



Goda Šimkonytė

# Kūrybinės užduotys skautiškose veiklose

# Kūrybinės užduotys skautiškoje veikloje

Goda Šimkonytė 2020

# Tūrinys

Pratarmė	4
Piešimo užduotys	9
Rašymo užduotys	36
Kitos užduotys	42
Baigiamasis žodis	50
Šaltiniai	51

# Pratarmė

## **Kodėl nusprendžiau rašyti tokią knygą?**

Idėja rašyti tokią knygą paremta tiek mano pačios patirtimi skautaujant, dalyvaujant kitų vedamoje programoje, tiek vėlesne patirtimi vadovaujant, vedant programą kitiems. Būdama Vilkių ir Skaučių amžiaus grupėse nebuvau labai kalbus ar mėgstantis pasireikšti vaikas, todėl jau tada sueigos, kuriose buvo naudojami kitokie saviraiškos metodai, nei tik diskusijos, kurių metu kiekvienas turėdavo išsakyti savo nuomonę, man buvo kur kas mielesnės. Kiek vėliau pati pradėjau dirbti su skautėmis ir susidūriau su ta pačia problema, tačiau dabar jau iš kitos pusės - kartais vadovui sunku įtraukti visus vaikus į pokalbį ir pasisako tik drąsiausi ar stipriausią nuomonę turintys vaikai. Dažnai papildomas skatinimas kalbėti, kukliausius vaikus tik dar labiau atbaido, o prasčiausiu atveju pirmus kartus susitikus visiems vaikams kiek nejauku ir sunku atvirai kalbėti, todėl kūrybinės užduotys, mano manymu yra vertinga praktika, kuri gali

padėti įveikti kai kurias problemas, su kuriomis susiduria vadovai.

### **Kas yra kūrybinės užduotys?**

Šioje knygoje dauguma užduočių yra panašios į užduotis naudojamą meno terapijoje, tačiau pritaikytos naudoti skautiškose veiklose. Dažniausiai kūrybinės užduotys turi kažkokį baigiamąjį produktą, todėl ir šiuo atveju dauguma užduočių susijusios su piešimu ir rašymu.

### **Kaip naudotis šia knyga?**

Knyga sudaryta iš trijų dalių: piešimo, rašymo ir kitokių užduočių. Visose dalyse aprašytos užduotys, jų trukmė, reikalingos priemonės, rekomenduojama amžiaus grupė, bei tikslas. Piešimo užduotyse taip pat pateikti klausimai refleksijoms, rašymo užduotyse jų nėra, nes klausimai labai priklauso nuo to ką ir kiek dataliai aprašo dalyviai. Norint naudoti šią knygą siūloma pradėti skaityti nuo tikslų, kurie yra dešinėje pusėje, prie aptarimo klausimų. Tikslai refleksijos metu

padės įsivertinti ar per daug nenukrypstama nuo užduoties tikslo. Jie geriausiai nusako, ar užduotis atliks norimą funkciją, alternatyviai galima rinktis užduotį ir pagal trukmę, amžiaus grupę ar tuo metu turimas priemones. Vis dėlto trukmė ir amžiaus grupė nėra visiškai fiksuotos, tai labiau gairės vadovui. Užduotis gali būti atlikta per ilgesnį ar trumpesnį laiko tarpą, nei parašyta, tai priklauso nuo refleksijos laiko, todėl matant, jog galite nespėti aptarti piešinių, siūloma trumpinti piešimo laiką, tačiau ne refleksijos, nes refleksija šiuo atveju yra svarbesnė, nei pačio produkto išbaigtumas, kadangi ji padeda išsigryninti, koks buvo užduoties tikslas bei išklausti kitų. Patariama užduotis planuoti taip, kad piešimui būtų skiriamas trečdalis laiko o refleksijai likę du trečdaliai. Išsirinkus užduotį išdalinkite dalyviams priemones. Geriausia užduotis atlikti grupėje iki 10 žmonių, tačiau galima ir didesnėje, tačiau tokiu atveju trukmė bus ilgesnė. Išdalinus priemones paaiškinkite dalyviams užduotį. Neretai dalyviai sugalvoja klausimų, pvz: koks turi būti piešinio formatas? Ar galima piešti tą ar aną? Tokiu atveju vedėjas turėtų

skatinti dalyvius pažvelgti į užduotį kuo kūrybiškiau ir pasakyti, jog jie gali daryti kaip tik nori ar kaip jiems atrodo geriau. Dėl šios priežasties ir šioje knygoje nėra pateikta rezultato pavyzdžių tam, kad dalyviai bei vedėjas turėtų visišką kūrybos laisvę. Užduotis rekomenduojama atlikti tyloje. Po užduoties pasidarykite refleksiją, kurios metu kiekvienas dalyvis pristato savo kūrinį, o kiti jam gali užduoti klausimus ar pakomentuoti.

