priemonės: –

Tikslas: žaidimas lavina mąstymą, fantaziją, komunikabilumą.

Visi atsistoja ir susiranda sau porą. Užsimerkia ir įsivaizduoja, kad pasuko laikrodį 20, 30 ar 100 metų atgal. Aptarti to laikotarpio temas ir kalbėjimo būdą.

Kartojimas su kamuoliu

Priemonės: kamuolys.

Tikslas: lavina atmintį ir reakciją.

Visi sustoja ratu. Kuris nors žaidėjas meta kamuolį kitam, esančiam rate. Žaidėjas, pagavęs kamuolį, pasako kokį nors dalyką, kurį išmoko per pastarąsias kelias minutes ar valandas, tada meta kamuolį kam nors kitam, kuris padaro tą patį ir t.t.

Kas dėžėje?

Priemonės: dėžė, daiktai, skirti spėliojimui.

Tikslas: žaidimas lavina mąstymą, problemų sprendimo ir kalbos įgūdžius.

Patalpos priekyje stovi dėžė, kurioje yra kažkoks daiktas. Dalyviai užduoda klausimus, mėginami atspėti, kas yra dėžėje. Atsakyti galima tik „taip“ arba „ne“.

Kas ne savo vietoje?

Priemonės: –

Tikslas: dėmesio lavinimui.

Visų pirma, visi susėda į ratą ir užsimerkia. Vadovas paliečia du žaidėjus. Jie turi tyliai pasikeisti vietomis arba išeiti iš patalpos. Užsimerkusieji bando atspėti, kurie žaidėjai pasikeitė vietomis arba išėjo. Tie, kuriuos atspėja, grįžta į savo vietas.

Kas pasikeitė?

Priemonės: –

Tikslas: žaidimas lavina dėmesį, atmintį, mąstymą.

Visi atsistoja ir susiranda porą. Per vieną minutę reikia pastebėti kuo daugiau vienas kito išvaizdos detalių. Po to žaidėjai nosisuka vienas nuo kito ir stengiasi ką nors savyje pakeisti. Tada bandoma atspėti, kas pasikeitė.

Kūrybiškas rankos paspaudimas

Priemonės: –

Tikslas: skatina kūrybiškumą.

Kiekvienas atsistoja ir prisistato kitiems penkiems žmonėms vis kitaip paspausdamas ranką.

Variantas: galima pasiskirstyti poromis ir sugalvoti kuo išradingesnį rankos paspaudimą, pasisveikinimą. Po to kitiems pademonstruoti. Išrinkta kūrybiškiausia pora laimi.

Marionetė

Priemonės: kėdės.

Tikslas: žaidimas skatina bendradarbiavimą.

Susiskirstoma poromis. Kiekviena pora turi po kėdę, ant kurios vienas iš jų atsėdėda – jis yra marionetė. Kitas atsistoja sėdinčiajam už nugaros ir turės valdyti marionetę. Pantomimos judesiais valdantysis paima tariamus marionetės siūlus ir pradeda juos vedžioti įvairiomis kryptimis, žaisti su ja, šokti. Marionetė turi paklusti, įsiklausyti, kad galėtų atlikti viską, ko šis nori. Po to apsisikeičiama vietomis.

Pagal ūgį

Priemonės: –

Tikslas: ugdo mąstymą, pasitikėjimą kitais.

Tegul dalyviai užsimerkę ir nesikalbėdami pabando sustoti pagal ūgį (galima išsirikiuoti ir pagal kurį nors kitą požymį).

Partnerio pristatymas

Priemonės: –

Tikslas: lavina kalbą, kūrybiškumą, atmintį.

Kiekvienas pasirenka draugą ir abu pasikalba 5 minutes. Paskui jie vienas kitą pristato kitiems, remdamiesi informacija, kurią sužinojo bendraudami vienas su kitu.

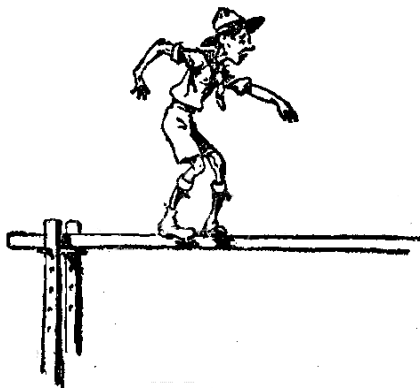
Variantas: žaidėjai susiskirsto poromis ir abu pasikalba 5 minutes, stengdamiesi kuo daugiau sužinoti vienas apie kitą. Paskui jie vienas kitą pristato likusiems, remdamiesi informacija, kurią sužinojo bendraudami vienas su kitu. Partnerio pristatyme jie turi pameluoti apie jį tris dalykus, o likusieji turi atspėti, kur pasakyta netiesa.

Pasitikėjimo ratas

Priemonės: –

Tikslas: skatina pasitikėjimą kitais.

Grupė stovi ratu labai susiglaudusi, o vienas iš grupės stovi rato vidury. Jis užsimerkia, įtempia raumenis ir lėtai svyra kuria nors kryptimi. Grupė lėtai sulaiko svyrantįjį ir vėl lėtai stumia kita kryptimi. Svyruojantįjį stengiamasi sugauti ir prilaikyti, kad jis neparkristų. Po to apsikeičiama vietomis. Baigus pratimą, patartina iškart aptarti naujus potyrius, kilusius jausmus, mintis.



Piešinys

Priemonės: baltas popierius, pieštukai, piešinys.

Tikslas: lavina sugebėjimą klausyti kito, verbalinės kalbos įgūdžius – tiksliai apibūdinant, nupasakojant tai, kas matoma.

Grupė suskirstoma poromis. Pora susėda atsiremdama nugaromis vienas į kitą. Vienas turi piešinį, o kitas – tuščią popieriaus lapą. Turintis piešinį pasakoja, ką piešti, o antrasis piešia. Jei kas neaišku – pasitiksina.

Reklaminės pertraukėlės

Priemonės: įvairios (patys pasirenka).

Tikslas: įtvirtina mokomąją medžiagą.

Kiekviena komanda gauna arba pasirenka temą ir pateikia savąjį reklaminės TV pertraukėlės variantą. Žaisti galima komandomis arba poromis.

Robotas ir meistras

Priemonės: –

Tikslas: ugdo pasitikėjimą, gali būti naudojamas kaip terapinis žaidimas.

Dalyviai susiskirsto poromis, pasklinda po gana didelį plotą. Vienas poros narys užmerkia akis – jis bus robotas. Kitas bus meistras, kurio užduotis – saugiai vedžioti nematantį robotą, kad jis nesusidurtų su kitu robotu. Norėdamas, kad robotas pradėtų eiti, arba norėdamas jį sustabdyti – meistras turi

paliesti roboto nugarą. Norėdamas, kad robotas suktų į kairę arba į dešinę, meistras paliečia roboto kairįjį arba dešinįjį petį.. pavaikščiojus keletą minučių, pora keičiasi rolėmis.

Seklys

Priemonės: –

Tikslas: lavina pastabumą, mąstymą, greitą orientaciją erdvėje.

Vienas žaidėjas sako: „*Aš seku ir matau kažką, kas prasideda raide...*“. Ir pasako raidę, kuria prasideda pavadinimas to daikto, kurį jis mato. Pvz., „*Aš seku ir matau kažką, kas prasideda raide „P“ (Pieštukas)*“. Kitas žaidėjas turi apsižvalgyti aplink ir surasti (atspėti) tą daiktą. Jeigu jis atspėja, kitą daiktą įvardija jis. Turi būti vadinami tik tie daiktai, kuriuos galima pamatyti ir kurie tuo metu yra toje vietoje.

Skulptorius ir molis

Priemonės: –

Tikslas: skatina pasitikėjimą.

Susiskirstoma poromis. Vieni skulptoriai, kiti – molis. Skulptorius išjudina ir prikelia sustingusį molį. Molis pasiduoda skulptoriaus prisilietimui tiek judesiu, tiek veido mimika. Vėliau pasikeičiama vaidmenimis su porininku.

Pastaba: galima žaisti ir žaidimų – mįslių. Nulipdoma kas nors, o kiti turi atspėti, kas yra pavaizduota.

Susėskime ant kelių

Priemonės: –

Tikslas: lavina pasitikėjimą savimi ir kitais.

Visi sustoja ratu, pasisukę kairiuoju petimi į vidurį, 15 cm atstumu vienas nuo kito veidu į kaimyno nugarą. Susikimba per liemenį ir visi kartu sėdasi už nugaros esančio žmogaus kelių. Jei tai gerai pavyks, visi remsis į vienas kito kelius, panašiai kaip kortų namelis ar domino statinys.

Voras audėjas

Priemonės: vienas ar keli siūlų kamuoliukai.

Tikslas: lavina mąstymą, atmintį.

Tegul grupė sustoja (susėda) dideliu ratu. Pirmas vaikas paima siūlo galą ir meta kamuolį į kitą rato pusę. Kamuolį pagavęs dalyvis irgi paima už siūlo ir meta kamuolį kitam. Kai kamuolys išvyniotas, grupė turi atvirkštine eilės tvarka jį vėl suvynioti.

Pastaba: siūlų kamuoliuką galima mesti kuriam nors žmogui, prieš tai pasakant jam kokį komplimentą, pastabą.

Žodžių žaidimas (1)

Priemonės: –

Tikslas: lavina greitą reakciją, orientaciją, mąstymą.

Vienas žaidėjas pasako kokį nors žodį (pvz., šalies, gėlės, gyvūno pavadinimą). Kitas žaidėjas turi pasakyti žodį (iš tos pačios srities), kuris prasideda ta pačia raide, kuria baigėsi prieš tai pasakytas žodis (pvz., pasako Lietuva, tai antras turi sugalvoti valstybę, kuri prasideda raide A (Austrija), ir t.t.). Tas, kuris negali pasakyti kito žodžio, jis iškrenta iš žaidimo. Ilgiausiai išbuvęs nesuklydęs laimi.

Žodžių žaidimas (2)

Priemonės: popierius, rašiklis.

Tikslas: lavina kūrybiškumą, greitą mąstymą.

Sugalvojama kokį nors ilgą žodį, pvz., *pasilinksminimas*, ir iš raidžių, kurios yra tame žodyje, sudaroma kuo daugiau naujų žodžių: linksmai, mina, linas. Laimi tas, kuris sugalvoja daugiausia žodžių.

Zoologijos sode

Priemonės: –

Tikslas: lavina pastabumą, kūrybingumą, atmintį, mąstymą.

