

METODINĖ MEDŽIAGA

II LYGIS

TEORINĖ DALIS

1. Turi žinoti 3 susipažinimo žaidimus.
2. Turi žinoti 2 lietuvių liaudies žaidimus.
3. Turi žinoti 3 slėpynių ir gaudynių variantų (15 ir daugiau žmonių).
4. Turi žinoti 2 pėdsekystės, pastabumo ar taktinius žaidimus.
5. Turi žinoti 2 pamokomuosius žaidimus.
6. Turi žinoti 3 apšilimo žaidimus.

PRAKTINĖ DALIS

1. Trijose sueigose turi pravesti po 1 žaidimą savo skilčiai (žaidimai patalpoje ar lauke).
2. Vienoje visuotinėje sueigoje turi pravesti 2 žaidimus (gaudynių, lėpynių, liaudies žaidimai) patalpoje ar lauke.
3. Viename žygyje turi pravesti 2 žaidimus.
4. Vienoje sueigoje turi pravesti savo sugalvotą žaidimą atitinkantį sueigos temą.
5. Turi paruošti žaisliuko specialybės pirmojo lygio bent vieną skautą.

Skautas, kuris nori gauti „Žaidimų meistro“ specialybę, teorinėje dalyje nurodytus žaidimus turi bent vieną kartą sužaisti ne kaip dalyvis, bet kaip vedėjas. Juos galima pravesti per praktinėje dalyje paminėtas sueigas ar renginius.

Visi, kurie ruošiasi tapti „Žaidimo meistro“ specialistais, turi vesti žaidimų sąsiuvinį ar aplanką vis papildydami jį naujais žaidimais (domėjimasis yra svarbiausia). Galima pildyti ir metodinės medžiagos knygelę.

TEORINĖ DALIS

1. SUSIPAŽINIMO ŽAIDIMAI

1.1. Ant kėdžių

Vieta: viduje

Priemonės: kėdės

Dalyvių skaičius: ne daugiau kaip 30 ar 35

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

Žaidimo variantai: Suskirstyti visus dalyvius į dvi grupes. Sustatyti dvi eiles kėdžių po tiek, kad kiekviena grupė sustojusi ant jų laisvai stovėtų. Dabar dalyviai turi sustoti pvz. pagal ūgį nekalbėdami tik rodydami gestais, kuri grupė tai padaro pirmoji - laimi, o iš antrosios atimama viena kėdė. Tuomet vėl tęsiama su kitokiomis užduotimis kaip pvz. sustoti pagal zodiako ženklą, gimimo dieną, brolių ir sesių skaičių ir kt.

1.2. Žvėrelių bruožai

Vieta: viduje

Priemonės: lapai su skirtingų žvėrelių paveikslėliais, balti lapai, parkeriai

Dalyvių skaičius: 30-40

Pasiruošimas: lapus su gyvūnų paveikslėliais priklijuojame skirtingose salės vietose. Liepiame dalyviams pasirinkti gyvūną, kuris labiausiai atitinka jų būdo bruožus ir atsistoti prie užrašo. Susidariusi grupelė aptaria ir ant duoto lapo surašo pasirinkto gyvūno bruožus. Tada kiekvienas dalyvis išsirenka viena gyvūno elgsenos bruožą ir ant savo mažos kortelės prie vardo jį užsirašo. Tada visi eina pasisveikinti ir pažiūrėti su koku bruožu vaikšto kiti dalyviai ir bando atspėti koks jų gyvūnas.

1.3. Vardo rebusas

Priemonės: priklijuojamos ar prisegamos nedidelės kortelės, spalvoti rašikliai

Dalyvių skaičius: neribojamas

Žaidimo eiga: Dalyviai savo vardą užkoduoja paveikslėliais, kurie vaizduoja daiktą ir atitinkamą vardo raidę. Pvz.: Ona – obuolys, namas ir angelas. Kai visi pasiruošia, vėl kviečiami susipažinti ir „perskaityti“ kitų dalyvių vardus.

1.4. Naujausia mada

Dalyvių skaičius: neribojamas

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

1.5. Mūsų baimės**Vieta:** viduje**Priemonės:** rašikliai, popierius, pintinė ar kita talpa**Dalyvių skaičius:** iki 20

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

1.6. Jei būčiau...**Vieta:** viduje**Priemonės:** rašikliai ir popierius**Dalyvių skaičius:** iki 20

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

a) jei būčiau gėlė (žvėris, vabzdys), norėčiau būti....., nes.....

b) jei būčiau (automobilis, muzikos instrumentas, pastatas, kelias, žaidimas, spalva, knyga, žaislas....), norėčiau būti....., nes

1.7. Ar kada nors....?**Vieta:** viduje**Priemonės:** priklijuoti nedideli lapeliai ant grindų. Jų turi būti vienu mažiau nei yra dalyvių**Dalyvių skaičius:** ne daugiau kaip 30 ar 35

Dalyviai sustoja ant lapelių. Tas dalyvis, kuris lieka be lapelio, turi užduoti klausimą, pvz.: kas nemėgsta rabarbarų? Visi, kurie atsako - taip, turi susikeisti vietomis. Negalima susikeisti vietomis su artimiausiu kaimynu, reikia pajudėti bent per dvi vietas. Tas, kas lieka viduryje, vėl užduoda klausimą.

1.8. Susipažinimo ratas**Dalyvių skaičius:** porinis, iki 30

Dalyviai suskirstomi į dvi grupes ir sustoja į vidinį ir išorinį ratą atsisukę vieni į kitus. Vidinis ratas užduoda klausimus pagal duotą temą ir klausosi, išorinis ratas pasakoja. Kiekvienai temai yra duota viena minutė, po jos išorinis ratas pasisuka per vieną vietą ir užduodamas naujas klausimas. Paskui po visų temų ratai susikeičia vietomis.

Temų turi būti tiek, kiek išoriniame rate yra dalyvių. Temų pavyzdžiai – pirmoji klasė mokykloje, mano geriausias draugas, nuostabiausia gimtadienio dovana, geriausia stovykla, svajonių profesija ir t.t.

Žaidimo užbaigimas: kai abu ratai išklausė ir papasakojo, visi susėda ir pasakomas pirmas vardas – visi žmonės, kurie klausėsi to žmogaus turi pasakyti ką nors apie jį. Taip visa grupė sulipdo vieno žmogaus portretą ir juda prie kito.

1.9. Mėgstamiausias pyragaitis**Priemonės:** popieriaus lapelis ir pieštukas kiekvienam**Dalyvių skaičius:** porinis

Tai ramus susipažinimo žaidimas, kuriame įvertinamas asmeninis gyvenimas ir juo pasidalinama. Ant popieriaus lapelio nupiešiamas apskritimas „mėgstamiausias pyragaitis“. Atskirai surašomi daiktai, veikla, draugai, kurie asmeniniame gyvenime daro kokią nors įtaką. Tada apskritimas padalinamas į nevienodas dalis taip, kad didžiausiam gabalėlyje būtų įrašyta daiktas, kurį labiausiai mėgsti, antram pagal dydį - kurį mažiau mėgsti ir t.t. Po to porose „pyragaitis“ pristatomas.

Žaidimo variantas: „Baimės pyragaitis“ - pyragaičio gabalėliuose įrašomi dalykai, kurių bijomasi.

