

Žaidimai

Apie darbą

*In summer when the days are long
Perhaps you'll understand the song:
In autumn when the leaves are brown
Take pen and ink and write it down.*
LEWIS CARROLL (Through the looking glass)

Vyr. sesės – ne tik laikosi visų skautiško principų savo gyvenimuose, bet bene svarbiausias dalykas yra tai, jog jos stengiasi būti pavyzdžiu. Daugiausia kontakto su skautais vyr. sesės turi per žaidimus, jų vedimą, dėl to, visada reikia būti tam pasiruošus.

Šiuo darbu norėjau palengvinti kiekvienos iš mūsų kasdienybę, kad kiekvieną kartą, kai vyr. sesių paprašys praveisti kokį nors žaidimą, dainą, ar tiesiog bet kuriuo momentu, kai pamatysim krūvą nuobodžiaujančių vaikų, mes nepasimestume ir greitai žvilgsniu permetę šią knygutę prisimintume visus šaunius žaidimus. Taigi, mano tikslas buvo surinkti kuo daugiau dabar žaidžiamų žaidimų ir juos sudėti į vieną vietą, kad kiekvieną kartą nereikėtų permąstyti, ką mes žinome iš naujo.

Taip pat berašant šį darbą atradau ir daug naujų ir negirdėtų žaidimų, kurie gali pajvairinti mūsų ir vaikų skautišką kasdienybę.

Be to, darbas nėra baigtinis. Kiekviena iš mūsų galime pasipildyti jį sau, pasirašydamos vakaro laužų programas

ar žaidimus, kurie čia buvo nepaminėti, bet ir asmeniškai labai mėgstami. Gan sudėtinga aprašyti visus žaidimus, kai jie taip greitai keičiasi ir atsinaujina.

Susipažinimo Žaidimai

- Help. Visi vaikšto ir bet kaip maišosi, susitikus kokį žmogų reikia su juo pasisveikinti duodant ranką ir kreipiantis į jį vardu, pvz. „Labas, Petrai.“. Jei nežinai sutikto žmogaus vardo, garsiai sakai „Help“, ir tada koks nors pašalinis žmogus turi pasakyti jo vardą, jis pats negali to padaryti.
- Laikrodis. Visi gauna po popieriaus lapą, ant kurio turi nusipiešti laikrodį. Tada visiems duodama pora minučių, kad kiekvienas galėtų užpildyti savo lapus surašydama, kam kiekvieną valandą skiria pasimatymus. Tiesiog vaikšto ir tariasi, pvz., einam pirmą valandą į pasimatymą, jei jis sutinka, abu turi įsirašyti vienas kitą savo laikrodyje. Vienu metu pasimatyme gali dalyvauti tik du žmonės. Taigi, kai jau visi turi užpildytus lapus, galima skelbti bet kokia valandą ir temą, kurie du pašnekovai turi kalbėtis. Na, kad jiems patiems būtų lengviau užmegzti pokalbį. Pvz. trečia valanda, visi kalba apie knygas. Pasimatymas gali trukti penkias minutes, gali penkiolika. Visus pasimatymus galima padaryti per valandą, arba bent jau mes žaidėm šį žaidimą visos stovyklos metu, kai visiems liepėm nešiotis visada šiuos tvarkaraščius, ir kai programoje atsirasdavo spragų, tiesiog liepdavom visiems išsitraukti lapus ir skelbdavo kokį nors pasimatymą.

- Cip-cap. Visi stovi ratu, viduryje stovintis vedėjas beda į ką nors pirštu ir sako pvz. cip cip cap. Cip – tai vienas žmogus į kairę, cap – į dešinę. Taigi, žmogus, kuriam pasako cip cip cap, turi pasakyti antro kaimyno iš kairės vardą, ir kaimyno iš dešinės vardą. Suklydęs arba per lėtai sureagavęs iškrenta iš žaidimo.

