



Kompetencijas ugdantys žaidimai

*Parengė kandidatė į vyr. skautes
Kamilė Strumskytė*

*Koļ nelaimi komanda, toļ
nelaimi niekas.*

Turinys

Įvadas.....	4
Klimato formavimo žaidimai.....	12
Komunikacijos ugdymo žaidimai.....	22
Komandos formavimo žaidimai.....	31
Žaidimai energijai atgauti.....	46
Asmeninio tobulėjimo žaidimai.....	54
Pokyčių valdymo žaidimai.....	60
Patyrusių skautų amžiaus grupės programa.....	63
Patyrusių skautų vadovui naudingos literatūros sąrašas...	67
Naudotos literatūros sąrašas.....	68

Įvadas

Siekiant mokytis ir tobulėti, šimtmečiais naudojami žaidimai. Štai, kad ir šachmatai buvo sukurti pagal karo modelį. Žaisdami jais to meto kariškiai lavindavo strateginį mąstymą. Ir iš tiesų, žaidimas – realios situacijos analogas. Žaisdami mes atsipalaiduojame ir tampame kūrybiškesni, pažvelgę į esamas problemas per žaidimo prizmę lengviau atrandame ir priimame reikiamus sprendimus, stipriname ryšį su skilties, pastovyklės ar stovyklos draugais – savo broliais ir sesėmis, ugdome bendravimo ir komandinės veiklos įgūdžius.



Mielas vadove, šio žaidimų – metodų rinkinuko idėja susiformavo man kurį laiką dirbant su patyrusių skautų amžiaus grupės sesėmis. Vesdama sueigas, kurdama patyrusių skautų programą stovykloms, susidūriau su nepatogumu – komandinių žaidimų – metodų ir medžiagos, kaip jais sėkmingai naudotis, trūkumu. Mėgindavau ieškoti įdomesnių žaidimų internete, bet daugelį jų tekdavo verstis iš anglų kalbos, juose būdavo nurodyta nemažai brangių/ sunkiai randamų mūsų šalyje priemonių, taip pat, pati žaidimų eiga ne visada būdavo aiškiai aprašyta, o po žaidimų aprašymais trūkdavo klausimų refleksijai¹. Komandinės kompetencijas formuojančių žaidimų – metodų leidinių taip pat buvo sudėtinga rasti, ypač jei aplinkybės priversdavo sueigai su skiltimi ar draugove ruoštis likus ne dideliui laiko tarpui iki jos. Todėl aš nuoširdžiai tikiuosi, kad šis nedidelis žaidimų – metodų rinkinukas prisidės prie pagalbos Tau vadovauti patyrusių skautų skilčiai ar draugovei ir ugdyti jos komandinės kompetencijas, paremtas patyrusių skautų amžiaus grupės programa, žaidimų – metodų pagalba. Svarbiausia yra nepamiršti, jog „nei vienas žmogus nedaro geresnio darbo, kaip tas, kuris auklėja savo ir kitų vaikus“ (B.P).



¹ Plačiau apie tai, kas yra refleksija ir kodėl ji be galo svarbi ugdant kompetencijas, rašoma įvado paskutiniame skyrelyje pavadinimu (9 – 10 p.).

Keletas patarimų super vadovui

Kompetencijos ir jų svarba skautiškoje veikloje

Turbūt perskaičius šio rinkinio pavadinimą kilo keletas klausimų: kas toji kompetencija, kokios jos būna, kodėl ji tokia svarbi Tavo darbe su patyrusiais skautais.

Kompetencija yra žmogaus žinių ir įgūdžių derinys bei gebėjimas juos pritaikyti konkrečioje situacijoje. Kompetencijas žmogus ima ugdytis nuo pat mažens, augdamas įgauna vis daugiau žinių ir įgūdžių, vis plačiau juos taiko savo gyvenime. Tačiau būtina sąlyga gerinti kompetencijoms yra nuolatinis ryšys su kitais žmonėmis, todėl kompetencijų vystymasis yra neatsiejamas nuo aplinkos ir santykių.

Skautiška veikla remiasi neformalaus ugdymo principais, o neformaliojo ugdymo vienas pagrindinių principų yra padėti asmeniui formuotis per įvairių kompetencijų ugdymą. Todėl vadovaujant patyrusių skautų amžiaus grupei yra labai svarbu išmanyti kompetencijas, suvokti, kokių kompetencijų ugdymas galbūt yra aktualesnis šio amžiaus specifikos skautams ir mokėti pritaikyti metodus šioms kompetencijoms ugdyti.

Kaip jau minėjau, kompetencijos yra labai įvairios, todėl skiriamos dvi jų kryptis:

1. asmeninės – pasitikėjimo savimi stiprinimas;

- atsakomybės už save prisiėmimas;
- savo įgūdžių įvertinimas ir plėtimas;
- savo vertybių vystymas;
- pasirengimas mokytis ir tobulėti;
- motyvacija ir iniciatyvumas;
- pasiruošimas veikti ir pasiekti;
- streso ir baimės kontroliavimas;
- kūrybiškumas ir vaizduotė;
- sugebėjimas spręsti problemas.

2. socialinės – bendravimo įgūdžiai;

- bendradarbiavimo ir darbo komandoje įgūdžiai;
- sugebėjimai spręsti konfliktus ir pasiekti kompromisą;
- gebėjimas vadovauti;

- socialinė atsakomybė;
- tolerancija ir pilietinė drąsa.

Šios dvi kryptys apima visapusišką patirtį. Tapdamas patyrusiu skautu skautas atsineša daugybę kompetencijų su savimi² tik ne visos jos būna atsiskleidę, ne visos iki galo įgytos, todėl vadovo pareiga yra padėti joms subręsti, atsiskleisti ir išmokyti tikslingai jomis naudotis.

Skautavime grįžtamasis ryšys atsiranda tada, kai brolis ar sesė besimokydamas/ išmokęs valdyti savo kompetencijas, jas tinkamai taikyti, idėjomis jungiasi su kitais broliais, sesėmis ir sudaro nuolat besikeičiančią, savitą, tačiau besilaikančią tradicijų ir puoselėjančią amžinąsias vertybes skautišką šeimą. Patyrę skautai turi turėti itin daug kompetencijų, įgalinančių juos dirbti grupėje (nesvarbu ar tai skiltis, ar šiaip organizacinė grupė), nes, remiantis Lietuvos skautijos jaunimo programa, norėdamas įvykdyti patyrimo laipsnius, patyręs skautas privalo nuolat bendradarbiauti, veikti komandiškai: rašyti projektus, vykdyti projektinę veiklą, iniciatyvas, rengti sueigas ir pan.

Kompetencijos, įgautos komandinių žaidimų – metodų būdu padeda ne tik įgyvendinti patyrimo laipsnius, tačiau ir formuoti įgūdžius, reikalingus tolimesniam skautiškam keliui (kandidatavimui į vyresniųjų skautų gretas), vadovo pareigoms, bei kitai aktyviai veiklai Lietuvos skautijoje, bei visuomeniniame ir asmeniniame gyvenime (mokykloje, universitete, darbe, santykiuose su aplinkiniais).

Norėdamas suformuoti kuo stipresnę skiltį, Tu turi atsižvelgti ir į patyrusių skautų amžiaus grupės ypatumus. Patyrę skautai priklauso paauglių amžiaus grupei. Tokiame amžiuje asmuo ieško būdų save įvardinti, išreikšti, įprasminti ir yra linkęs burtis į grupes, ieškodamas bendraminčių, bendros idėjos ir veiklos. Dėl šios priežasties knygelėje pateikti žaidimai – metodai yra nukreipti į socialinių ir asmeninių kompetencijų ugdymą komandinėje veikloje.

² Kompetencijas, kurias siekiama ugdyti kandidatuojuojant į patyrusius skautus, galima rasti LS jaunimo programoje www.scout.lt/getfile.php?id=134.

Vadovo atsakomybė ugdant patyrusių skautų kompetencijas

Tam, kad skiltis, draugovė puikiai veiktų tiek savame, tiek tunto ir skautijos kontekste, skilties/ draugovės vadovas turi turėti vadovavimo kompetenciją ir mokėti ja tinkamai naudotis. Kiekvienas patyrusių skautų vadovas turi savo viziją, kas yra geras vadovas, koks turi būti jo darbas ir pan. Tačiau norėčiau Tau pasiūlyti keletą gairių, kurios gali pagelbėti ieškant savyje super vadovo gebėjimų.

Patyrusių skautų vadovui patariu šių principų laikytis bendraujant su savo skiltimi/ draugove:

- ❖ vertinant savo skilties/draugovės narį būtina parodyti, jog priimi skautą tokį, koks jis yra, vertini jo nuomonę, kokia ji bebūtų, pripažįsti jo tikėjimą, neabejoti protu ir kitais sugebėjimais, parodai, jog nori iš jo mokytis;

- ❖ parodyk, kad domiesi skautu, nori įsijausti į jo jausmus, situaciją, problemas, nori suvokti ko jam trūksta ir padėti tai atrasti, nesibraudamas į jo asmeninę erdvę;

- ❖ būk savimi, parodyk, kad nieko neslepi, esi toks pat žmogus kaip ir kiekvienas iš Tavo skilties ar draugovės skautų, turi silpnų ir stiprių pusių;

- ❖ privalai pajusti, kada turi artimai bendradarbiauti, o kada atitolti nuo skilties/ draugovės veiklos proceso.

Vadovas ne tik turėtų laikytis jau minėtų principų (punktai viršuje), bet ir kelti uždavinius sau. Įvardinsiu orientacinius, kiekvienam patyrusių skautų vadovui tinkančius uždavinius, keltinus sau:

- ❖ dalyvauti skilties, draugovės gyvenime, suartėti su jos nariais;

- ❖ suformuoti skilties, draugovės narių pasitikėjimą;

- ❖ stebėti, įsiklausyti, įsijausti, suprasti;

- ❖ dirbti emociniu lygmeniu;

- ❖ drąsinti, dirbti stiprinant skilties, draugovės narius;

- ❖ gerbti grupės darbą, laimėjimus;

- ❖ patarti, paremti;

- ❖ nepamiršti humoro;

- ❖ sukurti ir palaikyti gerą skilties/ draugovės/ pastovyklės atmosferą;
- ❖ vieniam iš kitų mokytis, priimti bendrus sprendimus, skatinti apsisprendimą;
- ❖ suteikti saugumą, vadovauti;
- ❖ pateikti asmeninę patirtį ir sugebėjimus;
- ❖ pasiūlyti metodus, skatinti kūrybiškumą;
- ❖ kelti klausimus;
- ❖ padėti spręsti konfliktus;
- ❖ diskutuoti, argumentuoti;
- ❖ nesutikti, provokuoti;
- ❖ į skiltį, draugovę pažvelgti iš išorės, reflektuoti;
- ❖ padėti skilties, draugovės nariams prisiimti atsakomybę.