Kiekvienas žaidėjas pavirsta koku nors žvėrimi ar paukščiu. Žaidėjai po vadovo ženklo mėgdžioja to gyvūno ar paukščio balsą.

Kai vadovas duoda ženklą antrąsyk, žaidėjai nutyla. Pakviestas į vidurį turi išvardinti girdėtų gyvūnų pavadinimus. Laimi žaidėjas, išgirdęs daugiau skirtingų balsų.

Pusiausvyra

Priemonės: virvelė.

Tikslas: žaidimas skirtas pusiausvyrai išlaikyti.

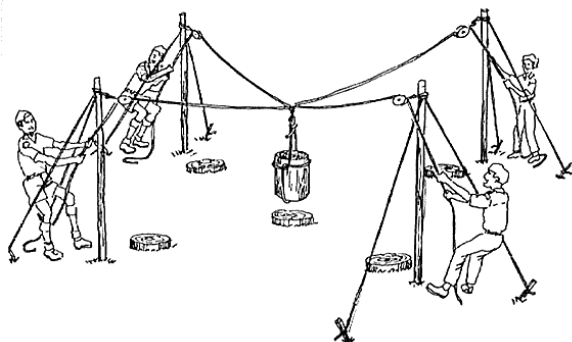
Visa skiltis turi sustoti taip, kad kojos tilptų į 30 cm (vienos pėdos) skersmens ratelį. Ratą galima pažymėti virvele ar kitaip.

Mūsų baimės

Priemonės: pintinė, lapeliai ir pieštukai kiekvienam.

Tikslas: žaidimas padeda pažinti kitus..

Susėda ratu. Kiekvienas lapelyje parašo ir užbaigia sakinį: „Šiame būrelyje bijau...“. Pvz.: „Šiame būrelyje bijau, kad iš manęs juoksis“. Visi lapeliai sumetami į pintinę rato vidury. Tada ištraukiamas bet kuris, garsiai perskaitomas, pvz.: „Bijau išreikšti savo nuomonę, nes iš manęs šaipysis“, po to visi aptaria tokią baimę, tačiau be pastabų ir kritikos. Pabaigoje galima apžvelgti, apibendrinti, aptarti, kas buvo pasakyta, girdėta. Vietoj „baimių“ galima užrašyti: troškimai, rūpesčiai, kas džiugina...



SUSIPAŽINIMO ŽAIDIMAI

Ant kėdžių

Priemonės: kėdės.

Tikslas: žaidimas skirtas įsiminti vardus, įsitvirtinti grupėje..

Kėdės sustatomos ratu. Visi nusiauna batus ir sustoja ant kėdžių. Nekalbėdami ir judėdami tik laikrodžio rodyklės kryptimi, visi turi sustoti pagal:

- a) vardus abėcėlės tvarka;
- b) gimimo mėnesį ir dieną;

Žaidimo vadovas nurodo, kur turi stovėti pirmasis ir paskutinis žaidimo dalyvis.

Padariau tai savaip

Priemonės: rašikliai ir popierius.

Tikslas: žaidimas skirtas pažinti vienas kitam.

Išrašyti kokios nors dainos žodžius ir išdalyti vaikams. Vaikai peržiūrėję perrašo žodžius, remdamiesi pagrindiniais dalykais, kuriuos nesenai sužinojo (pvz., sueigos metu). Grupės gali padainuoti ar suvaidinti savo naują sukurtą dainą.

Susipažinkime (1)

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skatina bendravimą, vienas kito pažinimą.

Per 30 sekundžių prisistatyti kuo didesniai skaičiui žmonių, arba susirasti ką nors, gimusį tą patį mėnesį. Arba surasti tris aukštesnius ir tris žemesnius už save žmones, o galbūt kuo tiksliau prilygstančius žaidėjui ūgiu. Galima surasti, kam patinka tokia pat spalva.

Susipažinkime (2)

Priemonės: -

Tikslas: skatinti pažinti vienas kitą.

Sustojama ratu poromis, kad vienas poros narys būtų viduriniame, kitas – išoriniame rate. Žaidimas vykdomas tokiais etapais:

- pasisveikinimas;
- užduoties atlikimas;
- atsisveikinimas ir porų pasikeitimas, keičiantis per keletą žmonių į dešinę ar kairę.

Užduočių pavyzdžiai:

- ✓ užmerktomis akimis apibūdinti savo partnerį;
- ✓ pasakyti savo porai ką nors malonaus;
- ✓ paprašyti, kad partneris papasakotų, ką jis šiandien veikė;
- ✓ pasakyti savo vardą iš kito galo;
- ✓ paniūniuoti savo mėgstamą melodiją;
- ✓ pakeisti 3 dalykus savo išvaizdoje ir pan.;

Pastaba: turi būti labai aiškiai sutartas pasikeitimo ratuose signalas, kad, jam suskambėjus, dalyviai žinotų, kuria kryptimi ir per kiek žaidimo dalyvių judėti.

Tiltas

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas-ledlaužis, skatinantis susipažinti.

Ant žemės nubraižomos dvi lygiagrečios juostos, tarp kurių yra maždaug 20 cm. tarpas. tai ir bus tiltas, kurio ilgis bus atsižvelgiant į dalyvių skaičių. Jei dalyvių labai daug, galima daryti du arba tris tiltus.

Žaidimo dalyviai sustoja ant tilto vorele. Vadovui davus ženklą, visi turi pakeisti savo stovėjimo ant tilto vietą, nuo jo nenulipdami. Vadovas liepia sustoti įvairia tvarka: pagal abėcėlę, pagal gimimo metus/mėnesius/dienas ir pan.

Vardas ir biografija

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skirtas pristatyti savo vardą kitiems grupės nariams.

Sustojama ratu. Dalyviai iš eilės pasako: savo vardą, vietovę ir daržovę, vaisių arba uogą... visi žodžiai turi prasidėti vardo pirmąja raide, pvz., „*Aš esu Birutė, atvykau iš Balbieriškio, mėgstu braškes*“.

Vardas ir nuotaika

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skirtas įsiminti vardus, pažinti nuotaikas.

Sustojama ratu. Kiekvienas dalyvis pasako savo vardą ir tai atlieka tokiu tonu, kuris atspindi jo šiandieninę nuotaiką.

Vardų kryžiažodis

Priemonės: pieštukai, languotas popierius.

Tikslas: susipažinimas, vienas kito vardų įsiminimas.

Kiekvienas gauna lapą, kuriame į langelius įrašo savo vardą, o tada eina prie kitų dalyvių ir klausinėja jų vardų. Vardai surašomi popieriuje kryžiažodiniu būdu.

Variantas: esant didelei grupei, galima klausti tik dalies grupės dalyvių jų vardų. Kai grupelė susirinkusiųjų nedidelė, galima pabandyti surašyti ne tik vardus, bet ir pavardes.

Veidu į veidą

Priemonės: -

Tikslas: surasti panašumus ir skirtumus, skatina artimiau susipažinti.

Žaidėjai susėda po du, vienas priešais kitą. Užduotis: per tris minutes surasti penkis tarpusavio panašumus ir skirtumus. Po trijų minučių keičiamasi poromis ir tęsiama toliau. Kai visi bus pakalbėję 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 nei „kaip visi“ yra geriau?

Panašios poros

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skatina pažinti vienas kitą, artimiau susipažinti.

Visi ieško sau poros, kol suranda asmenį, kuris mėgsta tą patį dalyką, panašiai atrodo, ten pat gimė ar pan. Reikia surasti 3 tokius panašumus. Po to žaidimo vedėjas visų išklauso, kuom panašūs.

Pasakojimas apie kitą

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skatina pažinti vienas kitą, artimiau susipažinti.

Poros vienas kitam truputį papasakoja apie save. Tada kiekvienas apie savo porą papasakoja visiems: pasako vardą, ką jis mėgsta, ką moka, kur gyvena ir pan.

Lobio ieškojimas

Priemonės: lapas su klausimais ir pieštukas kiekvienam.

Tikslas: žaidimas skatina pažinti vienas kitą, artimiau susipažinti.

Žaidžia iki 30 žaidėjų. Kiekvienas gauna klausimų sąrašą, - tam, kad susipažintų su kitais ar pagal nurodytą pokalbių temą pasikeistų nuomonėmis ir jas užsirašytų. Klausimus galima sugalvoti labai įvairius. Pvz.:

- surasti du žmones, kurie vaikystėje mėgo tą patį žaidimą;
- surasti du kūrybingus žmones ir papasakoti, kaip tai pasireiškia;
- surasti keturis žmones, kurie labai juokėsi pereitą savaitę, ir papasakoti tą įvykį ar juoką;

- surasti tris, kurie labiau linkę stebėti kitus žaidžiant ar sportuojant, negu patys žaisti;
- surasti vieną asmenį, kuris mano, jog pyktis visuomet veda į smurtą;
- surasti tris, kurie mano, jog ginčai ir nesutarimai tarp žmonių – tai natūralus, neišvengiamas dalykas;
- surasti du, kurie sugeba nesutarimus spręsti – išsikalbėti ir susitarti;
- surasti du, kuriems nepatinka varžybiniai žaidimai ar sportas;
- surasti keturis, kurie aiškiai skiria smagius užsiėmimus ir darbą...



ATSIVĖRIMO ŽAIDIMAI

Dešimt

Priemonės: popierius ir pieštukas kiekvienam.

Tikslas: skatina teigiamą savęs vertinimą.

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 žmogui.

Galva ir kūnas

Priemonės: popierius, pieštukai.

Tikslas: lavina kūrybiškumą, skatina džiugią nuotaiką.

Kiekvienas žaidėjas nupiešia ant savo lapo galvą ir kaklą (tai gali būti bet kas – ir žmogus, ir gyvūnas, ir koks nors išgalvotas personažas). Tada užlenkia tą lapo dalį taip, kad matytųsi tik kaklo apačia ir perduoda tą lapą kitam, kuris turi nupiešti kūną, nežiūrėdamas, kokia galva yra nupiešta. Piešiama iki kojų pradžios. Lapas vėl užlenkiamas ir perduodamas sekančiam žaidėjui. Tretieji nupiešia kojas ir perduoda tam, kuris pradėjo piešti. Lapą išvynioti gali ir bet kuris kitas žaidėjas.

Karšta kėdė

Priemonės: kėdė.

Tikslas: skatina atvirumą ir nuoširdumą.

