



Bendrai finansuojama
pagal Europos Sąjungos
„Erasmus+“ programą

Villages on Move Baltic



KAUNO
KOLEGIJA
University of
Applied Sciences



XAMK
South-Eastern Finland
University of Applied Sciences

ESLI
Etelä-Savon Liikunta ry
Southern Savo Sports Federation

Latvian Rural forum

MODRIKU
LAANE-VIRU
RAKENDISKÕRGKOOLO



University College
Denmark

ŽAIDIMŲ VADOVAS KŪRYBINĖMS
DIRBTUVĖMS: ŽAIDIMAI IR UŽDUOTYS

Parengė:



Adam Jaroslaw Lis
Henrik Steen Krogh



Petra Muraus



Laura Baumann
Donatas Misiūnas
Vaida Borkertienė
Milda Gintilienė
Viktorija Piščalkienė
Lijana Navickienė



Anita Selicka
Zane Seredina



Helen Kool
Jaana Siik



Marita Mattila
Lassi Pöyry

Informaciją parengė Elina Kuisma

Dizainas Kęstučio Obelenio

Atspausdino UAB „Vitae Litera“
Savanorių pr. 137, LT-44146 Kaunas
www.tuka.lt | info@tuka.lt

Turinys

IVADAS	5
KAS YRA KŪRYBINĖS DIRBTUVĖS?	6
TIKSLINĖS GRUPĖS NUSTATYMAS	7
KAIP SURENGTI KŪRYBINES DIRBTUVES?	7
KĄ DARYTI IR KO NEDARYTI	8
UŽDUOTYS	9
1. PLANO PRISTATYMAS IR „LEDŲ LAUŽYMAS“	9
2. IDĖJŲ KŪRIMAS	10
3. IDĖJOS VYSTYMAS	10
4. PROTOTIPAS	11
5. IDĖJŲ PERGRUPAVIMAS IR PRISTATYMAS	11
6. IDĖJOS ATEITIS.....	11
IDĖJŲ KŪRIMO PAVYZDŽIŲ LAPAI	12
„AKTYVŪS BALTIJOS ŠALIŲ KAIMAI“ – RENGINIŲ ŽAIDIMAI IR UŽDUOTYS	16
DANIJA	16
ŽAIDIMAS: PRIEGLOBSTIS NUO AUDROS.....	16
ŽAIDIMAS: ATMINTIS	16
ŽAIDIMAS: PATAIKYKITE Į PUODELĮ	17
LIETUVA	17
ŽAIDIMAS: ŽVEJAI	17
ŽAIDIMAS: MEDŽIOTOJAI	18
ŽAIDIMAS: „VILKAS“	18
ŽAIDIMAS: NUVERSTOS LAZDOS	19
ŽAIDIMAS: ŽVEJYBA.....	19
ŽAIDIMAS: BĖGIMAS ANT POPIERIAUS LAPŲ	19
ŽAIDIMAS: KAMUOLIO METIMAS.....	20
ŽAIDIMAS: BALANDŽIAI	20
ŽAIDIMAS: SUGAUK BEŽDŽIONĘ.....	21
ŽAIDIMAS: UŽIMK VIETĄ	21
ŽAIDIMAS: PERBĖK PER MANE	21
ŽAIDIMAS: PLUNKSNA	22
ŽAIDIMAS: KREPŠINIS KITAIP	22
ŽAIDIMAS: PRISĖSKITE.....	22
ŽAIDIMAS: PLIUS VIENAS.....	23
ŽAIDIMAS: NETRUKDYKITE VIENI KITIEMS.....	23
ŽAIDIMAS: BANANO PERDAVIMAS.....	23

ŽAIDIMAS: AITVARŲ LENKTYNĖS	24
LATVIJA	24
ŽAIDIMAS: TINKLINIS AKLAI	24
ŽAIDIMAS: ŽMONIŲ PYNĖ	25
ŽAIDIMAS: ŠIENO RITINYS ANT KALVOS	25
ŽAIDIMAS: MOČIUTE, SKUBĖK MŪSŲ GELBĖTI!.....	25
ŽAIDIMAS: BĖGIMAS LIETUJE	26
ŽAIDIMAS: PASKUTINĖ PORA IŠSISKIRIA.....	26
ŽAIDIMAS: RASKITE TEISINGĄ SKAIČIŲ SEKĄ	27
ŽAIDIMAS: AKMENIE, PAŠOK!	27
ŽAIDIMAS: „UŽŠALDYTIEJI“	27
ŽAIDIMAS: AUKŠČIAU ŽEMĖS	28
SUOMIJA	28
ŽAIDIMAS: „POKEMON GO“ BE TELEFONO	28
ŽAIDIMAS: RINK ŠIUKŠLES BĖGIODAMAS	29
ŽAIDIMAS: VAIKŠČIOK IR STEBĖK – „BINGO“	29
ŽAIDIMAS: STALO TAIKINYS.....	30
ŽAIDIMAS: SEKITE PASKUI VADOVĄ	30
ŽAIDIMAS: ŽAISLINIŲ ARKLIUKŲ LENKTYNĖS.....	30
ŽAIDIMAS: SNIEGO SKULPTŪRŲ KŪRIMAS	31
ESTIJA.....	32
ŽAIDIMAS: PAKLODĖS FUTBOLAS	32
ŽAIDIMAS: BALIONŲ ŠOKIS.....	33
ŽAIDIMAS: SPALVOTAS POPIERIUS.....	33
ŽAIDIMAS: NAKTIS ZOOLOGIJOS SODE	33
ŽAIDIMAS: „KASSI KUJU“	34
ŽAIDIMAS: PIENIŲ VAINIKAS MILŽINUI.....	34
ŽAIDIMAS: KIAUŠINIŲ VARŽYBOS.....	34
LITERATŪRA	35

Įvadas

Ši knygelė – pirmasis mums žinomas leidinys, kuriame rasite daug įdomių žaidimų iš skirtingų šalių: Lietuvos, Latvijos, Estijos, Suomijos ir Danijos. Visi šie žaidimai buvo „išbandyti“ vykdant tarptautinį projektą „Aktyvūs Baltijos šalių kaimai“ („Villages on move, Baltic“ arba VoMB).

Gerai žinoma, kad fizinis aktyvumas palankiai veikia tiek fizinę, tiek psichinę sveikatą. Deja, visų amžiaus grupių žmonės juda vis mažiau. Menkstantį fizinį aktyvumą lemia kelios dažniausiai pasitaikančios priežastys: „Sportas tampa rutina“, „Nėra reikiamos sporto įrangos“, „Tai nuobodu ir neįdomu“ ir pan...

Šios knygelės tikslas – pasidalyti įdomiais skirtingų šalių žaidimais, kuriuos galima pasitelkti skatinant fizinį aktyvumą tarp skirtingo amžiaus, socialinės padėties, tikėjimo ir fizinės būklės žmonių. Knygelė pritaikyta visiems, kurie nori pajvairinti fizinę veiklą.

Visi šioje knygelėje aprašyti žaidimai rekomenduojami ir tinkami šeimoms, nes juose gali dalyvauti visi šeimos nariai.

Be to, žaidimai gali padėti stiprinti kolektyvą arba „pralaužti ledus“ grupėje.

Manome, kad ši knygelė galėtų būti įdomi tiek kūno kultūros mokytojams, tiek tiesiog aktyvaus gyvenimo šalininkams.

Galbūt tai bus pirmasis žingsnis didinant jūsų, jūsų šeimos ar bendruomenės fizinį aktyvumą.

Garantuojame, kad žaisdami smagiai ir įdomiai praleisite laiką!

Šioje knygelėje taip pat aiškinama, kas yra kūrybinės dirbtuvės ir kaip jas organizuoti. Ji pasiūlys idėjų, kaip grupėje kurti žaidimus ir būti fiziškai aktyviems.

Be to, knygelėje rasite idėjų kūrimo pavyzdžių lapus.

Jeigu norite dar daugiau idėjų, apsilankykite mūsų projekto svetainėje <http://www.villagesonmove.com/>,

kurioje rasite renginių žemėlapi, daugiau žaidimų ir užduočių.

PADĖKOS

Dėkojame visiems tarptautinio projekto „Aktyvūs Baltijos šalių kaimai“ dalyviams. Ypač didelį ačiū sakome kaimo vietovių savivaldybių ir pabėgėlių centrų darbuotojams.



Kas yra kūrybinės dirbtuvės?

Ruošiantis kūrybinėms dirbtuvėms (kūrybiniam seminarui) pirmiausia reikia suprasti, kas tai yra.

Dirbtuves arba seminarą galima apibrėžti kaip tam tikrą diskusijų ar praktinio darbo tam tikrą temą laikotarpį, per kurį grupė žmonių dalijasi žiniomis ar patirtimi.

Kita vertus, kūrybiškumą galima apibūdinti kaip psichikos savybę, kuri leidžia asmeniui mąstyti nestandartiškai ir pasiūlyti naujoviškų ar kitokių tam tikros užduoties sprendimų.

Suderinus šiuos du dalykus atsiveria galimybės naujai pažvelgti į tam tikrą idėją. Kūrybinės dirbtuves galima pasitelkti daugybėje skirtingų situacijų, pavyzdžiui:

- projektui įstrigus tam tikrame etape;
- kai įprasti ar „normalūs“ metodai ir standartiniai sprendimai neveikia;
- kai atsiveria nauja galimybė tam tikrus dalykus daryti kitaip.

Jeigu susibūrę žmonės apie konkrečią problemą stengiasi mąstyti nestandartiškai, tai gali padėti pasiekti proveržį arba bent jau geriau suprasti problemos subtilybes. Taigi kūrybinės dirbtuvės – tai priemonė, kurių galima pasitelkti kūrybinių naujovių kūrimo procesui.