Nusistačius uždavinius labai svarbu surasti tinkamus metodus jiems įgyvendinti. Šie uždaviniai yra bendrojo pobūdžio, būdingi visai skautiškai vadovo veiklai, todėl yra daugybė būdų juos įgyvendinti: pastovios sueigos, kuriose vykdoma visapusiška patyrusių skautų amžiaus grupės programa (dvasinė, aptariamos ir vykdomos iniciatyvos, rašomi projektai, dainuojama, diskutuojama, kviečiami svečiai, aptariamos pareigos skiltyje ir tunte, kuriamos skilties tradicijos ir pan.), žygiai, savaitgalinės stovyklos, ekskursijos, ėjimas į kiną/ teatrą/ galerijas, filmų peržiūros, pižamų vakarai, gerųjų darbėlių planavimas ir vykdymas ir pan. Svarbu veiklas suderinti taip, jog naujai susidariusios skilties/ draugovės patyrę skautai turėtų galimybę palaipsniui pažinti vieni kitus ir augti kaip komanda. Šis žaidimų rinkinukas Tau padės palaipsniui formuoti skiltį/ draugovę, atskleisti kiekvieno jos nario privalumus ir gebėjimus, išmokys juos tikslingai panaudoti jau minėtoje skautiškoje veikloje.



Kaip naudotis knygele

Knygelės struktūra

Mano knygelė suskirstyta į šešis skyrius pagal žaidimų rūšį ir formuojamas kompetencijas:

- klimato formavimo žaidimai – metodai (šių žaidimų metu yra susipažįstama, mokomasi išklaudyti ir priimti informaciją apie komandos draugą, susidaromas pirmasis įspūdis);
- Komunikacijos ugdymo žaidimai – metodai (antrasis žingsnis – skilties/ draugovės/ grupės nariai susipažinę vieni su kitais įveikia bendravimo baime, pradeda bendradarbiauti);
- Komandos formavimo žaidimai – metodai (trečiasis žingsnis darnios skilties/ draugovės/ komandos link yra bendros strategijos, veiksmų plano kūrimas, įgyvendinimas ir kiekvieno grupės nario svarbos komandos veiklai įvardinimas);
- Žaidimai – metodai energijai atgauti (šie žaidimai žaidžiami kai skautų komanda sueigos/ stovyklos/ mokymų metu yra pavargusi ir norima padėti jai atsipalaiduoti arba atvirkščiai – sutelkti tolimesnei veiklai);
- Asmeninio tobulėjimo žaidimai – metodai (ši žaidimų rūšis skirta atskleisti neatskleistus kiekvieno skilties/ draugovės/ grupės patyrusio skauto asmeninius gebėjimus, galimybes juos integruoti į komandinę veiklą.)
- Pokyčių valdymo žaidimai – metodai (šie žaidimai simuliuoja situacijas, kai komandoje/ skiltyje/ draugovėje kas nors kinta, pasitraukia artimi draugai, ateina, įsijungia nauji žmonės, keičiasi vadovai ar pats patyręs skautas eina tolimesniu skautybės keliu ir pasikeitimai, norom nenorom, kelia didesnį ar mažesnį stresą. Pokyčių valdymo žaidimai padeda išmokti valdyti save tokiose ir panašiose pokyčių situacijose).

Žaidimus – metodus rekomenduojama žaisti iš eilės, nepraleidžiant nei vieno etapo, nes praleidus kurį nors vieną ar kelis etapus galima ne tik nepasiekti norimų rezultatų, bet

ir pakenkti komandos/ skilties/ draugovės vidinių ryšių formavimuisi, bei kompetencijų susidarymui. Jei žinai, jog skiltyje esantys patyrę skautai labai gerai vieni kitus pažįsta, gali praleisti klimato formavimo žaidimus, bet patartina sužaisti bent vieną šios grupės žaidimą, skilties nariai gali būti nustebę, jog vis dėlto ne viską žino apie savo skiltis draugus.

Taip pat, žaidimų - metodų negalima painioti, juos reikia taikyti nuosekliai, nuo klimato formavimo iki pokyčių valdymo žaidimų.

Išsamesni žaidimų - metodų ugdomas kompetencijas įvardinantys žaidimų grupių aprašymai yra kiekvieno naujo skyrelio pradžioje. Prieš parenkant žaidimus savo skilčiai/ draugovei patariu atidžiai perskaityti kam skiriamas vienas ar kitas žaidimas, ką jis padeda ugdyti ir kokių galima tikėtis rezultatų jį naudojant. Lūkesčiai, bei žaidimo - metodo paskirtis turi būti įvardijama ir jį atliekantiems pat. skautams.

Refleksija

Refleksijos tai yra grupės/ skilties/ draugovės vystymosi procesą atskleidžiantys aptarimai. Jos sustabdo procesą, kad grupės nariai turėtų galimybę pažvelgti į savo grupę ir į save iš šalies. Grupė/ skiltis/ draugovė save pačią paverčia nagrinėjimo objektu. Refleksija turi būti paremta neseniai vykusiu metodu, o reflektuojama apie veiksmus, jausenas, fantazijas, mintis, kilusias vykdant metodą ir jam pasibaigus. Refleksijoje dalyvaujančių patyrusių skautų jausmai, nuomonės nėra diskutuotinos ar vertintinos refleksijos metu. Jei, kuris nors metode dalyvavęs patyręs skautas nenori išreikšti savo minčių, jo sprendimas turi būti gerbiamas- nei vadovas, nei kiti komandos nariai negali versti ar skatinti pareikšti savo nuomonę.

Refleksija yra būtina po kiekvieno žaidimo - metodo. Knygelėje po kiekvienu žaidimu yra rekomenduojami klausimai refleksijai atlikti, jei Tavęs jie netenkina, galima komandai/ draugovei/ grupei pateikti savo sugalvotus klausimus. Refleksijai reikia skirti tiek laiko, kiek užtenka kiekvienam

norinčiam grupės/ skilties/ draugovės skautui pasisakyti ir, kilus būtinybei, diskutuoti vienu ar kitu klausimu. Jei žaidimai – metodai bus naudojami neatliekant refleksijos, kompetencijų ugdymas metodų – žaidimų principu gali nepavykti ir net turėti neigiamų pasekmių: grupės/ skilties/ draugovės nariai gali laikyti savyje nepasitenkinimą buvusią veiklą, pykti vieni ant kitų, jaustis pažeminti ir pan. Refleksija yra būdas išvengti panašių situacijų ir įsitikinti, jog grupė/ skiltis/ draugovė yra pasirengusi kitam žaidimų – metodų vykdymo etapui.

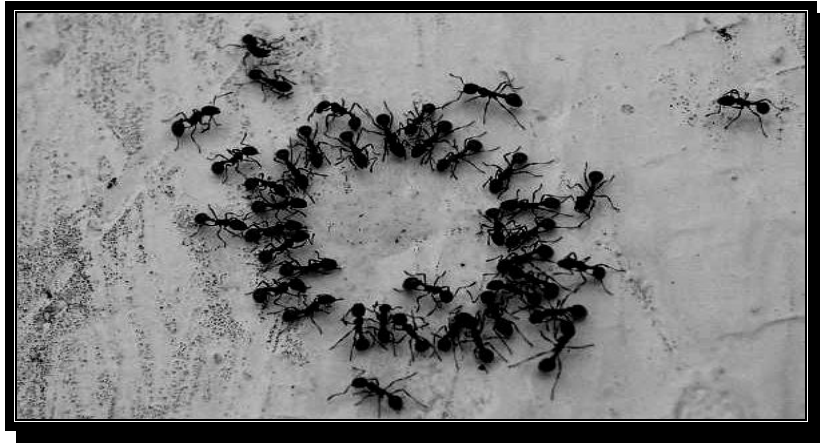
Sėkmės pramogaujant su tikslu!



Klimato formavimo žaidimai

Klimato formavimo žaidimai yra tarsi antroji pakopa po pirminio, minimalaus susipažinimo su stovykloje/ mokymuose/ sueigoje dalyvaujančiais pat. skautais (ar besiruošiančiais jais tapti). Ši žaidimų grupė padeda gauti daugiau informacijos apie priemonėje dalyvaujančių pat. skautų asmenybės bruožus. Dalį klimato formavimo žaidimų sudaro pasitikėjimo žaidimai, kurių metu siekiamą rezultatą galima pasiekti tik pasitikėjimo savo komandos nariais dėka. Taip pat, dalyviai yra skatinami būti patikimais, nes žaidimo eigoje kiekvienas komandos narys prisiima tam tikrą atsakomybę už kitą. Šiame komandos formavimo etape ugdomos pasitikėjimo ir patikimumo kompetencijos.





Užrašams

Telefono numeris

Priemonės: jokių.

Trukmė: 5-10 minučių, atsižvelgiant į dalyvių skaičių.

Dalyvių skaičius: ne mažiau kaip 20.

Aprašymas: Norėdami didelę skiltį/ draugovę/ pat. skautų grupę suskirstyti į komandas, paprašykite skautų susirasti kitus draugus, kurių telefono numerio paskutinis skaitmuo yra toks pat, kaip ir jų. Susibūrę į komandą, jie turi sugalvoti šūkį, panaudodami paskutinį savo telefono numerio skaičių, ir pristatyti jį kitoms grupėms.

Diskusija:

1. Ar skilčiai/ draugovei/ pat. skautų grupei greitai pavyko susiskirstyti į grupes? Kodėl?
2. Ar atliekant užduotį išryškėjo vienas ar keli lyderiai?
3. Ar kuriant komandos šūkį dirbo visi komandai priklausantys pat. skautai? Kodėl?
4. Kokių sunkumų iškilo atliekant užduotį?

Tatuiruotė

Priemonės: popieriaus lapas ir rašymo priemonė kiekvienam dalyviui.

Trukmė: 10-15 minučių.

Aprašymas: praneškite dalyviams, kad pas juos atvyksta labai garsus tatuiruočių meistras ir jie turi nusipiešti savo tatuiruotės eskizą. Tatuiruotės eskizas turi atskleisti žmogaus charakterį, savybes, patirtį, pomėgius ir pan. Kai visi nupiešia eskizus, po vieną juos pristato grupei, paaiškina, kaip ši tatuiruotė juos apibūdina, kurioje kūno vietoje ir kodėl ji turi puikuotis.

Diskusija:

1. Ar buvo sudėtinga/ paprasta atskleisti informaciją apie savo skilties/ draugovės/ komandos narius? Kodėl?
2. Ką naujo, įsimintino sužinojote apie savo skilties/ draugovės/ komandos draugus?
3. Kaip jaučiatės po šio žaidimo?

Morzės abėcėlė

Priemonės: skarelės akims užrišti, „kliūtys“ – lankai arba apskritimai suformuoti iš virvės, kibirėliai, virvės starto ir finišo linijoms pažymėti.

Trukmė: 20 minučių.

Dalyvių skaičius: lyginis

Vieta: 20-30 metrų ilgio aikštelė.

Aprašymas: aikštelėje išdėliokite įvairias kliūtis (kibirėlius, lankus ir pan.), pažymėkite starto ir finišo linijas. Pat. skautus suskirstykite poromis. Vienas skautas iš poros yra „aklasis“, o kitas – „skanduotojas“. Žaidimo metu „skanduotojas“ stovi prie finišo linijos ir skanduodamas skiemenį *ta* turi padėti „aklajam“ pereiti kliūčių ruožą. Jei „aklasis“ paliečia kliūtį, jis privalo grįžti prie starto linijos ir pradėti vykdyti užduotį iš naujo. Įvykdžius užduotį žaidėjai keičiasi vietomis. Prieš pradedant žaidimą kiekvienai porai skiriamos 2 minutės bendravimo būdui apgalvoti.

Diskusija :

1. Ar gerai jautėtės žaidimo metu? Kodėl?
2. Ar kilo sunkumų atliekant užduotį? Kokių?
3. Kaip pavyko susitarti su porininku dėl bendravimo būdo?
4. Ar esate patenkintas užduoties rezultatais?