Visi susėda ratu. Vienas vaikas sėdi karštoje kėdėje. Visi kiti gauna po vieną minutę išsakyti savo teigiamus atsiliepimus apie sėdintįjį „karštojoje kėdėje“. Klausytojas turi tylėti arba sakyti tikrai „*Ačiū*“. Leisti karštojoje kėdėje pasėdėti kiekvienam komandos nariui.

Knyga apie mane

Priemonės: popierius, priemonės piešimui arba rašymui.

Tikslas: skatinti geresnį savęs pažinimą, stiprina pasitikėjimą savimi.

Sulenkiama A4 formato lapai ir iš jų padaroma knyga. Iš išorės pridedamas spalvoto popieriaus lapas ir lapai susegami. Tušinuku kiekvieno lapo apačioje parašomas nebaigtas sakinytis. Pradedama 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 (galvoja), 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 parinkti reikia pagal dalyvių amžių. Mažesniems dalyviams tenka padėti užbaigti sakinius. Vėliau savo knygas galima perskaityti kitiems. Jei vaikai neturi mamos ar tėčio, atvirai apie tai pasikalbėkite. Aptarkite, ką vaikas gali įrašyti knygoje. Pvz., *aš nepažįstu savo tėčio, tačiau jis atrodo šitaip ir pan.*

Mano kortelė

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

Tikslas: ugdo pasitikėjimą savimi, stiprina pozityvius jausmus.

Visi susėda ratu ir ant kortelės užrašo savo vardą. Kortelės užverčiamos ir sudedamos rato viduryje. Viena kortelės pusė

lieka tuščia, nes viskas rašoma toje pusėje, kurioje yra užrašytas to žmogaus vardas. Kai kortelės sudedamos į vidurį, kiekvienas pasiima po vieną, bet ne savo kortelę. Šalia vardo užrašoma kas nors teigiamo apie tą žmogų ir kortelė padedama atgal. Jei grupelė nedidelė, tai visi kartojama, kol kiekvienas užsirašo ant visų kortelių. Didelėje grupėje galima užrašyti tik ant penkių – šešių kortelių, nes paskui būna sunku surasti kortelę, ant kurios dar nerašyta. Po to žaidimo vadovas surenka visas korteles ir perskaito vienos kortelės užrašus, dalyviai turi atspėti, apie ką kalbama.

Pavaizduok jausmą

Priemonės: lenta ir kreida.

Tikslas: skatina pažinti ir pavaizduoti teigiamus ir neigiamus jausmus.

Paprašyti dalyvių išvardinti jausmus, juos užrašyti lentoje. Aptarti, kaip tuos jausmus galima išreikšti. Po to dalyviai pasiskirsto poromis ir suvaidina kurį nors jausmą, užrašytą lentoje. kiti dalyviai turi atspėti, kas tai buvo.

Saldainiai

Priemonės: saldainiai arba siūlų ritė,

Tikslas: skatina vienas kito pažinimą bei atsivėrimą.

Dalyviai pasiima kiek nors saldainių. Paskui pasako tiek dalykų apie save, kiek pasiėmė saldainių.

Variantas: atsivynioja tiek siūlo, kiek nori. Po to pasako tiek dalykų apie save, kiek kartų turimą siūlą gali apsivynioti apie savo mažąjį pirštelį.

Šilti pūkai

Priemonės: kėdės.

Tikslas: skatina teigiamą savęs vertinimą, sugebėjimą pagirti kitą žmogų.

Vienas grupės narys sėdasi į kėdę, kiti susėda aplinkui. Kiekvienas dalyvis išsako, ką jis vertina sėdinčiajam pūkuose. Pratimas tęsiamas tol, kol visi bus pagirti/apkalbėti.

Variantas: galima pasakyti, kad dalyviai išreikštų, ką jie vertina, pastebi vieni kituose tam tikru laiku – savaitgalio susitikime, kelionėje ir t.t.

Pastaba: per gimtadienį (ar kai akivaizdu, kad žmogui labai sunki diena) tegul grupė „apgaučia šiltais pūkais“ tik tą vieną žmogų.

Šventė

Priemonės: po 10 saldinių kiekvienam dalyviui.

Tikslas: skatina teigiamą savęs vertinimą, bendravimą.

Kiekvienas dalyvis gauna po 10 saldinių. Grupės nariai eina vienas prie kito ir dalina saldinius. Duodamas saldinių, žaidėjas turi pasakyti draugui, ką ypatingai jame vertina. Saldinius reikia išdalinti skirtingiems žmonėms. Užduotis baigta, kai visi saldainiai išdalinti.

Žvakė

Priemonės: žvakė ir degtukai.

Tikslas: skatina teigiamą savęs vertinimą.

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. Ir t.t. Užduotis laikoma atlikta, kai kiekvienas būna apkalbėtas du kartus.

Pastaba: Vadovas turėtų kalbėti pirmiausia apie tuos žmones, kurie mažiausiai grupės vertinami.

Geros ypatybės

Priemonės: (popieriaus lapas ir pieštukas kiekvienam).

Tikslas: žaidimas skatina mąstymą.

Surašyti ar garsiai iš paruošto sąrašo perskaityti (papasakoti) tas žmogaus savybes, kurios, apibūdina gerą, malonų, pagarbų žmogų. Arba, pavyzdžiui, išvardinti įsivaizduojamas gero vadovo(-ės), sūnaus ar dukros, motinos ar tėvo savybes...

Mėgiamas asmuo

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas minčių išsakymui.

Papasakoti apie žmogų, kurį gerbiu ar mėgstu.

Medis

Priemonės: popieriaus lapai ir pieštukai.

Tikslas: žaidimas minčių išsakymui.

Jeigu būčiau medis, koks būčiau ir kodėl? Nupiešti.

Gražus medis

Priemonės: sausos medžio šaka, smėlio pripiltas kibiras arba spalvota virvė, lapeliai, rašikliai.

Tikslas: žaidimas skatina, teigiamą savęs ir kitų vertinimą, bendravimą.

Sausos medžio šaką įstatyti į smėlio pripiltą kibirą arba pakabinti ant ištemptos virvės (spalvotos). Būrelio nariai kviečiami pakabinti lapelius, ant kurių užrašo kito kurio nors nario vardą, malonią to asmens savybę ir savo vardą. Reikėtų pakabinti bent po vieną lapelį su kiekvieno žmogaus vardu.

Apie save

Priemonės: klijai, žirkklės, popierius, seni žurnalai.

Tikslas: žaidimas skatina pažinti vienas kitą, artimiau susipažinti, lavina kūrybingumą.

Kiekvienas pagamina plakatą ar suklįjuoja koliažą, kuriame būtų: to asmens atvaizdas, šeimos atvaizdas, mėgiami ir nemėgiami dalykai, troškimai ir siekiai.

Draugystės laiškas

Priemonės: popierius, rašiklis.

Tikslas: stiprina pozityvius jausmus.

Paruošti sveikinimo lapelį ir jame užrašyti kai ką panašaus: „Džiaugiuosi, kad esame draugai, nes...“, „Man tu brangi, nes...“.

Vertingas asmuo

Priemonės: lapelis kiekvienam, pieštukai.

Tikslas: žaidimas teigiamą savęs vertinimą.

Kiekvienas ratelio narys gauna popieriaus lapą, kurio viršuje užrašo: „Aš, (vardas), esu vertingas asmuo, nes...“. Lapeliai siunčiami ratu, kiekvienas parašo sakinio tęsinį, turėdamas galvoje ant lapo pasirašiusįjį asmenį. Kai lapas sugrįžta tam asmeniui, jis visiems garsiai perskaito, kas užrašyta.

Savaitės laikrodis

Priemonės: popieriaus lapas ir pieštukai kiekvienam.

Tikslas: žaidimas skatina daugiau pažinti kitus ir save.

Susėsti būreliais po 4 ar 6 žmones. Kiekvienas gauna popieriaus lapą ir spalvotų pieštukų.

Pirmoji dalis: nupiešti ratą ir jį padalinti į dalis pagal tai, kaip paskirstome savo laiką, nežymint miego ir valgymo – kokią jo dalį praleidžiame darbe ar mokykloje, kiek ruošiamo pamokas, kiek praleidžiame namuose su šeima, kiek skiriame draugams, pokalbiams telefonu ir kt.

Antroji dalis: nupiešti tokį pat apskritimą, tik šį kartą suskirstyti savo laiką taip, kaip tikrai norėtume ir pageidautume.

Trečioji dalis: su kitais pasidalinti, kaip nuo pirmojo „laikrodžio“ pereiti prie antrojo.

Dovanos svarbiems asmenims

Priemonės: dėžutė, rašiklis, klėjai, popieriaus lapeliai, saldainiai.

Tikslas: žaidimas skatina pažinti vienas kitą, teigiamam savęs ir kitų vertinimui.

Žaidėjai sėdi ratu ir, vardydami savybes, pažiūri į tą asmenį, kuriam ta savybė tinka. Arba savo kaimynui iš kairės siunčia „spalvos dovaną“, pvz.: „Tau skiriu geltoną spalvą, nes esi linksma, kaip saulutė“. Arba prieš užsiėmimą paruošiama dovana – tiek saldainių, kiek yra žaidėjų; į keletą popieriaus sluoksnių suvyniojama dėžutė. Ant kiekvieno sluoksnio

užrašyta po vieną savybę ar bruožą; pirmasis, atvyniojęs pirmąjį sluoksnį, paduoda asmeniui, kuriam apibūdinimas tinka, o tas antrą sluoksnį perskaito ir perduoda kitam. Galų gale paskutinioji atidaro dėžutę (viduje saldainiai) ir vaišina visus. Reikia pasirūpinti, kad visi būtų paminėti ar gautų dovanų.

Ypatybių sąrašas:

- Žmogus, kurį dabar geriau pažįsti.
- Žmogus, primenantis kitą mėgiamą asmenį.
- Pasakęs ar papasakojęs ką nors tikrai įdomaus.
- Turintis kažką bendro su tavimi.
- Asmuo, kurį norėtum geriau pažinti.
- Kurio buvimas šiame ratelyje tikrai malonus.
- Kuris pasakė ką nors aiškiai, ką pačiam buvo sunku pasakyti, išreikšti.
- Kurio šypsena sužadina draugišką nuotaiką.
- Kuris padėjo įsitraukti į šią grupę.
- Kuris kitoks, negu tu, ir kurį gerbi.
- Kuris šioje grupėje dalyvauja aktyviau, negu anksčiau.
- Kuris tikrai išgirdo, ką sakei ar pasakojai.
- Su kuriuo norėtum praleisti daugiau laiko, pabūti.
- Kuris galėtų tau padėti, būti naudingas.
- Kuris pasakė kažką, kas tau po to tapo aišku.
- Kuris turi gerą vaizduotę.
- Su kuriuo norėtum būti tolimoje saloje.
- Su kuriuo smagu būti, kartu praleisti laiką.
- Kuriuo galima pasitikėti.