Be to, kūrybinės dirbtuvės skiriasi nuo kitų seminarų, nes čia bandoma sukurti tokią palankią aplinką, kurioje dalyviai atvirai dalytųsi naujomis ir naujoviškomis idėjomis.

Sėkmingos kūrybinės dirbtuvės turėtų būti kruopščiai apgalvotos ir suplanuotos. Kita vertus, netinkamai surengtos kūrybinės dirbtuvės visiems dalyviams gali tapti nuviliančia patirtimi.

Fasilitatorius turėtų įsitikinti, kad patalpoje susirinkę tinkami žmonės ir jiems pakanka erdvės bei pagalbos žaismingai ir išradingai mąstyti apie galbūt rimtas temas.

Tikslinės grupės nustatymas

Kaip jau buvo minėta, netinkamai auditorijai surengtos kūrybinės dirbtuvės gali lemti priešingą rezultatą, nei buvo planuota. Štai kodėl pirmasis planavimo etapas turėtų būti kruopštus tikslinės grupės parinkimas.

Kūrybines dirbtuves galima surengti grupei vaikų, suaugusiųjų arba vyresnio amžiaus žmonių – tokiais atvejais svarbu atminti kai kuriuos konkrečioms grupėms būdingus apribojimus.

Be to, dėl skirtingo požiūrio ir patirties, tokios skirtingos grupės gali pasiūlyti visiškai kitokius sprendimus.

Šiame vadove minimos užduotys pirmiausia skirtos pradinių klasių mokiniams, nes jie labai kūrybingi ir lengvai kuria idėjas.



Kaip surengti kūrybines dirbtuves?

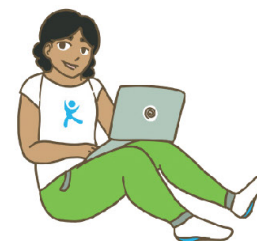
Dirbtuvėms gali būti keliami įvairūs tikslai, jos gali būti skirtos skirtingiems žmonėms ir vykti įvairiose vietose, tačiau visoms joms būdingi keli bendri dalykai:

- jos interaktyvios ir įtraukiančios – nė vienas dalyvis negali pasislėpti kitiems už nugarų, kaip būna per pamokas ar paskaitas;
- jos atveria galimybes mokytis, augti ir megzti santykius;
- tinkamai organizuotos kūrybinės dirbtuvės palieka malonius įspūdžius ir suteikia įkvėpimo atskiriems asmenims, įmonėms ir bendruomenėms.

Pirmasis kūrybinių dirbtuvių planavimo žingsnis – temos pasirinkimas. Kokia plati ar siaura turėtų būti tema ar problema, kurią norite išspręsti, sprendžiate jūs. Nesvarbu, ką pasirinksite, įsitikinkite, kad žinote, kokio rezultato jūs tikėtės pabaigoje.

Kitas svarbus dalykas – pasirinkti renginio vietą. Kūrybinių dirbtuvių tikslas yra tapti postūmiu ir pakeisti žmonių mąstymą, taigi kuriant idėjas perkelti žmones į neįprastą aplinką gali būti gera mintis. Priimant sprendimą dėl renginio vietos atminkite, kad:

- labai svarbu užtikrinti komfortą, todėl ieškokite vietos, kurioje būtų kuo daugiau erdvės ir vietos patogiai atsisėsti;
- apsvarstykite galimybę išvykti iš darbo vietos ar įprastos kasdienės aplinkos bent jau į kitą mokyklos ar biuro dalį arba į tokią viešąją erdvę kaip parkas ar studentų miestelis;



- nesirinkite vietos, kurioje jums gali sutrukdyti netikėtos aplinkybės, pavyzdžiui, blogas oras ar kiti trukdžiai.

Trečiasis etapas – suplanuoti laiką. Labai svarbu laikytis tvarkaraščio. Laikas greičiausiai bus ribotas, taigi turite būti tikri, kad viską spėsite. Gera mintis yra pasilikti papildomas 30 minučių, kurios padės, jeigu kažkam prireiks daugiau laiko nei buvo numatyta.



Ką daryti ir ko nedaryti

Per kūrybines dirbtuves geriausia suformuoti keturių ar penkių asmenų grupes. Galima pakviesti kelis pašalinius „provokatorius“, kurie padėtų komandai atsisakyti įprasto mąstymo. Pažvelgus į problemą kitu kampu galima atrasti ir naują sprendimą. Matematikas gali rinktis vieną būdą, o menininkas – visai priešingą, taigi drauge jie gali sugalvoti kažką netikėto.

Gera mintis yra pasitelkti fasilitatorių, kuris turėtų būti nepriklausomas asmuo. Fasilitatorius gali vadovauti procesui, taikydamas įvairius metodus. Vadovas ar mokytojas dažnai nėra tinkami kandidatai atlikti šį vaidmenį, nes jie patys stengiasi formuoti turinį arba „prastumti“ savo idėjas. Kita vertus, fasilitatorius turėtų užtikrinti, kad visų grupės narių energijos lygis būtų panašus. Tai reiškia, kad jeigu grupė dirba – dirba kiekvienas jos dalyvis, niekas nepoilsiauja ir nežaidžia telefonu. Pamatęs, kad kuris nors dalyvis pavargo, fasilitatorius gali pasiūlyti trumpą pertraukėlę.

Per visą renginį draudžiama vertinti – niekas negali kritikuoti kitų ar net abejoti idėja. Visos idėjos svarbios, nesvarbu, kaip keistai kartais gali skambėti. Galima naudoti lipnius lapelius, nešiojamuosius kompiuterius ar kabinamuosius bloknodus, tačiau kaltinimai ar kandūs komentarai neturėtų sulėtinti idėjų srauto. Visų pirma, fasilitatorius turi pastebėti tokią situaciją ir atitinkamai reaguoti.

Seminaro dalyviai turėtų žinoti, jog neturėtų mąstyti standartiškai. Gali būti naudingos net keisčiausios idėjos, nes jos išplečia ribas ir skatina naujas mintis. Lengviau pritaikyti, rodos, absurdišką idėją, negu iš esmės atgaivinti blankią ar nuobodžią.

Taigi dalyviai turėtų pažvelgti į problemą iš skirtingų perspektyvų, o ne laikytis savo nuomonės. Aptardami idėjas diskusijos dalyviai turėtų galvoti apie tai, kaip jos paveiks įvairiausias žmones, o ne tik konkrečias grupes.

Užduotys

1. PLANO PRISTATYMAS IR „LEDŲ LAUŽYMAS“

Siekiant, kad kūrybinis seminaras būtų sėkmingas, visi dalyviai turi suprasti jo tikslą. Įsitinkite, kad jie žino, ką turės daryti, ir padėkite žmonėms sutelkti dėmesį į užduotis.

Kitas žingsnis yra kurti grupes. Jeigu dirbtuvės dalyvauja skirtingos socialinės padėties, skirtingus įgūdžius ar gebėjimus turintys žmonės, stenkitės kuo labiau juos sumaišyti. Tai leis jiems derinti savo mintis ir kurti naujus sprendimus.

Jeigu grupės nariai nepažįsta vieni kitų arba anksčiau niekada kartu nedirbo, reikės atlikti kelias „ledus pralaužiančias“ užduotis. Tokio tipo užduotims būtų geriausia skirti apie 10 minučių. Jos leis dalyviams geriau pažinti vieniems kitus ar bent jau pradėti laisviau kalbėtis.

Vienas žodis

Kokiu vienu žodžiu apibūdintumėte save? Kiekvienas dalyvis pasirenka vieną žodį, kuriuo vadinasi per visą susitikimą. Tai nėra tiesiog smagus būdas pradėti užsiėmimą – jis padeda dalyviams šiek tiek geriau vieniems kitus pažinti.

Daiktai į negyvenamą salą

Pasakojimas prasideda taip: „Jeigu patektumėte į negyvenamą salą, ką norėtumėte turėti su savimi?“ Kiekvienas grupės narys turi nurodyti tris dalykus. Tai gali būti knygos, muzikos įrašai, maistas ir pan. Vėlgį, ši „ledus pralaužianti“ užduotis gali būti veiksmingas būdas geriau pažinti savo komandos narius.

Ypatingas negyvėlis

Šį žaidimą sukūrė siurrealistai. Padalykite popieriaus lapą į tris dalis, tada tiek pat žmonių turi nupiešti galvą, liemenį ir kojas, nežiūrėdami, ką jau nupiešė kiti dalyviai.





Galutinis piešinys neišvengiamai priverčia aikčiuoti. Kuo blogiau jis atrodo, tuo smagiau „dailininkams“.

Pralaužus ledus yra puikus metas įvardyti problemą, kurią grupė turėtų išspręsti, pabrėžiant, kaip svarbu mąstyti išradingai ir stengtis pakeisti esamą padėtį. Dalyviai turi žinoti, kad jie gali saugiai dalytis mintimis be jokių apribojimų, net jei kai kurios idėjos gali atrodyti nerimtos.

2. IDĖJŲ KŪRIMAS

Suskirstykite žmones į grupėles ir apibrėžkite tikslines sritis, kurias jie turėtų nagrinėti. Pagalvokite apie tai, kaip prašysite juos užfiksuoti savo idėjas – galbūt naudoti kabinamuosius bloknokus arba lipdukus. Grupėms dirbant, vaikščiokite tarp jų ir klausykitės, kokias idėjas dalyviai formuluoja. Nebijokite nukreipti grupių, kurios nukrypsta nuo temos – nagrinėjamą sritį reikėtų apibrėžti trumpai ir aiškiai.