Vizitinė kortelė

Priemonės: iš kartono ar storo popieriaus sukarpyti vizitinių kortelių dydžio lapeliai, tušinukai, pieštukai, markeriai.

Trukmė: 15 minučių (5 minutės piešiniui piešti, 10 minučių dalyviams prisistatyti).

Aprašymas: išdalinkite pat. skautams korteles. Pasiūlykite vienoje vizitinės kortelės pusėje nupiešti piešinį, kuris kuo taikliau juos apibūdintų. Tai galėtų būti autoportretas, pomėgiai, būdo bruožai, veikla, gyvenimo momentai ir pan. Svarbu, kad piešinys būtų kuo informatyvesnis ir tiksliai apibūdintų žmogų. Po 5 minučių surinkite korteles, išmaišykite jas, pakvietę vieną pat. skautą, paprašykite jo išsitraukti kortelę ir interpretuojant papasakoti apie ją piešusį žmogų. Po pristatymo žmogus, kurio kortelė buvo ištraukta, patikslina ir paaškina savo piešinį, ištraukia kita kortelę ir taip pat ją interpretuoja. Ir taip kol visi dalyviai būna pristatyti.

Diskusija :

1. Kaip jums sekėsi save apibūdinti per piešinį? Jums buvo sunku ar lengva? Kodėl?
2. Kokių nesutapimų buvo tarp to, kaip jūs norėjote save pateikti, ir to, kaip jus pristatė kiti?
3. Kaip jautėtės kai jus pristatinėjo kitas skautas?

Ši užduotis tinka pat. skautams susipažinti, užsimegzti bendravimui.

Žvaigždė

Trukmė: 5-7 minutės.

Dalyvių skaičius: 6,8,10,12. Jei dalyvių yra daugiau, galima juos suskirstyti į kelias grupes.

Aprašymas: skiltis/ pat.skautų grupė sustoja ratu, išsiskaičiuoja pirmais antrais. Visų žaidėjų kojos turi būti suglaustos. Su jūsų komanda pirmieji pat. skautai lėtai svyra į rato vidų, o kiti į išorę. Iš pradžių paprašykite pasvirti tik truputėlį, po to didinkite pasvirimo kampą, kad susidarytų „žvaigždė“. Žaidėjų rankos ir kojos turi būti ištiestos. Jie negali paleisti rankų. Kai kitą kartą duosite ženklą, jau antrieji lenksis į rato vidų, o pirmieji atgal.

Diskusija:

1. Kaip jaučiatės po šio žaidimo?
2. Ar žaisdami žaidimą nesibaiminote, jog neišlaikysite komandos draugo arba jis neišlaikys jūsų?
3. Kokia atmosfera žaidimo metu vyravo skiltyje/ draugovėje/ grupėje?

Siluetas

Priemonės: Tapetai arba dideli popieriaus lapai/ plakatai, markeriai, flomasteriai, tušinukai.

Trukmė: 15-20 minučių.

Aprašymas: pradėkite pokalbį stovyklai/ mokymams/ sueigai svarbia tema ir stebėkite dalyvius. Pasibaigus pokalbiui suskirstykite pat. skautus poromis. Vienas skautas atsigula ant popieriaus ar tapetų, o kitas apvedžioja jo siluetą. Tada pasikeičiama vietomis. Kai apvedžiojami abu siluetai, partneriai kalbasi poromis. Jų užduotis - sužinoti kuo daugiau informacijos vienam apie kitą. Pašnekėję partneriai puošia vienas kito siluetą, išryškina svarbiausius daiktus, simbolius, detales, kurias sužinojo pokalbio su porininku metu. Baigus piešti, dalyviai pristato vienas kito siluetus likusiems. Svarbu, kad kiekvienas pasakodamas apie porininką, kalbėtų jo vardu („Aš esu...“).

Diskusija:

1. Kaip jaučiatės po užduoties?
2. Kaip jums sekėsi bendradarbiauti su savo porininku?
3. Ką naujo, netikėto, įdomaus sužinojote apie savo skilties/ draugovės/ pat. skautų grupės draugus?
4. Kaip jautėtės, kai jūsų porininkas pristatinėjo jūsų siluetą?

Ši užduotis tinka tiek skilčiai/ draugovei, kurioje patyrę skautai pažįsta vieni kitus, tiek menkai pažįstamų patyrusių skautų grupei.

Garsenybių pora

Priemonės: popieriaus lapeliai, ant kurių surašyti garsių žmonių vardai ir pavardės.

Trukmė: 10 – 20 min.

Aprašymas: ant lapelių surašykite žinomų, garsių porų vardus (pvz.: Romeo ir Džiulijeta, Tristanas ir Izolda ir pan.). Lapelių turėtų būti tiek, kiek yra pat. skautų. Liepkite dalyviams išsitraukti po lapelį ir susirasti savo porą. Tuomet poras pakvieskite susipažinti:

- + sužinoti vienas kito tikruosius vardus;
- + mėgiamus dalykus (pvz.: patiekalus, pomėgius, laisvalaikio leidimo būdus, filmus, knygas ir pan.);
- + nemėgiamus dalykus;
- + charakterio savybes;
- + kokių tikslu dalyvauja mokymuose/ stovykloje/ sueigoje.

Susipažinimui skirkite 5 minutes. Tada pakvieskite kiekvieną pat. skautą pristatyti savo porininką likusiems skilties/ draugovės/ pat. skautų grupės nariams.

Diskusija:

1. Kaip sekėsi bendrauti su savo porininku?
2. Ką naujo, įdomaus, netikėto sužinojote apie savo skilties/ draugovės/ grupės pat. skautus?
3. Kokių sunkumų kilo vykdant užduotį?

Žaidimas skirtas pat. skautams susipažinti ir išsiaiškinti savo lūkesčius sueigos/ stovyklos/ mokymų metu.

Kodėl mes kartu?

Trukmė: 5 minutės.

Dalyvių skaičius: 5-12 vienoje komandoje.

Aprašymas: užduočiai reikia pasiruošti iš anksto – nusistatyti požymius, pagal kuriuos suskirstysite skiltį/ darugovę/ pat. skautų grupę į komandas. Pavyzdžiui, galite visus pat skautus suskirstyti į dvi komandas pagal gimimo pusmečius (skautai gimę pirmąjį metų pusmetį ir antrąjį) ar į keturias grupes pagal sezoną, kurio metu gimė dalyviai. Dalyvius galima skirstyti pagal įvairiausius požymius (akių spalvą, telefono numerio paskutinį skaičių ir pan.). Žaidimo metu suskirstykite žaidimo dalyvius į reikiamą grupių skaičių ir išdalinkite grupės sąrašą, tik nesakykite pagal ką juos sugrupavote. duokite jiems 5 minutes tai išsiaiškinti patiems. Taip komanda ras daugybę bendrumų, tinkančių daugeliui iš jų. Laimi komanda laiku atspėjusi suskirstymo požymį.

Diskusija:

1. Kokių sunkumų kilo atliekant užduotį?
2. Ar atliekant užduotį dalyvavo visi komandos nariai?
3. Ar užduoties metu išryškėjo vienas ar keli lyderiai?
4. Kokių dar panašumų radote tarp savo komandos pat. skautų?

Kas ras lobį?

Priemonės: „lobis“ – vertingas daiktas pat. skautams; šviesus kaspinas.

Trukmė: 15–30 minučių.

Aprašymas: paslėpkite lobį už 50–100 metrų nuo starto linijos. Apie 10 metrų nuo „lobio“, ant medžio, užriškite šviesų kaspiną. Pasakykite pat. skautams, kad miške, už 100 metrų paslėptas „lobis“ ir kad jis yra netoli medžio, pažymėto kaspinu. Suskirstę dalyvius poromis, vienam iš partnerių užriškite akis, kitam – burną. Jie turi rasti paslėptą lobį. Radusi pora laimi žaidimą. Jei yra daug žaidžiančių pat. skautų, galima paslėpti kelis lobius.

Diskusija:

1. Kaip jaučiatės žaidimui pasibaigus?
2. Ar buvo sudėtinga atlikti užduotį? Kodėl?
3. Kokiais būdais bendravote su savo porininku?
4. Kaip jautėtės negalėdami kalbėti/ matyti?

Komunikacijos ugdymo žaidimai

Komunikacijos ugdymo žaidimai leidžia pat. skautams geriau pamatyti ir suprasti bendravimo sunkumus. Jie padeda įveikti baimes, susijusias su bendravimu skiltyje/ draugovėje/ pat. skautų grupėje, lavina komunikacijos įgūdžius, skatina bendradarbiauti. Grijtamasis ryšys po šių žaidimų yra labai svarbus. Diskusija padeda pamatyti tai, ko dalyviai nepastebėjo, užfiksuoja jų potyrius. Skatina komunikabilumo, bendradarbiavimo kompetencijas.





Užrašams

Velnio advokatas

Priemonės: popierius užrašams ir rašymo priemonės.

Trukmė: 20-30 minučių.

Dalyvių skaičius: nemažiau kaip 9.

Aprašymas: pat. skautus suskirstykite į tris komandas : A, B ir C. Komandas išdėliokite tokiu atstumu, kad jos negirdėtų viena kitos pokalbių. Paskirkite ar liepkite komandoms susigalvoti po vieną aktualų stovyklai/seminarui/sueigai probleminį klausimą ir jį aptarti per 10 minučių. Tuomet prieikite prie komandos A ir pasakykite, kad jie vaidins komandos B velnio advokatą. Jie bus oponentai kritikuojantys ir klausinėjantys B komandos narij. Kritika turi būti argumentuota, siekiant išsiaiškinti kuo daugiau detalių ir patikrinti kalbėtojo teiginių tvirtumą. C komandos užduotis yra pritarti B komandos nariui, stebėti ir pažymėti tai, ką girdi ir mato. B komandos narys pradeda kalbėti pirmas. Jis turi A ir C komandos nariams pristatyti pasirinktą problemą, pagrįsti jos aktualumą, išsakyti pagrindines mintis ir išvadas išryškėjusias B komandos diskusijos metu. B komandos pat. skautui kalbant A komandos pat. skautas užduoda jam klausimus, prieštarauja. Kai B komandos pat. skautas baigia kalbėti, A komandos skautas pasako, ką girdėjo, o C komandos skautas tai patvirtina arba prieštarauja. Tada pakvieskite kalbėti A komandos narij, o B ir C komandų narius klausytis (ypač atkreipiant dėmesį į B komandos narių elgesį). Galiausiai C komandos narys kalba, o A ir B komandų nariai pasirenka, kuris stebės, o kuris klausys.

Diskusija:

1. Pasiūlykite C komandos pat. skautams pasidalinti mintimis ir jausmais apie tai, ką jie pastebėjo.
2. Pakvieskite B komandos pat. skautus pasidalinti mintimis ir jausmais.

3. Pasakykite B ir C komandoms apie A komandos atliktą velnio advokato vaidmenį. Kokios jų reakcijos?
4. Ką dar neįprasto pastebėjote savo skilties/ draugovės/ grupės skautų elgesyje, atliekant šią užduotį? Kodėl taip nutiko?

Neišsiduok

Priemonės: stalo teniso kamuoliukas.

Trukmė: 10-15 minučių.

Dalyvių skaičius: 8-20.