1.10. Vardas ir vieta**Dalyvių skaičius:** iki 30

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

2. LIETUVIŲ LIAUDIES ŽAIDIMAI IR RATELIAI

2.1. Teismas

Dalyvių skaičius: 6 - 12

Vienas iš žaidėjų išrenkamas teisėju, kitas – teisiuuoju. Teisiamasis išvedamas į kitą kambarį. Tuo metu teisėjas klausia kiekvieno likusio žaidėjo, ką jis gali pasakyti apie teisiąją ir būtinai bando tai prisiminti. Paskui eina pas teisiąją ir viską jam persako. Jeigu tiesiamasis atspėja, kurio nors iš likusių žaidėjų pasisakymą apie jį (užtenka vieno), tada jie keičiasi vietomis.

2.2. Venzel (senovinė pavardė)

Priemonės: ilgesnis suolas, žemas stalas arba neilgas rastas, du raiščiai akims ir du susukti– megztiniai ar kiti rūbai, medžiaga (žiužiai)

Dalyvių skaičius: žaidžia tik viena pora, paskui pasikeičiama

Du dalyviai susikimba už skirtingų rąsto galų ir turi visą laiką viena ranka liesti rąstą. Ranką ant rąsto galima judinti, bet negalima jos pakelti. Jiems užrišamos akys ir duodami žiužiai. Vienas sušunka – „Venzel“, kitas atsiliepia – „uuuu“. Tas, kuris šaukė – Venzel, orientuodamasis pagal garsą bando suduoti kitam. Tas, kuris atsiliepia, bando pasilenkti ar susiriesti, kad jo neužkliudytų. Viskas vyksta labai greitai. Jeigu pavyko suduoti, tai vėl tas pats žaidėjas šaukia – Venzel. Jei nepavyko suduoti, tai jau kitas gauna pradėti. Taip skalbia kailį vienas kitam, kol visi piktumai praeina ☺. Paskui kiti gali užimti jų vietą.

2.3. Advokatas

Dalyvių skaičius: 5 - 15

Visi žaidėjai sėdi vienas priešais kitą, o tarp jų atsistoja vedėjas. Kai vedėjas, kurio nors žaidėjo paklausia bet kokio klausimo, pats žaidėjas atsakyti negali, už jį į užduotą klausimą atsako prieš jį sėdintis kitas žaidėjas „advokatas“. Jei žaidėjas į klausimą atsako pats, jis vedėjui duoda fantą.

2.4. Atsiminimai

Dalyvių skaičius: iki 30

Žaidėjai susėda ratu ir vienam iš savo kaimynų sako, ką darytų jei ištiktų koks nors sielvartas, o kitam kaimynui duoda patarimą ką daryti tam sielvartui ištikus. Kai visi žaidėjai jau žino koks kiekvieno sielvartas ir ką darys sielvartui ištikus, garsiai kiekvienas tai papasakoja visiems žaidėjams. Dažniausiai kaimynų nurodytas sielvartas ir jo sprendimo būdai neturi jokio loginio ryšio, dėl to yra labai juokingi.

Žaidimo variantai: galima sakyti sakinius prasidedančius „Kodėl...“ ir kitam kaimynui „Todėl...“ arba kokią dovaną gausi ir ką su ja darysi.

2.5. Visi tie, kurie su plunksnomis, skraido

Dalyvių skaičius: 5 - 20

Visi žaidėjai susėda ratu ir sudeda pirštus ant kelių. Vedėjas sako įvairių daiktų ir gyvūnų vardus klausdamas ar jie „Skraido“ ir pakeldamas kaskart pirštus aukštin, pvz.: gegutė skraido? Begemotas..? Karvė? Spinta? Vedėjas klausia greitai visada pakeldamas pirštus. Žaidėjai turi pakelti pirštus nuo kelių tik tada, kai įvardijamas skraidantis objektas. Susimaišę duoda fantą.

2.6. Kūdra

Priemonės: stalias ir kreida

Dalyvių skaičius: 5 - 15

Visi susėda ar sustoja apie stalą, kurio viduryje su kreida nupiešiamas didelis ratas „Pono kūdra“. Be to, kiekvienas žaidėjas turi nusipiešti ant stalo savo „kūdrą“ – mažesnę ratuką. Žaidimo vedėjas sako „Pono kūdra. Savo kūdra. Kaimyno kūdra. Kaimyno iš kairės kūdra...“ Visi duria su pirštu į paminėtą kūdrą, kas suklysta duoda fantą. Reikia labai greitai keisti kūdras ☺. Žaidimo vedėjas gali tik sakyti kur durti arba pats turėti „Kūdrą“ ir dalyvauti.

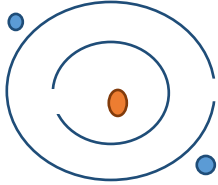
2.7. Atsakymas be taip ir ne

Atsakymuose negalima vartoti žodžių „taip“ ir „ne“. Vedėjas užduoda po vieną klausimą visiems žaidėjams ir jie turi į jį atsakyti nevardodami draudžiamų žodžių. Kas pasako draudžiamą žodį – duoda fantą.

2.8. Katės ir pelė

Vieta: lauke

Dalyvių skaičius: 20 - 50



Žaidėjai susiėmę už rankų sudaro du ratus, viena viduje kito. Kiekviename rate yra vartai (kaip pavaizduota paveikslėlyje). Katės yra už rato ribų ir gali įeiti tik per tuos du vartus. Pelė yra viduryje ir ji gali prabėgti tarp rankų. Katės turi sugauti pelę. Pagavus visi trys žaidėjai pakeičiami naujais.

2.9. Matomas paslėptas

Vieta: viduje

Dalyvių skaičius: iki 20

Visi žaidėjai palieka kambarį. Vedėjas paslepia mažą daiktą, kurį visi kartu nutarė, kad jis bus slepiamas. Daiktas turi būti padėtas kiek nuošaliau, bet kad būtų galima pamatyti. Kas daiktą pamato, tarsi jo dar paieško ir atsisėda, nepasufliuodamas kitiems žaidėjams.. Paskutinytis nesuradęs daikto, duoda fantą.

2.10. Smaguris

Dalyvių skaičius: 4 - 20

Vienas žaidėjas išrenkamas „smaguriu“. Visi atsisėda. Vedėjas priešais smagurį pastato stalėlį arba kėdę. Paskui pašaukia kurį nors žaidėją sakydamas: „Tarne, paduok ponui korčiukę“. Tarnas paduoda, o šis joje rašo valgio, gėrimo ir vaisiaus pavadinimą. Po to jis kreipiasi į pirmąjį žaidėją ir sako: „Tarne, meldžiu valgį paduoti!“ - „Gal ponas nori viščiuko?“ - klausia žaidėjas.- „Gera!“, - atsako smaguris ir klausia kitą draugą. Tas vėl jam siūlo valgį. Smaguris kreipiasi vėl į kitą, kol pasakys kuris nors tokį valgį, koks korčiukėje yra parašytas. Kuris atkartos jau pasiūlytą valgį, tas duoda fantą. Jei nė vienas žaidėjas nepasakė tokio valgio, tada smaguris duoda fantą ir pradeda vėl klausti: „Tarne, paduok gėrimo!“. Vėl paeiliui kiekvienas siūlo kokį nors gėrimą: vandenį, vyną ir t.t. Jei vėl nepasako pageidaujamo gėrimo, smaguris duoda antrą fantą ir pradeda prašyti vaisių. Jei ir vaisių nepasiūlo tokių, kokių nori, tai smaguris trečią fantą duoda. Jeigu kuris nors žaidėjas pasiūlo tokį valgį, gėrimą ar vaisių, koks korčiukėje parašytas, smaguris atsako: „Jau pavalgiau, meldžiu sėstis į mano vietą ir „užmokėti“ (t. y. duoti fantą). Naujasis smaguris rašo korčiukėje, kaip ir jo pirmtakas, pageidaujamus valgius, ir žaidimas tęsiasi.