Atliekant pirmąjį užduotį, kiekvienas grupės narys per 5 minutes turėtų pasiūlyti bent dešimt problemos sprendimo idėjų. Atrodo, kad tai labai daug, tačiau užrašę kelias akivaizdžiausias ir labiausiai pagrįstas mintis žmonės ima kurti nestandartines idėjas, kurios galiausiai ir padeda rasti sprendimą.

Kitas etapas – surinkti visas grupės suformuluotas idėjas ir jas aptarti. Kai kurios jų gali būti panašios, o kai kurios visiškai skirtingos. Atlikdama šią užduotį, grupė turėtų sukurti keturias kategorijas ir suskirstyti į jas savo idėjas.

Po to, kiekvienas grupės narys dešimt labiausiai patikusių minčių turėtų pavaizduoti piešinyje. Čia jau būtina duoti visišką laisvę vaizduotei! Kuo keistesnė idėja ar piešinys, tuo geriau. Baigę šią užduotį, dalyviai turėtų pritvirtinti piešinius prie lentos ir aptarti jų panašumus ir skirtumus.

Tada metas pereiti prie paskutinės šios dalies užduoties. Kiekvienam grupės nariui priskiriamas vis kitoks vaidmuo. Taigi jie turi įlįsti į kito asmens kailį, ir jo vardu siūlyti sprendimus. Įsivaizduokite, kaip kitas asmuo (prezidentas, mokslininkas, kepėjas ir pan.) suvokia problemą. Kiekvienas grupės narys turi suformuluoti kiekvienos idėjos plusus ir minusus. Jeigu reikia aptarti per daug idėjų, arba nepakanka laiko, grupė gali sutelkti dėmesį į penkias įdomiausias idėjas. Baigę šią užduotį, dalyviai turi išrinkti nuo trijų iki penkių geriausių minčių.

3. IDĖJOS VYSTYMAS

Dabar grupės turėtų sujungti savo idėjas. Gali aiškiai išryškėti svarbiausios sritys, arba galbūt iš skirtingų idėjų galėsite išskirti tris ar keturias plačias temas. Tokiu atveju galite jų pavadinimus paskelbti taip, kad matytųsi visoje patalpoje ir paprašyti grupės po kiekvienu pavadinimu priklijuoti lipdukus su savo mintimis.

Jeigu grupės idėjas rašė ant kabinamųjų bloknorų, kartu sukabinkite ir juos.

Dabar dalyviai gali „savintis“ vieni kitų mintis. Tai leis jiems permąstyti savo idėjas, ir galbūt kai kurios grupės pasisems įkvėpimo toliau vystyti kai kuriuos bendrus pasiūlymus.

Kitas etapas yra nustatyti ryšius – aptikti sąsajas tarp toms pačioms grupėms (temoms) priskirtų idėjų. Pamėginkite sujungti jas į vieną ir aptarkite rezultatą.

4. PROTOTIPAS

Dirbdami tose pačiose grupėse, paprašykite dalyvių pradėti kūrybiškai mąstyti apie aptariamas sritis. Priminkite žmonėms, kad jie kuria idėjas, o ne formuluoja išsamius sprendimus.

Kūrybinės dirbtuvės yra puiki vieta surinkti ir dalytis skirtingų dalyvių patirtimi, nes čia žmonėms suteikiama laiko ir erdvės išsakyti tai, ką jie mano, be to, kiti privalo juos išklaudyti. Nebijokite pasinaudoti savo, kaip fasilitatoriaus, vaidmeniu ir užtikrinti, kad visi dalyviai lygiai įsitrauktų į veiklą.

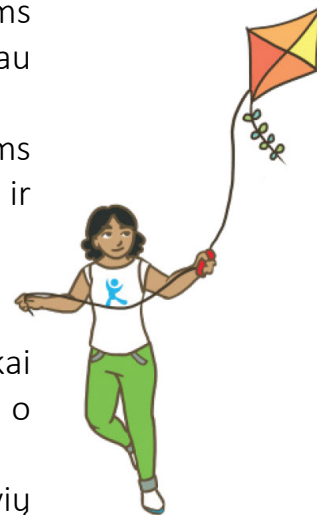
Kiekviena grupė savo darbo vietoje turi pateikti idėją ir prototipą. Tai gali būti plakatas, trumpas vaizdo įrašas, komiksai, skulptūra ar kitoks dirbinyš. Šių priemonių tikslas – kuo geriau perteikti idėjos esmę. Paveikslo pradžia Paveikslo pabaiga

5. IDĖJŲ PERGRUPAVIMAS IR PRISTATYMAS

Pasibaigus prototipui parengti skirtam laikui, vėl suburkite grupes ir paprašykite kiekvienos grupės pristatyti geriausią idėją. Svarbu, kad pristatant idėją dalyvautų visa grupė. Tuo pačiu dalyviai parodys, kiek daug pastangų įdėjo ją formuluodami ir bus tikri, kad atskleidė visus idėjos aspektus. Paklauskite kiekvienos grupės, ar visi nariai sutinka, kad visus svarbus iškeltus klausimus aptartų grupės atstovas.

6. IDĖJOS ATEITIS

Susibūrę į vieną grupę dalyviai turi nuspręsti, kaip geriausiai perduoti gimusias idėjas. Raginkite dalyvius nesusitelkti į pradines išvadas ir kritiškai vertinti kiekvienos idėjos rezultatus.





Idėjų kūrimo pavyzdžių lapai

IDĖJOS PAVADINIMAS _____

1. Įvadas: Pristatykite komandai arba jos nariams užduoties tikslą. Pavyzdžiui, jūsų klubas ar organizacija nori daugiau ir įvairesnės veiklos, kuri pakeistų esamus užsiėmimus, o ši užduotis gali paskatinti naują ir naujovišką požiūrį bei vystyti naujas idėjas.

Iškelkite problemą ar uždavinį, kurį grupei būtų įdomu išspręsti. Gali būti kelios problemos arba uždaviniai, kuriuos grupėms galima paskirstyti, arba jos galėtų pasirinkti norimą.

2. Seminaro eiga

- Pirmiausia, sudarę grupes, „pralaužkite ledus“ atlikdami užduotį, kuri paskatintų nesuvaržytą mąstymą ir palankų požiūrį. Pavyzdžiui, tai galėtų būti užduotis „Daiktai į negyvenamą salą“.
- „Pralaužę ledus“, pereikite prie užduočių. Gerai idėjai sukurti skirkite 30–60 min.
- Baigę įrašykite idėją į šį dokumentą.

3. „Minčių lietus“ veiklai patalpoje vyresnio amžiaus žmonėms. Paimkite pluoštą lipnių lapelių. Kiekvienas grupės narys turi įrašyti du dalykus, kuriuos galima naudoti užsiėmimams patalpoje (kortos, balionas, stalas, kėdė ir pan.). Kai visi grupės nariai tai atliks, sujunkite kelis lapelius ir jais remdamiesi sukurkite užduotį. Jeigu įmanoma, sukurkite daugiau užduočių. Užrašykite šias užduotis ant lipnių lapelių.

Nepamirškite pasisemti idėjų ir iš užduoties naudotojų. Jie gali turėti gerų minčių, kuriomis papildys sumanytą veiklą. Po to, kai užduotis užrašyta, nepamirškite idėjos, tiesiog šiek tiek padėkite ją į šalį, kad galėtumėte plėtoti naują idėją.

4. Ką daryti

- Skatinkite vieni kitų idėjas.
- Klauskite vieni kitų, kaip pagerinti vieną ar kitą sumanymą.
- Nevenkite keisčiausių idėjų ir jas vystykite.

4. Ko nedaryti

- Nevartokite žodžio „Ne“
- Nenustatykite per daug apribojimų.
- Venkite sakyti „Tai prasta mintis“.
- Nesakykite „Tai neįmanoma“.

5. Idėja (Čia įrašykite savo idėją):

IDĖJOS PAVADINIMAS _____

1. Įvadas: Pristatykite komandai arba jos nariams užduoties tikslą. Pavyzdžiui, jūsų klubas ar organizacija nori daugiau ir įvairesnės veiklos, o ši užduotis gali paskatinti naują ir naujovišką požiūrį bei vystyti naujas idėjas.

Iškelkite problemą ar uždavinį, kurį grupei būtų įdomu išspręsti. Gali būti kelios problemos arba uždaviniai, kuriuos grupėms galima paskirstyti, arba jos galėtų pasirinkti norimą.



2. Seminaro eiga

- Pirmiausia, sudarę grupes, „pralaužkite ledus“ atlikdami užduotį, kuri paskatintų nesuvaržytą mąstymą ir palankų požiūrį. Pavyzdžiui, tai galėtų būti užduotis „Daiktai į negyvenamą salą“.
- Pralaužę ledus, pereikite prie užduočių. Gerai idėjai sukurti skirkite 30–60 min.
- Baigdami įrašykite idėją į šį dokumentą.

3. „Minčių lietaus“ užduotis

Tai puiki ir smagu užduotis nedidelėms grupėms. Paraginkite grupės narius įsivaizduoti, kaip jie spręstų konkrečią problemą, jeigu jų grupei vadovautų žymus asmuo (realus arba išgalvotas). Kas būtų, jeigu virtualybėje jiems vadovautų Betmentas, Geležinis žmogus ar Donaldas Trumpas? Ką padarytų Steve'as Jobsas, kad pagerintų naujausių pranešimų rinkinį? Kaip jūsų žinia per tūkstantmečius galėtų pasiekti Julijų Cezarį? Galite pasirinkti bet kokį asmenį, kuris, jūsų nuomone, pasižymi tinkamomis savybėmis jūsų idėjai plėtoti, arba kažką, kuris yra kitoje svarstyklių lėkštėje – tai padės atverti netradicinį požiūrį.

