

Vardų įsiminimas

„Aš esu Timas ir man patinka traktoriai“

Visi turi pasakyti savo vardą ir kas jam patinka (pagal tai, kokia pirmoji vardo raidė). Tada vienas pradeda ir sekantis sako, koks pirmojo vardas ir kas jam patinka ir savo vardą ir kas jam patinka. Kitas sako apie du prieš tai buvusius.

Su laikraščiu

Visi pasisako savo vardus. Viduryje atsistoja vedantysis arba kitas grupės narys ir užsimojęs su laikraščiu sako vieno nario vardą. Jei šis nespėja kito nario vardo pasakyti – tai gauna su laikraščiu per galvą. Vardai gali kartotis, gali ir nesikartoti.

Su siūlų kamuoliu

Pasakau savo vardą ir metu kitam grupės nariui siūlų kamuolį, pas mane lieka gabalas siūlo. Kitas pasako ir meta kitam. Ir taip iki paskutinio nario. O paskutinis meta atgal ir turi pasakyti vardą to, kuriam meta.

Su paprastu kamuoliuku

Sakau vardą to, kuriam metu kamuoliuką.

Pagal abėcėlę

Pasisakom vardus ir turim sustoti pagal abėcėlę

Grupės glaudinimas

Marakatamba

Visi stoja ratu ir dainuodami eina ratu. Dainuoti reikia taip: „Marakatamba tamba tamba tam, marakatamba tamba tamba tam“. Tada vedantysis sako: „Dedam dešinę ranką ant dešinio kaimyno peties“. Vėl visi eina. Eiliškumas toks:

Kairė ant kairio peties
Dešinė-kairė ant liemens
Dešinė-kairė ant šlaunies
Dešinė-kairė ant čurnos

Karalius Abraomas

Žaidimas skirtas atsipalaidavimui (kūno, paskui dūšios, buvimam laisvu grupėje).

Sustojama ratu, dainuojama: „Karalius Abraomas turėjo sūnų, kuris nevalgė, anei gėrė, tiktai dainavo dainavo dainą šią“. Ir tada sakoma:

Dešinę ranką – visi ištiesia priekin dešinę ranką ir ją makaluoja ir toliau tą patį dainuoja
Dešinę ranką, kairę ranką – ištiesia kairę ranką ir abi makaluoja ore ir toliau tą patį dainuoja
Dešinę ranką, kairę ranką, dešinę koją – viską makaluoja ir dainuoja
Dešinę ranką, kairę ranką, dešinę koją, kairę koją
Dešinę ranką, kairę ranką, dešinę koją, kairę koją, pilvą
Dešinę ranką, kairę ranką, dešinę koją, kairę koją, pilvą, kaklą
Dešinę ranką, kairę ranką, dešinę koją, kairę koją, pilvą, kaklą, liežuvį – bando makaluotis, bet jau dainuot nebeišėina, nes liežuvius nebedainuoja ir visi juokdamiesi sugriūna ant žemės ;]

Trečias bėga

Žaidimas dar iš vaikystės laikų. Reikia gan didelės erdvės. Sustojama po tris. Vienas gauda, vienas bėga. Bėgantysis stoja prieš trejetą ir tada galinis turi bėgti. Jei pagauna – keičiasi.

Laurencija

Žaidimas išsvermei (būkit tikri, kad grupė gali atlaikyti). Einama susikibus ratu ir dainuojama:

„Laurencija miela, Laurencija tu

Kada gi mes vėlei būsim kartu?

Pirmadienį

Tada vėl pirmos dvi eilutės

Pirmadienį, Antradienį

Tada vėl pirmos dvi eilutės

Pirmadienį, Antradienį, Trečiadienį

Ir taip iki sekmadienio“

Esmė – kai sakoma **Laurencija** reikia padaryti vieną pritūpimą. Kai sakoma savaitės diena – reikia padaryti tiek pritūpimų, kuri savaitės diena sakoma.

Vietoj savaitės dienu, jei norit būt kamikadzės, galima sakyti mėnesio dienas.

„Pif-paf“

Dalyviai sustoja ratu. Vienas žmogus stovi rato viduryje ir sukdamasis sako „pif“ ir rodo į kurį nors stovintį rate. Tas žmogus turi atsitūpti, o greta stovintys jo dalyviai turi įsivaizduojamai šauti vienas į kitą sakydami „paf“. Į kurį pirma pataikoma, tas tupia ir tupi likusia žaidimo dalį. Tas, kurį nušovė vedėjas, paskui atsistoja. Žaidžiama, kol lieka 3 dalyviai.