2.11. Antis**Dalyvių skaičius:** 6 - 15

Šiam žaidimui reikia paimti tiek popierėlių, kiek yra žaidėjų. Ant popierėlių užrašomi skaičiai 2, 3, 4, 5 ir t. t. Vėliau, susukti popierėliai dedami į skrybėlę ar kitą talpą ir gerai sumaišomi. Kiekvienas žaidėjas paeiliui traukia po vieną popierėlį. Tas, kuris ištraukė Nr. 2, būna „antis“ ir sėdasi pirmas. Kiti žaidėjai sėdasi sulig ištrauktųjų numeriais: iš dešinės nuo „anties“: sėdasi Nr. 3 ir t.t. Taigi paskutinis numeris užims vietą iš kairės nuo „anties“. Po to popierėliai vėl metami į skrybėlę, kuri turi stovėti stalo viduryje. Dabar „antis“ ištraukia numerį, garsiai jį pasako ir įdeda atgal į skrybėlę. Pavyzdžiui, tegu ten būna Nr. 6. Tada „anties“ kaimynas iš dešinės sako 1, kitas sako 2 ir t.t. iki 6. Tas žaidėjas, kuriam šeštas numeris teko, išima iš skrybėlės naują numerį. Ir vėl lygiai taip pat skaičiuoja. Jei taip nutinka „ančiai“, ji sako: „Kva, kva“, ir žaidėjas, kuris tą numerį traukė, duoda fantą. Jei pati „antis“ ištraukia paskutinį numerį, tada visi žaidėjai sušunka; „Kva, kva“, ir „antis“ duoda fantą.

2.12. Virvė**Priemonės:** ilga virvė**Dalyvių skaičius:** 6 - 15

Žaidėjai paima ilgą virvę ir suriša jos galus. Visi sustoja ratu ir abiem rankom laikosi už virvės. Vienas, bet koku būdu išrinktas žaidėjas, stovi viduje rato ir taiko suduoti per žaidėjų rankas. Bet tie, virvės nepaleisdami, atitraukia rankas į šalį, saugodamiesi, kad nesuduotų. Tas žaidėjas, kuris virvę paleidžia, arba kuriam sudavė per ranką, turi eiti į rato vidų. Tuo tarpu žaidėjas, lig šiol buvęs rato viduje, išseina iš jo ir stojasi į tą vietą, iš kurios žaidėjas įėjo į ratą.

2.13. Traukinys**Priemonės:** kėdžių, viena mažiau nei dalyvių**Dalyvių skaičius:** 8 - 20

Kėdės sustatomos ratu. Kėdžių pastatoma viena mažiau negu yra žaidėjų. Tarp kėdžių ir už jų turi likti vietos. Žaidimo vedėjas „mašinistas“, žaidėjams duoda pravardes: garvežio, tenderio, vagonų, bagažo ir įvairių klasių keleivių. Visi sustoja vorele vienas paskui kitą (tarsi į traukinį) uždėdami rankas vienas kitam ant pečių. Tokia vorele sustatyti žaidėjai įvairiu tempu sukinėjasi visokiais keliais tarp kėdžių. Galima vaikščiojant dainuoti kokią nors dainelę. Kai mašinistas sušunka „Stotis!“, visi stengiasi kuo greičiau atsisėsti į laisvą kėdę. Žaidėjas likęs be vietos, duoda fantą ir tampa „mašinistu“.

2.14. Diena ir naktis**Priemonės:** lentelė, kurios viena pusė nudažyta baltai, o kita juodai**Dalyvių skaičius:** 10 - 50

. Žaidimo aikštelės viduryje brėžiama linija, kuri dalina žaidimo vietą į dvi dalis. Abejose pusėse, ant žemės, nubrėžiamas „dvaras“. Žaidėjai išsirenka vedėją, kuris padalina visus žaidėjus į dvi partijas. Viena vadinasi nakties partija, kita - dienos partija. Kiekviena jų pasirenka dvarą ir sustoja vienas žingsnis nuo vidurinės linijos taip, kad už jų nugarų būtų linija, o prieky - savasis dvaras.

Kai žaidėjai sustoja į savo vietas, vedėjas meta aukštyn lentelę. Kai ji ant žemės nukrenta, rėkia „naktis“, jei viršų juodoji pusė, ir „diena“, jei viršų baltoji pusė. Jei vedėjas surinka „naktis“, tai nakties partijos žaidėjai skubiai bėga į dvarą, o dienos partijos žaidėjai atsisuka, vejasi juos ir gauda. Sugautieji eina į nelaisvę. Tada visi žaidėjai, išskyrus belaisvius, stojasi į savo vietas ir vedėjas vėl meta lentelę. Vėl vieni žaidėjai bėga, kiti vejasi, gauda ir veda į nelaisvę. Po to vėl stojasi į vietas. Žaidimas žaidžiamas, kol išgaudomi visi priešingos pusės žaidėjai.

2.15. Tilto statymas**Dalyvių skaičius:** 20 - 30

Du žaidėjai sustoja vienas priešais kitą ir padaro „tiltą“, paduodami vienas kitam rankas ir jas iškeldami kaip gali aukščiau. Likusieji žaidėjai sustoja vienas už kito ir priėję prie tilto klausia: „Žmogeliai, ką čia veikiat?“. Du žaidėjai, kurie sudarė tiltą atsako:

Statom tiltą,
Smėliu piltą,
Visus leisime,
Paskutinio - ne.

Po tų žodžių žaidėjai eina per tiltą, o ant paskutinio užneriamos kilpos, jei tas nesuskubo išsprukti drauge su kitais. Vėliau žaidimas kartojamas iš naujo: du sugauti sudaro naują tiltą ir stojasi už kelių žingsnių nuo pirmojo, o žaidėjai eina per visus tiltus. Žaidimas žaidžiamas tol, kol visi virsta tiltais. Paskutinį žaidėją gaudo tik paskutinis tiltas.

2.16. Vartai**Dalyvių skaičius:** 20 - 30

Kuo daugiau žaidėjų, tuo žaidimas būna gyvesnis. Du žaidėjai, tvirtesni už kitus, sustoja vienas priešais kitą, susiima už rankų ir pakelia jas aukšty, lyg padarydami vartus. Jie tyliai susitaria, kuris bus „rožė“, o kuris „rūta“. Visi kiti žaidėjai, apsikabinę per liemenį, sustoja į eilę, prieina prie vartų ir sako: „Meldžiame leist pro vartus!“. Vartai: „Ką duosite?“. Žaidėjai: „Paskutinį, jei norite.“. Vartai: „Eikit“.

Po tos ceremonijos žaidėjai bėga pro vartus. Vartai praleidžia visus, išskyrus paskutinį, prieš kurį nuleidžia rankas žemyn. Sugavę patylomis klausia: „Ar prie „rūtos“, ar prie „rožės“?“ Sugautasis žaidėjas tyliai pasako atsakymą ir stojasi už „rūtos“ arba už „rožės“.