Aptarkite ir išnagrinėkite idėjas. Pasistenkite pasirinkti tinkamiausią.

4. Ką daryti

- Skatinkite vieni kitų idėjas.
- Klauskite vieni kitų, kaip pagerinti vieną ar kitą sumanymą.
- Nevenkite keisčiausių idėjų ir jas vystykite.

4. Ko nedaryti

- Nevartokite žodžio „Ne“.
- Nenustatykite per daug apribojimų.
- Venkite sakyti „Tai prasta mintis“.
- Nesakykite „Tai neįmanoma“.

5. Idėja (Čia įrašykite savo idėją):

IDĖJOS PAVADINIMAS _____



1. Įvadas: Pristatykite komandai arba jos nariams užduoties tikslą. Pavyzdžiui, jūsų klubas ar organizacija nori daugiau ir įvairesnės veiklos, kuri pakeistų esamus užsiėmimus, o ši užduotis gali paskatinti naują ir naujovišką požiūrį bei vystyti naujas idėjas.

Iškelkite problemą ar uždavinį, kurį grupei būtų įdomu išspręsti. Gali būti kelios problemos arba uždaviniai, kuriuos grupėms galima paskirstyti, arba jos galėtų pasirinkti norimą.

2. Seminaro eiga

- Pirmiausia, sudarę grupes, „pralaužkite ledus“ atlikdami užduotį, kuri paskatintų nesuvaržytą mąstymą ir palankų požiūrį. Pavyzdžiui, tai galėtų būti užduotis „Daiktai į negyvenamą salą“.
- Pralaužę ledus, pereikite prie užduočių. Gerai idėjai sukurti skirkite 30–60 min.
- Baigdami įrašykite idėją į šį dokumentą.

3. „Minčių lietus“ veiklai lauke. Paimkite pluoštą lipnių lapelių. Kiekvienas grupės narys turi įrašyti du dalykus, kuriuos galima panaudoti veiklai lauke (kamuolys, batai, lazdos, virvė ir pan.). Kai visi grupės nariai tai atliks, sujunkite kelis lapelius ir jais remdamiesi sukurkite užduotį. Jeigu įmanoma, sukurkite daugiau užduočių. Užrašykite šias užduotis ant lipnių lapelių. (Pavyzdžiui, kamuolys + lazda + virvė = žaidimas, kai lazda ir virvė naudojamos nuridenti kamuolį iš taško A į tašką B, stengiantis padaryti tai greičiau už varžovus).

Po to, kai užduotis užrašyta, nepamirškite idėjos, tiesiog šiek tiek padėkite ją į šalį, kad galėtumėte plėtoti naują idėją.

4. Ką daryti

- Skatinkite vieni kitų idėjas.
- Klauskite vieni kitų, kaip pagerinti vieną ar kitą sumanymą.
- Nevenkite keisčiausių idėjų ir jas vystykite.

4. Ko nedaryti

- Nevartokite žodžio „Ne“.
- Nenustatykite per daug apribojimų.
- Venkite sakyti „Tai prasta mintis“.
- Nesakykite „Tai neįmanoma“.

5. Idėja (Čia įrašykite savo idėją)

IDĖJOS PAVADINIMAS _____



1. Įvadas: Pristatykite komandos nariams užduoties tikslą. Pavyzdžiui, jūsų klubas ar organizacija nori daugiau ir įvairesnės veiklos, kuri pakeistų esamus užsiėmimus, o ši užduotis gali paskatinti naują ir naujovišką požiūrį bei vystyti naujas idėjas.

Iškelkite problemą ar uždavinį, kurį grupei būtų įdomu išspręsti. Gali būti kelios problemos arba uždaviniai, kuriuos grupėms galima paskirstyti, arba jos galėtų pasirinkti norimą.

2. Seminaro eiga

- Pirmiausia, sudarę grupes, „pralaužkite ledus“ atlikdami užduotį, kuri paskatintų nesuvaržytą mąstymą ir palankų požiūrį. Pavyzdžiui, tai galėtų būti užduotis „Daiktai į negyvenamą salą“.
- Pralaužę ledus, pereikite prie užduočių. Gerai idėjai sukurti skirkite 30–60 min.
- Baigdami įrašykite idėją į šį dokumentą.

3. „Minčių lietaus“ užduotis

Pradžioje paprašykite dalyvių užsimerkti ir pagalvoti apie labiausiai nepasiekiamą, kraštutinį ir nepraktišką nagrinėjamos problemos sprendimą. Paraginkite juos užrašyti tai ant lipdukų. Sudarykite kuo ilgesnį galimų pageidavimų sąrašą, susijusį su nagrinėjama užduotimi.

Kitas etapas yra norų pasirinkimas. Apsvarstykite ir išsamiai aptarkite kiekvieną idėją, siekdami atrasti naujų, kiek tikroviškesnių pasiūlymų. Kodėl tai neįmanoma? Kaip šią idėją supaprastinti? Kokius šio pageidaujamo dalyko bruožus galima įtraukti į kitą metodą? Pasirinkite vieną idėją, kuri galėtų būti tinkamiausia problemai spręsti.

4. Ką daryti

- Skatinkite vieni kitų idėjas.
- Klauskite vieni kitų, kaip pagerinti vieną ar kitą sumanymą.
- Nevenkite keisčiausių idėjų ir jas vystykite.

4. Ko nedaryti

- Nevartokite žodžio „Ne“.
- Nenustatykite per daug apribojimų.
- Venkite sakyti „Tai prasta mintis“.
- Nesakykite „Tai neįmanoma“.

5. Idėja (Čia įrašykite savo idėją):

DANIJA

ŽAIDIMAS: PRIEGLOBSTIS NUO AUDROS

Sąlygos ir priemonės: kamuolys, ryžiai

Dalyvių skaičius: neribotas

Šis žaidimas pirmą kartą buvo išbandytas per VoMB kelionę. Nors jis skirtas žaisti lauke, šiek tiek pakeitus galima žaisti ir patalpose. Vykdydami šią užduotį žaidėjai turi mesti kamuolį su ryžiais į vieną iš angų.



ŽAIDIMAS: ATMINTIS

Sąlygos ir priemonės: paveikslėliai

Dalyvių skaičius: daugiau negu keturi

Tuo pačiu metu dvi skirtingos komandos bando kuo greičiau rasti tokių pačių paveikslėlių poras. Tarp dešimties paveikslėlių porų gali būti UCL ir VoMB logotipas. Taškai skiriami atsižvelgiant į tai, kiek ėjimų turėjo padaryti komanda, kol atvertė visus paveikslėlius.



ŽAIDIMAS: PATAIKYKITE Į PUODELĮ

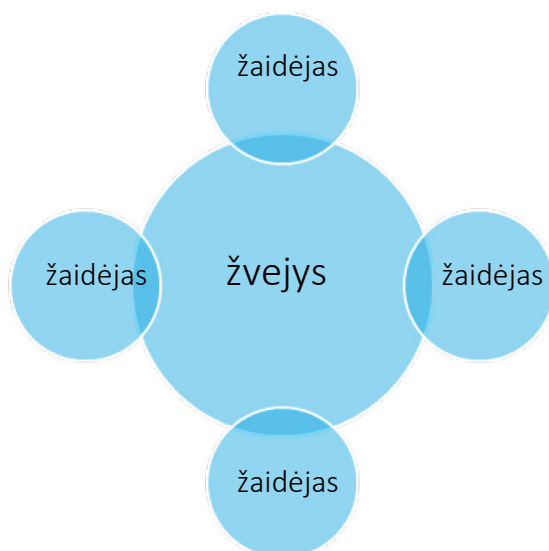
Sąlygos ir priemonės: vandens pistoletas arba NERF pistoletas, puodelis, virvutė

Dalyvių skaičius: daugiau negu du

Žaidėjai turi stumti puodelį vandens srove. Puodelis pritvirtintas ant virvutės tarp dviejų objektų. Tikslas – nustumti puodelį iki kito galo, sunaudojant kuo mažiau vandens. Šį žaidimą reikėtų žaisti lauke, o norint žaisti patalpoje vandens pistoletus galima pakeisti „Nerf“ žaisliniais šautuvais, šaudančiais putplasčio strėlytėmis.



LIETUVA



ŽAIDIMAS: ŽVEJAI

Sąlygos ir priemonės: meškerė, virvė, krepšys ir kamuolys

Dalyvių skaičius: daugiau negu 4

Šis žaidimas tinka visiems.

Visi žaidėjai sustoja į ratą. Žvejys stovi rato viduryje, rankose laikydamas meškerę. Prie meškerės pritvirtinta virvė, o prie jos – krepšys su kamuoliu viduje. Žvejys pradeda suktis, ir krepšys skrieja vos liedamas žemę. Žaidėjai turi peršokti per krepšį. Tie, kuriems nepavyko peršokti, traukiasi iš

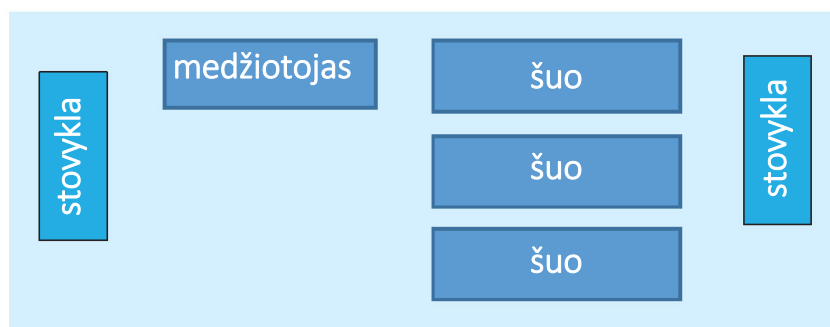
rado. Laimi asmuo, kuris išlieka ilgiausiai.