Aprašymas: pat. skautai sustoja į ratą, rankas laikydami už nugaros. Vienas savanoris atsistoja rato vidury ir užsimerkia, kol kamuoliukas įdedamas į bet kurio rate stovinčio rankas. Dalyviai turi kamuoliuką nepastebimai siųsti ratu. Stovintis rato vidurį atsimerkęs bando atspėti, kas turi kamuoliuką arba kam jis siunčiamas. Pat. skautų užduotis - neišsiduoti, kuris turi kamuoliuką. Jei stovintis rato vidury atspėja, tai kamuoliuką turintis skautas stoja į rato vidurį.

Diskusija:

1. Ar komandai buvo sudėtinga siųsti kamuoliuką taip, jog rato viduryje stovintis pat. skautas to nepastebėtų? Kodėl?
2. Kas buvo sunkiausia vykdant užduotį?

Kas greičiau

Priemonės: skarelės akims užrišti (po vieną kiekvienai porai), kortelės su numeriais, lapeliai su numeriais, įvairūs daiktai: kankorėžiai, gilės, akmenukai, kibirėliai ir pan.

Trukmė: 10-15 minučių.

Dalyvių skaičius: nelyginis.

Aprašymas: išdėliokite įvairius daiktus vienus šalia kitų vienoje linijoje. Prie kiekvieno daikto pridėkite kortelę su numeriu. Dalyvius, stovinčius 20-30 metrų nuo daiktų, suskirstykite poromis. Kiekviena pora išsitraukia po numerį (kuris atitinka kurio nors daikto numerį). Poros užduotis yra kuo greičiau paimti daiktą pažymėtą tuo numeriu, kai vienas poroje yra „aklas“, kitas negali kalbėti. Dalyviams duodamos kelios minutės susitarti kaip jie bendraus.

Diskusija:

1. Kaip bendravote atlikdami užduotį?
2. Kuri pora atliko užduotį greičiausiai ir tiksliausiai? Kokie veiksniai lėmė poros sėkmę?
3. Kas buvo svarbiausia atliekant šitą užduotį?
4. Kokie dalykai lėmė pasitikėjimą/ nepasitikėjimą partneriu?

Taiklumo išbandymas

Priemonės: kibirai, po 10 stalo teniso kamuoliukų kiekvienai komandai.

Trukmė: 5-10 minučių.

Aprašymas: pat. skautai suskirstomi komandomis po 4-5. Vienas pat. skautas atsistoja priešais savo komandos narius, jam už nugaros, 2-5 metrų atstumu padedamas kibiras. Kibiras turi stovėti ne per patį vidurį, o labiau į vieną ar į kitą pusę nuo žaidėjo. Kiekvienas kiekvienos skautas gauna po 10 teniso kamuoliukų. Stovintysis nugara į kibirą neatsisukęs turi sumesti į kibirą savo dešimt kamuoliukų. Komandos draugai turi stengtis kuo labiau padėti metančiam skautui taikliai įmesti kamuoliukus į kibirą. Jie gali nusakyti kibiro padėtį žaidėjo atžvilgiu. Pirmasis savanoris, sumėtęs savo dešimt kamuoliukų, užleidžia vietą kitam komandos draugui. Laimi ta komanda, kuri sumėto į kibirą daugiausiai kamuoliukų.

Diskusija:

1. Kaip vyko bendravimas komandoje atliekant užduotį?
2. Kuri komanda atliko užduotį greičiausiai ir geriausiai? kokie veiksniai lėmė komandos sėkmę?
3. Kas buvo svarbiausia atliekant šią užduotį?
4. Ką sekantį kartą darytumėte kitaip?

Svaidyklė

Priemonės vienai komandai: užduoties instrukcija, laikraštis, 5m virvės, 3 medinės 1m ilgio lazdelės, lauko teniso kamuoliukas, 3 elastiniai raiščiai, žirklys

Trukmė: 40-60 minučių.

Dalyvių skaičius: ne mažiau kaip 10.

Vieta: apie 30 metrų aikštelė.

Aprašymas: pat. skautai susiskirsto į komandas po 5 žmones. Kiekviena komanda išsirenka lyderį. Pasikvieskite ir, parodę jiems aikštelę, pasakykite, kad jų komandos turės per 30 minučių iš duotų priemonių pasidaryti įrenginį, kurio pagalba kuo toliau nusviestų teniso kamuoliuką. Laimi komanda, kuri kamuoliuką nusviedžia kuo toliau. Lyderiams pateikiama ir detaliai paaiškinama užduoties instrukcija. Įsitikinus, kad jie ją suprato, lyderiai išsiunčiami paaiškinti to, ką suprato nagrinėdami instrukciją savo komandos nariams. Tuomet lyderiai pasitraukia į šoną ir stebi kaip komanda atlieka užduotį. Praėjus 30 minučių svaidyklės išbandomos, išaiškinama laimėjusi komanda.

Diskusija:

1. Kaip, žvelgiant iš šalies, skilčiai/ draugovei pat. skautų grupei sekėsi dirbti (bendradarbiauti, bendrauti, produktyviai dirbti, siekti tikslo)?
2. Kokius tikslus komanda buvo išsikėlusį? Kai pavyko jos pasiekti?
3. Kuo labiausiai galite pasidžiaugti po šios užduoties?
4. Kaip būtų galima pagerinti jūsų skilties/ draugovės pat. skautų grupės veiklos efektyvumą?

Babilonas

Priemonės: spalvotų kaladėlių arba konstruktoriaus detalių rinkinys, lapeliai su užduotimis (kiekvienam dalyviai po vieną), liniuotė, nebūtina: filmavimo kamera, vaizdo aparatūra.

Trukmė: 20-60 minučių.

Dalyvių skaičius: 5-8 vienoje komandoje.

Aprašymas: pat. skautai turi nekalbėdami pastatyti bokštą. Kiekvienas dalyvis gauna po užduotį, kurią turi įvykdyti žaidimo metu, pavyzdžiui:

1. Tu turi statyti bokštą. Niekas kitas negali liesti kaladėlių.
2. Bokštas turi būti pastatytas iš 48 kaladėlių.
3. Bokštas turi būti iki 50 centimetrų aukščio.
4. Bokšto statyboms turi būti naudojamos raudonos, žalios ir mėlynos kaladėlės.
5. Būtinai turi būti panaudotos bent penkios raudonos kaladėlės.
6. Bokšto pamatai turi būti mėlynos spalvos.
7. Būtinai turite panaudoti pusę visų geltonų kaladėlių ir t.t.

Tokių užduočių, surašytų ant lapelių, turi būti tiek, kiek yra komandos narių. Užduotis reikia paruošti iš anksto, atsižvelgiant į turimų kaladėlių kiekį, spalvas. Pat. skautams reikia pasakyti, kad nekalbėdami jie turi pastatyti bokštą ir statymo metu įvykdyti kiekvienas savo užduotį. Pakvieskite skautus išsitraukti savo užduotį ir nuo to momento paprašykite jo nekalbėti ir nerodyti savo užduoties komandos draugams.

Diskusija:

1. Kaip vyko bokšto statybos?
2. Kokius komunikacijos būdus naudojote?
3. Kokie dalykai jums labiausiai padėjo atlikti užduotį?
4. Kuris etapas buvo sunkiausias? Kaip jį įveikėte?

5. Kaip grupėje atsirado lyderis?
6. Dėl kokių asmeninių savybių, gebėjimų ir įgūdžių jis iškilo kaip lyderis?
7. Ką naujo sužinojote apie save ir savo komandos narius?

Nervus į konservus

Priemonė: popieriaus lapas ir rašymo priemonė kiekvienam dalyviui, tuščia konservų skardinė.

Trukmė: 10-20 minučių.

Dalyvių skaičius: ne mažiau kaip 5.

Aprašymas: kiekvienas pat. skautas turi pabaigti sakinį „šioje stovykloje/ mokymuose/ sueigoje/ komandoje aš baiminuosi, kad...“ ir atsakymą užrašyti lapelyje (pasirašyti nereikia). Lapelius su pabaigta fraze visi sumeta į skardinę, stovinčią rato viduryje ir išsitraukia iš jos po vieną lapelį. Perskaitę mėgina paaiškinti, išplėsti kito komandos draugo užbaigtą mintį ir pasiūlyti sprendimą. Priemonės vadovas turėtų pirmas išsitraukti lapelį ir parodyti, kaip vykdoma užduotis. Kai visi teiginiai bus pakomentuoti ir išvardinti patarimai, surenkite aptarimą.

Diskusija:

1. Kaip jautėtės rašydami sakiniui pabaigą?
2. Kaip pasikeitė jausmai, kai komandos draugas pakomentavo jūsų sakinį?
3. Kaip buvo suprastas jūsų sakinytis?
4. Kuo naudinga ši patirtis?

Komandos formavimo žaidimai

Komandos formavimo žaidimai yra trečiasis komandos formavimo etapas. Daugelis šių žaidimų reikalauja fizinių, emocinių ir intelekto pastangų, tinkamų strateginių ir loginių pasirinkimų.

Žaidžiant komandos formavimo žaidimus yra atskleidžiami kiekvieno pat. skauto individualūs gebėjimai, kurie padeda skilčiai/ draugovei/ pat. skautų grupei pasiekti užsibrėžtą tikslą. Paprastai, atliekant užduotį, išryškėja vienas ar du lyderiai, gebantys suburti, tinkamai kuruoti skirtingus darbus, tačiau be visos komandos narių individualių gebėjimų ir susitelkimo užduotis nebus sėkmingai įgyvendinta. Žaidžiant komandos formavimo žaidimus labai svarbu žaidėjams paaiškinti, jog nėra vieno teisingo būdo atlikti užduotį. Kiekviena komanda, pasitelkusi kūrybiškumą ir išradingumą, randa savo užduoties sprendimo būdą.



*Nei vienas
iš mūsu
atskīrai
nesam tokie
stiprus,
kaip
veikdami
drauge.*

Ken Blanchard



Užrašams

Akla rikiuotė

Priemonės: kiekvienam pat. skautui po skarelę akims užrišti; maži lapukai su užrašytais numeriais.

Trukmė: 30 minučių.

Dalyvių skaičius: ne mažiau kaip 8.

Aprašymas: ant mažų lapukų surašykite skaičius, pakvieskite kiekvieną pat. skautą išsitraukti po lapuką. Kad žaidimas būtų įdomesnis skaičių sekoje galima praleisti tam tikrus skaitmenis. Paprašykite, kad dalyviai nerodytų savo skaičių vieni kitiems ir užsirištų akis. Jų užduotis išsirikiuoti į eilę pagal savo numerius eilės tvarka užrištomis akimis, nesikalbant.

Diskusija:

1. Kokie komandos veiksmai ir sprendimai padėjo pasiekti tikslą?
2. Kokie sprendimai ar veiksmai sutrukdė pasiekti tikslą?
3. Ar atsirado ir kaip atsirado komandos lyderis?
4. Ko būtų galima pasimokyti iš šio patyrimo?

Jei pat. skautai sutrinka žaidimo eigoje, jiems nesiseka atlikti užduotį, žaidimo vadovas gali pasakyti, jog skaičių sekoje trūksta skaitmenų ir kad žaidėjai gali susikalbėti neverbaline bendravimo forma. Žaidimo pabaigoje yra būtinas aptarimas.

Stebuklingi batai

Priemonės: didelio dydžio šlepečių pora kiekvienai komandai (vietoj šlepečių galima naudoti kartonines dėžutes ir pan.) dvi keturių metrų ilgio virvės.

Trukmė: 25–35 minutės (5min. veikimo strategijai sukurti, 10–20 min. užduočiai atlikti, 10 min. jai aptarti).