### **Kokie yra kūrybinių užduočių privalumai?**

Akivaizdžiausias kūrybinių užduočių privalumas yra tai, jog jos skatina mąstyti kūrybiškiau. Kitas privalumas yra tai, kad atliekant šias užduotis kiekvienas dalyvis turi įsitraukti. Neretai vedant sueigas ar diskusijas pasisako ne visi grupės nariai, o drąsiausi ar turintys stipriausią nuomonę, šiuo atveju kiekvienas dalyvis turi pasisakyti arba bent pamąstyti atlikdamas užduotį. Užduotys ypač tinkamos tiems, kurie nemėgsta daugiažodžiauti ar yra kulesni/-esnės. Dauguma šių užduočių taip pat gali būti naudojamos savęs bei kitų

pažinimui ir taip stiprinti ryšius tarp dalyvių. Kūrybinės užduotys taip pat gali būti naudojamos refleksijų vedimui. Refleksijos yra labai svarbi programos dalis, kuri gali padėti dalyviams išsigryninti, ką jie pasiima iš veiklos bei kaip kaip kiti dalyviai jautėsi tų pačių veiklų metu, todėl svarbu nepamiršti pasidaryti refleksijos po kiekvienos veiklos. Tai taip pat atitinka dabartinės jaunimos programos gaires, nors naujojoje programoje yra pasiūlyta keletas refleksijos vedimo būdų, užduotys šioje knygoje taip pat gali būti naudojamos pasiekti panašiems tikslams. Vedant refleksijas svarbu nepamiršti, jog metodas turi būti tinkamas amžiaus grupei, su kuria yra dirbama. Šioje knygoje pateikti konkretūs aptarimo klausimai, tikslas - rasti atsakymus į šiuos klausimus, provokuoti dalyvius mąstyti, tačiau verta nepamiršti, kad dirbant su Vilkų amžiaus grupe klausimai gali būti supaprastinti ar išskaidyti į kelis klausimus. Taigi knyga turi keletą svarbių funkcijų ir tikslų, tačiau svarbiausias tikslas man - paskatinti vadovus nebijoti eksperimentuoti, naudojant dar neišbandytus metodus. To ir palinkėsiu visiems šios knygos skaitytojams.





# Piešimo Užduotys

## Rožė

**Priemonės:** 1. Piešimo preimonės. 2. Popieriaus lapai.

**Trukmė:** 1 val.

**Rekomenuojama amžiaus grupė:** Visos

**Užduotis:** Nupiešti rožės (jei rožė nepatinka, gali būti bet koks kitas augalas) krūmą, kuris reprezentuoja jus. Vedantysis pasiūlo dalyviams užsimerkti, tačiau tai nebūtina. Vedantysis pradeda pasakoti istoriją: „Dabar įsivaizduokite, kad esate rožės krūmas. Koks krūmas būtumėt? Turite daug žiedų ar ne? Ar jūsų žiedai išsiskleidę? Kokios jie spalvos? Ar turite daug spyglių? Kas yra aplink jus? Kur jūs augate? Kas jus prižiūri?“ Baigęs pasakoti duoda laiko pagalvoti. Kai dalyviai pasiruošę, gali pradėti piešti savo rožės krūmą.

**Tikslas:** Geriau pažinti save ir kitus grupės narius (savirefleksija).

**Aptarimo klausimai:**

Kodėl pasirinktas būtent toks fonas? Ką jis pasako apie dalyvio aplinką?

Ar žiedai išsiskleidę? Jei ne, ko reikia, kad jie išsiskleistų?

Kas rūpinasi krūmu?

Ar krūmas turi šaknis?

Kokioje aplinkoje yra krūmas? Namuose? Sode? Kodėl pasirinkta būtent tokia aplinka?