ŽAIDIMAS: MEDŽIOTOJAI

Sąlygos ir priemonės: aikštė

Dalyvių skaičius: daugiau nei 6

Žaidimas tinka visų amžiaus grupių vaikams. Žaidėjai pasiskirsto į „medžiotojus“, „medžioklinius šunis“ ir „kiškius“. Aikštelės galuose yra dvi stovyklos. „Kiškiai“ iš savo stovyklos bando perbėgti į kitą stovyklą, o „medžiotojai“ su „šunimis“ gaudo „kiškius“. Jeigu „šuo“ paliečia kiškį, jis turi jį laikyti, kol pribėga ir „kiškį“ paliečia „medžiotojas“. Ilgiausiai nepagautas žaidėjas tampa „medžiotoju“, o trys paskutiniai pagauti – „medžiokliniais šunimis“.



ŽAIDIMAS: „VILKAS“

Sąlygos ir reikmenys: siaura aikštelė

Dalyvių skaičius: daugiau nei 6

Žaidimas tinka visų amžiaus grupių vaikams. Žaidimų aikštelė turi būti ilga ir siaura. Žaidėjai stovi viename aikštelės gale, o „vilkas“ – viduryje ir šaukia: „Kas bijo didelio pikto vilko?“ Kiti žaidėjai atsako: „Niekas!“ ir bėga pro jį į kitą pusę. „Vilkas“ bando paliesti bėgančiuosius. Jeigu jam pavyksta, paliestas žaidėjas tampa „vilko“ padėjėju ir jie drauge gaudo kitus dalyvius. Paskutinis nepagautas vaikas tampa „vilku“.

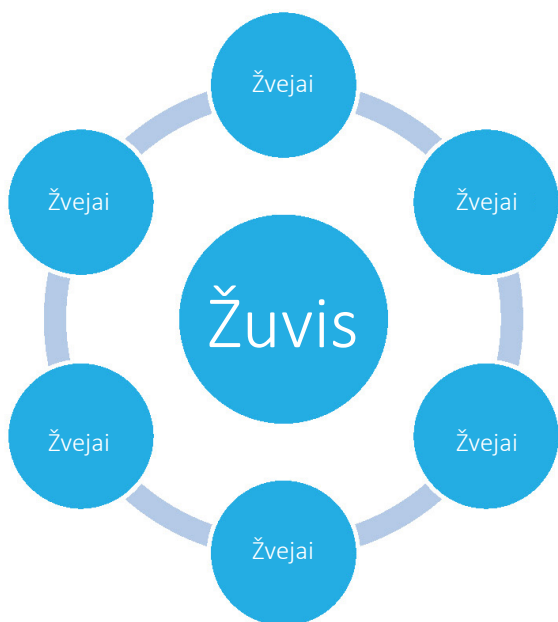
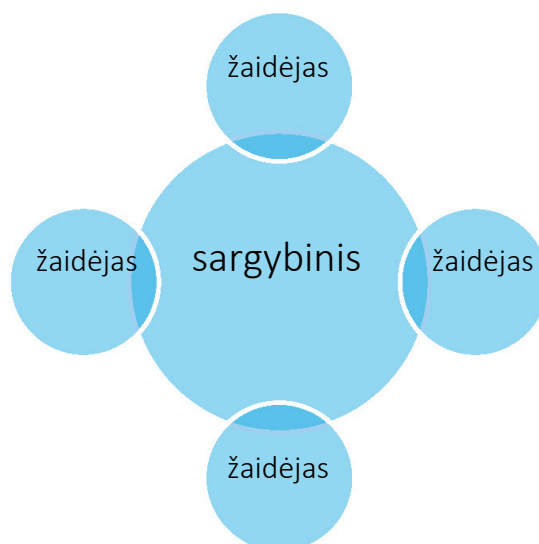


ŽAIDIMAS: NUVERSTOS LAZDOS

Sąlygos ir reikmenys: kamuolys, trys lazdos

Dalyvių skaičius: daugiau nei 6

Trys lazdos pastatomos aikštelės viduryje. Sargybinis stovi šalia jų. Žaidėjai stovi aplink sargybinį, nutolę per 6 metrus. Jie mėto kamuolį vienas kitam ir bando nuversti pastatytas lazdas. Sargybinis turi saugoti lazdas ir atmušti kamuolį. Laimi žaidėjas, kuriam pavyksta ilgiausiai apsaugoti trikojį.



ŽAIDIMAS: ŽVEJYBA

Sąlygos ir reikmenys: didelė aikštė

Dalyvių skaičius: 15–45 žaidėjai.

Žaidėjai išsirenka didelę aikštę („tvenkinį“) ir susiskirsto į dvi lygias grupes: „žuvys“ ir „žvejai“. „Žvejai“ stovi eilėje ir laikosi už rankų, sudarydami žvejybos tinklą. Tada jie pradeda gaudyti „žuvis“, formuodami apskritimą. Pagauta „žuvis“ pašalinama iš aikštės, ir žaidimas tęsiasi. Žaidžiant „žuvis“ galima gaudyti tik susiėmus už rankų. Jeigu žvejybos tinklas suplyšta, jį reikia vėl sujungti. „Žvejams“ sužvejojus visas „žuvis“, žaidėjai keičiasi vietomis – „žuvys“ tampa „žvejais“, o „žvejai“ „žuvimis“.

ŽAIDIMAS: BĖGIMAS ANT POPIERIAUS LAPŲ

Sąlygos ir reikmenys: du popieriaus arba kartono lapai

Dalyvių skaičius: 6 arba daugiau žaidėjų

Šį žaidimą galima žaisti tiek lauke, tiek patalpoje. Žaidėjai gauna du popieriaus lapus. Vienas žaidėjas užlipa ant vieno lapo, o kitą lapą padeda priešais save.



Tada žaidėjas žengia ant kito popieriaus lapo, o pirmąjį vėl perkelia priešais save ir t. t. Laimi greičiausias žaidėjas. Žaidimą gali žaisti dvi komandos. Pirmasis užduotį įvykdęs dalyvis perduoda lapus kitam laukiančiam žaidėjui. Startą nuo finišo turėtų skirti apie 10 metrų.

ŽAIDIMAS: KAMUOLIO METIMAS

Sąlygos ir reikmenys: kamuolys

Dalyvių skaičius: daugiau nei 5 žaidėjai

Šį žaidimą galima žaisti lauke arba didesnėje patalpoje. Žaidėjai sustoja į ratą. Viduryje stovi vienas žaidėjas su kamuoliu. Jis tris kartus sušunka: „Čiupk, čiupk, čiupk!“ Tardamas trečiąjį žodį, žaidėjas išmeta kamuolį ir garsiai šaukia pasirinkto žaidėjo vardą. Šis turi pagauti kamuolį, o kiti turi kuo toliau nubėgti nuo rato. Pagavęs kamuolį, žaidėjas sušunka „Stot!“ Visi sustoja ir nejuda. Tada žaidėjas su kamuoliu žengia 5 žingsnius link pasirinkto žaidėjo ir bando pataikyti į jį kamuoliu. Jei pavyksta, žaidėjai pasikeičia vietomis ir žaidžia dar kartą.



ŽAIDIMAS: BALANDŽIAI

Sąlygos ir reikmenys: aikštelė

Dalyvių skaičius: daugiau nei 5 žaidėjai

Nupiešiamas apskritimas, kuris pavadinamas balandžių lizdu. Žaidėjai išrenka ūkininką ir vanagą, o visi likusieji tampa balandžiais. Kai tik ūkininkas duoda leidimą, balandžiai išskrenda iš lizdo ir vaikštinėja aplinkui. Kai ūkininkas sušunka:

„Balandžiai, atgal į lizdą, atskrenda vanagas!“, žaidėjai bando grįžti į lizdą, o vanagas stengiasi juos sugauti. Sugautas žaidėjas tampa vanagu, ir žaidimas tęsiasi. Šį žaidimą galima žaisti ir sekliame vandenyje.

ŽAIDIMAS: SUGAUK BEŽDŽIONĘ

Sąlygos ir reikmenys: aikštelė

Dalyvių skaičius: 3 ir daugiau

Tai paprastas gaudynių žaidimas, tik gaudytojas turi kartoti bėgančiojo judesius, pavyzdžiui, jei bėgantysis pradeda šokinėti ant vienos kojos, gaudytojas turi daryti tą patį. Bėgantysis turi pakeisti savo judesius ir taip pabėgti nuo gaudytojo.

ŽAIDIMAS: UŽIMK VIETĄ

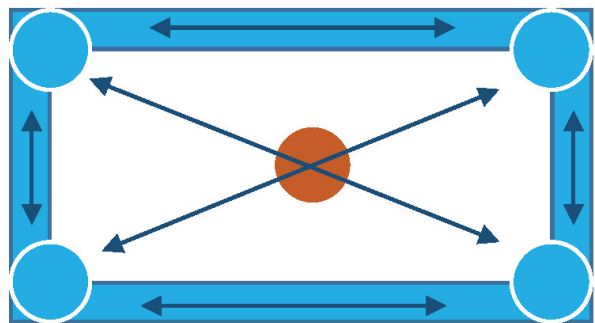
Sąlygos ir reikmenys: aikštelė

Dalyvių skaičius: 5 žaidėjai

Keturi žaidėjai sustoja aikštelės kampuose, o penktasis žaidėjas pasilieka aikštelės viduryje.