Dalyvių skaičius: 8–12 vienoje komandoje.

Aprašymas: suskirstykite pat. skautus į lygias komandas po 8 – 12 narių. Virvėmis pažymėkite starto ir finišo linijas. Tada pakvieskite komandas prie starto linijos, paašškinkite, kad prieš jas yra radioaktyvus laukas, ir pasiūlykite per jį persikelti.

Keldamiesi pat. skautai negali pažeisti šių taisyklių:

1. negalima paliesti žemės jokia kūno dalimi, išskyrus pėdas, apautas šlepetėmis
2. šlepetės negali būti permetamos per radioaktyvų lauką.

Paašškinkite taisykles, skirkite 5 minutes komandoms aptarti užduoties atlikimo strategijas. Žaidimą laimi greičiausiai lauką perėjusi komanda.

Diskusija:

1. Kokia buvo jūsų veiksmų strategija?
2. Kokius tikslus sau kėlėte?
3. Kas padėjo priimti sprendimą?
4. Kuo esate patenkinti? Už ką galite pagirti save, draugus ir komandos lyderį (jei jis buvo)?
5. Ką darėte jūs asmeniškai, kad komanda patirtų sėkmę?
6. Kokias išvadas galima padaryti apie save ir komandą po šios užduoties?

Kaip užduotis gali būti atlikta: persikelti per aikštę pat. skautai gali dviese, susikibę rankomis, šuoliuodami, apsiavę po vieną šlepetę, arba vienas dalyvis gali pernešti kitą.

Atgal grįžta vienas su dviem šlepetėm. Pat. skautai patys gali atrasti savo užduoties sprendimo strategiją.

Prasilenkimas

Priemonės: A4 popieriaus lapas, chronometras.

Trukmė: 10-20 minučių.

Dalyvių skaičius: 14-30.

Vieta: patalpa.

Aprašymas: pakvieskite pat. skautus sustoti į ratą, susikibti rankomis ir trauktis atgal kol vienas kito nebus pasiekęs. Į rato vidurį padėkite popieriaus lapą. Kiekvieno dalyvio užduotis – apsikeisti su priešingoje rato pusėje esančiu komandos draugu vietomis.

Apsikeitimo taisyklės:

1. Abu partneriai turi prasilenkti vienu metu padėdami kairią koją ant lapo.
2. Pat. skautai prasilenkdami negali liesti vienas kito (net drabužių).
3. Jei grupėje yra nelyginis skautų skaičius, tai trys nariai turi prasilenkti ant lapo vienu metu, vieni kitų neliesdami.

Jei bent viena iš šių taisyklių žaidimo metu sulaužoma, komanda pradeda užduotį iš naujo.

Iš pradžių dalyvių paklauskite per kiek laiko jie planuoja atlikti šią užduotį. Fiksuokite laiką ir pat. skautams atlikus užduotį įvertinkite, ar komanda pasiekė tikslą, ar jo nepasiekė, t. y. nespėjo užduoties atlikti laiku. Jei pat. skautai pageidauja, leiskite jiems suformuluoti tikslą, įvertinti savo galimybes ir iš naujo atlikti užduotį.

Diskusija:

1. Kaip, žvelgiant iš šalies, skilčiai/ draugovei pat. skautų grupei sekėsi atlikti užduotį (bendradarbiauti, bendrauti, siekti tikslo)?
2. Koks buvo jūsų komandos išsikeltas tikslas užduoties metu?
3. Ar žaidimo metu pavyko laikytis apsikeitimo taisyklių? Kodėl?
5. Ar pavyko įvykdyti užduotį per jūsų komandos nustatytą laiką? Kodėl?
6. Kuo labiausiai galite pasidžiaugti po šios užduoties?
7. Kaip būtų galima pagerinti jūsų skilties/ draugovės pat. skautų grupės veiklos efektyvumą?

Ši užduotis tinka kalbant apie skilties ar komandos tikslus, nes galima pamatyti kaip komanda vertina savo jėgas, galimybes, kokius tikslus sau kelia, kokia yra jos formavimosi stadija.

Besiverčianti piramidė

Trukmė: 5-20 minučių.

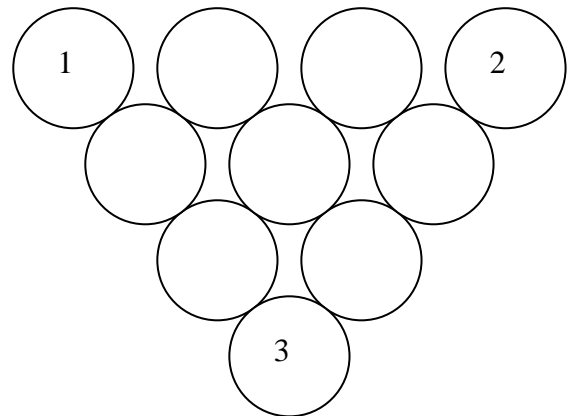
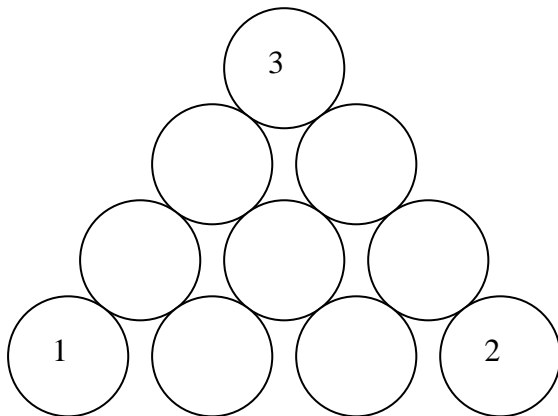
Dalyvių skaičius: 10 vienoje komandoje.

Aprašymas: paprašykite pat. skautų sudaryti horizontalią piramidę (sustoti į eiles po 4-3-2-1 žmogų boulingo kėglių tvarka). Jų užduotis apversti viršūnę ir piramidės pagrindą, iš vietos perkeliant tik tris žmones. Jei užduotį vienu metu atlieka kelios pat. skautų komandos, tai laimi komanda greičiausia greičiausiai atlikusi užduotį.

Diskusija:

1. Kas padėjo priimti sprendimą?
2. kokie sprendimai ar veiksmai sutrukdė pasiekti tikslą?
3. ko galima pasimokyti iš šio patyrimo?

kaip atlikti užduotį:



Eismo kamštis

Priemonės: laikraščiai arba popieriaus lapai. Šios priemonės reikalingos vietoms, ant kurių pat. skautai gali stovėti, pažymėti. Stovimų vietų turėtų būti viena daugiau negu iš viso yra žaidėjų.

Trukmė: 10–20 minučių (atsižvelgiant į dalyvių skaičių).

Dalyvių skaičius: rekomenduojama 9.

Aprašymas: išdėliokite laikraščius arba popieriaus lapus į vieną eilę apie 30 centimetrų atstumu vienas nuo kito. Visus pat. skautus suskirstykite į dvi lygias komandas. Paprašykite vienos komandos skautų atsistoti ant laikraščių kairėje eilės pusėje, o kitos komandos – dešinėje. Vienas žmogus stovi ant vieno laikraščio. Palikite tuščią vietą (laikraštį) eilės viduryje tarp abiejų komandų. Abiejų komandų žaidėjai stovi atsisukę į vidurinę tuščią laikraštį (viena komanda stovi priešais kitą). Komandų užduotis – apsikeisti vietomis neapsisukus, t.y. viename eilės gale stovėję komandos nariai turėtų atsirasti kitame eilės gale.

Apsikeitimo vietomis taisyklės:

1. Tik vienas pat. skautas gali judėti vienu metu.
2. Negalima apeiti kito žaidėjo, stovinčio ta pačia kryptimi (savo komandos nario).
3. Pat. skautai negali eiti atbulomis.
4. Apeiti galima tik vieną kitos komandos pat. skautą (vieną žaidėją stovintį priešinga kryptimi).

Diskusija:

1. Kokius tikslus sau kėlėte atlikdami užduotį?
2. Kaip atsirado komandos lyderis?
3. Kokie lyderio veiksmai padėjo komandai susitelkti?
4. Ką jūs asmeniškai darėte, kad komanda patirtų sėkmę?
5. Ką jūs darytumėte kitaip vėl tapę šios komandos nariu?

Užduoties atlikimo būdas: skaičiais nuo 1 iki 9 pažymėti kvadratai, ant kurių stovi dalyviai, 5-asis yra tuščias. Raidės A, B, C, D ir E, F, G, H žymi dalyvius.

Startinė pozicija:

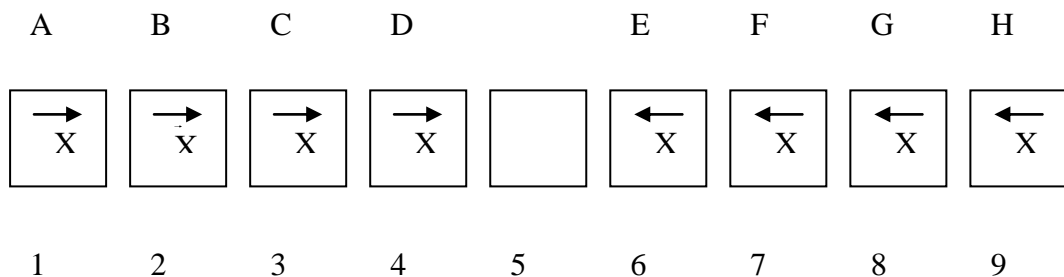
A	B	C	D	E	F	G	H
1	2	3	4	5	6	7	8

Norimas rezultatas:

E	F	G	H	A	B	C	D
1	2	3	4	5	6	7	8

Tolimesnė žaidėjų judėjimo seka:

1.D iš 4 pereina į 5 langelį; 2.E iš 6 pereina į 4 langelį;
 3.F iš 7 pereina į 6 langelį; 4.D iš 5 pereina į 7 langelį;
 5.C iš 3 pereina į 5 langelį; 6.B iš 2 pereina į 3 langelį;
 7.E iš 4 pereina į 2 langelį; 8.F iš 6 pereina į 4 langelį;
 9.G iš 8 pereina į 6 langelį; 10. H iš 9 pereina į 8 langelį;
 11. D iš 7 pereina į 9 langelį; 12.C iš 5 pereina į 7 langelį;
 13.B iš 3 pereina į 5 langelį; 14.A iš 1 pereina į 3 langelį;
 15.E iš 2 pereina į 1 langelį; 16.F iš 4 pereina į 2 langelį;
 17.G iš 6 pereina į 4 langelį; 18.H iš 8 pereina į 6 langelį;
 19.c iš 7 pereina į 8 langelį; 20.B iš 5 pereina į 7 langelį;
 21.A iš 3 pereina į 5 langelį; 22.G iš 4 pereina į 3 langelį;
 23.H iš 6 pereina į 4 langelį; 24.A iš 5 pereina į 6 langelį.



Tikslus planas

Priemonės: lankai arba stulpeliai, popieriaus lapai, rašymo priemonės, spalvotos kortelės arba kamuoliukai bei tikslus kelio, kurį turi nubėgti bėglys, planas. Plane turėtų būti pažymėtas taškai, t.y. vietos, kuriose bėglys turėtų palikti savo daiktus, pvz., spalvotas korteles ar kamuoliukus. Kiekvieno bėglio kortelių ar kamuoliukų spalva turėtų skirtis. Planų reikia tiek, kiek yra komandų.

Trukmė: 20 minučių.