Likusieji žaidėjai vėl eina pro vartus tol, kol visi sustoja prie prie „rožės“ arba prie „rūtos“. Dviejų partijų žaidėjai sustoja vienas priešais kitą. Tarp šių dviejų partijų ant žemės brėžiama linija. Abi partijos pradeda kita kitą traukti. Tas, kurį pertraukia per liniją, jau priklauso priešams, prisideda prie jų iš užpakalio ir padeda jiems traukti. Žaidimą laimi toji partija, kuri pas save pertraukia visus žaidėjus iš kitos partijos.

2.17. Grybų raut

Visi žaidėjai susikimba rankomis, eina ratu ir siūbuodami dainuoja:

„Grybų raut, grybų raut, gal ir baravykų,

Grybų raut, grybų raut, gal ir baravykų...

Kožnas savo radęs radęs už rankelės vedas vedas...“

Šioje vietoje žaidėjai susikimba po du ir iškelia sukabintas rankas. Tokiu būdu padaromi rankų vartai, pro kuriuos iš eilės lenda vis kita pora. Pralindusi pora stojasi priekyje ir vėl padaro vartus kitiems. Paskutinė dainos eilutė kartojama tol, kol kiekviena pora bent kartą ar kelis pralenda pro vartus.

2.18. Padainuosim mes sustoję

Žaidimo vedėju išrinktas žmogus uždainuoja. Visi kiti dainuoja kartu ir atlieka dainoje nurodomus veiksmus. Dainuojama **sustojus, susėdus, sutūpus ar atsigulus**. Galima dainuoti greičiau ar lėčiau, pakeisti melodiją. Dainelės žodžiai skamba taip:

*Padainuosim mes **sustoję**,*

Oi oi oi,

Kaip paukšteliai žaliai gojui,

Oi oi oi.

*Padainuosim mes **susėdę**,*

Oi oi oi,

Kaip paukšteliai vienasėdy,

Oi oi oi.

*Padainuosim mes **sutūpę**,*

Oi oi oi,

Kaip paukšteliai palei upę,

Oi oi oi.

*Padainuosim **atsigulę**,*

Oi oi oi,

Kaip paukšteliai prieš mėnulį,

Oi oi oi.

2.19. Šokam šokam rateliu

Žaidėjai susikimba rankomis, eina rateliu ir dainuoja. Reikia atkreipti dėmesį į tai, kokie veiksmai apdainuojami dainelėje. Juos ir reikės atlikti visiems žaidimo dalyviams:

Šokam šokam rateliu,

Garsiai trepsim bateliu,

Eikš ir tu, eikš ir tu,

Patrepsėsime kartu.

Plojam plojam katutes,

Keliam saulėn rankutes

Eikš ir tu, eikš ir tu,

Mes paplosime kartu.

Bus ratelyje šilčiau,

Jei sustosime arčiau,

Bus ratelyje gražiau,

Jei sustosime toliau.

Eikš ir tu, eikš ir tu,

Mes pašoksime kartu.

2.20. Skrido žvirblis

Žaidėjai eina ratu, o prieš tai išrinktas žaidimo vedėjas atsistoja rato viduryje, plasnoja rankomis ir dainuoja:

„Skrido žvirblis per ūlyčią, per ūlyčią, per ūlyčią

Ir pamatė kanapyčią, kanapyčią, kanapyčią.

Kanapyčią lesa lesa, savo vaikam neša neša. (Kol dainuojamos šios eilutės, visi bėga ratu)

Kanapyčią lesa lesa, savo vaikam neša neša.

Čirrrrr“.

Visiems pradėjus čirkšti, vedėjas griebia vieną iš ratu bėgančių žaidėjų. Sučiuptas žaidėjas tampa vedėju, o prieš tai žaidimą vedęs žmogus grįžta į ratą. Žaidimas tęsiamas toliau.

2.21. Jurgelis meistrelis

Rato viduryje stovi vienas žaidėjas „Jurgelis“. Kiti žaidėjai eina ratu ir dainuoja:

Jurgeli meistreli mokyk savo vaikus,

Jurgeli meistreli mokyk savo vaikus.

„Jurgelis“ turi parodyti kokį nors veiksmą, o visi žaidėjai einantysratu juos atkartoja dainuodami žodžius:

O jūs vaikai taip darykit kaip Jurgelis daro.

Po to „Jurgelis“ pasikeičia vietomis su kitu žaidėju.

2.22. Šiaudų batai

Žaidėjai sustoja į vieną ratą, susikimba rankomis ir dainuojama:

Šiaudų batai

Šakaliniai padai 2 k.

Visi vieną koją užlenkia ranka ir šokinėdami ant vienos kojos dainuoja:

Aš negaliu šokinėt.

Man kojelę skauda.

Užlenkia kitą koją ranka ir šokinėdami ant kitos kojos dainuoja:

Aš negaliu šokinėt.

Man kojelę skauda.

3. SLĖPYNIŲ IR GAUDYNIŲ VARIANTAI

3.1. Sardinės

Vieta: viduje

Dalyvių skaičius: apie 30

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

Pastaba: Būtina 100% žaidimo priežiūra.

3.2. Slėpynės (pagerintos)

Vieta: lauke

Dalyvių skaičius: apie 30

Žaidėjų grupė pasidalina į du pogrupius A ir B. Grupė A eina slėptis ir pakeliui palieka pėdsakus ant žemės, pagal kuriuos grupė B galėtų juos sekti. Kai grupės A žaidėjai nueina pakankamai toli, visi šios grupės žaidėjai pasislepia. Grupės B žaidėjai turi sekti grupės A pėdomis ir juos surasti. Kai B grupė suranda grupę A, sušunka „Radau“, kad abiejų grupių žaidėjai išgirstų. Išgirdę šį žodį, abiejų grupių žaidėjai turi bėgti kuo greičiau atgal. Kuri grupė atbėga pirmoji, toji kitą kartą išeina slėptis.

3.3. Akli ir sėdintys

Vieta: viduje

Priemonės: skarelės akims užrišti

Dalyvių skaičius: apie 20

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

Žaidimo variantai: Žaidimą galima žaisti ir su vienu „akluoju“, kuris turėtų surasti visus „sėdinčiuosius“ (tinka grupėms, kuriose yra apie 10 žaidėjų). Žaidžiant su jaunesniais vaikais, aiškinant žaidimo taisykles, galima įpinti istoriją (pvz. „aklieji“ ieško savo draugo, kuris turi vaistų, išgydančių aklumą).

3.4. Gyvatės uodega

Vieta: lauke

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

3.5. Avelės ganyti

Vieta: lauke

Vienas žaidėjas - „vilkas“, o kitas piemuo „aveles“. Vilką įstumia į kertę ir kėdėmis užstato, it tvora užtveria. „Piemuo“, vaikščiodamas apie aveles, sako: „Ganau, ganau aveles, vilkas tupi už tvoros, aš to vilko nebijau“. Atsisukęs į vilką, sako: „O tu, vilke, ko čia stypsai?“, Vilkas atsako: „Ko tu nori, ar aš dėl tavo avių su ožiais nė į žardį negaliu žiūrėti? Tu sergėk savo avis, o ne mane“. Piemuo vėl sako: „Ganau, ganau aveles...“ bet išokusi iš už durų mergelė (pirmiau išrinkta) sušunka: „Motinėle tavęs reikalauja ir žada duoti sermėgėlę“. Vos piemeniui paėjėjus, vilkas capt vieną avelę, nusitveria ir nusiveda. Piemuo sugrįžęs neberanda avelės, verkia ir sako: „Ai, ai, kur mano avelė?“. Vilkas sako: „Nubėgo gerti“. Mergelė, antrą kartą išokusi, taria: „Motinėle tavęs reikalauja ir žada duoti krepšelį“. Piemeniui paėjėjus, vilkas kitą pagauna avelę. Taip visas išgaudo. Pagaliau visi užpuola vilką ir iš lengvo jį purto. Vilkas pirma cypia, paskui kaukia, galų gale tabalai tabalai nubėga.