## Skautiškas kelias

**Priemonės:** 1. Piešimo priemonės. 2. Popieriaus lapai.

**Trukmė:** 45 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** Visos

**Užduotis:** Ant lapo popieriaus nupieškite savo skautišką kelią. Į jį galite įtraukti žodžius, žygius, stovyklas, jums asmeniškai svarbiausius įvykius, datas, žmones. Piešinys dažniausiai atrodo kaip laiko juosta, tačiau siūlau dalyviams palikti laisvę rinktis patiems. Užduotį lengviau atlikti su dalyviais, kurie skautauja bent kelis metus, tačiau taip pat naudinga atlikti užduotį, kai grupės narių skautavimo laikas skiriasi, tada trumpiau skautaujantys dalyviai gali pasisemti motyvacijos iš ilgiau skautujančių.

**Tikslas:** Paskatinti dalyvius dalintis savo skautiškomis patirtimis. Parodyti, jog kiekvieno skautiškas kelias yra skirtingas. Priminti dalyviams skautavimo džiaugsmą ir svarbą jų gyvenimuose, taip motyvuojant juos skautauti toliau. Pažvelgti į skautavimą iš kitų perspektyvos.

### **Aptarimo klausimai:**

Kodėl pasirinkta būtent tokia vaizdavimo forma?

Kokius įvykius norėtum pridėti į šį piešinį ateityje?

Kodėl vaizduojami būtent šie įvykiai? Kuo jie ypatingi, svarbūs?

Ar dalyviai vaizduoja skirtingus, ar panašius įvykius?

## Kilimėlis prie durų

**Priemonės:** 1. Piešimo priemonės. 2. Popieriaus lapai.

**Trukmė:** 20 min;

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** visos

**Užduotis:** Ant stačiakampio nupieškite kilimėlį prie durų, kuris pristatytų jus/jūsų namus, gali būti pridėtas ir užrašas.

**Pastaba:** Užduotį galima pajvairinti, pvz; išdėlioti kilimėlius ant žemės, nesakant, kur yra kieno piešinys ir leisti dalyviams laisvai pasivaikščioti po kambarį, apsimitant, jog jie iš tiesų eina pas ką nors į svečius, o tik po to aptarti, kokių namų įspūdį sudarė kiekvienas kilimėlis.

**Tikslas:** Paskatinti dalyvius pagalvoti apie tai, kaip jie save reprezentuoja kitiems.

### **Aptarimo klausimai:**

Kokius jausmus reprezentuoja kilimėlis?

Kokius namus žmogus įsivaizduoja pamatęs tokį kilimėlį (tvarkingus, jaukius, chaotiškus ir t.t.)?

Ar kilimėlis, kviečiantis užėti į vidų, o gal atvirkščiai, skatinantis laikytis atokiau?

Į kurio iš dalyvių namus labiausiai norėtumėte užėti pamatę tik kilimėlį prie durų? Kodėl?

## **Geriausias aš, blogiausias aš**

**Priemonės:** 1. Piešimo priemonės. 2. Popieriaus lapai.

**Trukmė:** 20 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** visos

**Užduotis:** Dalyviai perlenkia popieriaus lapą per pusę, vienoje lapo pusėje nupiešia save, kai jaučiasi geriausia savo versija, kitoje, kai jaučiasi blogiausia savo versija.



**Tikslas:** Paskatinti dalyvius mąstyti apie savo skirtingas puses bei kada jos atsiskleidžia. Taip pat pagalvoti, ką reikėtų daryti, kad dažniau jaustųsi geriausia savo versija.

### **Aptarimo klausimai:**

Kada dalyviai jaučiasi geriausi? Kada blogiausi?

Kas daro didžiausią įtaką šioms jausenoms?

Ar dalyviai dažniau jaučiasi geriausi ar blogiausi?

Kuria savo versija dalyviai jaučiasi dabar (ar bent kuriai jausenai artimesnė šiuometinė būseną)?

# Šypsena

**Priemonės:** 1. Piešimo priemonės. 2. Popieriaus lapai.

**Trukmė:** 20 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** visos

**Užduotis:** Nupieškite tai, kas jus šiandien privertė pirmą kartą nusišypsoti.

**Tikslas:** Priminti dalyviams apie tai, kas sukelia pozityvias emocijas, išmokti pastebėti tai, kas džiugina ar pažadina grožio pajautą, į ką galima atsigręžti išgyvenant liūdesį, nerimą ar kitas negatyvias emocijas.