Vieta: vieta turi būti paruošta iš anksto: išdėlioti lankai ar susmaigstyti stulpeliai, kad bėgdamas pro juos bėglys galėtų pažymėti savo kelią kamuoliukais arba spalvotomis kortelėmis.

Dalyvių skaičius: 4 vienoje komandoje.

Aprašymas: padalinkite pat. skautus į komandas po keturis narius. Kiekvienam skautui paskirkite jo komandinį vaidmenį. Pirmas vaidmuo – vadovas. Kiekvienam vadovui duokite tikslaus kelio, kurį turi nubėgti bėglys, planą. Vadovo užduotis – kuo tiksliau nupasakoti bėglio kelią ryšininkui, nes plano jam rodyti negalima. Antrasis vaidmuo – ryšininko. Jo tikslas kuo tiksliau nupasakoti bėgliui kelią, kurį jis turės nubėgti. Trečias vaidmuo – bėglio. Jo užduotis – kaip galima greičiau nubėgti kelią, kurį jam nurodė ryšininkas. Ketvirtas vaidmuo – stebėtojas. Jis turi ant popieriaus lapo nubraižyti kuo tikslesnį kelio, kuriuo nubėgo bėglys, planą, t.y. pavaizduoti, kuriuos lankus ar stulpelius ir kokia tvarka bėglys pažymėjo savo daiktais. Kad stebėtojas „nepadailintų“ realios kelio trajektorijos, kuria bėgo bėglys, jis neturi žinoti, kokį planą turi jo komandos vadovas, ir neturi girdėti, kaip ryšininkas pasakoja apie šį planą bėgliui. Bėglys nebegali kalbėti nuo tada, kai baigia tartis su ryšininku. Ryšininkas negali bėgliui rodyti kelio nuo to

momento, kai jis pradeda bėgti per lauką. Laimi greičiausiai ir tiksliausiai užduotį atlikusi komanda.

Diskusija:

1. Kaip vertinate savo komandinio vaidmens atlikimą? Ar jūsų vaidmuo jums kėlė nerimą, nepatogumų, sunkumų?
2. Kurį komandinį vaidmenį, jūsų manymu, jūs būtumėte atlikęs (o gal atlikote) geriausiai? Kodėl?
3. Kaip, vykdant užduotį, funkcionavo kiekvienas savo vaidmenį atliekantis pat. skautas?
4. Koks buvo jūsų komandos tikslas? Ar jis buvo pasiektas?
5. Kokius sunkumus patyrėte komandoje siekdami tikslo? Kodėl?
6. Koks buvo jūsų indėlis, kad tikslas būtų pasiektas?
7. Ką, kartodami užduotį, darytumėte kitaip?

Kilni misija

Priemonės: 1 virvė apie 16m. ilgio, iš kurios suformuojamas apskritimas, 6 plonos virvelės apie 3m. ilgio, 1 kablys, 2 kibirėliai (vienas didesnis, kitas mažesnis), vanduo.

Trukmė: 35 minučių (25 minutės užduočiai atlikti, 10 minučių jai aptarti).

Dalyvių skaičius: 6-8 vienoje komandoje.

Aprašymas: iš virvės suformuokite apskritimą ir padėkite jį ant žemės. Apskritimo viduje yra „nuodingų atliekų“ zona. Pastatykite mažą kibirėlį šios zonos viduryje ir pripilkite į jį „nuodingų atliekų“ - vandens. Tada pastatykite didesnį, „neutralizacijos“, kibirėlį apie 4-6 m. atstumu nuo „nuodingų atliekų“ kibirėlio. „Neutralizacijos“ kibirėlis gali stovėti tiek apskritimo viduje, tiek išorėje. Kuo didesnis atstumas tarp kibirėlių, tuo sunkiau atlikti užduotį. Tada netoli apskritimo padėkite kablį ir virveles. Kai pasiruošite žaidimui, pasakykite pat. skautų komandai, kad jai patikėta ypatinga misija – išgelbėti pasaulį. Ji turi „neutralizuoti nuodingas atliekas“, t.y. perkelti „nuodingų atliekų“ kibirėlį į „neutralizacijos“ kibirėlį per 25 minutes. „Neutralizuodami nuodingas atliekas“ dalyviai turi laikytis šių taisyklių:

1. Niekas negali patekti į „nuodingų atliekų“ zoną jokia kūno dalimi. Jei tai nutinka, pat. skautas pašalinamas iš žaidimo.

2. Kibirėlių liesti negalima.

3. Nė vienas lašas vandens negali išsilieti iš kibirėlio.

4. Pat. skautai gali naudotis tik duotomis priemonėmis. Jei jie nespėja atlikti užduoties pakvieskite juos padiskutuoti ir, išsiaiškinus komandinio darbo trūkumus, leiskite užduotį atlikti dar kartą.

Diskusija:

1. Kokių jausmų ir minčių kilo atliekant šią užduotį?
2. Kaip keitėsi jūsų būseną atliekant užduotį?
3. Kaip komandai gimė geriausios idėjos, sprendimai?
4. Kuo esate patenkinti ir už ką galite save pagirti?
5. Ką jūs darytumėte kitaip vėl tapęs šios komandos nariu?
6. Ką jūs asmeniškai darėte, kad komanda patirtų sėkmę?
7. Kokias išvadas apie save ir komandą galima padaryti po šios užduoties?

Galimas užduoties atlikimo variantas: virvelės reikia pritvirtinti prie kablį. Dalyviai susėda ratu aplink „pavojingą zoną“, įtempia virvelės ir taip valdydami kablį gali bandyti pagriebti kibirėlį už rankenos. Kai kablį užkabinamas už kibirėlio rankenos, kiekvienas gerai ištempęs savo virvelę ir išlaikydamas koordinaciją gali atsargiai pakelti šį „atliekų“ kibirėlį nuo žemės, iškelti iš „pavojingos zonos“ ir įdėti į tuščią „neutralizacijos“ kibirėlį.

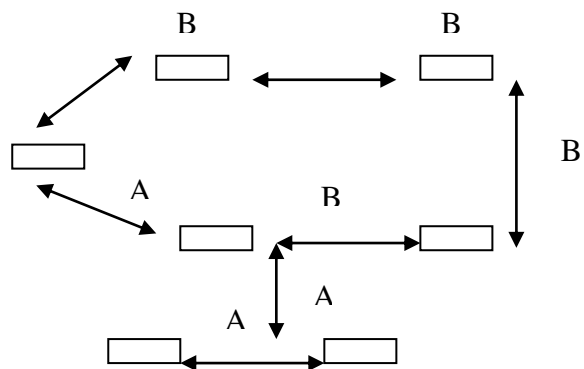
Negyvenama sala

Priemonės: 3 tvirtos medinės lentos (2,6 m ilgio, 25 cm pločio, 2 cm storio), viena virvė (1 cm. skersmens, 6 m ilgio), 7 plytos ar blokeliai.

Trukmė: 1 valanda.

Dalyvių skaičius: neribotas, bet didelė pat. skautų grupė turėtų būti padalinta į komandas po 6-8 žmones.

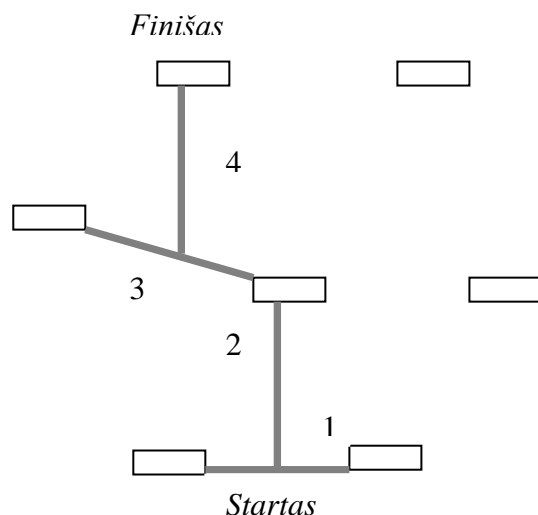
Aprašymas: užduočiai reikia pasiruošti iš anksto. Išdėliokite plytas arba blokelių taip, kaip parodyta paveikslėlyje (po žaidimo aprašymu). Yra tik vienas būdas paguldyti lentas ant plytų. Lentos tinka tarpuose, kurie paveikslėlyje pažymėti A (2,55 m) raide, o B (2,65 m) raide pažymėti tarpai šiek tiek didesni, todėl lentos jiems per trumpos. Dėl labai nežymaus atstumo skirtumo pat. skautai iš pirmo žvilgsnio nematys, kuriuo keliu jiems eiti, ir tai labai apsunkins užduotį. Prieš žaidimą galite komandai papasakoti istoriją, kad jie plaukė laivų, šis sudužo ir juos išmetė į negyvenamą salą. Norėdami išsigelbėti jie turi patekti į kitą salą, kurioje yra gelbėjimo stotis. Vieninteliai daiktai, kuriuos jie turi, yra virvė ir trys sudužusio laivo lentos. Nuo vienos salos iki kitos yra keletas uolų, jos atrodo kaip plytos, iškilusios iš vandens. Pat. skautai gali ant jų pasidėti lentas ir taip nukeliauti į kitą salą. Išsigelbėti jiems liko tik 30 minučių, nes paskui kils potvynis ir apsems negyvenamą salą. Įspėkite, kad jeigu nors vienas pat. skautas palies žemę lenta, virve ar bet kuria kūno dalimi, užduotį teks pradėti iš pradžių. Jei komanda labai stipri, išrinkite jos lyderį dar prieš pradėdami žaidimą, pasakykite jam, kad jis dūžtant laivui laikinai apako ir užriškite jam akis.



Diskusija:

1. Kas komandai padėjo priimti sprendimą?
2. Kaip komandoje atsirado lyderis?
3. Kokie lyderio veiksmai padėjo komandai atlikti užduotį?
4. Ką jūs asmeniškai darėte, kad komanda patirtų sėkmę?
5. Kokie sprendimai ar veiksmai sutrukdė pasiekti tikslą?
6. Kokias išvadas apie komandą ir save galite padaryti po šio žaidimo?

Atsakymas: numeruškai nuo 1-4 žymi tvarką, kuria pat. skautams reikia padėti lentas ant plytų. Pirmąją lentą jie tikriausiai uždės rankomis, o ant antrosios lentos galo tikriausiai užriš virvę. Greičiausiai visi stovėdami ant pirmosios lentos nuleis antrąją ant kitos plytos. Ta patį jie padarys ir su trečiaja lenta. Kai paguldys trečiają lentą, pereis ant jos. Tada susigražins antrąją lentą, padės ją į ketvirtąją poziciją ir sėkmingai pasieks finišą.



Žaidimai energijai atgauti

Žaidimai energijai atgauti tinkamiausi, kai sueigos/
mokymų/ stovyklos metu pat. skautai yra pavargę,
nebekoncentruoja dėmesio; po sudėtingų žaidimų. Tačiau taip
pat juos rekomenduojama žaisti, jei norite sutelkti grupę,
paruošti ją darbui ar tolimesnėms, sudėtingesnėms užduotims.
Šio tipo žaidimų nerekomenduojama žaisti, jei žaidėjai nėra
susipažinę vienas su kitu.





Užrašams

Greiti pinigai

Priemonės: dvi 5 litų monetos.

Trukmė: 10-20 minučių.

Dalyvių skaičius: 12-40, lyginis.