3.6. Medžiotojas ir kiškiai**Vieta:** lauke**Priemonės:** kamuolys - „šautuvas“**Dalyvių skaičius:** nuo 20 iki 30

Vienas žaidėjas paskiriamas medžiotoju, likusieji tampa kiškiais. Pažymima teritorija, kurioje vyks medžioklė. Medžiotojas negali bėgti su šautuvu, šauna tik stovėdamas vietoje. Norėdamas perbėgti į kitą vietą turi išmesti kamuolį į orą. Kai medžiotojas pataiko į kiškį, pastarasis tampa taip pat medžiotoju ir jie jau gauda dviese ir gali vienas kitam mesti kamuolį.

3.7. Lapė ir kiškis**Vieta:** lauke arba didelėje patalpoje**Dalyvių skaičius:** iki 40

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

3.8. Lobio pagrobimas**Vieta:** geriausiai didesnėje patalpoje, bet galima ir lauke**Dalyvių skaičius:** iki 30

Grupė susėdi ratu. Ji tampa „siena“. Žaidėjai išsirenka, kuris iš jų bus „vagis“. Viduryje rato padedamas „lobis“ (tai gali būti dėžė arba šiaip gerai pagriebiamas daiktas). Grupės nariai susitaria, kuris bus „sargybinis“. Kai lobio „vagis“ įeina į rato vidurį ir paima lobį, tuomet „sargybinis“ gali pradėti gaudyti „agi“. Jis turi suspėti jį pačiupti tol, kol „vagis“ dar yra rato viduryje. Išradingas „vagis“ pabandys apsimesti, kad jis ima „lobį“, kad išsiaiškintų, kuris yra „sargybinis“. Kiti žaidėjai gali padėti „sargybiniui“ ir suklaidinti „vagi“, atlikdami apgaulingus judesius, lyg jie patys būtų „sargybiniai“.

Žaidimo variantai: galima žaisti su dviem „vagim“ ir dviem „sargybinais“.

3.9. Trečias bėga

Vieta: lauke

Žaidėjų skaičius: iki 30

Žaidėjai pasidalina į grupes po tris, išskyrus du žaidėjus. Grupelės žaidėjai sustoja vieni kitiems už nugarų suformuodami liniją. Visos grupelės sustoja į ratą, palikdami pakankamai didelius tarpus šonuose. Vienas iš dviejų likusių žaidėjų gauda, o kitas bėga. Kai bėgantis žaidėjas pavargsta, jis gali atsistoti prieš bet kurį trejetą. Tokiu būdu toje grupelėje paskutinis, ketvirtas žaidėjas tampa gaudomu. Jis bėga, o pavargęs gali pasirinkti kitą trejetą. Jei gaudantis žaidėjas sugauna bėgantįjį, jie keičiasi vietomis – bėgęs tampa gaudančiu, o gaudantis - bėgančiu.

3.10. Šokanti meška

Vieta: lauke

Priemonės: virvė

Trukmė: 10 - 15 min.

Dalyvių skaičius: iki 30

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

3.11. Spalvoti kiaušiniai

Vieta: didesnė patalpa, bet galima ir lauke

Dalyvių skaičius: iki 30

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

3.12. Britų buldogai

Vieta: geriausia lauke

Dalyvių skaičius: nuo 8

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

3.13. Pelėkautai**Vieta:** lauke (aikštėje)**Dalyvių skaičius:** daugiau nei 20

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

3.14. Pagalba iš oro**Vieta:** lauke**Priemonės:** popieriau lapai ir gabaliukas duonos**Dalyvių skaičius:** 12 - 15

Lauko viduryje sustoja 9 ar 10 žaidėjų, visai šalia vienas kito. Aplink juos apibrėžiamas ar kitaip pažymimas (virve, kreida, kalkėmis ir pan.) ratas - „gardas“. 1-10 žaidėjai yra šakalai, esantys už gardo. Visas laukas yra „dykuma“ ir žaidėjai yra saugūs tik „garde“, bet jame nėra nieko valgomo. Todėl žaidėjai gyvi tegali išlikti, jei susilauks duonos, perduotos „oru“, - „duonos iš dangaus“. Du žaidimo vedėjai laksto žaidimo lauke, mėtydami suglamžytų laikraščio lapų - gniūžtes (tik po kiek laiko numeta laikraščio gniūžtę, kurioje vienintelėje yra duonos). Žaidėjai išbėga iš rato atsinešti gniūžčių. Jei šakalas paliečia kurį nors, jis turi sustingti vietoje ir jį gali atgaivinti tik kitas žaidėjas, paliesdamas ranka. Atradęs duoną, žaidėjas sušunka „išgelbėti“, ir žaidimas pasibaigia.

4. PAMOKOMIEJI ŽAIDIMAI

4.1. Gamtos pažinimo takelis

Vieta: lauke

Priemonės: paruošti užduočių sąrašai kiekvienam dalyviui ar komandai

Žaidimo tikslas: Susipažinti su vietos gamta

Žaidėjai eina nurodytu keliu, kuris vingiuoja per miškus ir pievas, iki nurodyto tikslo, kur jų laukia aptarimas.

Užduočių sąrašas žaidėjams:

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

Surasti tris kuo panašesnius akmenukus.

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

Surasti (bet neskinti) aštuonis skirtingų augalų žiedus.

15 metrų žiede surasti aštuonių rūšių medžius bei krūmus.

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

Padainuoti dvi dainas apie gamtą.

Prisiminti ar papasakoti, suvaidinti vieną pasaką apie gamtą.

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

Surasti šešis skirtingus gyvius, kurie gyvena po rąstais.

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

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

Suvaidinti vieną pasaką apie gamtą.

Surinkti po vieną lapą nuo visų medžių ar krūmų.

Paragauti keturis skirtingus vaistinius ar valgomuosius augalus.

Parnešti po vieną vabzdį, sėklą, žalią lapą, uogą, riešutą, gyvį.

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

Žaidimo variantai: taip pat galima atpažinti gėles ir drugelius ar vabalus (jų gali būti labai daug, tad bus sunku identifikuoti) ar sraigės.

Pamokomasis momentas: Šiuo žaidimu siekiama susipažinti su apylinkėmis, mokytis vertinti gamtos duodamas dovanas ir jas panaudoti. Dalijantis patirtimis grupėje galima geriau suprasti, kaip kiti patiria gamtą. Kas juos žavi, baugina?

4.2. Vanduo išlaisvina

Vieta: lauke

Priemonės: dideli indai su vandeniu, plastmasiniai maišai, virvelės surišti kojoms

Dalyvių skaičius: iki 40

Žaidimo tikslas: išlaisvinti ištroškusius draugus..