Geroji piramidė

Priemonės: popieriaus lapas ir pieštukas kiekvienam.

Tikslas: žaidimas skatina geriau pažinti save; skatina atvirumą ir nuoširdumą.

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

Viršutiniame: „Man patinka Tavo elgesys“.

Viduriniuose: „Pasitikiu Tavimi“ ir „Iš Tavęs mokausi“.

Apatiniuose: „Gerbiu Tavo išmintį“, „Man atrodo 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 šešios savybės apmąstytos ir pasirašyta lapuose tų, kuriems sakiniai galioja. Pabaigoje peržvelgti savo lapą: ar daugiau surinkau parašų, negu tikėjausi? Mažiau? Kodėl kitaip, negu (ar lygiai kaip) tikėjausi? Kas mane skaudina? Kas džiugina? Koks mano elgesys grupėje paskatino tokius atsiliepimus?

Daryti ir stebėti

Priemonės: laikraščiai ir lipnios juostos ritinys kiekvienai grupei; lapas ir rašiklis stebėtojams.

Tikslas: žaidimas padeda pažinti kitus.

Visi suskirstomi į keletą grupių. Kiekvienam išrenkama po stebėtoją, kuris turės stebėti, kaip grupė dirba, apklausos lape atsakydamas į tokius klausimus:

- Kokia grupės nuotaika?
- Kaip nusprendžiama, ką daryti?
- Kiek grupės narių prisideda prie sprendimų?
- Kiek yra veiklių ir neveiklių narių?
- Kuo skyrėsi mergaičių ir berniukų elgesys?
- Ar leista vienam ar kitam ilgiau pasisakyti?
- Kaip kiti klausėsi?
- Kas vadovavo?
- Kaip jie tapo vadovais?
- Kaip pasidalyta darbais?
- Kaip išsprendžiami ginčai?...

Kiekviena grupė sėdi aplink laikraščių krūvą ir lipnios juostos ritinį. Grupės užduotis: pastatyti tiltą, kuris neprilaikomas stovėtų (galima prie grindų jį priklijuoti lipnia juosta). 10 min. duodama darbams suplanuoti (bet negalima darbo pradėti) ir 10 min. – statyti. Tiltas turi būti pakankamai aukštas ir ilgas, kad po apačia būtų galima prakišti 30 x 30 cm plokštę.

Pastačius tiltą, stebėtojai perskaito savo pastebėjimus. Vyksta aptarimas.

Tinklas

Priemonės: siūlų kamuolys.

Tikslas: žaidimas skatina pažinti vienas kitą.

Paruošiamas kamuolys storų siūlų ar virvelės, arba du, jei grupė didelė. Visi sėdi ratu. Vienas laiko siūlo galą, o siūlų kamuolį meta kitam. Tas, kuris pagavo, atsako į žaidimo vedėjo užduotą klausimą, pavyzdžiui: „Kas Tau gyvenime yra svarbiausia? Už ką esi kam nors ypač dėkingas? Tavo įdomiausias ir smagiausias nuotykis?“ ir panašiai. Galima tam pačiam asmeniui užduoti visus klausimus, kelis, ar tik vieną. Atsakiusysis į klausimą(-us) kamuolį meta kitam, laikydamasis siūlo.

Susimąstymo takelis

Priemonės: popieriaus lapeliai, rašiklis, indeliai; arba pupos, arba akmenėliai, arba kortelės.

Tikslas: susimąstymui, savęs pažinimui.

Sakiniai užrašomi ant kortelių. Lapeliai išdėliojami palei takelį, mokyklos koridoriuje ar kitur. Kiekvienas dalyvis gauna tiek pupų, akmenėlių ar spalvotų popieriukų, kiek yra kortelių. Dalyviai pradeda eiti takeliu. Įmeta pupą ar popieriuką į vieną iš dviejų indelių, padėtų prie kiekvieno lapelio. Į dešinėje esantį indelį metama tada, kai sutinkama su lapelyje pasakytu sakiniu, į kairįjį – jei nesutinkama. Einama pavieniui, tylint. Po pratimo visi susėda rateliu ir aptaria kai kurias stoteles. Galima apžvelgti, kiek pasakė „taip“, kiek – „ne“, kokioms mintims visi pritarė. Nebūtina laikytis 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 svarbus(-i) kitiems.

Žinau, kai savo širdyje esu teišus(-i), ir kai meluoju.

Esu draugiškas(-a) visiems.

Stengiuosi būti visiems draugiškas(-a) namie, mokykloje, stovykloje...

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 kantriam(-ai) pačiam(-ai) su savimi.

Kartais tai būna sunku, bet jei ką pažadu, stengiuosi padaryti.

Jeį ko nors labai noriu, tikrai stengiuosi.

Noriu gerbti kitus žmones ir būti pats(-i) gerbiamas(-a).

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 kantrus(-i) su jais.

Sunku elgtis krikščioniškai, kai draugai šaiposi.

Kai kitam žmogui padedu, pats(-i) būnu linksmesnis(-ė).

Mokykloje, stovykloje, namuose ... jaučiama krikščioniška dvasia.

Kai kartais susibaru su tėveliais, man pačiam(-ai) būna nesmagu ir jiems nemalonu.

Stengiuosi gerbti kitus žmones ir noriu būti kitų gerbiamas(-a).

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 dosnus(-i) vargšams.
Turiu slaptą svajonę.
Man sunku apsispręsti.
Aš sakau, ką tikrai galvoju ir jaučiu.
Pasaulis eina į gera.
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 tokį(-ą), koks(-ia) esu.
Man svarbu kiti žmonės.
Man rūpi Lietuvos ateitis.
Mėgstu skaityti, dainuoti, 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 geras(-a) draugas(-ė).
Kai pameluojame, visiems būna nemalonu.
Sėkmadienį 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 tėveliai manim 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.
Girtus vairuotojus reikėtų įkalinti.
Man patinka griežti(-os) mokytojai(-os).
Lankau bažnyčią, nes noriu. Lankau bažnyčią, nes verčia
tėvai.

Dažnai galvoju apie Dievą.
Dažnai galvoju apie ateitį.
Kartais galvoju, 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 patyręs(-usi) artimo žmogaus mirtį.
Malda man dažniausiai nepadeda.
Kas savaitę savo šeimai stengiuosi padaryti ką nors gera.
Kai mirsiu, tikiuosi eiti į dangų.
Esu kitam žmogui pasakęs(-iusi), kad jį myliu.
Esu šeimos nariui pasakęs(-iusi), kad jį myliu.
Esu Dievui pasakęs(-iusi), kad Jį myliu.
Man kartais gėda, kad esu krikščionis(-ė).
Labai norėčiau, kad Jėzus dabar vaikščiotų žemėje.
Mano tėvai turėtų pasitikėti manimi.
Jėzus man artimas, kaip draugas.
Jei būčiau tėvas/motina, savo penkiolikmečiui leisčiau su
draugais kas savaitę naktinėti.

Reiktų ne tik vyrus, bet ir moteris šaukti į kariuomenę.
Reikia, kad 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
sajūdžiui (skautų, ateitininkų...).

Sportuoti sveika ir malonu.

Visos draugystės – amžinos.

Tėvams lengviau suprasti vaikus, negu vaikams tėvus.

Esu dėkingas(-a) savo mokytojams.

RAMŪS IR JUDRŪS ŽAIDIMAI

Nenumatyta iškyla

Priemonės: vokai su laiškais kiekvienai skilčiai; (po vieną ir su Morzės abėcėle).

Tikslas: skautų reakcijai, organizuotumui išbandyti;

Mėnesį ar du prieš žaidimą draugininkas praneša skiltininkams, kad vieną šventadienį bus nenumatyta sueiga, apie kurią niekam iš anksto nebus pranešta. Apie reikalą susirinkti skiltininkams bus pranešta staiga (bet visiems vienu ir tuo pačiu metu). Skiltininkai turės kiek galėdami greičiau surinkti visus savo skautus pranešime nurodytoje vietoje. Skautai turės vykdyti ten gautus nurodymus.

Draugininkas, nutartam sekmadieniui atėjus, pvz., 14val., siunčia į kiekvieno skiltininko butą pasiuntinį su prašymu paduotus vokus skiltininkams įteikti vienu laiku, pvz., lygiai 14.30. vokuose raštas – *„visiems skautams kiek galima greičiau susirinkti ten ir ten (nurodyta vieta), tolesnius nurodymus gausite vietoje“*.

Atvykę į nurodytas vietas, skiltininkai su savo skautais iš ten esančio draugininko gali gauti voką su tolesniu uždaviniu. Draugininkas pasako, kur (kiekvienai skilčiai nurodoma kita vieta) skiltininkas gali atplėšti voką ir perskaityti ten esantį nurodymą. Draugininkas pasižymi laiką, kada nuo jo skiltis paima voką ir susižymi skilties sudėtį (kiek skautų neatvyko).

Atėjęs į nurodytą vietą su savo skiltimi, skiltininkas atplėšia voką, perskaito nurodymą, kuris parašytas Morzės abėcėle. Nurodyme pateikiama kokia nors užduotis. Pvz.: „Nueikite į pridėtame prie laiško žemėlapyje kryžiuku pažymėtą vietą. Vykti ten galite bet kaip, kad ir važiuoti. Priėję pažymėtą vietą ieškokite laiško. Kelyje surinkite kiekvienos rūšies pamatytų medžių lapų“. Atėjusi į žemėlapyje pažymėtą vietą, skiltis randa laišką: „Eikit 400m į šiaurės vakarų pusę“. Ten prasideda pėdsakai, kurie priveda skiltį prie draugininko. Ten susieina ir visų kitų skilčių keliai. Draugininkas turi

pasirūpinti, kad kiekvienos skilties kelias būtų vienodo ilgio. Kiekviena skiltis raportuoja apie savo kelionę ir draugininkas įvertina, kuri skiltis atliko visus uždavinius geriausiai. Svarbiausias dalykas laimėjimui, kad skiltis būtų pilna sudėtimi ir visi punktualiai susirinktų išvykimo vietoje mieste.



Pastabumo lenktynės

Priemonės: įvairūs aiškiai matomi daiktai (pvz., įsmeigta gairėlė), kaklaskarė akims užrišti.

Tikslas: žaidimas lavina pastabumą ir atmintį.