Kampuose stovintys žaidėjai turi dažnai keistis vietomis.

Žaidėjai keičiasi vietomis skersai ir išilgai. Viduryje esantis žaidėjas privalo skubiai stengtis užimti kampą. Jeigu jam tai pavyksta, kampą praradęs žaidėjas eina į aikštelės vidurį.



ŽAIDIMAS: PERBĖK PER MANE

Sąlygos ir priemonės: kamuolys

Dalyvių skaičius: daugiau nei 10

Dvi komandos stovi ir žiūri žemyn. Paskutinis asmuo nešasi kamuolį ir eina pirmyn. Tada jis sustoja tokia pat poza, kaip ir draugai, ir ridena kamuolį prie finišo linijos. Laimi komanda, pirmoji pasiekusi tikslą.

ŽAIDIMAS: PLUNKSNA

Sąlygos ir reikmenys: dvi plunksnos

Dalyvių skaičius: daugiau nei 2

Žaidėjai stovi eilėse ir bando kuo toliau nusviesti plunksną. Nugali žaidėjas, kurio mesta plunksna nuskrieja toliausiai. Šis žaidimas labai smagus.



ŽAIDIMAS: KREPŠINIS KITAIP

Sąlygos ir reikmenys: kamuolys ir krepšys

Dalyvių skaičius: daugiau nei 2

Stovėkite prieš krepšį susilenkę taip, kad matytumėte jį žvelgdami tarp kojų. Laimi žaidėjas, kuris per 5 metimus surenka daugiausiai taškų.

ŽAIDIMAS: PRISĖSKITE

Sąlygos ir priemonės: kėdės (viena mažiau nei dalyvių skaičius) ir muzika (nebūtinai)

Dalyvių skaičius: daugiau nei 5

Kėdės sustatomos ratu (nugarėlėmis į rato vidurį). Dalyviai stovi aplinka ratą.

Užgrojus muzikai, visi ima judėti pagal laikrodžio rodyklę šokio žingsneliais.

Moderatoriui sustabdžius muziką, dalyviai turi stengtis atsisėsti (ant vienos kėdės gali sėdėti tik vienas asmuo). Kadangi kėdžių mažiau negu dalyvių, vienas žaidėjas lieka be kėdės ir iškrenta iš žaidimo. Po to visi atsistoja, viena kėdė padedama į šalį ir prasideda antrasis raundas. Žaidžiama tol, kol lieka tik vienas žaidėjas, kuris ir tampa nugalėtoju.

Šį žaidimą galima žaisti ir pritaikius kitokius judesius, pavyzdžiui, moderatorius gali paprašyti visų judėti ratu šokčiojant ant vienos kojos.



ŽAIDIMAS: PLIUS VIENAS

SĄLYGOS IR REIKMENYS: NEREIKIA

Dalyvių skaičius: daugiau nei 5

Visi dalyviai sustoja ratu. Pirmasis dalyvis parodo judesį, tada jo dešinėje esantis žaidėjas pakartoja šį judesį ir parodo dar vieną (pirmasis žaidėjas kartuoja su juo). Tada trečiasis žaidėjas pakartoja abu judesius ir prideda dar vieną (pirmasis ir antrasis žaidėjai kartuoja judesius drauge su trečiuoju). Žaidimas tęsiamas, kol užduotis vėl pasiekia pirmąjį žaidėją, ir šis turi pakartoti visą judesių seką (visi žaidėjai kartuoja kartu su juo). Pastaba: kuo sudėtingesni judesiai rodomi, tuo žaidimas sudėtingesnis ir įdomesnis.

ŽAIDIMAS: NETRUKDYKITE VIENI KITIEMS

SĄLYGOS IR REIKMENYS: NEREIKIA

Dalyvių skaičius: neribotas

Visi dalyviai stovi ratu ir vienas po kito skaičiuoja iki dvidešimties. Tą patį skaičių galima pasakyti du ar daugiau kartų, tačiau skaičiai neturi eiti vienas po kito. Jeigu du žmonės pasako skaičių vienu metu, turite pradėti skaičiuoti nuo pradžių. Taip pat negalite skaičiuoti vienas po kito, kaip stovite rate, skaičius sako dalyviai iš skirtingų pusių.

ŽAIDIMAS: BANANO PERDAVIMAS

Sąlygos ir reikmenys: bananas

Dalyvių skaičius: 6–10 žaidėjų

Žaidėjai guli ant žolės tiesia linija vienas už kito, nuo vieno žaidėjo kojų iki kito galvos yra maždaug 60 cm atstumas. Žaidimui prasidėjus, pirmasis dalyvis koja paima bananą ir per galvą perduoda jį prie kito dalyvio kojos. Kitas asmuo vėl paima bananą koja ir perduoda toliau... taip daro visi komandos nariai. Bananą numetęs žaidėjas, turi koja jį nusilupti ir suvalgyti.



ŽAIDIMAS: AITVARŲ LENKTYNĖS

Sąlygos ir priemonės: aitvaras

Dalyvių skaičius: 2 arba daugiau

Dalyviai lenktyniauja, siekdami į dangų iškelti patį spalvingiausią aitvarą su ilgiausia uodega.

Žaidimas su aitvarais labai smagus, be to, jis labai naudingas kaklui ir mažina kaklo skausmus. Taigi, jeigu ruošiatės smagiai praleisti ilgą savaitgalį, nepamirškite pasiimti ir atvaro!



LATVIJA

ŽAIDIMAS: TINKLINIS AKLAI

Sąlygos ir priemonės: nepermatomas lakštas, audinys ar kita medžiaga, tinklinio kamuolys

Dalyviai: kaip ir žaidžiant tradicinį tinklinį. Dvi komandos.

Žaidžiamas tradicinis tinklinis, tačiau visas tinklas uždengiamas nepermatoma medžiaga.

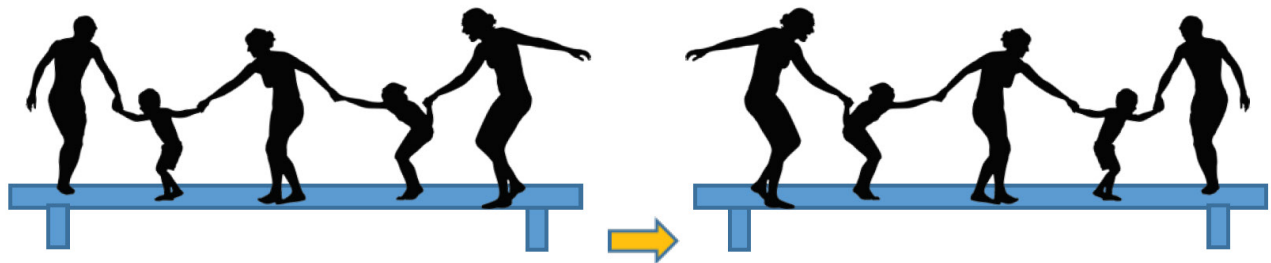


ŽAIDIMAS: ŽMONIŲ PYNĖ

Sąlygos ir priemonės: rąstas arba kitas ilgas ir siauras daiktas

Dalyviai: bent 4 dalyviai, nors dalyvių skaičius priklauso nuo rąsto ar kito siauro objekto

Bent 4 žmonės sustoja vienas šalia kito ant rąsto ar kito siauro daikto, kuris yra aukščiau žemės paviršiaus. Užduotis dalyviams – sustoti priešinga tvarka nenulipus nuo rąsto ir nepalietus žemės, pavyzdžiui, iš 1, 2, 3, 4, 5 į 5, 4, 3, 2, 1, taip, kad pradžioje dešinėje buvęs dalyvis dabar būtų kairėje. Kad būtų lengviau, žaidėjams galima priskirti numerius.



ŽAIDIMAS: ŠIENO RITINYS ANT KALVOS

Sąlygos ir priemonės: šieno ritinys

Dalyviai: dvi arba daugiau komandų po 3–5 dalyvius

Komandos nariai turi užridenti ritinį ant kalvos, tada nuridenti jį žemyn. Kirtusi finišo liniją, visa komanda turi susėsti ant šieno ritinio. Laimi greičiausia komanda.

ŽAIDIMAS: MOČIUTE, SKUBĖK MŪSŲ GELBĖTI!

Sąlygos ir priemonės: nereikia

Dalyviai: daugiau negu 5

Vienas iš dalyvių yra „močiutė“. Pradžioje jis pasitraukia, kad nematytų, kas bus toliau. Kiti dalyviai tuo metu stovi ratu susikibę už rankų.



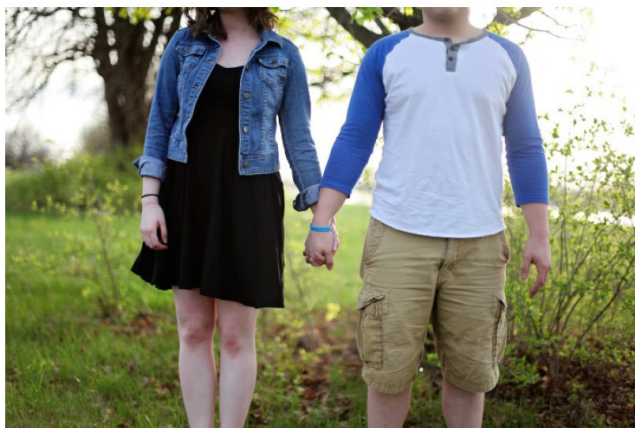
Žaidimo tikslas – susipainioti neišlaisvinus rankų. Baigę žaidėjai šaukia: „Močiute, skubėk mūsų gelbėti!“ Tada žaidėjas „močiutė“ prieina prie likusių dalyvių ir bando juos išpainioti taip, kad jiems nereikėtų paleisti vieniems kitų rankų.