Žaidėjai pasiskirsto į dvi grupės - A ir B. Kiekvienoje grupėje visi sustoja poromis, išskyrus penkis tos A grupės narius, kurie yra „kaliniai“. Viename lauko gale padedami dideli indai su vandeniu. Kiekviena pora iš A grupės turi po plastmasinio maišo gabalą, kuriuo, laikydami už 4 kampų, neša vandenį kitame lauko gale esantiems „kaliniams“, – jie stovi ten surištomis rankomis, jie „miršta nuo troškulio“. B grupės nariai pasiskirsto poromis ir jiems surišamos kojos, taip kad jie galėtų judėti tik kartu. Jie rankos palietimu trukdo A grupei nunešti vandenį kalinių rankoms sudrėkinti ir jiems išlaisvinti. Jei A grupės pora nebeturi pakankamai vandens rankoms sudrėkinti, grįžta ir neša antrą kartą. Jei pavyksta - išlaisvintas kalinys prisijungia prie poros tam, kad padėtų išvaduoti kitą kalinį. Baigiasi,

kai nebelieka kalinių. Paskui vaidmenys pasikeičia – buvusi B pora dabar neša vandenį, o buvusi A pora susiriša kojas ir kitiems trukdo.

Pamokomasis momentas: Tik dribdami kartu mes galime pasiekti didžius tikslus. Įvairios kliūtys ir nesėkmės gali priversti mus sutoti ar net pasiduoti. Žaidėjai mokosi atkaklumo, draugiško palaikymo, pasitikėjimo komandos draugais ir kantrybės. Grupės žaidimuose taip pat atsiskleidžia žaidėjų asmeninės savybės, tai leidžia augti tarpusavio pasitikėjimui.

4.3. Akla abėcėlė

Vieta: lauke

Priemonės: po raištį kiekvienam dalyviui, virvė

Dalyvių skaičius: iki 20

Grupės nariai užsiriša akis (arba užsimerkia), abiem rankom paima už virvės. Vadovas pasako grupei raidę ar figūrą, kurią grupės nariai turi sudaryti iš virvės. Jie patys nusprendžia, kada užduotis atlikta. Žaidimas kartojamas keletą kartų, nurodant grupei skirtingas raides ar figūras. Po žaidimo rekomenduojama atlikti aptarimą. Galimi klausimai:

Ar ši užduotis buvo lengvai įvykdoma? Kodėl?

Kaip jūs įveikėte savo aklumą?

Kas (kokie lyderiai) iškilo atliekant užduotį?

Ar pažįsti fiziškai neįgalų žmogų? Ko tu iš jo išmokai?

Kaip galėtum negalia būti palaiminimu tavo gyvenime?

Pamokomasis momentas: Šiame pratime jaunuoliai ima labiau vertinti savo regėjimą ir pradeda labiau suprasti aklusius. Galima aptarti tokius klausimus: grupės darbas sunkiomis sąlygomis, neįgalumo kompensavimas grupės stiprybe, bendravimas, grupės lyderių dinamika.

4.4. Visi surišti

Laikas: 25 min.

Priemonės: virvė

Dalyvių skaičius: iki 20

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

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

Po žaidimo rekomenduojama atlikti aptarimą. Galimi klausimai: Kaip tau atrodo, koks šio pratimo tikslas?

Ko tu iš jo išmokai?

Kas buvo sunkiausia?

Kas tave labiausiai trikdė?

Kokie dalykai tave trikdo gyvenime?

Kaip tu išmokai juos įveikti?

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

(Variantui) Kas buvo pagrindinis problemos sprendėjas jūsų poroje?

Kokie yra pagrindiniai problemų sprendėjai tavo gyvenime?

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

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

4.5. Geroji piramidė

Priemonės: parkeriai ir popierius

Dalyvių skaičius: iki 20

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

-viršutiniame: „Man patinka Tavo elgesys“;

-viduriniuose: „Pasitikiu Tavimi“ ir „Iš Tavęs mokausi“;

-apatiniuose: „Gerbiu Tavo išmintį“, „Man atrodai malonus (-i)“, „Tave mėgstu ir palaikau“.

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

Pamokomasis momentas: Žaisdami šį žaidimą žaidėjai gali sužinoti, kaip juos mato kiti. Ar jie mato save taip pat?

1. Perskaitykite 1 Jn 3, 16 - 18 ir aptarkite šių žodžių reikšmę dalyvių elgesiui pratimo metu. Ką tau sako šis tekstas?
2. Perskaityti Kol 3:22 - 24 ir aptarti savo elgesio ryšį su šiuo tekstu pratimo metu. Kaip tau tinka šis tekstas?
3. Kaip norėtum pakeisti savo elgesį pagal tai, ko išmokai šįvakar?

5. APŠILIMO ŽAIDIMAI

5.1. Išmok skaičiuoti pritūpdamas

Vieta: viduje

Dalyvių skaičius: 10 - 20

Visi sustoja ratu ir paėliui pradėdami nuo 1 skaičiuoja iki 20. Kai pasitaiko skaičius, kuris pvz. dalinasi iš trijų arba jame yra trejetas, jis to skaičiaus nesako, o paprasčiausiai pritūpia. Kai suklystama, pradedama nuo pradžių.

5.2. Skaičius+skaičius

Vieta: viduje

Dalyvių skaičius: 10 - 20

Visiems esantiems patalpoje pasakomi du skaičiai: pirmasis turi nurodyti kiek žmonių turi sudaryti mažą grupelę, antrasis - ant kelių kūno dalių gali ta grupelė stovėti. Po to vėl tęsiama, sakomi kiti skaičiai, grupelės keičiasi.

5.3. Susipynę laidai

Dalyvių skaičius: nesvarbus

Dešine ranka suimama kairė ausis, kaire ranka suimama nosis. Bandoma kuo greičiau sukeisti rankas vietomis ☺.

5.4. Vaikas ore

Vieta: geriausiai lauke

Priemonės: kamuolys

Dalyvių skaičius: nesvarbus

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

5.5. Akla karvė

Vieta: didesnė patalpa

Priemonės: varpelis ir skarelė akims užrišti

Dalyvių skaičius: iki 30

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

5.6. Nugaros**Vieta:** lauke (aikštėje)**Dalyvių skaičius:** beveik neribotas, bet nelyginis

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

5.7. Asmens sargybiniai**Vieta:** lauke ar patalpoje**Trukmė:** 5 - 10 min.**Dalyvių skaičius:** nuo 8

Žaidimas tinka naudoti norint padidinti grupės aktyvumą. Sudaromos mažos grupelės po 4 žaidėjus. Vienas iš jų yra LSA (Labai Svarbus Asmuo - taigi įžymi asmenybė), du yra jo asmens sargybiniai, o ketvirtasis yra agentas, kuris turi „nušauti“ LSA. Asmens sargybiniai ir LSA susikabina rankomis ir sudaro ratą. Agentas turi paliesti LSA nugarą. Abu asmens sargybiniai stengiasi to jam neleisti padaryti. Jeigu LSA paliečiamas, galima pasikeisti vaidmenimis.

5.8. Gaudyk - negaudyk**Vieta:** geriausia lauke**Priemonės:** kamuolys**Dalyvių skaičius:** nuo 15

Žaidėjai stovi ratu ir jų rankos sukryžiuotos ant krūtinės. Vienas žaidėjas stovi rato viduryje. Jis turi kamuolį ir jį mesdamas kuriam nors žaidėjui sako „gaudyk“ arba „negaudyk“. Pirmu atveju žaidėjas turi negaudyti kamuolio ir net nepajudinti rankų, antru atveju - sugauti kamuolį. Jei žaidėjas suklysta, jis arba iškrenta arba eina į vidurį ir toliau mēto kamuolį.