Žaidimo vedėjas pažymi bėgimo kelią, kuriame jis padeda kelis labai aiškiai matomus daiktus, pvz., įsmeigia spalvotą gairėlę ar pan. Žaidėjai prie starto linijos atvedami užrištomis akimis. Vedėjui davus ženklą, žaidėjai atsiriša akis ir bėga prie finišo linijos. Bėgdami jie turi pastebėti ir atsiminti vedėjo sudėliotus daiktus. Pirmas atbėgęs prie finišo linijos gauna tiek taškų, kiek yra bėgėjų. Antrasis – vienu tašku mažiau ir t.t.

Prie finišo linijos kiekvienas žaidėjas atskirai vedėjui išvardija pastebėtus daiktus. Prie žaidėjo gauto taškų skaičiaus pridedamas taškas už kiekvieną pastebėtą daiktą, atimamas taškas už pamirštą, du taškai už pramanytą daiktą.

Pastaba: daiktų skaičius turi būti didesnis už žaidėjų skaičių.

Gyvių lenktynės

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas reakcijai, greičiui lavinti.

Žaidėjai yra pasidalinę į kelias komandas ir išsirikiavę lygiomis eilėmis prie pradžios linijos. 10 – 20 m. nuo tos linijos lygiagrečiai nubrėžiama kita linija, iki kurios žaidėjai turės bėgti. Žaidimo vedėjui davus ženklą, pirmieji komandų žaidėjai nurodytu būdu bėga iki antrosios linijos ir grįžta atgal. Komanda, kurios žaidėjas grįžta pirmas, gauna tašką. Laimi komanda, kuri surenka daugiausia taškų.

Pastaba: žaidėjai turi bėgti ne paprastai, bet imituodami tą gyvį, kurio vardą pasako vedėjas: pvz., šunį (bėgti ant visų keturių, pakeliant kartu dešinę priešakinę koją ir kairę užpakalinę), dramblių pakeliant kartu dešinę priešakinę ir dešinę užpakalinę kojas), varną (bėgti paprastai, bet mosuoti rankomis lyg sparnais), varlę (pritūpus šokinėti) ir pan.

Avys ir vilkas

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas judrumui, reakcijai, greičiui lavinti.

Žaidimo aikštė – pailgas keturkampis, o abiejuose aikštės galuose skersinėmis linijomis atskiriamos lygios dalys – ganyklos. Aikštės tarpas tarp ganyklų – laukas. Vienaime lauko šone išbrėžiamas kvadratas – vilko irštva. Vienas žaidėjų yra vilkas. Jis stovi irštvoje. Kiti žaidėjai – avys. Jie yra vienoje iš ganyklų. Vilkas iš irštvos šaukia avims: „*Bėkit per lauką, kol vilko ten nėra*“. Avys išbėga iš savo ganyklos, stengdamos perbėgti lauką ir nubėgti į antrą ganyklą. Vilkas šoka iš irštvos ir vejasi avį. Pagavęs nusiveda į savo irštva. Paskui avys bėga atgal, o vilkas jų gaudyti išeina jau su pagalbininku – anksčiau pagauta avimi. Kai vilkas pagauna kelias avis, jos susikabina rankomis ir išbėgdamos su vilku pačios jau avių nebegaudo, tik stengiasi padėti vilkui, prie jo privarydamos avis. Gaudo tik vilkas. Avys negali prasimušti pro vilko pagalbininkų rankų grandį. Žaidžiama, kol pagaunamos visos avys. Vilku tampa paskutinė pagautoji avis.

Buldogai

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas judrumui, reakcijai, greičiui lavinti.

Visi skautai išsirikiuoja į eilę šalia apibrėžto buldogo – poros skautų – saugomo ploto. Davus ženklą, visi turi perbėgti į kitą buldogų saugomo ploto pusę, o buldogai stengiasi juos pagauti. Jei buldogui pavyksta pakelti skautą taip, kad jis nesiektų žemės ir išlaikyti jį tol, kol suspės surikti „1 – 2 – 3“, pagautasis tampa buldogu. Vieno žmogaus negali gaudyti daugiau kaip 3 buldogai. Jei pagautasis sugeba priešintis tol, kol lėtai suskaičiuojama iki 10, jis paleidžiamas. Laimi paskutinis nesugautas skautas.

Lenktynės su balionais

Priemonės: keturi ovalūs balionai (arba lazdelės).

Tikslas: žaidimas lavina greitumą, reakciją bei skatina grupinį darbą.

Grupė pasidalija į dvi komandas ir kiekviena dalis pasiskirsto poromis. Paruošiama lenktynių trasa, pažymima pradžia ir pabaiga. Poros sustoja nugaromis ir susikabina per sulenktas alkūnes. Kiekvienos komandos pirmos poros nariams duodama po pripūstą balioną, kurį žaidėjai laiko rankose. Po signalo poros bėga iki tam tikros linijos, esančios už 5-8 m. nuo starto – finišo linijos. ir grįžta atgal. Tada balionus perduoda kitai savo komandos porai, kuri bėga iki linijos ir atgal. Ir t.t. Laimi ta komanda, kuri pirmoji pasiekia finišo liniją. Į vieną pusę atbulas eina vienas žaidėjas, į kitą – kitas.

Pastaba: žaidimas gali būti žaidžiamas ir ne tik kaip komandinis, o ir kaip pavienis (kiekviena pora – už save).

Zuikis ir medžiotojai

Priemonės: du šalikai užrišti akims, du akmenėliai.

Tikslas: žaidimas lavina klausos įgūdžius, orientavimąsi erdvėje.

Visi žaidėjai susėda ratu ant grindų. Rato viduryje lieka tik užrištomis akimis du „medžiotojai“ ir vienas „zuikis“. Šis rankose laiko du akmenėlius ir kas kelios sekundės suduoda

vienu į kitą tam, kad „medžiotojai“ pagal garsą orientuotųsi, kur jis yra. Zuikis laikomas sugautu tik tada, kai jį laiko abu medžiotojai. Kol jį laiko tik vienas medžiotojas, zuikis gali bandyti ištrūkti, kol į pagalbą atskubės ir kitas medžiotojas. Jei zuikį pagauna, į rato vidurį eina kiti trys žaidėjai.

Užimk kėdę

Priemonės: kiek dalyvių – tiek kėdžių.

Tikslas: lavina reakciją, orientaciją.

Žaidėjai susėda ratu ant kėdžių, davus ženklą, visi atsistoja ir eina ratu, rankomis neliesdami kėdžių. Tuo tarpu vadovas paima iš rato vieną kėdę ir sukomanduoja: „*Užimti vietas!*“. Žaidėjai kuo skubiau puola sėstis ant pirmos pasitaikiusios kėdės. Tam, kuriam nepavyksta atsistoti – iškrenta iš žaidimo. Paskui vėl visi atsistoja ir eina ratu, vadovas paima dar vieną kėdę, ir vėl sukomanduoja užimti vietas. Dar vienas žaidėjas lieka be kėdės ir iškrenta ir t.t. Žaidžiama, kol lieka 2-3 žaidėjai. Jie ir yra nugalėtojai.

Plėšikai ateina!

Priemonės: -

Tikslas: lavinti greitą reakciją, kurti gerai nuotaikai grupėje.

Žaidėjai iš savo tarpo išsirenka vieną, kuris bus „sargas“. Visi kiti sustoja įvairiose vietose, paženklintose akmenimis, duobelėmis, lentelėmis, arba prie medžio. „Sargas“ vaikšto po aikštelę, o tas žaidėjas, kurį jis paliečia ranka arba pašaukia vardu, turi eiti paskui jį, įsikibęs į ranką. „Sargas“ vaikščioja paliesdamas čia vieną, čia kitą žaidėją. Taigi, sargų eilė ilgėja, kol galiausiai visi žaidėjai susikimba rankomis. „Sargas“ taip vaikštinėja ir vedžioja visus po aikštelę, kol staiga sušunka: „*Plėšikai ateina!*“. Tada visi tuoj pat išsiskirsto – kiekvienas skuba atsistoti į kurią nors paženklintą vietą. Vienas žaidėjas lieka be vietos – jis tampa „sargu“.

Pastaba: vaikštinėdami žaidėjai gali dainuoti kokią nors dainą, kad būtų smagiau.

Bandymas pasprukti

Priemonės: -

Tikslas: reakcijai, atidumui didinti.

Visi žaidėjai sustoja ratų ir susikimba rankomis, o vienas kuris nors lieka rato vidury. Žaidėjas, esantis rato centre, sako: „Čia gal pralįsiu, čia nepralįsiu, o čia tikrai pralįsiu!“ ir puola visomis jėgomis iš rato. Neatidūs sargai, dėl kurių kaltės bėgliai pasprunka, patys eina į vidurį (tokiam bandymui pasprukti pralaužiant rankų ratą reikia nemažai jėgų).

Labirintas

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skirtas nuotaikai grupėje kelti, lavinti reakcijai, vikrumui.

Visi sustoja ratu palikdami tarpus vienas tarp kito, susiima už rankų ir pakelia jas aukštyn. Vienas kuris nors asmuo – „laivelis“ bėga, o kitas – „žvejys“ – jį gauda. Ir laivelis, ir žvejys turi prabėgti pro kiekvienus iš rankų sudarytus vartus: pro vienus vartus bėga į rato vidų, pro kitus – iš vidaus. „Žvejys“ tik tada gali čiupti „laivelį“, kai jau prabėga pro tuos pačius vartus. Nė vieno vartų aplenkti negalima. Jei „žvejys“ ar „laivelis“ suklysta, tada vartai užsidaro, o tas, kuris suklydo – laikomas sučiuptu ir duoda „fantą“ (kurią vėliau kažkaip turės išpirkti atlikdamas jam sugalvotą užduotį). Tada jo vieton stoja kitas žaidėjas.

Kova dėl bulvės

Priemonės: keturi šaukštai ir dvi bulvės (arba kitos daržovės ar vaisiai).

Tikslas: žaidimas lavina greitumą, reakciją..

Du žaidėjai laiko rankose po du šaukštus. Kairės rankos šaukšte yra bulvė (vietoje bulvės gali būti ir kitokia daržovė ar vaisius – pomidoras, citrina). Žaidėjai bando tuščiuoju šaukštu išimti bulvę iš priešininko šaukšto, saugodami savąjį.

Žvalgai ir sargybinis

Priemonės: šalikas, švilpukas.

Tikslas: žaidimas skirtas klausai lavinti.