### **Aptarimo klausimai:**

Koks tai įvykis?

Kokias emocijas sukėlė šis įvykis?

Ar yra dalyvių, kurie nupiešė labai panašius įvykius, o gal visi įvykiai labai skirtingi?

Ar buvo sunku prisiminti įvykį, kuris jus privertė pirmą kartą nusišypsoti?

## Brošiūra

**Priemonės:** 1. Piešimo priemonės. 2. Popieriaus lapai. 3. Jei norite galite paruošti ir kitas priemones dekoravimui: spalvotą popierių, klijus, blizgučius ir t.t.

**Trukmė:** 45 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** visos

**Užduotis:** Dalyviai turi perlenkti lapą į tris dalis (kaip reklaminės brošiūros). Ant priekinės dalies užrašyti savo vardą ir nupiešti kažką, kas juos reprezentuoja. Tada atvertus brošiūrą pirmam trečdalyje nupiešti savo stiprybę, viduryje pozityvų prisiminimą ir/arba partitį, o paskutiniajame trečdalyje tai, ką dalyvis gali pasiūlyti kitiems (įgūdį, savybę). Galinėje dalyje dalyviai turi nupiešti tikslą, kurį norėtų įgyvendinti ateityje.

**Tikslas:** Ši užduotis puikiai tinka pirmiems susitikimams. Ji padeda dalyviams pateikti savo teigiamas puses ir išsisgryninti tikslus bei kertinius asmenybes bruožus. Skatinkite dalyvius naudoti brošiūrą, kaip būdą pradėti pokalbį su kitais grupės nariais.

### **Aptarimo klausimai:**

Ką ir kodėl dalyviai nupiešė kiekvienoje lapo dalyje?

Kurioje dalyje buvo sunkiausia sugalvoti, ką norite nupiešti? Kodėl?

Ar jus nustebino kitų dalyvių brošiūros? Ar sužinojote kažką naujo apie kitus?

Jei kitas žmogus grupėje pieštų jūsų brošiūrą, kuris žmogus norėtų, kad tai būtų?

## Bendras piešinys

**Priemonės:** 1. Piešimo priemonės. 2. Vienas didelis popieriaus lapas, geriausia A1.

**Trukmė:** 30 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** visos

**Užduotis:** Dalyviai sustoja aplink lapą. Kiekvienas dalyvis pradeda piešti nuo savo krašto ir piešia vidurio link. Visi gali piešti, ką tik nori. Piešiniai pradeda jungtis tarpusavyje, todėl dalyviai turi sujungti savo piešinius su kitų piešiniais. Užduotį geriausia atlikti nešnekant.

**Tikslas:** Užduotis padeda pajusti grupės dinamiką. Pamatyti, kaip dalyviai priima kompromisus, kieno norai ir idėjos yra išreiškiami, o kieno dažnai lieka užgožti. Galima užduotį atlikti kas kažkiek laiko ir stebėti komandos progresą.

### **Aptarimo klausimai:**

Kaip dalyviams sekėsi sujungti savo piešinius?

Ar visi jaučiatės išreiškę savo idėjas piešinyje, o gal atrodo, kad galų gale išreikšta tik vieno ar kelių dalyvių idėja?

Kaip priėmėte sprendimą ką piešti, kai susidūrėte su kitais dalyviais?

Ar piešdami piešinį jautėtės taip, kaip jaučiatės dirbdami kitus darbus su šia komanda?

## Svajonių pastovyklė

**Priemonės:** 1. Piešimo priemonės. 2. Popieriaus lapai.

**Trukmė:** 30 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** visos

**Užduotis:** Visi dalyviai piešia savo svajonių pastovyklę, tačiau kiekvienas piešinys turi susijungti su dalyvių, esančių iš kairės ir dešinės, piešiniais, taip, kad juos suklijavus vienas šalia kito būtų vientisas pastovyklės vaizdas.



**Tikslas:** Užduotis padeda išmokti išreikšti save atsižvelgiant į kitus. Suprasti, kaip komandai sekasi dirbti kartu, ar visi stengiasi atsižvelgti į kitus dirbant kartu.

### **Aptarimo klausimai:**

Kaip dalyviai sujungė savo piešinius su kitais?