5.9. Kinietiškas futbolas**Vieta:** lauke**Priemonės:** lauko teniso ar panašaus dydžio kamuoliukas**Dalyvių skaičius:** iki 30

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

5.10. Kvadrato variantas**Vieta:** lauke, aikštelė**Trukmė:** pagal susitarimą**Dalyvių skaičius:** iki 30

Žaidėjai suskirstomi į tris komandas. Aikštelėje nupiešiamas didelis kvadratas. Viena komanda eina į kvadrato vidurį, kitos dvi išeina už priešingų kraštų. Kamuolys atiduodamas komandai viduryje. Ji gali pulti abi komandas už kvadrato ribų ir išmušti žaidėjus, bet negali išeiti iš rato. Kitos dvi komandos gali judėti laisvai aplink kvadratą, bet negali įeiti į jį ir negali pulti kitos komandos už kvadrato ribų. Jei žaidėjas išmušamas, teisėjas turi skaičiuoti tašką metusiai komandai. Išmuštas žaidėjas nėra pašalinamas. Žaidžiama iki nustatyto laiko pabaigos.

5.11. Lenktynės jojant**Vieta:** lauke, aikštelė**Priemonės:** lazda, du šalikai ar kt. ir chronometras**Dalyvių skaičius:** porinis, iki 30

Žaidėjai suskirstomi į dvi komandas. Už penkiasdešimt metrų įsmeigiam lazdą. Už dvidešimt penkių metrų nuo jos nupiešiamas mažas ratas ir jo viduryje padedamos dvi didelės skaros ar šalikai. Komandose pasiskirstoma poromis - vienas iš poros tampa arkliu, o kitas jojiku (arklys turi nešti jojiką). Dvi poros užima starto poziciją ir kai duodamas signalas jos pradeda lenktyniauti. Porai pribėgus prie nupiešto rato, jojikas nenušokdamas nuo arklio turi paimti vieną skarą ir nubėgus iki lazdos jojikas su arkliu apsikeičia vietomis. Bėgant atgal, skara turi būti gražinta į vietą. Laimi pora viską teisingai įvykdžiusi ir su geriausiu laiko rezultatu. Už neatitikimus duodamos baudos sekundės.

6. ŽAIDIMAI ŽYGYJE

6.1. Arti ir toli

Vieta: lauke

Priemonės: lapas ir pieštukas, kuriuos turi žaidimo vedėjas

Laikas: pagal susitarimą

Dalyvių skaičius: iki 20

Vedėjas susirašo visų dalyvių vardus ir paskelbia sąrašą dalykų, kuriuos reikia pastebėti ir pranešti, pvz.: išdaužtas langas, avis su avinukais, triratukas, juodas arklys, avilys ir t.t., priklausomai nuo kelio, kuriuo einama.

Skautas, kuris pirmas pastebi ir parodo daiktą, gauna tašką. Tas pats daiktas du kartus neskaičiuojamas. Einant vadovas gali sugalvoti naujų daiktų ir išbraukti senus.

6.2. Stovyklavietės įkūrimo žaidimai (labai pravartu, kai reikia įsikurti po dienos žygio)

Vieta: lauke

Priemonės: tai ko reikia tai užduočiai (pvz.: du kirviai, du vandens kibirai, dvi degtukų dėžutės)

Laikas: pagal susitarimą

Dalyvių skaičius: porinis arba skiltys

Genialus būdas paspartinti ir motyvuoti žaidėjui greitam stovyklavietės įsikūrimui. Visi žaidėjai suskirstomi į dvi komandas. Tos dvi komandos rungtyniauja, kuri greičiau ir kokybišiau atliks užduotą darbą. pvz.: ištempti tentą, pastatyti palapines, užkurti laužus ir t.t. Joms duodamas laikas ir užduotis – pradeiginti virš laužo ištemptą virvutę. Dvi komandos rungtyniauja ir darbas greičiau vyksta. Tik dažnai nebūna dviejų kirvių, keturių kibirų (jei einama surasti vandens). Reikalingus dalykus reikia apgalvoti prieš žygį.

6.3. Skauto kuprinė

Vieta: lauke

Priemonės: kuprinės turinys (geriau nedideli daiktai), kuris gali iškristi, keigu kuprinė blogai užsegta

Dalyvių skaičius: neribotas

Skautams pranešama žvalgytis netikėtų daiktų ir juos atsiminti, tačiau jie neturi teisės tarpusavyje kalbėti. Daiktai yra išdėliojami palei kelią, kuriuo eis skautai, bet nelabai matomai.

Paskui davus ženklą, visi vėl gali kalbėti. Dalyviams yra išdalijami lapai ir prašoma surašyti visus neįprastus dalykus, kuriuos matė ir tokia tvarka kaip juos matė. Taip pat paprašoma pabandyti spėti ką šie neišprasti dalykai galėtų reikšti ar su kai tai susiję. Laimi žaidėjas atspėjęs, kad tai prastai užrištos kuprinės turinys ir atsiminęs daugiausiai daiktų.

7. PĖDSEKYSTĖS, PASTABUMO IR TAKTINIAI ŽAIDIMAI

7.1. Pietų metas

Vieta: lauke (aikštėje)

Priemonės: maži popieriaus lapeliai, žemės riešutai arba saldainiai.

Dalyvių skaičius: nuo 12

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

7.2. Pastabumas

Dalyvių skaičius: iki 15

Kiekvienas susigalvoja kokį nors daiktą ir įsivaizduoja, kad laiko jį rankose. Žaidėjai pradeda vaikščioti vienas prie kito be jokios tvarkos ir perduoda kitiems savo daiktus, o pasiima tai ką turi kiti žaidėjai, tada jau nešasi to žmogaus daiktą ir perduoda jį kitam žaidėjui. Išaiškinti kokį daiktą jie turi ir kokį gauna žaidėjai turi be žodžių. Davus ženklą, vaikščiojimas nutrūksta, visi vėl sustoja į ratą. Vadovas klausia: kokį daiktą turėjote žaidimo pradžioje? Kam jį perdavėte? Kokį daiktą gavote paskutinį ir iš ko? Galima pradėti diskusiją apie pastabumą.

7.3. Minų laukas

Vieta: lauke

Priemonės: raiščiai akims, kas trečiam dalyviui

Dalyvių skaičius: iki 30

Žaidėjai padalinami į tris grupes. Viena grupė yra minos ir ramiai stovi žaidimo lauke. Kita grupė yra bėgliai, kurie stengiasi saugiai pereiti minų lauką, tačiau jų akys užrištos ir jie nežino kur stovi minos. Trečia grupė yra padėjėjai, kurie stovi kitame lauko gale ir stengiasi nurodyti bėgliams saugų kelią per minų lauką. Jei bėglys atsitrenkia į miną, abu sprogsta. Grupės turėtų pasikeisti vietomis, kad visi turėtų galimybę patirti kiekvieną situaciją.

Žaidimo variantai: iš pradžių bėgliai gali eiti po vieną per minų lauką, vėliau galima pabandyti leisti visiems bėgliams bėgti kartu. Taip pat galima apsunkinti žaidimą sąlyga, kad vienam bėgliui susidūrus su mina, visi bėgliai grįžta į pradžią ir bando pereiti lauką iš naujo.