Aprašymas: suskirstykite pat. skautus į dvi komandas, kuriose būtų po vienodą narių skaičių. Paprašykite, kad abiejų komandų nariai išsirikiuotų į dvi eiles viena priešais kitą. Pat. skautai turi susikabinti rankomis su savo komandos nariais. Žmonių, stovinčių eilės galuose, viena ranka lieka laisva. Tada paduokite monetą kiekvienos komandos eilės gale stovintiems pat. skautams. Komandų užduotis – kuo greičiau persiųsti monetą nuo vieno eilės galo į kitą, nepaleidus rankų. Pat. skautai negali pasikeisti vietomis ar siųsti monetą žeme, paspirdami koja. Jei moneta nukrenta ant žemės, ją reikia pakelti nepaleidus rankų. Žaidimą laimi ta komanda, kuri greičiausiai atlieka užduotį.

Ko trūksta?

Priemonės: apklotas.

Trukmė: 5 minutės.

Dalyvių skaičius: 10-20 asmenų.

Aprašymas: paprašykite pat. skautų lėtai vaikščioti po erdvę užmerktomis akimis rankas ištiesus į priekį. Po pusės minutės suplokite, paprašykite visų apsisukti vietoje tris kartus ir atsitūpti, padedant galvą ant savo kelių. Kai pat. skautai sutūps, uždenkite vieną jų apklotu, o kitų paprašykite atsistoti ir atsimerkti. Laimi pat. skautas, pirmasis pasakęs apklotu uždengto žaidėjo vardą. Žaidimą galite pakartoti kelis kartus, uždengdami vis kitą pat. skautą.

Veidrodis

Priemonės: jokių.

Trukmė: 5 minutės.

Dalyvių skaičius: lyginis.

Aprašymas: padalinkite pat. skautus į dvi lygias komandas ir paprašykite sustoti į dvi linijas vienas priešais kitą. Paprašykite vienos komandos skautų parodyti kokį nors judesį. Priešais stovinti komanda jį turi atkartoti taip, lyg būtų veidrodžio atspindys. Paraginkite judesius rodančią komandą būti išradinga ir kuo labiau išjudinti priešais stovinčius pat. skautus. Po kiek laiko paprašykite dalyvių apsikeisti vaidmenimis.

Atbulos imtynės

Priemonės: virvė, švilpukas.

Trukmė: 10-20 minučių.

Dalyvių skaičius: lyginis.

Aprašymas: paprašykite pat. skautų išsirikiuoti nuo aukščiausio iki žemiausio. Suskirstykite juos poromis, pradedant nuo vieno eilės galo taip, kad poros partneriai būtų panašaus ūgio. Ištieskite virvę ant žemės, paprašykite, kad vienas poros skautas atsistotų vienoje virvės pusėje, o kitas – kitoje ir nususuktų vienas nuo kito. Tada paprašykite jų pasilenkti ir laikant rankas sau tarp kojų susikabinti jomis. Virvė turi likti tarp partnerių. Jų užduotis – išgirdus švilpuką traukti vienas kita taip, kad partnerį pertemptų per virvę į savo pusę. Tada laimėtojus suskirstykite poromis ir šitaip tęskite užduotį, kol bus aiškus vienas laimėtojas.

Vėl pakvieskite poras užimti pradinę poziciją, tik šį kartą kiekvieno pat. skauto užduotis – stumti partnerį atgal tiek, kad įžengtų į jo pusę. Išrinkite laimėtoją.

Ore

Priemonės: po kamuolį kiekvienai komandai.

Trukmė: 10 minučių.

Dalyvių skaičius: 8-12 vienoje komandoje.

Aprašymas: Padalinkite pat. skautus į komandas po 8-12 narių. Paprašykite kiekvienos komandos narių sustoti ratu. Kiekvienai komandai duokite po kamuolį. Pat. skautų užduotis – kaip įmanoma ilgiau išlaikyti kamuolį ore, kad jis nenukristų. Kamuolį reikia atmušti, o ne gaudyti. Ilgiausiai kamuolį ore išlaikiusi pat. skautų komanda laimi ir gauna tašką. Skaičiuokite visų Pat. skautų komandų taškus ir po 10 žaidimo minučių paskelbkite, kuri komanda laimėjo.

Pieštukas

Priemonės: kortelės, kuriose parašyti žodžiai.

Trukmė: 10–15 minučių.

Dalyvių skaičius: 7–10 vienoje komandoje.

Aprašymas: prieš pradėdami užduotį, ant kortelių užrašykite skirtingus žodžius. Pakvieskite pat. skautus susiskirstyti į komandas po 7–10 žmonių. Kiekvienos komandos nariai pat. skautai sustoja puslankiu. Paprašykite kiekvienos komandos išsirinkti po vieną savanorį („pieštuką“). Savanorius pasikvieskite prie savęs, atokiau nuo likusiųjų dalyvių ir parodykite jiems kortelę, kurioje parašytas žodis. Sužinojęs slaptą žodį, „pieštukas“ sugrįžta pas savo komandos pat. skautus, atsuka nugarą savo komandai ir pradeda raidė po raidės „rašyti“ slaptą žodį ore, kraipydami savo galvą, pagal šias rašybos taisykles:

- + „pieštukas“ slaptą žodį turi galva „rašyti“ ore, nosisukęs nuo komandos narių. Jis gali judinti visą kūną, išskyrus rankas. Veido išraiškų taip pat negalima rodyti.
- + „pieštukas“ gali parodyti pirštais, kelintą žodžio raidę rašo, bei iškelti nykštį, kai komanda atspėja „parašytą“ raidę.
- + „pieštukas“ nebūtinai turi „parašyti“ visas slapto žodžio raides, jei komanda žodį atspėja anksčiau.

Komandos nariai spėlioja, koks yra tas slaptas žodis. Laimi pirmoji jį atspėjusi komanda. Kas kartą komanda išsirenka vis kitus „pieštukus“, kuriems pateikiami vis kitokie (sudėtingesni, ilgesni) žodžiai.

Ši užduotis tinka ne tik norint atsipalaiduoti, tačiau ir išsiaiškinti bendravimo sunkumus tarp skilties/ draugovės pat. skautų grupės narių.

Skaitymas iš delno

Priemonės: jokių.

Trukmė: 5 minutės.

Dalyvių skaičius: lyginis.

Aprašymas: suskirstykite pat. skautus poromis ir paprašykite atsistoti vienas priešais kitą. Vienas poros partneris turi atsistoti ir ištiesti dešinės rankos delną, o kitas – jo delne pirštu rašyti kokį nors žodį paraidžiui taip, kad poros partneris suprastų, ką jis rašo. Rašant žodį dalyvis jį turi sugalvoti pats. Svarbiausia, kad žodis sudarytų ne mažiau kaip 7 raidės ir ne daugiau kaip 10 raidžių. Kiekvienas pat. skautas savo poros partnerio delne iš viso turi parašyti 4-5 žodžius. Iš pradžių rašantis pat. skautas tai daro lėčiau, o kai užsimerkęs partneris įgunda skaityti iš delno, jis padidina rašymo tempą. Paskui poros partneriai pasikeičia vaidmenimis.

Skaičiai

Priemonės: fotoaparatas.

Trukmė: 5-10 minučių.

Dalyvių skaičius: neribotas.

Aprašymas: Pakvieskite pat. skautus atsistoti ir pajudėti. Pasakykite jiems vieną skaitmenį nuo 0 iki 9. Pat. skautai turi tą skaitmenį pavaizduoti savo kūnu – stovėdami, sėdėdami arba gulėdami, svarbu, kad jų vaizduojamą skaitmenį kiti patyrę skautai galėtų atspėti. Visi pat. skautai užduotį atlieka vienu metu, todėl svarbu, kad jie turėtų pakankamai erdvės. Pat. skautams pasimankštinus, suskirstykite juos poromis ir paprašykite pademonstruoti dviženklis skaičius.

vėliau suskirstykite dalyvius po tris ir paprašykite pademonstruoti triženklus skaičius.

Fotografas

Priemonės: jokių.

Trukmė: 10 minučių.

Dalyvių skaičius: neribotas.

Aprašymas: Pasikvieskite vieną savanorį, kuris norėtų pabūti grupės fotografu. Jo užduotis – atsistojus priešais skiltį/ draugovę/ pat. skautų grupę padaryti taip, kad dalyviai nusijuoktų. Bet jie, įsijautę į labai rimtų ir „parūgusių“ žmonių vaidmenį, stengiasi kuo ilgiau nenusijuokti. Fotografas pasitelkdamas savo kūrybiškumą, išmonę ir fantaziją, privalo sugalvoti, kaip priversti juos nusišypsoti. Kas nusišypso ar nusijuokia, prisijungia prie fotografo. Žaidimas baigiamas tuomet, kai susijuokia paskutinis pat. skautas.

Asmeninio tobulėjimo žaidimai

Ši žaidimų grupė skirta atskleisti individualiems kiekvieno komandos nario gebėjimams, stiprinti jo pasitikėjimą savimi, taip pat geriau pažinti kitų komandos narių individualius gebėjimus ir savybes.





Užrašams

Mano traukinys

Priemonės: popieriaus lapas, rašymo priemonė kiekvienam.

Trukmė: 10-30 minučių (rekomenduojama skirti dalyviams tiek laiko, kiek jiems reikia).

Dalyvių skaičius: 5-15 žmonių.

Aprašymas: pat. skautams pasiūlykite susikaupti ir pagalvoti, koks jų gyvenimas yra dabar ir kaip įsivaizduotų savo gyvenimą kaip traukinį: kokie būtų traukinio vagonai (šeima, darbas, laisvalaikis, pomėgiai ir t.t.), kokie žmonės sėdėtų kiekviename vagone, kas jungtų tuos vagonus, kas trauktų traukinį, kur važiuotų traukinys, kas vyktų lauke už traukinio lango? Tada paprašykite pat. skautų nupiešti savo traukinį ir pristatyti jį grupei.

Diskusija:

1. Kuo esate patenkintas ir ką norėtumėte pakeisti savo gyvenime/ aplinkoje/ skautavime?
2. Kaip manote, ar jūsų traukinys greitai metu keisis ir kokie galėtų būti jo pasikeitimai?

Kelionė aplink pasaulį

Priemonės: jokių.

Trukmė: 20-40 minučių.

Dalyvių skaičius: 5-10 vienoje komandoje.

Aprašymas: pat. skautams pasakykite, kad rengiama kelionė aplink pasaulį laivu ir kad tik vienas iš jų gali vykti. Pasiūlykite jiems 2-3 minutes pagalvoti, kaip kiekvienas prisistatys, kaip įtikins laivo kapitoną (jus), kad jis yra pats geriausias, naudingiausias ir kad jį reikėtų pasiimti keliauti kartu. Dalyviai turėtų kalbėti tiesą apie save, o ne išgalvotus dalykus. Pasibaigus pasiruošimui skirtam laikui, kiekvienas pat. skautas pristato save grupei. Kiekvieno skauto prisistatymą grupės nariai aptaria. Pasiūlykite dalyviams sakyti tik teigiamus dalykus. Po visų prisistatymų paprašykite pat. skautų priimti bendrą sprendimą, kuris iš komandos narių labiausiai vertas kelionės aplink pasaulį.

Diskusija:

1. Kuo esate patenkinti ir už ką galite save pagirti?
2. Kodėl gyvenime svarbu mokėti tinkamai prisistatyti ir pateikti save?
3. Kaip nusprendėte, kuris pat. skautas labiausiai vertas kelionės aplink pasaulį?