Ar teko kažko nepiešti tik tam, kad sujungtumėt piešinius? Jei taip, ar manot, jog kartais taip atsitinka ir įrenginėjant pastovyklę, ar atliekant kitas komandines užduotis?

Ar bendra pastovyklė vientisa?

Kokie kitų dalyvių poreikiai pastovyklėje jus nustebino?

## Sugedęs telefonas

**Priemonės:** 1. Piešimo priemonės. 2. Popieriaus lapai. 3. Kėdės.

**Trukmė:** 30 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** visos

**Užduotis:** Kėdės sustatomos į dvi eiles taip, kad vienos eilės kėdės atlošais remtųsi į kitos eilės kėdžių atlošus. Pirmam žmogui eilėje parodoma kokia nors nuotrauka (pvz; skautai, pjaunantys rąstą), šis dalyvis turi paaiškinti žmogui sėdinčiam už jo, ką matė, taip, kad jis galėtų tai nupiešti. Tada piešinį dalyvis parodo šalia savęs sėdinčiam žmogui, kuris papasakoja už savęs esančiam dalyviui, ką piešti. Tai kartojama kol piešinį nupiešia paskutinis žmogus eilėje. Tada palyginama pradinė nuotrauka su galutiniu komandos piešiniu. Galima pažiūrėti ir tarpinius dalyvių piešinius.

**Tikslas:** Nors ši užduotis yra smagesnė, labiau primena žaidimą, tačiau ji gali parodyti kaip vyksta komunikacija komandoje ir kokios yra jos spragos. Taip pat užduotis parodo, kaip kiekvienas dalyvis gali skirtingai perteikti ir suvokti informaciją ir kad neretai dirbant komandoje tenka į tai atsižvelgti.

### **Aptarimo klausimai:**

Ar nuotrauka panaši į dalyvių piešinius?

Kaip sekėsi aiškinti dalyviams, ką piešti? Kokie komunikacijos būdai buvo veiksmingiausi, kurie mažiausiai veiksmingi?

Kaip sekėsi suprasti kitų dalyvių piešinius ir aiškinimus?

Ką darytumėte kitaip antrą kartą atlikdami šią užduotį? Kodėl?

## Ką matau

**Priemonės:** 1. Piešimo priemonės. 2. Popieriaus lapai.

**Trukmė:** 30 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** visos

**Užduotis:** Visa grupė išeina pasivaikščioti (gali būti žygis, gali būti pasivaikščiojimas mieste per sueigą ar pan.). Grįžus kiekvienas dalyvis turi nupiešti tai, kas jam ar jai labiausiai įsiminė iš matytų dalykų (medis, paminklas, pastatas).

**Tikslas:** Parodyti, kad kiekvienas žmogus mato pasaulį skirtingai. Galima pakalbėti ir apie tai, kokią įtaką tai daro tarpusavio komunikacijoje. Paaiškinti, jog ir tai ką pasakome gali būti interpretuota skirtingai ir aptarti būdus kaip to išvengti.

### **Aptarimo klausimai:**

Ką nupiešė kiekvienas dalyvis? Kodėl?

Ar nupiešti dalykai skiriasi, o gal yra kažkas, kas įsiminė visiems?

Ar kažkas nupiešė tai, ko nepastebėjo nei vienas kitas dalyvis?

Ar kartais bendraudami pastebite, jog kiti komandos nariai suvokia ir mato dalykus kitaip nei jūs? Ar galite papasakoti, apie tokį įvykį?

# Vertybės

**Priemonės:** 1. Piešimo priemonės. 2. Popieriaus lapai.

**Trukmė:** 30 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** visos

**Užduotis:** Kiekvienas dalyvis turi nupiešti 3 jam svarbiausias skautiškas vertybes.

**Pastaba:** Atliekant užduotį su Vilkais galima įvardinti vertybes kitaip. Vertybių konceptas jiems gali būti per sudėtingas, todėl galima sakyti: „Nupieškite 3 dalykus, kurių išmoko skautai.“ arba „Nupieškite 3 tikro skauto/jus įkvėpiančio skauto savybes.“

**Tikslas:** Pakalbėti apie skautiškas vertybes, kuo jos svarbios kiekvienam. Piešiant vertybes tenka apie jas pagalvoti iš kiek kitokios perspektyvos, nes dažniausiai apie jas šnekame, todėl ši užduotis priverčia pamąstyti ir kas mums simbolizuoja tas vertybes.