Žaidžiama miško aikštelėje, kurios vidury stovėtų medis. Vienas žaidėjas paskiriamas sargybiniu, jam užrišamos akys, o tada jis pastatomas į postą prie medžio.

Kiti žaidėjai – žvalgai. Jie sustoja ratu aplink medį 20 m atstumu. Vienas kuris nors žaidėjas duoda ženklą sušvilpdamas, pradedama tyliai sėlinti prie medžio. Jų tikslas – prisėlinti prie medžio ir ranka paliesti medį arba sargybinių. Tas, kuriam tai pavyksta, keičiasi vietom su sargybiniu. Jei sargybinis išgirsta šlamesį, sušunka „Stok!“ – ir parodo ranka, iš kur šlamesys sklido. Žvalgas, kurį jis tokiu būdu suseka, turi pasitraukti iš žaidimo.

Žaidimas žaidžiamas tol, kol susekami visi žvalgai.

Įvairios estafetės

Priemonės: arba 2 kamuoliai, arba 2 badmintono raketės su kamuoliuku (priklauso nuo estafetės).

Tikslas: žaidimas skirtas greičiui, reakcijai, vikrumui didinti.

Estafetė su kamuoliu: žaidžiama poromis. Žaidėjai atsistoja vienas priešais kitą ir bėgdami meta vienas kitam kamuolį.

Estafetė su badmintono raketėmis: žaidėjai bėga vienas priešais kitą ir žaisdami badmintoną. Svarbu taikliai perduoti badmintono kamuoliuką draugui, pabėgėti į priekį ir taikliai atmušti kamuoliuką.

Žirgų estafetė: žaidžiama poromis. Vienas žaidėjas atsitupia, antrasis, peršokęs per jį, taipogi atsitupia. Tada per jį šoka pirmasis žaidėjas ir t.t.

Estafetė su kamuoliu tarp kojų: žaidėjai laiko tarp kojų suspaudę kamuolį ir šuoliuoja tam tikrą atstumą.

Kiškių estafetė: iki finišo linijos reikia šuoliuoti tarsi kiškiui – pritūpti ir stengtis nušokti kuo toliau.

Kengūrų futbolas

Priemonės: keturios vėliavėlės, kamuolys, virvės kiekvienam.

Tikslas: žaidimas skirtas nuotaikai grupėje kelti, vikrumui.

Žaidimo dalyviai susiskirsto į dvi komandas bent po du žaidėjus kiekvienoje. Vartai paženklinami vėliavėlėmis. Visiems žaidėjams surišamos kojos žemiau kelių taip, kad jie galėtų tik šokinėti kaip kengūros.. žaidėjai šokinėja surištomis kojomis, pasuoja kamuolį vienas kitam ir stengiasi įmušti įvartį.

Bėgimas su našta

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skirtas greičiui, ištvermei.

Visi žaidėjai išsidalija skiltimis. Tikslas – visą skiltį pernešti per lauką, kurio atstumas apie 100 m. Nešantysis ar nešantieji į pradinį tašką grįžinėja tol, kol visi bus pernešti. Tik paskutinis žaidėjas lauką gali pereiti vienas. Laimi skiltis, greičiausiai atlikusi užduotį.

Kurių ilgesnė?

Priemonės: daug įvairaus ilgio virvelių.

Tikslas: žaidimas skirtas pastabumui.

Iš anksto nežinomoje, bet iš tolo pastebimoje vietoje paruošti daug įvairaus ilgio virvelių. Davus ženklą, kiekviena skiltis ar grupė stengiasi surasti kuo daugiau virvelių ir jas surišti tikruoju mazgu į vieną ilgą virvę. Laimi komanda, kuri suriša ilgiausią virvę.

Raitelių lenktynės

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skirtas jėgai, ištvermei.

Žaidžiama poromis. Žaidimo vietoje pažymimos starto ir finišo linijos. Žaidėjai išsiskaičiuoja pirmais antrais ir sustoja prie starto linijos. Vedančiajam davus ženklą pradėti, antrieji numeriai sėda ant pirmųjų, o šie su jais bėga prie finišo linijos. Ten apsikeičia vietomis ir grįžta atgal prie starto linijos. Pora, kuri atbėga pirma, laimi.

Surištos kojos

Priemonės: virvės.

Tikslas: žaidimas skirtas praktiniams įgūdžiams įtvirtinti.

Skiltys išsirikiuoja viena priešais kitą 20 m atstumu. Davus signalą, pirmoji skiltis bėga prie antrosios ir stengiasi kuo greičiau bet koku mazgu surišti kitos skilties narių kojas. Kuris suriša, tuoj bėga į savo vietą. Vadovas stebi, per kiek laiko kojos bus surištos, patikrina mazgus. Už kiekvieną klaidą – skilčiai minusas. Paskui tą patį daro kita skiltis pirmajai. Laimi ta skiltis, kuri padarė mažiausiai klaidų ir per trumpiausią laiką surišo kojas.

Dvikovos

Priemonės: priklausomai nuo žaidimo varianto.

Tikslas: žaidimas skirtas vikrumui, pusiausvyrai išlaikyti, jėgai.

Šis žaidimas turi daugybę variantų. Štai keletas pavyzdžių:

- **indėniškas rankų lenkimas:** žaidėjai sustoja taip, kad dešinės pėdos liestųsi išore, o kairėmis tvirtai įsispiria į žemę. Jie laiko vienas kito dešinę ranką ir bando nuversti priešininką. Pralaimi pirmasis iš vietos pajudėjęs skautas;

- **vienakojų rankų lenkimas:** žaidėjai kaire ranka laiko už nugaros savo kairę koją, laiko vienas kito dešinę ranką ir bando nuversti priešininką;

- **gaidžių peštynės:** žaidėjai sudeda rankas už nugaros ir bando vienas kitą pargriauti stumdydamiesi pečiais ir krūtinėmis;

- **indėniškos kojų grumtynės:** žaidėjai atsigula ant nugarų vienas šalia kito taip, kad jų kojos būtų atsuktos į priešingas puses. Davus ženklą kiekvienas pakelia viduryje esančią koją vertikaliai ir bando sugriebti priešininko koją ir ją apversti;

- **lazdos traukimas:** žaidėjai susėda veidu vienas į kitą ir suremia pėdas, abiem rankomis laikydami tvirtą lazda, ir, davus ženklą, stengiasi nutempti ją į savo pusę;

- **lazdos sukimas:** žaidėjai stovi abiem iškeltomis rankomis laikydami lazda. Davus ženklą abu tempia lazda žemyn ir stengiasi persukti priešininko ranką;

- **delnų boksas:** žaidėjai stovi laikydami pėdas vienoje linijoje ant virvės ir boksuoja ištiesiais delnais, stengdamiesi priversti vienas kitą patraukti koją iš pradinės padėties;

- **diržų tampymas:** žaidėjai stovi keturpėsti vienas priešais kitą. Jiems ant galvų uždedami du kilpomis ir vienas su kitu susegti diržai. Davus ženklą skautai bando nutempti diržą priešininkui nuo galvos nepakeldami rankų ar kojų nuo žemės.

Antys

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skirtas vikrumui, pusiausvyrai išlaikyti.

Žaidžiama poromis. Žaidėjai sustoja priešpriešiais, maždaug 1,5m vienas nuo kito. Jie kiek pasislenka į priekį, pakelia vieną koją ir sulenkę pasiima ją rankomis už kauliuko. Po to, šokinėdami ant vienos kojos, prisiartina ir pasistumdami stengiasi vienas kitą išmušti iš pusiausvyros ir priversti bent viena ranka paliesti žemę.

Nenugriūk!

Priemonės: gimnastikos suolelis arba storas, ilgas rąstas.

Tikslas: žaidimas lavina pusiausvyrą, vikrumą.

Komandų žaidėjai pasiskirsto į dvi grupeles ir sustoję vorelėmis po vieną vieni prieš kitus. Tarp jų išilgai pastatomas gimnastikos suolelis arba rąstas. Po signalo abu žaidėjai, stovintys suolelio ar rąsto galuose, eina juo ir prasilenkia, stengdamiesi nepaliesiti kojomis žemės. Atlikę užduotį, žaidėjai paliečia draugus ir stojasi priešingos vorelės gale. Kiti žaidėjai užduotį kartoja. Laimi komanda, greičiau ir tiksliau atlikusi užduotį.

Pusiausvyra

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skirtas vikrumui, pusiausvyrai išlaikyti.

Du žaidėjai sustoja vienas prieš kitą ištiesios rankos atstumu. Kiekvieno kojos suglaustos, rankos ištiesios pirmyn, delnai atstatyti į priešininką. Priešininkai liečiasi delnais. Vedėjui davus ženklą, kiekvienas, nesijudindamas iš vietos,

savo delnais spaudžia priešą, stengdamasis jį išvesti iš pusiausvyros ir pajudinti iš vietos. Iš vietos kojas pajudinęs žaidėjas pralaimi.

Tiesos ratai

Priemonės: iš anksto paruošti teiginius iš skautų, Lietuvos istorijos, apie pirmąją pagalbą.

Tikslas: žaidimas skirtas atminčiai, greitai reakcijai lavinti.

Suskirstoma į dvi komandas. Nubrėžiami du ratai. Vienas – tiesa, kitas – netiesa. Žaidimo vedėjas atsistoja tarp šių dviejų ratų ir skaito įvairius teiginius iš skautų, Lietuvos istorijos, apie pirmąją pagalbą, elgesį gatvėje ir pan. Pabaigę teiginį sako: „Bėk!“. Pirmasis kiekvienos komandos žaidėjas bėga aplink vadovą ir įbėga į tiesos arba netiesos ratą, atsitupia. Tašką laimi komanda, kurios dalyvis nubėgo į teisingą ratą (žaidimo metu tarpusavyje tartis negalima).

PRAMOGINIAI ŽAIDIMAI

Kaimo kelias

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skirtas pastabumui.

Vedėjas suskirsto žaidėjus į grupes, kurių kiekviena vaizduoja kokią nors naminių gyvulių rūšį (jei žaidėjų skaičius nėra didelis, kiekvienas atskirai vaizduoja kokią nors naminių gyvulių). Vedėjas pradeda pasakoti, kad lankėsi kaimo kieme (jis iš anksto paruošia savo pasakojimą). Kai pasakojant ištaria kokio gyvulio vardą, žaidėjas, kuris vaizduoja tą gyvulį, turi pamėgdžioti jo balsą. Jei vedėjas ištaria žodį „kiemas“, visi žaidėjai šaukia savo vaizduojamų gyvulių balsais. Žaidėjas, kuris pradeda bliauti ne laiku, arba tyli, kai jam reikia loti, tampa „asilu“.