7.4. Duonos padauginimas

Vieta: lauke (miške ar pievoje prie miško)

Priemonės: vadovai su laikrodžiai, pora krepšių, lapeliai su užrašais „duona“ ir bet kokie kiti valgiai

Dalyvių skaičius: iki 30

Žaidžia dvi komandos. Žaidimas vyksta dideliame plote, kur galima slapstytis (miškelyje, krūmokšniuose ir t.t.). Kiekvienas žaidėjas turi lapelį su įrašytu valgiu, o trys žaidėjai iš kiekvienos komandos turi po lapelį su įrašu „duona“. Tikslas – iš kitos komandos laimėti „duoną“ ir ją padauginti. Kiekvienas žaidėjas už nugaros turi kaspiną, užkištą už diržo (kiekviena komanda skirtingos spalvos), – priešingos komandos nariai turi tą kaspiną ištraukti viena ranka (antroji laikoma už nugaros), taip jie pagauna priešingos komandos narį. Pagautasis parodo lapelį – jeigu jame įrašytas bet koks valgis,

žaidžiama toliau, jeigu „duona“, pagautasis atiduoda lapelį kitos komandos žaidėjui, šis nuneša „duoną“ prie žaidimo vedėjo – „laikrodininko“ – esančio lauko viduryje, jis įmeta „duoną“ savo komandos dėžėn („laikrodininkas“ ir dėžės ar pintinės turi būti aiškiai matomoje vietoje). Žaidėjas, kuris atidavė „duoną“, taip pat eina prie „laikrodininko“ ir pasiima iš savo komandos dėžės vieną „duoną“. Jis vėl gali įsijungti į žaidimą. Kas dvi minutes laikrodininkas kiekvienos komandos pintinėn įdeda dvigubai tiek „duonos“ (lapelių), kiek jau yra dėžėje (jei yra du, turi būti keturi, jei 4 – 8 ir t.t.). Žaidimo laikas ribotas – po švilpuko (tarkime 10 minučių) laimi tie, kurie turi daugiau „duonos“.

7.5. Belaisvio vedimas

Vieta: lauke (miške ar pievose su miškais, bet ne mieste)

Priemonės: apie 10 metrų virvė

Laikas: pagal susitarimą

Dalyvių skaičius: iki 20

Belaisvis pririšamas prie virvės vieno galo, o kitą galą paima sargas. Jis lėtai žingsniuoja pasirinkta kryptimi, o belaisvis stengiasi palikti kuo geresnius pėdsakus, nes po dešimties minučių visa likusi grupė pradės jų ieškoti, kad išlaisvintų belaisvį ir pagautų sargą ☺

7.6. Žmonių pagrobimas

Vieta: lauke (geriausiai pievoje ar ant smėlio)

Laikas: pagal susitarimą

Dalyvių skaičius: porinis, iki 40

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

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

8. LINKSMI ŽAIDIMAI ATSIPŪSTI

8.1. Dramblys

Dalyvių skaičius: daugiau nei 10

Už durų išvedami trys savanoriai. Vadovas likusiems žaidėjams pasako, kad plaus dramblį, tada pakviečiamas pirmasis dalyvis. Vadovas jam rodo judesius, bet nieko neaiškina. Tada pakviečia kitą savanorį ir liepia pirmajam pavaizduoti matytus judesius. Po to antrasis rodo kaip „plauna dramblį“ trečiajam savanoriui. Visi kiti žiūri ir linksminasi.

8.2. Zuikutis

Priemonės: žaislinis zuikutis

Dalyvių skaičius: daugiau nei 10

Vadovas pabučiuoja zuikutį ir perduoda jį kitam žaidėjui, pasakęs, kad zuikutį reikia bučiuoti vis į kitą kūno dalį. Jos negali kartotis. Kai zuikutis apeina ratą, jis išmetamas už rato ir vadovas praneša, kad tokia pačia tvarka ir į tą pačią kūno dalį reikia pabučiuoti draugą iš dešinės.

8.3. Kelionė į Afriką

Dalyvių skaičius: daugiau nei 10

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

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

8.4. Sukryžiuota – nesukryžiuota

Priemonės: dvi lazdelės ar panašūs daiktai. Žaidimą pradeda vadovas. Jis siunčia sukryžiuotas arba nesukryžiuotas lazdeles ir sako „Sukryžiuota“ arba „Nesukryžiuota“. Kiti žaidėjai turi išsiaiškinti sistemą.

Dalyvių skaičius: daugiau nei 10

Taisyklė: Iš tiesų perduodant lazdelę reikia sakyti „Sukryžiuota“, jei tavo kojos sukryžiuotos ir „Nesukryžiuota“, jei kojos nesukryžiuotos.

8.5. Skaičiai

Priemonės: degtukai

Dalyvių skaičius: daugiau nei 10

Vadovas turi degtukus. Dalį jų numeta ant stalo ir klausia „Kiek čia yra degtukų?“.

Taisyklė: Skaičius priklauso nuo to, kiek pirštų vadovas padeda ant stalo šalia sudėtos degtukų krūvelės, o ne nuo degtukų skaičiaus.

LITERATŪRA

1. Grigonis M. (1914). 200 žaidimų kambaryje ir tyrame ore su dainomis, melodijomis, Švento Kazimiero Draugijos leidinys, Nr 153, 168 p.
 2. Lietuvių liaudies žaidimai ir rateliai
Žaidimai: 2.1., 2.2., 2.3., 2.4., 2.5., 2.6., 2.7., 2.8., 2.9., 2.10., 2.11., 2.12., 2.13., 2.14., 2.15., 2.16.
 3. Slėpynių ir gaudynių variantai
Žaidimai: 3.4., 3.5., 3.6., 3.7., 3.8., 3.9., 3.10.
2. <http://www.lietuvely.org/index.php/lietuviu-liaudies-dainos-ir-zaidimai>
 2. Lietuvių liaudies žaidimai ir rateliai
Žaidimai: 2.18., 2.19., 2.20., 2.21., 2.22.
3. <http://www.boyscouttrail.com/webelos/w2/games.htm#LEADING>
 3. Slėpynių ir gaudynių variantai
Žaidimai: 3.1., 3.2., 3.3., 3.12., 3.13., 3.14.,
 4. Pamokomi žaidimai
Žaidimai: 4.1., 4.3.
 5. Apšilimo žaidimai
Žaidimai: 5.4., 5.5., 5.7., 5.8., 5.9., 5.10., 5.11.
 6. Žaidimai žygyje
Žaidimai: Visi žaidimai žygyje.
 7. Pėdsekystės, pastabumo ir taktiniai žaidimai
Žaidimai: Visi pėdsekystės, pastabumo ir taktiniai žaidimai.
4. Gyvenimo ir Tikėjimo Institutas (2010). Ugdymas per žaidimus ir šokius, 35p.
 1. Susipažinimo žaidimai
Žaidimai: Visi susipažinimo žaidimai.
 4. Pamokomi žaidimai
Žaidimai: 4.2., 4.4., 4.5.
 5. Apšilimo žaidimai
Žaidimai: 5.1., 5.2., 5.3., 5.6.
 8. Linksmi žaidimai atsipūsti
Žaidimai: Visi linksmi žaidimai atsipūsti.