Skaičiavimas užsimerkus

Pratimas grupės sutelktumui. Reikia duoti tada, kai grupė jau padirbo kažkiek kartu.

Visi grupės nariai, sakydami tik po vieną skaičių kiekvienas, turi suskaičiuoti iki tiek, kiek yra dalyvių. Jei bent du dalyviai skaičių taria tuo pačiu metu, pradedama skaičiuoti iš naujo. Pratimo metu negalima kalbėtis ar tartis koku nors kitu būdu.

"1 teisybė – 2 neteisybės"

Visi dalyviai turi sugalvoti ir pasakyti tris teiginius apie save – vieną teisingą ir du neteisingus, o likusi grupė turi atspėti, kas yra tiesa. Po to galima aptarti (20 min.)

Aptarimas:

kaip sekėsi galvoti teiginius, kuriuos sugalvoti buvo sunkiau;

kaip sekėsi spėti, kurių žmonių teiginius atspėti buvo lengviau.

Arklių lenktynės

Labai smagus žaidimas išsijudinimui. Reikia labai užvedančio ir energingo vedančiojo.

Visi sustoja ratu ir pradeda „joti“. Jojama – ritmingai pliaukšint per savo kelius. Vedantysis tada pasako, ką prijojo arkliai ir ką reikia daryti. Visi pakartoja tai, ką vedantysis daro:

Tiltas – abi rankos į viršų ir sakoma „Ooooo“

Krūmas – dešinė ranka lekia atgal ir pasisukama, sakoma „Šinkt“

Pralentkas varžovas – apsisukti ir pamojuoti, sakant „Atia“

Įlipo į purvą (jei auditorija palanki – šūda) – sukiojama dešinė koja ir sakoma „Feee“

Šviečia vaiski saulė – glosto save ir sako „Mmmm“

Lyja lietus – pirštais bėgioja per savo rankas ir sako „Uuuuu“

Joja pro žiūrovus – visi ploja ir šaukia „valioooo“

Joja pro VIP žiūrovus – ploja pasikėlusiai ir nešaukia

Finišas – visi ploja rankas aukštai iškėlę ir skanduoja „valio valio valio“

Loginiai – kūrybiniai žaidimai

Išlikimas dykumoje

Ugdomi bendradarbiavimo, sprendimų priėmimo, problemų sprendimo ir savęs pažinimo gebėjimai.

Trukmė: 45 min.

Eiga: Paaiškinkite, kad tai problemų sprendimo pratimas, kuriuo siekiama efektyvinti individualų ir grupinį darbą. Paprašykite įsivaizduoti tokią situaciją: jūsų lėktuvas patyrė avariją dykumoje. Pilotas žuvo, jūs spėjote išsigelbėti, lėktuvas sudegė. Niekas nesužeistas. Prieš avariją pilotas spėjo pranešti, kad jūs nukrypote nuo kurso 50 mylių, o artimiausia gyvenvietė maždaug už 70 mylių į šiaurės rytus. Avarijos vietovė skurdi, auga tik keletas kaktusų. Temperatūra greitai pasieks 45 laipsnius Celsijaus. Jūs vilkite marškinėlius trumpomis rankovėmis, trumpikes, avite kojines ir batus. Kiekvienas turite po nosinę. Grupė turi 1,5 lito smulkiais, 50 litų banknotais ir pieštuką. Paduokite sąrašą daiktų, kuriuos pavyko išgelbėti (peilis, vietovės žemėlapis, magnetinis kompasas, užtaisytas pistoletas, parašytas, litras vandens asmeniui, knyga „valgomi dykumos gyvūnai“, 4 degtinės buteliai, apsiaustas kiekvienam asmeniui, kosmetinis veidrodėlis). Paprašykite iš pradžių kiekvieno dalyvio, kad jis išranguotų daiktus nuo svarbiausio (1) iki mažiausio svarbaus (10), o paskui, kad visa grupė išranguotų.