### **Aptarimo klausimai:**

Kokias vertybes nupiešė kiekvienas dalyvis?

Kodėl pasirinktos būtent tokios vertybės ir kodėl jos skautiškos?

Ar sunku nupiešti, o ne įvardinti vertybę?

Ar tų pačių vertybių vaizdavimas skiriasi skirtinguose piešiniuose?

# Mandala

**Priemonės:** 1. Piešimo priemonės. 2. Popieriaus lapai. 3. Lėkštė.

**Trukmė:** 45 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** nuo skautų

**Užduotis:** Kiekvienas dalyvis gauna lapą, apsibrėžia lėkštę, kad lapo viduryje būtų ratas. Tada visų dalyvių prašoma užpildyti mandalą (pradedama piešti nuo vidurio) spalvomis, formomis ir simboli-ais, kurie atspindėtų išgyventas patirtis ir emocijas skautaujant.



**Tikslas:** Užduotis puikiai tinka stovyklų, žygių ar kitų veiklų pabaigoje, kaip būdas pradėti refleksiją. Dalyviai gali pasidalinti išgyventais įvykiais, emocijomis su kitais, aptarti, kaip kiekvienas skirtingai išgyveno tuos pačius įvykius.

### **Aptarimo klausimai:**

Ką reiškia kiekvienas nupieštas simbolis? Kaip tai atspindi patirtis ir emocijas?

Kokią reikšmę turi simbolių pozicija mandaloje (arčiau vidurio arba kraštų)? Ar viduryje vaizduojami simboliai svarbesni?

Ar buvo sudėtinga sugalvoti, ką piešti?

Jei reiktų pasirinkti tik vieną simbolį iš viso piešinio, kuris atspindėtų jūsų skautavimą, koks simbolis tai būtų? Kodėl?

# Super herojus

**Priemonės:** 1. Piešimo priemonės. 2. Popieriaus lapai.

**Trukmė:** 20 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** visos

**Užduotis:** Nupiešti save kaip super herojų. Piešinyje turi atsispindėti herojaus galios.

**Tikslas:** Užduotis gali padėti geriau suprasti savo tikslus, pagalvoti, kokios ir kodėl sąvybės žavi žmogų. Galima pabandyti ir suprasti, kodėl pasirinktos būtent tokios galios, pvz: noras galėti skaityti kitų mintis gali reikšti norą geriau suprasti kitus ir situaciją. Tai taip pat gali parodyti, ko žmogus jaučia, kad jam ar jai trūksta.

### **Aptarimo klausimai:**

Kuo nupieštas veikėjas ypatingas?

Kokios jo/jos galios?

Ar nupieštas veikėjas yra panašus į kokį nors tavo realybeje pažįstamą žmogų?

Kodėl norėtum turėti tokias galias? Kaip ir kada tau jos būtų naudingos?



# Rašymo Užduotys

## Rašymo Užduotys

Šios užduotys šiek tiek limituoja, jos tinkamos tik tada, kai visi dalyviai moka rašyti. Atliekant šias užduotis svarbi tylą ir susikaupimas. Jos neturi konkrečių aptarimo klausimų, todėl aptarimą patariama vykdyti laisva forma, tai yra: dalyvis paskaito savo istoriją, o kiti gali užduoti klausimus, susijusius su pasakojimu. Pvz: atliekant “Interviu” užduotį galima paklausti, kaip dalyviai jautėsi uždavinėdami klausimus ne tam žmogui, kuriam tikėjosi? Ar sužinojo apie kitus dalyvius kažką naujo? Ir t.t. Jei patys dalyviai nesiima iniciatyvos per refleksiją ir nežino, ko paklausti, vedėjas turėtų pradėti uždavinėti klausimus pats. Vis dėlto, šio skyrelio užduotys yra intymios, todėl ne visi dalyviai gali norėti dalintis tuo, ką parašė, vadovas turėtų į tai atsižvelgti ir neversti vaiko dalintis, jei jis/ji to nenori. Kartais pats užsirašymas sau pačiam yra labai naudingas.