Stop

Trukmė: 20-40 minučių.

Dalyvių skaičius: 8-15.

Aprašymas: pat. skautams pasiūlykite suvaidinti kokią nors pasirinktą situaciją ar įvykį. Vaidinti pradeda 3 ar keturi skilties/ draugovės, pat. skautų grupės nariai. Veiksmas vyksta be žodžių. Kiti skautai juos stebi iš šalies ir laukia savo eilės. Kai kuris nors iš skautų pasako „stop“, tada vaidinantieji sustoja, į jų vietą eina kiti 3 arba 4 skautai ir toliau tęsia improvizaciją. Jei kuris nors aktorius pavargsta arba nebenori toliau vaidinti, jis gali bet kada pasitraukti iš vaidinimo. Tada jį pakeičia kitas skilties/ draugovės pat. skautų grupės narys ir veiksmas vyksta toliau, kol vėl kuris nors pasako „stop“. Tada vėl vaidinusiųs keičia kiti pat. skautai.

Diskusija:

1. Kaip jūs manote, kodėl buvo pasirinkta būtent ši vaidinimo situacija?
2. Kaip jums sekėsi vaidinti? Ar buvo lengva įsijausti į savo vaidmenį?
3. Ar vaidindami sužinojote ką nors naujo apie save?

Žaidimą galima organizuoti dvejopai: vaidinimo situaciją, temą parenkate jūs arba ją pasirenka patys pat. skautai. Jei norite vaidinimu išspręsti kokią nors skiltyje susidariusią problemine situaciją arba planuojate pvz. skilties/ draugovės išvyką, sueigą konkrečia temą, situaciją vaidinimui parinkite jūs, o jei norite išsiaiškinti kas yra aktualu jūsų skilčiai/ draugovei šiuo metu – leiskite situaciją vaidinimui suformuoti pačiai skilčiai/ draugovei.

Kaukės

Priemonės: popierius, kartonas, žirkklės, akvarelė, guašas, klizai, kreidelės, flomasteriai, pieštukai, žurnalai, spalvoti siūlai ir pan.

Trukmė: 2,5 valandos.

Dalyvių skaičius: iki 10.

Aprašymas: kiekvienas pat. skautas iš duotų medžiagų turi pasidaryti savo kaukę. Jūs turite suformuluoti užduotį atsižvelgdamas į savo tikslus, pavyzdžiui:

- ❖ parodyti kaukėje save;
- ❖ pabrėžti skirtingus savo charakterio bruožus;
- ❖ išskirti kaukėje tai, kas patinka savyje;
- ❖ išskirti kaukėje tai, kas nepatinka savyje;
- ❖ pavaizduoti kaukėje bruožus, kokius norėčiau turėti;

Jei susibūrimas vyksta ne pirmą dieną, kaukes galima panaudoti kaip refleksiją:

- ❖ kokia mano kaukė buvo vakar;
- ❖ kaip nuo vakar pasikeitė mano kaukė.

Pat. skautams pasigaminus kaukes, pasiūlykite jas pristatyti visai skilčiai/ draugovei/ pat. skautų grupei.

Diskusija:

1. Ar dažnai savo gyvenime dėvite kaukes? Kodėl?
2. Kokį bendravimą skiltyje/ draugovėje labiau vertinate – su kaukėmis ar be jų? Kodėl?
3. Ar jūs patenkintas savo kauke?
4. Ar pademonstruotos kaukės padėjo daugiau sužinoti apie save ir skilties/ draugovės draugus (sukonkretinkite)?

Pokyčių valdymo žaidimai

Susidūrę su pokyčiais vienokioje ar kitokioje aplinkoje daugelis žmonių, o ypač paaugliai, jaučia nerimą, patiria daug neigiamų emocijų. Šie jausmai yra sunkiai suvaldomi ir todėl apie juos būtina kalbėti. Žaidžiant išsakyti jausmus, abejones, mintis yra lengviau. Žaidimai gali sumažinti ar net panaikinti įtampą bei nerimą.

Pokyčių valdymo žaidimus rekomenduojama žaisti kai keičiasi vieneto vadovas ar lyderis, struktūra arba siekiama išsiaiškinti pat. skautų tarpusavio problemas, susijusias su informacijos trūkumu, bendravimu. Šie žaidimai labai pravartūs siekiant sužinoti skilties/ draugovės narių požiūrį į tunte/ skautijoje vyraujančias problemas, vertybių kaitą, vadovybės kaitą ir to pasekmes; atrasti būdų, kaip prie šios nuolatinės kaitos prisitaikyti, spręsti jos metu išskylančias problemas.





*Gyvenime
reikia
stengtis
aplenkti ne
kitus, o patį
save.*

M.D. Bebkovas



Užrašams

Darom tvarką

Priemonės: lapai su nupieštais lagaminais ir šiukšliadėžėmis, rašymo priemonės kiekvienai grupei.

Trukmė: 10–20 minučių.

Dalyvių skaičius: 3–5 vienoje komandoje.

Aprašymas: suskirstykite pat. skautus į komandas po 3–5 narius. Paprašykite jų įsivaizduoti, kad jie turi sukurti visiškai naują skautišką vieneta, turintį tam tikrą tvarką, taisykles, tradicijas, atmosferą ir pan. Pasiūlykite jiems apsvarstyti, ką iš esamo skautiško vieneto (pasirinkite konkretų skautišką vieneta priklausomai nuo to, kokiomis aplinkybėmis žaidžiate žaidimą) pasilikty, o ko atsisakytų. Tai gali būti organizacijos vizija, strategija, tradicijos, taisyklės, atmosfera, vertybės, kultūra, bendravimo tarp vieneto narių ypatumai, vieneto veiklos planavimas ir pan. Dalyvių paprašykite, kad planuose ant nupieštų lagaminų jie surašytų ką nori pasilikti, o ant šiukšliadėžių – ko atsisakytų. Tada bendrai grupėje aptarkite dalyvių pasirinkimus ir argumentus.

Diskusija:

1. Apibendrinkite, ką visos grupės norėtų pasilikti, o ką pakeisti? Kodėl?
2. Ką duotų skilčiai/ draugovei/ tuntu/ skautijai jūsų minėti pasikeitimai?
3. Kuo jums yra svarbūs dalykai, kuriuos norite palikti?

Šį žaidimą rekomenduojama žaisti kai keičiasi vieneto vadovas ar lyderis, struktūra arba siekiama išsiaiškinti narių tarpusavio problemas, susijusias su informacijos trūkumu.

*Greičiausias būdas tobulėti yra
padedant tai daryti kitiems.*

Napoleon Hill



Priedai

Patyrusių skautų amžiaus grupės programa

Patyrusių skautų programą sudaro du patyrimo laipsniai. Kiekvienas patyrimo laipsnis yra paruoštas vieneriems skautavimo metams. Todėl rekomenduojama, kad patyrimo laipsniai būtų laikomi ne eiliškumo tvarka, bet atitinkamai pagal amžių. Po skautų programos į patyrusių skautų programą atėjęs jaunuolis dalyvauja antro patyrimo laipsnio skautų programoje ir laikosi antrą patyrimo laipsnį. Jį išlaikęs siekia pirmo patyrimo laipsnio. Atsižvelgiant į skirtingas skautiškas žinias, naujai atėjusiems nariams yra paruošta kandidato į patyrusius skautus programa, kurią laikosi visi naujai atėję patyrusių skautų amžiaus jaunuoliai. Po kandidato programos duodamas patyrusio skauto įžodis ir dalyvaujama amžių atitinkančioje programoje.

Kandidato į patyrusius skautus programa

1. Mokėti skautų priesakus, gebėti juos paaiškinti.
2. Žinoti skautiško įžodžio reikšmę.
3. Žinoti Lietuvos skautijos atributiką (ženklus, himną, uniformą).
4. Dalyvauti skautiškoje stovykloje ir dviejuose žygiuose.
5. Žinoti LS struktūrą, vadovybę.
6. Paaiškinti, kodėl nori būti LS nariu.
7. Dalyvauti organizuojant skautišką renginį.
8. Žinoti Lietuvos ir pasaulio skautų istoriją.
9. Mokėti įrengti stovyklavietę.
10. Mokėti orientuotis naudojantis žemėlapiu ir kompasu.
11. Mokėti suteikti pirmąją pagalbą apsinuodijus maistu, nudegus, nušalus, užspringus, apalpus, lūžus kaului. Mokėti dezinfekuoti ir sutvarstyti žaizdą, žinoti, kuo skiriasi veninis kraujavimas nuo arterinio; mokėti jį sustabdyti.
12. Dvasinė programa.

Patyrusių skautų (15–16 m.) II patyrimo laipsnio programa



1. Įvykdyti penkis projektus:
 - a) tris projektus-specialybes (po vieną iš kiekvienos srities);
 - b) du projektus-iniciatyvas.
2. Dalyvauti 50 km žygyje pėsčiomis.
3. Dvasinė programa.

Patyrusių skautų (16–17 m.) I patyrimo laipsnio programa



1. Įvykdyti septynis projektus:
 - a) keturis projektus-specialybes (po vieną iš kiekvienos srities);
 - b) tris projektus-iniciatyvas.
2. Vadovauti vienam projektui.
3. Dalyvauti patyrusių skautų stovykloje.

4. Dvasinė programa

Patyrusių skautų vienetai vadovauja ne jaunesnis kaip 18 metų vadovas, dalyvavę patyrusių skautų vadovų mokymuose.



Patyrusių skautų vadovui naudingos literatūros sąrašas

- ❖ http://managementhelp.org/grp_skill/teams/teams.htm#anchor416947 - šis internetinis puslapis yra anglų kalba. Jame nemažai informacijos apie komandos formavimo principus, taip pat gausu komandą formuojančių metodų - žaidimų aprašymų.
- ❖ <http://wilderdom.com/games/InitiativeGames.html> - ši internetinė svetainė yra anglų kalba. Joje yra nemažai ir gana nesudėtingai aprašytų komandos formavimo metodų - žaidimų, tačiau nėra klausimų refleksijai, todėl, super vadove, jei naudosis šio puslapio informacija, nepamiršk, jog refleksija būtina po kiekvieno užsiėmimo ir sugalvok ją pats!
- ❖ <http://www.teambuildingportal.com/games> - šis puslapis taip pat yra anglų kalba. Jame galima rasti komandos formavimo žaidimų aprašymų (mielas vadove, tik nepamiršk refleksijos ☺), taip pat panašaus turinio leidinių sąrašą (deja, leidiniai yra anglų kalba).
- ❖ http://www.thedump.scoutscan.com/bp_games.pdf - Kanados skautų svetainė. Ši knyga (PDF formato) yra B.P sukurtų žaidimų skautams rinkinys. Knyga yra anglų kalba.
- ❖ <http://www.thedump.scoutscan.com/games.html> - šioje Kanados skautų svetainėje rasite daug knygų (PDF formatu), kuriose yra įvairių paskirčių skautiškų metodų - žaidimų. Visos knygos yra anglų kalba.
- ❖ Saulaitis A. Įvairūs skautiški žaidimai. Skautų aidas, 1984, nr. 9, 15, 20-23, 27-28, 30.

Naudotos literatūros sąrašas

1. Kompetencijas ugdančių žaidimų sąvadas.
2. Mewaldt A., Galius Ž. Praktinis vadovas jaunimo lyderiams.
V – 1997.
3. Saulaitis A. Kito link. JAV – 2002.
4. LS jaunimo programa.