Teisingas rangavimas:

1. Kosmetinis veidrodėlis – būtiniausias daiktas signalizuojant apie buvimo vietą. 80% tikimybė, kad tave suras per artimiausias 24h.
2. Apsiaustas – dėvint jį, mažiau netenkama skysčių, karštas oras neprasisverbia iki odos, todėl neišprakaituojama drėgmė.
3. Litras vandens nepratęs išlikimo, tačiau sumažins dehidrataciją. Gerti vandenį reikia pirmą dieną, kad galėtumėte blaivia galva priiminėti sprendimus. Nėra jokios prasmės riboti ir taupyti ateičiai.
4. Parašytas, permestas per kaktusą, gali būti naudojamas kaip prieglobstis nuo saulės, mažinama tokiu būdu dehidratacija ir gerai matomas parašytas iš toli.
5. Peilis gali būti naudojamas kaktusui pjauti ir daugeliui kitų dalykų.
6. Trys šūviai iš užtaisytos pistoleto yra tarptautinis nelaimės signalas.
7. Magnetinis kompasas yra mažai naudingas ir gali sukelti norą eiti. Jei atsispindi kompasas paviršius, tai jis gali būti naudojamas panašiai kaip veidrodėlis.
8. Vietovės žemėlapis yra pavojingas dėl tos pačios priežasties kaip ir kompasas. Jis gali būti panaudotas pavėsiui nuo saulės, kaip tualetinis popierius ar laužui įkurti.
9. Knyga geriausiai gali būti panaudota laužui kurti. Jūsų problema pirmiausia yra dehidratacija, ne badavimas. Energija, kurią eikvosite medžioklei, valgymui ir virškinimui, didins dehidrataciją.
10. Išgerti 4 buteliai degtinės labai padidins dehidrataciją. Galima degtinę panaudoti laužo sukūrimui. Butelis gali būti panaudotas kondensatui rinkti arba signalizavimui.

"Apversti paklodę"

Visi dalyviai sulipa ant nedidelės paklodės, susispiečia ir reikia jiems tą paklodę apversti po savo kojomis nuo jos nei vienam žmogui nenulipant. Jeigu bent vienas koja padeda ant žemės – visi kartoja užduotį iš naujo.

Teisingas sprendimas – reikia vieną paklodės kraštą versti ir po truputį visiems ant jo stotis. Geriausia, kai paklodė yra panašaus ploto, kiek yra žmonių.

Pratimas "Virvė"

(pratimas skirtas grupės sutelktumui didinti ir savo savijautai toje grupėje išsiaiškinti) (30 min.)

- visi dalyviai atsistoja bet kurioje patalpos vietoje ir užsimerkia, o vadovas tuo metu kažkur prieinamoje vietoje padeda virvę. Dalyviai užsimerkę ir visiškai nekalbėdami turi surasti virvę ir sustoti aplink ją taip, kad už virvės laikytųsi abiem rankom. Atsimerkti galima tik tada, kai vadovas tai leidžia.
- pratimo aptarimas:

- *Kaip jautėsi vaikščiodami užsimerkę?*
- *Kas surado virvę, kaip su ja elgėsi, ką apie tai mano kiti?*
- *Kaip elgėsi ir jautėsi kiekvienas, suradęs, kur yra virvė, ar ieškojo kitų, dar neprijungusių prie rato?*
- *Kokie įspūdžiai po šio pratimo?*

Pratimas "Trikampis iš virvių"

(šis pratimas padeda stebėti grupės dinamiką sprendimo priėmimo situacijoje, mokyti pastebėti grupės ir savo interesus, stebėti save ir kitus, savo jausmus ir jų įtaką procesui): (30 min.)

- visiems dalyviams užrišamos akys. Jiems duodama ilga virvė, užduotis kartojama tik du kartus. Grupė turi padaryti lygiakraštį trikampį. Jiems leidžiama kalbėtis. Kai, jų nuomone, užduotis bus baigta, jie turi tai pranešti.
- kol dar stovi prie trikampio, atrišamos akys, visi turi apsidairyti, kas kur stovi, ką veikia ir grįžtama į ratą;
- rate aptariama:
 - *Kokiu būdu buvo priimtas sprendimas būtent taip daryti trikampį, kas tą sprendimą priėmė?*
 - *Ar atsirado grupėje lyderis, kas jis, kaip atsirado?*
 - *Ar buvo žmonių, kurių pasiūlymus grupė atmetė, kaip jie tada jautėsi?*
 - *Kaip vyko užduoties atlikimas?*
 - *Koks kiekvieno indėlis į galutinį variantą?*
 - *Ar visi patenkinti tokiu užduoties atlikimu ir savo indėliu?*

"Ožka"

(šis pratimas skirtas grupinio sprendimo procesui stebėti, padeda įsisąmoninti savo vaidmenis ir vietą grupėje, stebėti grupės dinamiką). **Užduotis:** valstietis turėjo ožką, ją pardavė už 100 Lt ir pirko karvę už 200 Lt, karvę pardavė už 300 Lt ir pirko arklį už 400 Lt, o arklį pardavė už 500 Lt. Koks valstiečio pelnas? (120 min.)