# Istorija

**Priemonės:** 1. Rašymo priemonės. 2. Popieriaus lapai.

**Trukmė:** 45 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** visos

**Užduotis:** Pasidalinti į grupes po 3-5 žmones. Kiekviena grupė turi sukurti po istoriją su 10 duotų žodžių. Pvz: šaka, duona, skautas, upė, šarka, juokas, griautinis, pavasaris, elektra, Eifelio bokštas. Komandos turi 30 min užrašyti istoriją, tada paskaito visiems.

**Tikslas:** Paskatinti mąstyti kūrybiškiau, parodyti, kaip skirtingai galima įvykdyti tą pačią užduotį, išmokti dirbti komandoje.

# Skautiški įstatai

**Priemonės:** 1. Rašymo priemonės. 2. Popieriaus lapai.

**Trukmė:** 45 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** nuo skautų

**Užduotis:** Pasidalinti į grupes po 3-5. Kiekviena grupė turi parašyti istoriją, kuri atspindėtų duotą skautų įstatą. Pvz: Skautas taupus. Baigus, paskaitomos visos istorijos.

**Tikslas:** Užduotis tinka mokantis skautiškus įstatus, jei jie įtraukiami į istoriją, dalyviams lengviau prisiminti.

# Prisiminimas

**Priemonės:** 1. Rašymo priemonės. 2. Popieriaus lapai.

**Trukmė:** 45 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** nuo skautų

**Užduotis:** Parašyti savo gražiausią skautišką prisiminimą.

**Tikslas:** Užduotis gali priminti, kodėl patys skautaujame ir kodėl skautauja kiti. Taip pat parodyti, kuo skautavimas skirtingas kiekvienam.



# Interviu

**Priemonės:** 1. Rašymo priemonės. 2. Popieriaus lapai.

**Trukmė:** 45 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** nuo skautų

**Užduotis:** Kiekvienas dalyvis užrašo 7 klausimus, kurių norėtų paklausti, jei sutiktų kokį nors žmogų, kurį svajoja sutikti (pvz: garsenybė, istorinė asmenybė). Ant lapelių užrašomi pusės grupės vardai. Žmonės susėda poromis ir atlieka „interviu“ su paruoštais klausimais.

**Tikslas:** Geriau pažinti savo grupės narius.

# Eilėraštis

**Priemonės:** 1. Rašymo priemonės. 2. Popieriaus lapai.

**Trukmė:** 45 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** nuo skautų

**Užduotis:** Kiekvienas dalyvis atskirai turi sukurti dvi eilėraščio eilutes, kurios būtų susijusios su skautais (gali būti pasirinkta kita tema). Pirmi eilučių žodžiai turi prasidėti dalyvio inicialais. Pvz; Vardenio Pavardenio inicialai yra V. P., todėl pirma eilutė turėtų prasidėti žodžiu iš V raidės, o antroji žodžiu iš P raidės. Kai visi parašo savo eilutes, jos turi būti sudėtos į vieną eilėraščių.

**Tikslas:** Užduotis gali padėti draugovei ar skilčiai susikurti savo simboliką, galima net pabandyti sukurti melodiją tekstui.



# Kitos Užduotys

## Kitos užduotys

Šios užduotys nepriskiriamos nei piešimo, nei rašymo kategorijai. Tai nestandartinės užduotys dažnai skiriamos lavinti kūrybiškam mąstymui. Kai kurios iš jų turi aptarimo klausimus, kitos ne.

# Funkcijos

**Priemonės:** 1. Bet koks daiktas (virvė, tušinukas ir t.t). 2. Popieriaus lapai. 3. Rašymo priemonės.

**Trukmė:** 15 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** visos

**Užduotis:** Pasidalinti keliomis grupėmis, priklausomai nuo žmonių skaičiaus, po 3-5 žmones. Pasirinkti kokį nors daiktą (pvz: kaklaraštį). Kiekviena grupė turi 5 minutes parašyti kuo daugiau būdų, kaip tai panaudoti. Grupė parašiusi daugiausiai būdų laimi.

**Tikslas:** Paskatinti mąstyti kūrybiškiau, pagalvoti kaip išspręsti situaciją, kai su savimi neturi daug daiktų. Taip pat galima tai įtraukti į sueigą apie daiktų krovimąsi, pakalbėti, kiek iš tikrųjų reikia

# Pagaliukai

**Priemonės:** 1. Mediniai pagaliukai.

**Trukmė:** 45 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** nuo skautų

**Užduotis:** Dalyviai turi susirasti medinį pagaliuką ir sulaužyti jį į tiek dalių, kiek nori. Kai dalyviai sulaužo pagaliuką, vedėjas pasako sudelioti iš dalių simbolį. Koks tai simbolis gali sugalvoti pats vedėjas, pvz: draugovės simbolį, skautišką vertybę. Visiems sudėliojus simbolį, kiekvienas dalyvis turi pasakyti tiek teigiamų savo savybių, į kiek dalių sulaužė pagaliuką pradžioje.