Pinigėlis

Priemonės: 50ct moneta.

Tikslas: vikrumui, pastabumui lavinti.

Žaidėjai pasidalina į dvi lygias komandas. Kiekviena komanda turi savo vardą. Abi komandos susėda prie stalo: viena iš vienos pusės, o kita priešais. Viena komanda pradeda: jos žaidėjai po stalu perduoda vienas kitam į rankas pinigą. Kai priešininkų komandos vadas pasako: „Rankas aukštyn“, visi pakelia rankas sugniaužtais kumščiais. Vieno žaidėjo saujoje yra pinigai. Priešininkų vadas šūkteli „Rankas ant stalo“, žaidėjai deda rankas ant stalo, ištiestais delnais į apačią. Priešininkai klausosi, kur suskambėjo pinigėlis. Priešininkų vadas, pasitaręs su savo žaidėjais, spėja, po kieno ranka pinigai. Jei apsirinka, pinigą turinti komanda gauna tašką ir žaidimas pradedamas iš naujo. Jei atspėja, tai jo komanda gauna tašką ir pinigą, su kuriuo vėl tęsia žaidimą.

Po to spėja turėję pinigą. Laimi komanda, kuri per tam tikrą laiką surenka daugiausiai taškų.

Kur mano batai?

Priemonės: dėžė.

Tikslas: žaidimas greitai reakcijai.

Visi žaidėjai nusiauna batus. Žaidimo vedėjas sudeda juos į dėžę. Žaidėjai išsirikiavę sustoja tam tikru atstumu nuo dėžės. Vedėjui sušvilpus, jie bėga prie dėžės ir stengiasi joje rasti savo batus. Svetimus batus galima mesti į šalį. Tas, kuris pirmas atbėga prie žaidimo vedėjo apsiavęs savo batais, laimi.

Estafetė be bato

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas reakcijai, vikrumui.

Žaidėjai nusiauna po vieną batą ir juos sudeda į krūvą viename aikštės ar salės gale. Žaidėjai pasidalina į dvi lygias komandas. Komandos išsiskaičiuoja paeiliui ir sustoja voromis prie starto linijos priešingame nuo batų krūvos aikštės gale.

Davus ženklą, pirmieji abiejų komandų žaidėjai, šokuoja ant vienos apautos kojos iki batų krūvos. Ten suradę kitą savo batą jį apsiauna ir parbėga atgal prie savo komandos. Ranka palietę antruosius žaidėjus stoja į komandos galą.

Laimi komanda, kurios paskutinis žaidėjas, apsiavęs savo batą, pirmas atbėga prie savo komandos.

Padavėjų lenktynės

Priemonės: - lėkštė ir stiklinė su vandeniu kiekvienam žaidėjui

Tikslas: žaidimas skirtas vikrumui, atidumui lavinti.

Žaidėjai stovi viena eile prie bendros starto linijos. Kiekvienas dešinėje rankoje laiko lėkštę, ant kurios pastatyta stikline pilna vandens. Davus ženklą, žaidėjai skuba į priekį prie finišo linijos taip, kad neišpiltų iš stiklinių vandens. Žaidėjas, pirmas atvykęs prie finišo linijos su pilna vandens stikline, laimi. Stiklinės kaire ranka prilaikyti negalima.

Lenktynės su žvakėmis

Priemonės: po žvakę kiekvienam žaidėjui.

Tikslas: žaidimas skirtas atidumui lavinti..

Žaidėjai, išrikiuoti į vieną eilę, stovi prie bendros starto linijos. Kiekvienas rankoje laiko po uždegtą žvakę. Davus ženklą, žaidėjai stengiasi kuo greičiau eiti prie finišo linijos taip, kad žvakė neužgestų. Žaidėjas, kurio žvakė užgesta, pasitraukia iš lenktynių. Ar ranka pridengti liepsną galima ar ne – paliekama žaidimo vedėjo nuožiūrai. Žaidėjas, kuris pirmas atvyksta prie finišo linijos su degančia žvake, laimi lenktynes.

Kamuolių lenktynės

Priemonės: 2 kamuoliai.

Tikslas: žaidimas judrumui lavinti.

Žaidėjai padalinti į dvi lygias komandas, sustoja voromis. Pirmieji abiejų eilių žaidėjai turi kamuolį. Vedančiajam davus ženklą, pirmas kiekvienos eilės žaidėjas ties galva (ar tarp kojų, arba kartą ties galva, kartą tarp kojų, žiūrint, kaip susitarta) kamuolį perduoda antrajam, šis trečiajam ir t.t. iki paskutinio. Paskutinis, gavęs kamuolį, su juo bėga ir atsistodamas eilės priekyje (prieš pirmąjį žaidėją), kamuolį ties galva duoda už jo stovinčiam pirmam žaidėjui ir t.t. Laimi komanda, kurios pirmas žaidėjas vėl atsistoja eilės priekyje ir pakėlęs kamuolį sušunka „*Turiu*“.

Kojinis tenisas

Priemonės: futbolo kamuolys, virvė.

Tikslas: judrumui, reakcijai lavinti.

Ant žemės nubrėžiama 25x12 m aikštė. Per šios aikštės vidurį 1m aukštyje nuo žemės ištiesiamas teniso tinklas arba virvė. Žaidėjai pasidalina į dvi lygias komandas ir sustoja skirtingose tinklo pusėse.

Vedėjui davus ženklą, vienas žaidėjas paduoda kamuolį koja spirdamas taip, kad jis, perlėkęs tinklą, nukristų priešininko aikštės pusėje. Priešininkas gali kamuolį atmušti koja, galva, krūtine (tik ne rankomis). Jei kamuolį atmušti iš

karto tiesiai į priešininko pusę nepatogu, galima pasuoti. Klaida laikoma, jeigu:

1. Žaidėjas atmuša kamuolį dusyk jam atšokus nuo žemės.
2. Jei netinkamai pasuoja draugui, t.y., jei pasuojamas kamuolys dusyk atsimuša į žemę, kol jo dar nepriėmė draugas.
3. Atmuštas į priešininką kamuolys neperskrieja tinklo ir nukrinta šiaupus.
4. Kamuolys išrieda iš aikštės ribų (mušusiojo klaida).

Už kiekvieną klaidą priešininkui užskaitomas taškas. Suklydus kamuolys atiduodamas priešininkui. Laimi komanda, kuri pirma surenka sutartą taškų skaičių.



Kirminų lenktynės

Priemonės: -

Tikslas: nuotakai grupėje kelti..

Žaidėjai pasidalina į dvi komandas ir sustoja lygiagrečiomis voromis prie bendros starto linijos. Žaidėjai suklaupia ir kiekvienas, išskyrus vorų priekyje stovinčius pirmuosius žaidėjus, pasiima rankomis priešais stovinčio draugo kojas per kauliukus. Davus ženklą, komandos – kirminai pradeda judėti – eiti prie finišo linijos, kuri nubrėžta už 10 – 20 žingsnių. Laimi kirminas, kurio paskutinis žaidėjas pirmas peržengia finišo liniją.

Intonacija

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skatina atpažinti nuotaiką, sugebėjimą jį pavaizduoti.

Kai kalbama, žmonės atkreipia dėmesį į sakinio turinį, tačiau ne mažiau svarbi ir intonacija, kuria pasakytas sakinytis. Kiekvieną sakinį mes galime pasakyti daugybe atspalvių. Ir kiekvieną kartą tas sakinytis įgauna naują prasmę. Pvz., pasakyti labai paprastą sakinį – „*Na štai ir viskas!*“, bet pasakyti:

- 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 išgąsčiu, tarytum jus būtų pasivijęs vilkas, nuo kurio bėgote.
- Pavargusiai, tarytum ką tik nuskutote kibirą bulvių.

Juodoji magija

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas lavina mąstymą, pastabumą.

Norint žaisti šį žaidimą, reikalingi bent du žmonės, kurie žino taisykles. Kuo daugiau nežinančių taisyklių – tuo smagiau. Likusiųjų žaidėjų tikslas – atspėti žaidimo taisyklę. Taip pat labai svarbu, kad žaidėjai, kurie ją atspėja, nepasakytų to kitiems. Galima žaisti tiek ilgai, kiek norisi, jei dar yra žaidėjų, kurie neatspėjo žaidimo taisyklės.

Vienas iš žaidėjų, žinančių taisykles, išeina už durų. Kartu su grupe likęs žaidėjas išrenka žodį, kuris išėjęs žaidėjas turės atspėti. Žaidėjas, kuris buvo išėjęs už durų, turi atspėti, kokį daiktą grupė išsirinko tik atsakinėdamas į žaidėjo, kuris buvo su grupe, klausimus. Klausimai turi prasidėti „Ar tai yra...“, o atsakymai gali būti „taip“ arba „ne“. Klausimų skaičius neribojamas, bet žaidėjas, buvęs už durų, vis tiek atspėja.

Taisyklė, kurią PRIVALO žinoti abu pagrindiniai žaidėjai prieš užduodami klausimą „*Ar tai yra ...*“, VISADA yra

užduodamas klausimas apie daiktą, kuris yra juodos spalvos. T.y. pagrindinis žaidėjas klausia, pvz., „ar tai yra anglis?“ (ar tai juoda tulpė? Ar tai Jono batai?(jeigu jo batai juodi ir pan.)), ir tik tada užduoda klausimą „Ar tai kėdė?“. Juodos spalvos daiktas yra ženklas, kad kitas klausimas ir bus tas daiktas, kurį ta grupė ir buvo sugalvojęsi.

Pastaba: prieš pradedant 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 daro ir kalba, viską teisingai išmoks. Taip pat reiktų pridurti, kad juodosios magijos paslaptys negali būti pasakomos garsiai.

Kelionė į Afriką

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas lavina mąstymą.

Žaidimo pradžioje pasakoma, kuri keliaus į Afriką, ir kad kiekvienas žaidėjas turi galimybę pakliūti į grupę, jei į kelionę pasiims labai svarbų ir reikalingą daiktą. Tada visi iš eilės savo vardą (nebūtina) ir kokį daiktą pasiims į kelionę.

Pastaba: žaidėjas turi imti daiktą, kurio pavadinimas prasideda ta pačia raide, kaip ir jo vardas. Žaidimo tikslas – atspėti žaidimo taisyklę.

Karšta bulvė

Priemonės: nedidelis kamuolys.

Tikslas: žaidimas lavina reakciją, orientaciją.