- kiekvienas grupės dalyvis ant lapelio parašo savo užduoties sprendimą
- dalyviai susėda į ratą taip, kad šalia sėdėtų visi, parašę tokį patį atsakymą.
- Grupė turi rasti bendrą sprendimą taip, kad jam pritartų visi dalyviai
- trumpas aptarimas, kaip jautėsi užduoties metu ir dabar

aptarimas, kaip kas elgiasi tam tikrose situacijose, kas tuo metu vyksta grupėje, kokius vaidmenis dalyviai pastebėjo, kaip jie keitėsi, kaip vyko grupės procesas.

Teisingas atsakymas: 200 Lt. Nes 100 Lt yra pradinis kapitalas.

„Kamuoliuko siuntimas“

Komandai duodamas kamuoliukas ir užduotis sugalvoti būdą, kaip kuo greičiau perleisti tą kamuoliuką per kiekvieno dalyvio rankas. Teisingas sprendimas – padaryti iš plaštakų apvalią skylę ir visiems padaryti vamzdį iš rankų, o vienas žmogus paleidžia kamuoliuką tuo vamzdžiu. Jei komanda sugalvoja kitokius variantus, galima sakyti, kad galima užduoti atlikti ir greičiau, ir t.t., kol suranda greičiausią variantą. (20 min.)

„Galūnės“

Grupė sustoja ratu. Vedantysis pasako – dabar jūs žemę liečiate 20 galūnių (jei yra 10 žmonių – t.y., dalyvių skaičius dauginamas iš dviejų). Paskui sako – ar sugebėtumėte padaryti taip, kad žemę liestų 15 galūnių? (pvz., 5 dalyviai turi stovėti ant vienos kojos). Ir pastoviai mažinamas galūnių skaičius. Kaip bebūtų keista, tačiau įmanoma padaryti taip, kad neliestų nei viena galūnė nenaudojant jokių papildomų priemonių. Tereikia visiems pašokti į orą ;)

Esmė žaidimo – kad grupė atrastų efektyvesnį kūrybinį sprendimo būdą.

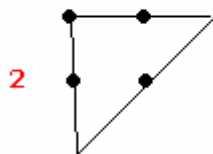
Kamuoliuko perdavimas

Perduodamas kamuoliukas iš rankų į rankas per tam tikrą laiką sekundžių. Liepiama vis greitinti. Ar sugebės dalyviai perduoti per 2s? Esmė padaryti iš visų dalyvių rankų kaip ir bokštą ir iš viršaus greitai nuleisti kamuoliuką per visų rankas.

Loginės kūrybinės užduotys

Keturi taškai ir trys tiesės

Yra keturi taškai, iš kurių susidaro kvadratas. Reikia pradėjus nuo vieno taško nubrėžti tris tieses neatitraukiant rankos taip, kad jos apimtų visus keturis taškus ir kad būtų sugrįžta į pradinį tašką.



Esmė – išmokti pralaužti susikurtas ribas. Niekas gi nesakė, kad negalima išeiti iš už kvadrato.

„Berniukas priešaky“

Užduotis: „Berniukas turi priešaky, klebonas turi vidury, bobutė turi dvi, o mergaitė – nei vienos“. Apie ką kalba?
Apie raidę **b** ;]

4 dvejetaini

Trečiojų olimpiados užduotis. Padėkite reikiamus aritmetinius ženklus (galima tik +, -, *, /).

$$2 \ 2 \ 2 \ 2 = 9$$

Teisingas atsakymas:

$$2 \ 2 / 2 - 2 = 9$$

Trys lempos sklepe

Jūs stovite pirmame aukšte matote tris jungiklius. Kiekvienas įjungia po lempą, esančią sklepe. Kaip jums sužinoti tik vieną kartą nusileidus į rūšį, kuris jungiklis kokią lempą įjungia?

Atsakymas: Įjungiu du bet kuriuos jungiklius. Po 5 min vieną išjungiu. Lėku į sklepą. Viena lempa dega, kita šilta, trečia šalta ;)

Skėtis

Kai nelyja žmogus pavažiuoja liftu iki 7 aukšto ir paskui iki 11 lipa laiptais. Kai lyja – iš karto važiuoja iki 11. Kodėl?

Atsakymas: tas žmogus yra nedidukas ir kai lyja – tai pasiekia 11 mygtuką lifte su skėčiu.

Plyta

Plyta sveria 1 kg ir dar plus puse plytos. Kiek sveria plyta?

Atsakymas: 2 kg ($x=1+0.5x$)