**Tikslas:** Padiskutuoti apie vertybes. Išmokti įvardinti savo gerąsias savybes.

# Klausimai

**Priemonės:** 1. Rašymo priemonės. 2. Popieriaus lapai.

**Trukmė:** 1 val.

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** nuo patyrusių skautų

**Užduotis:** Visi dalyviai gauna po lapelį, ant jo užrašo klausimą arba problemą, kuri kamuoja juos šiuo metu. Visi lapeliai sumetami į kepurę. Kiekvienas dalyvis traukia po lapelį, perskaito klausimą ir bando į jį atsakyti. Kiti dalyviai gali įsitraukti, pasakyti, ką jie darytų tokioje situacijoje. Klausimai/problemos yra anonimiški.

**Tikslas:** Padėti dalyviams išspręsti savo problemas, rasti atsakymus į klausimus. Dažnai lengviau dalintis, kai viskas yra anonimiška, o kiti dalyviai gali padėti pažvelgti į situaciją iš kitos perspektyvos.

## Rolės

**Priemonės:** 1. Balta lipni juosta arba lipnūs lapeliai. 2. Rašymo priemonės.

**Trukmė:** 30 min

**Rekomenduojama amžiaus grupė:** nuo patyrusių skautų

**Užduotis:** Du arba trys dalyviai pasilieka, likę dalyviai išsivedami ir jiems ant kaktos užklijuojamas lapelis su role pokalbyje pvz: ignoruoti, pritarti, nepritarti, pertraukinėti. Vedėjas gali sugalvoti daugiau rolių, rolės taip pat gali kartotis. Dalyviai negali žinoti kokios jų rolė. Grupei liepiama aptarti kokį nors klausimą, pvz: Kuris skautiškas įstatas yra svarbiausias? Diskusijoje dalyviai turi elgtis vieni su kitais pagal jų roles, dalyviai be rolių stebi diskusiją. Diskusija trunka iki 7 minučių, po jos pasidaroma refleksija.



**Tikslas:** Ši užduotis imituoja tikrą pokalbį, nors rolės yra hiperbolizuotos, tačiau jos atitinka roles, atliekamas tikrame gyvenime. Užduotis padeda suprasti kitus atsidūrusius šiose rolėse ir ugdo gebėjimą atpažinti bei suvokti šias roles realybėje.

### **Aptarimo klausimai:**

Ar dalyviai gali atspėti, kokia buvo jų rolė?

Ar realiame gyvenime yra tekę pasijusti taip, kaip dalyviai jautėsi šioje diskusijoje?

Ką pastebėjo ir kaip jautėsi stebėtojai? Ar jiems neįprasta stebėti tokį pokalbį?

Kaip kiekvienas dalyvis jautėsi diskusijos metu?

# Baigiamasis žodis

Pabaigai norėčiau padėkoti vadovams, kurie išbandė dalį iš šių užduočių, taip pat visiems padėjusiems parašyti šią knygą, pasiūliusiems savo idėjų ar pakomentavusiems.

Tikiuosi, jog knyga buvo naudinga naujiems ir jau patyrusiems vadovams. Kaip ir minėjau knygos pradžioje, tikiuosi, kad knyga pačius vadovus paskatins eksperimentuoti, išbandyti tai, kas dar neišbandyta ir pažvelgti į darbą su vaikais kūribiškiau.

# Šaltiniai

Bull, S. and O'Farrell, K. (eds) (2012) *Art Therapy and Learning Disabilities: 'Don't Guess My Happiness'*, London: Routledge.

Case, C. and Dalley, T. (eds) (2007) *Art Therapy with Children: From Infancy to Adolescence*, London: Routledge.

Case, C. and Dalley, T. (2006) *The Handbook of Art Therapy* (2nd Edition), London: Routledge.

Oaklander, V. (1978) *Windows to our children: A Gestalt approach to children and adolescents*. New York: Centre for Gestalt Development.