ŽAIDIMAS: BĖGIMAS LIETUJE

Sąlygos ir priemonės: drabužis ilgomis rankovėmis ir ilgos kelnės

Dalyviai: 2 ir daugiau

Drabužiais ilgomis rankovėmis apsivilkę ir ilgomis kelnėmis mūvintys dalyviai išbėga į lietu. Laimi dalyvis, kurio drabužiai lieka sausiesi (apytiksliai išmatavus nesušlapusį plotą). Šį žaidimą galima pasirinkti kaip paskutinį varžybų etapą, jeigu lauke ima lyti.



ŽAIDIMAS: PASKUTINĖ PORA IŠSISKIRIA

Sąlygos ir priemonės: nereikia

Dalyviai: kuo daugiau

Kuo žaidėjų daugiau, tuo smagiau žaisti. Žaidėjai sustoja poromis. Be poros lieka tik žaidimo vadovas, kuris stovi priekyje ir šaukia: „Paskutinė pora išsiskiria!“.

Paskutinė pora bėga aplink eilę kiekvienas savo pusėje ir pirmoje eilėje vėl susikabina rankomis. Jeigu žaidimo vadovas pagauna kurį nors bėgantį poros narį, likęs be poros žaidėjas stoji į priekį ir tampa žaidimo vadovu. Nauja pora atsistoja eilės priekyje.

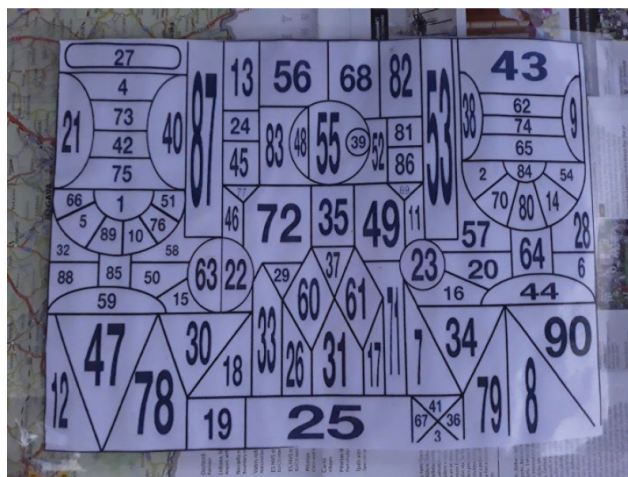
Šis žaidimas lavina koordinaciją, moko greitai veikti ir bendradarbiauti, greitai reaguoti į situacijos pokyčius.

ŽAIDIMAS: RASKITE TEISINGĄ SKAIČIŲ SEKĄ

Sąlygos ir priemonės: lapas su įvairių dydžių ir formų skaičiais nuo 1 iki 90 ar mažiau

Dalyviai: galima žaisti asmeniškai arba komandomis

Kiekvienas komandos narys gauna lapelį popieriaus su skaičiais nuo 1 iki 90. Skaičiai atsitiktinai išsibarstę ant popieriaus, be to, skiriasi jų forma ir dydis. Tikslas – rasti visus skaičius didėjimo tvarka ir pasakyti juos garsiai.



ŽAIDIMAS: AKMENIE, PAŠOK!

Sąlygos ir priemonės: mažas akmenėlis, kurį galite paslėpti rankose

Dalyviai: bent 4

Reikia bent keturių žaidėjų. Žaidėjai susėda šalia vienas kito. Žaidimo vadovas rankose turi paslėpęs akmenėlį. Jis vaikšto aplink žaidėjus ir į kurio nors rankas įdeda akmenėlį, o su kitais tik imituoja šį veiksmą. Po to

žaidimo vadovas sustoja ir sušunka: „Akmentin, lec laukā!“ (Akmenie, pašok!) Žaidėjas, kuris turi akmenėlį, bando pašokti, o kiti bando jį sulaukyti. Šis žaidimas lavina pastabumą ir gebėjimą vertinti kito asmens reakciją, greitai imtis veiksmų.

ŽAIDIMAS: „UŽŠALDYTIEJI“

Sąlygos ir priemonės: nereikia

Dalyviai: 3 ir daugiau

Vienas dalyvis yra gaudytojas. Žaidėjai, kuriuos jis pagauna, turi „suledėti“ ir likti vietoje. Kiti žaidėjai gali atšildyti „suledėjusius“ žaidėjus juos paliesdami.



Gaudytojas turi stengtis „užšaldyti“ kuo daugiau žaidėjų ir stebėti, kad pagauti žaidėjai „neatsiltų“. Žaidimas baigiasi „užšaldžius“ visus dalyvius.



ŽAIDIMAS: AUKŠČIAU ŽEMĖS

Sąlygos ir priemonės: nereikia

Dalyviai: 3 ir daugiau

Vienas dalyvis yra gaudytojas, o kiti bando nuo jo pabėgti. Be to, jie turi keletą saugių zonų, kuriose gaudytojas negali jų paliesti. Minėtos saugios zonos turi būti aukščiau žemės paviršiaus, pavyzdžiui, laiptai,

akmuo, ant kurio galima užlipto, kėdė, stalas ir pan.

Žaidimo vadovas keičiasi, kai gaudytojas paliečia kitą dalyvį, kuris nespėjo pasiekti saugios zonos – šis žaidėjas tampa nauju gaudytoju.

SUOMIJA

ŽAIDIMAS: „POKEMON GO“ BE TELEFONO

Sąlygos ir priemonės: popierius, spalvoti pieštukai

Dalyvių skaičius: neribotas

Žaidimas „Pokemon GO“ be telefono gimė su popietinio klubo vaikais surengus idėjų konkursą Mikelyje, Suomijoje. Sumanymas buvo įtraukti vaikus jau į pasirengimo žaidimui veiklą. Jie turėjo išsirinkti 10 skirtingų pokemonų ir kūrybiškai juos pagaminti (ši užduotis apima meną ir rankdarbius). Nesvarbu, ar žaidžiama lauke, ar patalpoje, vadovas paslepia pokemonus ir turi parengti įvairias sportines užduotis kiekvienai vietai, kurioje yra pokemonas.

Vaikai turi stengtis visas jas atlikti ir surinkti visus pokemonus – už tai jie gauna lipduką. Jeigu su ta pačia vaikų grupe dirbate kelis kartus, kiekvieną kartą galite pridėti naujų pokemonų ir sportinių užduočių. Vaikams tai labai patinka!



ŽAIDIMAS: RINK ŠIUKŠLES BĖGIODAMAS

Sąlygos ir priemonės: šiukšlių maišai, plastikinės pirštinės

Dalyvių skaičius: neribotas

Šia sportine veikla galima užsiimti su vaikais, jaunuoliais, suaugusiais ir net senjorais. Surinkite grupę ir išdalykite šiukšlių maišus bei plastikines pirštines. Grupė gali pasiskirstyti į komandas. Taip pat grupės nariai gali nuspręsti, ar jie bėgios, ar vaikščios, ir kartu pasirinkti maršrutą. Judėdami maršrutu jie turi rinkti šiukšles. Daugiausia šiukšlių surinkusiam asmeniui ar komandai galima įteikti prizą. Labai svarbu būti fiziškai aktyviems ir tuo pat metu rūpintis planeta. Šį žaidimą dalyviai labai palankiai įvertino. Žmonės motyvuoja tai, kad užuot tiesiog bėgioję ar vaikščioję, jie gali nuveikti kažką naudingo.



ŽAIDIMAS: VAIKŠČIOK IR STEBĖK – „BINGO“

Sąlygos ir priemonės: spaudiniai su pavaizduotais skirtingais daiktais

Dalyvių skaičius: neribotas

Užsiimdami šia veikla, kuri taip pat gimė per idėjų konkursą, su vaikais einame pasivaikščioti. Ji puikiai tinka imigrantams ar pabėgėliams integracijos metu, bet taip pat galima užsiimti su vaikais ar grupėmis, kurių nariai mokosi užsienio kalbų.

Turime paruošti iliustracijų su daiktais, kuriuos galima pastebėti vaikstant. Taigi grupė eina pasivaikščioti (30–60 min.) ir stebi dalykus ar

daiktus, kurie pavaizduoti popieriuje, o po to užrašo jų pavadinimus ta kalba, kurios mokosi.

ŽAIDIMAS: STALO TAIKINYS

Sąlygos ir reikmenys: 2 minkšti kamuoliai

Dalyvių skaičius: neribotas

Senjorai sėdi aplink stalą, kurio viduryje padėtas didelis minkštas kamuolys. Visi dalyviai vienas po kito meta kitą minkštą kamuolį ir bando numušti pirmąjį. Numušę, jie turi kažką papasakoti apie save, kuo norėtų pasidalyti su kitais. Jei ne tik fizinis žaidimas – jis lavina smegenis, nes senyvi žmonės pamiršta daugelį dalykų, be to, tai būdas aktyviai bendrauti ir megzti ryšius.



ŽAIDIMAS: SEKITE PASKUI VADOVĄ

Sąlygos ir priemonės: nereikia

Dalyvių skaičius: neribotas

Per idėjų konkursą mes sukūrėme žaidimą „Sek paskui vadovą“.

Šis žaidimas ypač tinka vaikų darželiuose, tačiau vaikai jį gali žaisti su tėvais ir seneliais.