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

Laimi ilgiausiai žaidime išbuvęs žaidėjas.

Šuniukas ir kačiukas

Priemonės: du žaislai ar bet kokie du kiti daiktai.

Tikslas: žaidimas skatina sutelkti dėmesį.

Vadovas siunčia vieną daiktą į dešinę ir sako: „*tai yra šuniukas*“. Žaidėjas klausia „*kas?*“. Vadovas atsako: „šuniukas“. Tada žaidėjas perduoda daiktą kitam žaidėjui ir klausimai pasikartoja, tik klausimas „*kas?*“ kiekvieną kartą turi grįžti iki vadovo, o paskui nuo vadovo turi būti perduotas atsakymas „*šuniukas*“ atgal iki klausiusio žaidėjo. Į kitą pusę žaidimo vadovas siunčia kitą daiktą, kuris yra „kačiukas“, ir karojama tokia pat klausimų – atsakymų eilė. Žaidimas baigiamas, kai abu daiktai sugrįžta vadovui.

Variantas: su pertraukomis siųsti kuo daugiau daiktų į abi puses. Kad būtų lengviau žaisti, daiktus galima pavadinti trumpesniais vardais.

Tūpkit poromis

Priemonės: -

Tikslas: lavina reakciją.

Visi žaidėjai stovi aikštėje bet kaip susimaišę. Žaidimo vedėjas šaukia „Tūpkit poromis“. Žaidėjai turi sutūpti susikabinę po du. Kas lieka be poros, turi ant vienos kojos apsisukti du kartus aplink ir išeiti iš žaidimo. Vedėjas toliau šaukia: „Tūpkit po penkis“ ar pan. Nesudarę penkiukės turi, pvz., tris kartus pritūpti ir išeiti iš žaidimo. Žaidimas baigiamas likus tik dviem žaidėjams.

Nupiešta patarlė

Priemonės: popieriaus lapai ir pieštukai.

Tikslas: lavina kūrybiškumą.

Šio žaidimo tikslas – nupiešti patarlę. Pavyzdžiui, tokią: „*Dovanotam arkliui į dantis nežiūrima*“, „*viena galva – gerai, dvi – dar geriau*“ arba „*darbymetyje ir akmuo kruta*“.

O kiti gali pabandyti spėti, kokia patarlė pavaiduota.

Pasislėpusios natos

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas ugdo mąstymą, lavina kūrybiškumą.

Jei atidžiai perskaitytume sakinį: „DOmas gavo DOvanų DOgą“, tai pastebėtume, kad jame yra paslėptos trys natos „do“. Sugalvoti sakinius, kuriuose būtų pasislėpusios trys natos: lia, re, mi, fa, si, sol.

Pieštas laiškas

Priemonės: popieriaus lapai ir pieštukai.

Tikslas: žaidimas skatina kūrybiškumą.

Kažkada žmonės nemokėjo rašyti, tačiau jie vis tiek siuntė vieni kitiems laiškus. Vietoje raidžių ir žodžių jie naudojo piešinius. Žaidimo tikslas – parašyti laišką draugui, kuriuo nori 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“.

Po to reikia duoti laišką draugui ir įsitikinti, ar jis suprato.

Prisėsk ant baliono!

Priemonės: gana tvirti pripūsti balionai su viduje įdėtu nurodymu, ką reikia padaryti.

Tikslas: žaidimas lavina vikrumą.

Žaidėjai susėda ratu, po to imamas vienas balionas ir siunčiamas ratu. Kiekvienas žaidėjas turi visu svoriu ant jo atsisėsti. Jeigu kam nors balionas susprogsta, tas turi atlikti balione nurodytą užduotį (pvz., padainuoti dainą, pašokti, loti kaip šuo ir pan.).

Rankos su emocijomis

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skatina suprasti neverbalinę kalbą, pažinti jausmus.

Žmogus ypatingas tuo, kad jis patiria daug emocijų. Paprastai emocijos matomos iš veido. Mimika – tai galimybė išreikšti emocines būsenas veido išraiškomis. Bet emocijas galima parodyti ir kitaip, pavyzdžiui, rankomis.

Parodyti rankomis: džiaugsmą, pyktį, baimę, liūdesį, meilę, draugiškumą, neapykantą.

Skulptūra

Priemonės: skarelė akims užrišti.

Tikslas: žaidimas skatina mąstymą, kito žmogaus jutimą.

Reikia trijų žaidėjų. Vienam iš jų užrišamos akys, antrasis atsistoja kokia nors poza ir nejuda. Žaidėjas užrištomis akimis turi pajusti antrojo formą ir trečiąjį pastatyti tokia pačia poza.

Sukryžiuota – nesukryžiuota

Priemonės: dvi lazdelės ar panašūs daiktai.

Tikslas: žaidimas lavina pastabumą, atspėti žaidimo taisykles.

Žaidimą pradeda vadovas. Jis siunčia sukryžiuotas arba nesukryžiuotas lazdeles ir sako: „Sukryžiuota“ arba „Nesukryžiuota“. Kiti žaidėjai turi išsiaiškinti sistemą. Iš tikrųjų perduodant lazdelę reikia sakyti „Sukryžiuota“, jei kojos sukryžiuotos, ir „Nesukryžiuota“, jei nesukryžiuotos.

Susipainioję sakiniai

Priemonės: popieriaus lapai ir rašikliai.

Tikslas: žaidimas lavina mąstymą, kūrybiškumą.

Kiekvienas sakinytis turi tam tikrą žodžių tvarką, jei žodžius sakinyje sukeisime vietomis – sakinytis praras prasmę. Štai keli sakiniai, kurie pametė savo eiliškumą. Sugrąžinti žodžius 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, išgrūdusi, 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 sakinyss būtų teisingas, galima pakeisti žodžių galūnes.

Suvidintas anekdotas

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skatina kūrybiškumą.

Anekdotas – tai trumpas pasakojimas su netikėta pabaiga o kiekvieną pasakojimą galima suvidinti. Tačiau pirmiausia prisiminti anekdotą, kuris būtų apie: liūtą; zuikį; varną; mešką.

Sveikinimo atvirukas

Priemonės: įvairios (pieštukai, popieriaus lapai).

Tikslas: žaidimas skatina kūrybiškumą.

Žmonės dažnai vieni kitiems siunčia sveikinimo atvirukus, ir dažniausiai jie daug dėmesio skiria tam, kas yra nupiešta ant atviruko. Nupieškite atvirukus, kurie būtų skirti: smaližių dienai, juokdario dienai, tinginių dienai, miegalių dienai ar pan.

Trumpiniai

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skatina kūrybiškumą.

Yra daug visokių trumpinių, kaip, pvz., LKL, UAB, LNK ir t.t. žaidėjai paeiliui sako egzistuojančius ar jų pačių sugalvotus trumpinius, o kiti žaidėjai bando juos iššifruoti. Laimi tas, kurio atsakymas juokingiausias (pvz., UAB – upe plaukiantis bebras).

Užuominų koncertas

Priemonės: -

Tikslas: žaidimas skatina kūrybiškumą, kuria betarpišką, šiltą atmosferą.

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 su grupe yra smagiau nei po vieną.

Pastaba: tokiu koncertu galima surengti viktoriną, konkursą.

Kodėl? – Nes.

Priemonės: lapeliai ir pieštukai kiekvienam.

Tikslas: žaidimas skirtas nuotaikai grupėje kelti, lavinti reakcijai, vikrumui.

Žaidėjai gauna tuščius popieriaus lapelius ir pieštukus. Jame turi užrašyti klausimą, prasidedantį žodžiu KODĖL. Užrašytas klausimas užlenkiamas ir visi lapeliai atiduodami kaimynui iš dešinės ar iš kairės. Tačiau visi lapeliai turi pasislinkti į vieną pusę. Tuomet visi žaidėjai rašo atsakymą, prasidedantį žodžiu NES. Tada lapeliai vėl pasislenka ir tuomet garsiai perskaitoma „žinia“.

Siuvėjų estafetė

Priemonės: kelios adatos su siūlais.

Tikslas: žaidimas skatina sutelkti dėmesį.

Žaidėjai pasidalina į kelias lygias komandas po 6 – 7 žmones. Komandos sustoja voromis viename salės gale prie nubrėžtos starto linijos. Kitame salės gale ant grindų pažymima finišo linija. Kiekviena komanda išsirenka iš savo tarpo vieną žaidėją, kuris eina prie finišo linijos ir ten atsistoja ne prieš savo komandą – tai teisėjai. Kiekvienas iš teisėjų rankoje laiko adatą ir siūlą. Žaidimo vedėjui davus ženklą, pirmieji komandų žaidėjai bėga prie teisėjų, paima adatą ir veria į ją siūlą. Po to grįžta prie komandos, paliečia sekantį draugą ir atsistoja gale. Bėga antrieji žaidėjai (teisėjai tuo tarpu išveria iš adatos siūlą) ir vėl veria siūlą į adatą ir t.t.

Laimi komanda, kurios paskutinis žaidėjas įvėręs siūlą į adatą pirmas grįžta į savo vietą.

Variantas I: viskas taip pat, tik teisėjas vietoje adatos su siūlais turi dėžutę degtukų. Degtukų skaičius kiekvienoje dėžutėje vienodas. Kiekvienas teisėjas padeda degtukų krūvelę ir dėžutę atskirai šalia savęs ant žemės. Atbėgęs žaidėjas turi surinkti degtukus, sudėti juos į dėžutę ir ją uždaryti. Teisėjas paskui vėl išberia degtukus ir naujai atbėgęs žaidėjas vėl juos renka ir t.t.

Variantas II: viskas taip pat, tik prieš kiekvieną teisėją guli pingpongo kamuoliukas, obuolys ar bulvė. Žaidėjas atbėga su šaukštu ar lėkšte ir nesinaudodamas rankomis stengiasi paimti „kiaušinį“. Po to jis vėl padedamas ant grindų, o žaidėjas, grįžęs prie komandos, lėkštę ar šaukštą perduoda sekančiam.



NAUDOTA LITERATŪRA

1. Praninskienė R., *Laisvalaikio skrynelė*. Vilnius, 1998.
2. Dineika K., *Žaidimai*. Vilnius, 2000.
3. Šarpnickytė J., *Skautai žaidžia*. Telšiai, 2002.
4. Saulaitis A., *Kito link (I dalis)*. Kaunas, 2002.
5. Saulaitis A., *Kito link (II dalis)*. Kaunas, 2003.
6. Antanaitytė D., Putauskienė A., *Žaiskime kartu*. Marijampolė, 2005.