Suaugusysis turi rasti tinkamą vietą, kurioje galėtų užsiimti šia veikla. Mes kalbėjome, kad tam tinka įvairūs parkai, nes juose nėra eismo ir kitų dalykų, dėl kurių žaidimas taptų pavojingas. Žaidimas vyksta taip – suaugusysis veda, o vaikai seka iš paskos per įvairias kliūtis arba užsiimdami įvairia smagia veikla (kelioms sekundėms sustingsta, ima keistai šokinėti ir pan.). Kai vaikai išmoksta šį žaidimą, vadovu gali tapti kiekvienas dalyvis.

Tad smagiai sekite paskui vadovą!



ŽAIDIMAS: ŽAISLINIŲ ARKLIUKŲ LENKTYNĖS

SĄLYGOS IR REIKMENYS: Žaislinis arkliukas – tai lazda su arklio galva.

Dalyvių skaičius: neribotas

Šiandien žaisliniais arkliukais jodinėja ne tik vaikai, bet ir paaugliai bei suaugusieji. Žaidėjai lenktyniauja trasoje. Nugali žaidėjas, kuris įveikia ilgiausią atstumą.

Dalyviai su žaisliniais arkliukais gali varžytis tokiose pat rungtyse, kaip jodinėdami tikrais arkliais.

ŽAIDIMAS: SNIEGO SKULPTŪRŲ KŪRIMAS

SĄLYGOS IR PRIEMONĖS: pirštinės, įvairūs įrankiai

DALYVIŲ SKAIČIUS: neribotas

Kurti sniego skulptūras – smagi fizinė veikla visai šeimai. Ypatingo patrauklumo jai suteikia galimybės kurti ir bendradarbiavimas.

Suplanuokite skulptūrą ir nupieškite ją popieriuje iš dviejų pusių bei su matmenimis. Pasiruoškite gerus darbo įrankius: kastuvą, semtuvėlį, trumpų lentelių, plastikinių vamzdžių, mūrininko įrankių ir pan.

Pasiruoškite formą – didelę tvirtą kartotinę dėžę, be dugno ir dangčio.

Paimkite sniego kastuvą ir pripildykite dėžę sniego, suformuodami lygų apie 20 cm aukščio ruošinį. Galite naudoti tiek šlapia, tiek ir sausą įšalusį sniegą. Suspauskite sniegą ant jo užlipę, sudaužykite kietus sniego gabalus.



Beveik užpildę pagrindą, rankomis išlyginkite kraštus ir nuimkite formą. Skulptūros pagrindo aukštį rinkitės, kokį norite.

Pasiekę norimą aukštį, nuimkite formą. Sniegą geriausiai šalinti nuo ruošinio viršaus. Naudokite įvairias priemones – bandykite ir mokykitės. Mūvėkite šiltas ir drėgmei atsparias pirštines.



Kartais skulptūrą palyginkite su iš anksto paruoštu piešiniu.

Baigę kurti, galite pridėti šiek tiek sniego (jeigu reikia, naudokite šiek tiek vandens). Taip pat atskirkite mažesnius gabalus, kuriuos galima panaudoti tam tikros formos detalėms. Gražiausias sniego skulptūrų nuotraukas paprastai pavyksta padaryti sutemus. Visgi skulptūra turi būti šiek tiek apšviesta.



Kurti sniego skulptūras – tai puiki fizinė veikla visai šeimai, kuriai ypatingo patrauklumo suteikia galimybė drauge kurti.

Šiuos aprašymus paruošė projekto „Aktyvūs kaimai“ dalyvis Markku Sohlman iš Mantyharjun Reissupolku.

ESTIJA

ŽAIDIMAS: PAKLODĖS FUTBOLAS

Sąlygos ir priemonės: paklodė, futbolo kamuolys

Dalyviai: dalyvių skaičius neribojamas. Jie pasiskirsto į dvi komandas.

Paklodės galuose iškerpamos dvi skylės, pakankamai didelės, kad pro jas pralįstų futbolo kamuolys.

Komandos nariai laiko įtempę paklodę už kampų.

Judindami paklodę (pakeldami, nuleisdami, pakreipdami) komandos nariai turi įridinti kamuolį į skylę (vartus).

Žaidimas tęsiasi septynias minutes, laimi daugiausia taškų surinkusi komanda.

ŽAIDIMAS: BALIONŲ ŠOKIS

Sąlygos ir reikmenys: balionai, virvelė arba siūlas, muzika

Dalyvių skaičius: neribojamas

Dalyviai šoka poromis. Prie vieno šokėjo kojos virvele pririšamas balionas. Kitos poros šokio metu turi stengtis nutraukti balioną ir apsaugoti savo balioną, kad jo nenutrauktų kiti. Laimi pora, išsaugojusi balioną iki šokio pabaigos. Žaidimo trukmė ir tempas pasirenkami pagal fizines galimybes.



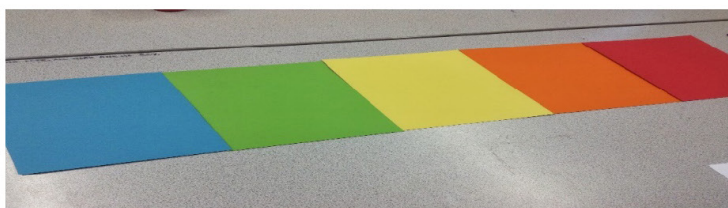
ŽAIDIMAS: SPALVOTAS POPIERIUS

Sąlygos ir priemonės: A4 formato spalvotas popierius

Dalyvių skaičius: iki 8 žmonių (4 porų)

Spalvotas popierius išdėliojamas ant grindų – kuo daugiau spalvų, kiek tik galite rasti. Turi būti bent 4 skirtingos spalvos.

Žaidėjai žaidžia poromis. Žaidimo vadovas pradeda vardyti spalvas vietine kalba ir angliškai. Žaidėjai turi prieiti prie tos spalvos popieriaus, kokią išgirdo, ir ant jo atsistoti. Kuriems nepavyksta to padaryti arba suklydę žaidėjai iškrenta iš žaidimo. Nugali ilgiausiai išlikusi pora, kurie nepadarė klaidų.



ŽAIDIMAS: NAKTIS ZOOLOGIJOS SODE

Sąlygos ir reikmenys: daug minkštų žaislų (gyvūnų)

Dalyvių skaičius: neribotas

Dalyviai sustoja ratu, jų skaičius neribojamas. Tada žaidėjai meta vieni kitiems pliušinius gyvūnus neišleisdami jokio garso.

Kalbėtis vieniems su kitais draudžiama – dalyviai gali bendrauti tik žvilgsniais. Žaislo nepagavęs dalyvis iškrenta iš žaidimo. Priklausomai nuo dalyvių jgūdžių, galima žaisti su keliais gyvūnais. Žaidimas baigiasi, kai dalyvių lieka tiek pat, kiek žaislinių gyvūnų.

ŽAIDIMAS: „KASSI KUJU“

Sąlygos ir priemonės: muzika

Dalyvių skaičius: neribojamas

Dalyviai vaidina kates, grakščiai judančias muzikos ritmu. Per žaidimą vadovas išsako įvairias komandas: „Katė užmigo“, „Katė pagavo pelę“, „Katė rąžosi“ ir pan. Dalyviai sustingsta miego, valgymo, rąžimosi ir pan. pozose ir turi pasilikti, kol vėl užgros muzika. Žaidimo nauda: kopijuoti kačių judesius fiziškai nėra lengva, ir reikia šiek tiek pasitampyti. Stengiantis išlaikyti nepasikeitusią kūno padėtį treniruojami raumenys ir lavinama pusiausvyra. Baigus žaidimą, geriausiai katę imitavusiam dalyviui atitenka prizas.



ŽAIDIMAS: PIENIŲ VAINIKAS MILŽINUI

Sąlygos ir priemonės: pienės, drabužiai, kurių nebaisu susitepti

Dalyviai pasiskirsto poromis – vienas skina pienės, o kitas pina vainiką. Vaidmenis galima keistis. Komandos pradeda pinti vainikus ir laimi ta komanda, kuri per 10 minučių (arba per kitą laiką) nupina didžiausią vainiką.

ŽAIDIMAS: KIAUŠINIŲ VARŽYBOS

Sąlygos ir reikmenys: kiaušiniai

Dalyvių skaičius: neribojamas

Dalyviai pasiskirsto į dvi lygias komandas. Komandos išsirikiuoja eilėmis, maždaug už 0,5 metro viena nuo kitos.

Žaidimo vadovas abiem komandoms duoda po kiaušinį ir dalyviai turi ridenti jį vienas kitam iki eilės galo jo nesudauždami. Kiaušinio negalima pakelti nuo žemės. Galima žaisti ir su kamuoliuku, bet su trapiu kiaušiniu žaisti smagiau.

Laimi komanda, kuri pirmoji įvykdo užduotį nesudaužiusi kiaušinio.

Šis žaidimas gali būti fiziškai per sunkus vyresnio amžiaus žmonėms, todėl jiems reikėtų jį palengvinti (pavyzdžiui, žaisti sėdint eilėmis ir pan.).

Literatūra

1. Paul Sloane, *Dos and Don'ts for Small Group Ideation Sessions* (straipsnis)
2. Kajsia Westman *How to get the most out of your creative workshop* (straipsnis)
3. „Kūrybinės dirbtuvės“ – „DIYLearn“ internetiniai kursai
4. Petter Karlsson, *How to make creative workshops fun for everyone* (straipsnis)
5. *Creativity*, Mark A. Runco, 2004
6. *The SEEDS innovation*, Elaine Dundon, 2002
7. <https://pixabay.com/>
8. <https://www.pexels.com/>
9. VOMB projekto darbuotojų nuotraukos ir duomenys
10. <https://www.shutterstock.com/>