- Aš Berta, man patinka bananai. Visi stovi ratu ir kiekvienas sako savo vardą ir ką nors, kas jam patinka iš pirmos vardo raidės. Prie šito žaidimo taip pat galima pridėti judesiuką – kiekvienas pasako vardą, kas patinka ir parodo judesiuką. Sekantis rate stovintis žmogus turi pasakyti visų prieš tai darytus dalykus ir pasakyti savo.

- Ak, įsimylėjau! Visai nesvarbu kaip kas išsidėstę kambaryje. Kažkas pradeda žaidimą, sakydamas: „Ak, įsimylėjau“, visi kiti atsako nustebę: „Ką?“, tada jis pasako kokio nors patalpoje esančio žmogaus vardą. Tas žmogus tada tęsia žaidimą pradėdamas nuo tos pačios frazės „ Ak, įsimylėjau.“ Taip žaidžiama, kol visi vardai patalpoje būna paminėti.

- Kas slepiasi už širmos. Žmonių, mažai pažįstančių vienas kitą kompanija yra paskirstoma į dvi dalis. Tarp jų pastatoma širma. Iš kiekvienas komandos prieš pat širmą pasodinamas žmogus. Širma nuleidžiama ir abu sėdintieji turi kuo greičiau pasakyti vienas kito vardą. Laimi pirmas pasakęs.

- Teismas. Vienas išrenkamas teisėju, kitas – teisiamuoju. Teisiamasis išeina į kitą kambarį. Tuo metu

teisėjas kiekvieną paeiliui klausia, ką jis gali pasakyti apie teisiąją. Teisėjas privalo tiksliai viską prisiminti, ką jam sako, kas atėjus teisiąjam galėtu tai atkartoti. Jei jis įspėja, kuris asmuo ką apie jį sakė, tada tas tampa teisiąmuoju. Jei ne, duoda fantą.

Teisiąsasis taip pat gali pasivadinti koku nors daiktu, pavyzdžiui knyga, saga, žvaigžde ar kitkuo. Tuomet teismo sakiniai privalo būti susiję su tuo daiktu.

- Veidu į veidą. Žaidėjai susėda po 2, vienas prieš kitą. Užduotis: per tris minutes surasti po 5 tarpusavio panašumus ir skirtumus. Po to keičiamasi poromis ir tęsiama toliau. Kai visi pasikalba surašomi dažniausiai pasitaikantys panašumai ir skirtumai. Ar yra tokių panašumų, kurie galėtų būti skirtumais (pvz. abu turi plaukus, bet vienas tamsius, kitas šviesius)? Ar pasitaiko momentų, kai būti tokiam kaip visi, yra geriau?....
- Aš esu.... . Kiekvienas ant lapuko pabaigia sakinius, kurie prasideda taip: Aš esu..... Man patinka..... Aš noriu..... Ant lapuko vardas nėra pasirašomas. Jie yra sumetami į vieną krūvelę. Tada yra traukiama po vieną lapelį ir skaitoma, kas parašyta. Tikslas yra atspėti, kas tą lapelį parašė.
- Sėdint ratu visi turi pasakyti vieną dalyką, kurio NIEKAS iš ten esančiųjų nežino.

Aktyvūs Žaidimai

- Evoliucija. Evoliucionuojama taip – viščiukas(striksi ir cypsi) - erelis(ištiesęs rankas į šonus skrenda) – supermenas(vieną ranką ištiesęs skrenda).

Evoliucionuojama vaskinant, kuris iš poros laimi, tas pereina į sekantį lygį. Galima vaskinti tik su tais žmonėmis, kurie yra tokio pačio lygio. Laimi tas, kuri pirmas pasiekia aukščiausiąjį lygį.

- Bučiuoklis. Žaidžiama lauke, ant pievutės, nes galima susitraumuoti ar šiaip ką nors pasidaryti. Visi susėda ratu, geriausia vaikas – mergina – vaikas –mergina. Kiekvienas vaikas gauna skaičių, mergina raidę. Geriausia dalinti taip niekas nežinotų koks kokį gavo, pasakant į ausį. Kai jau visi žino kas kuo yra, vienas žaidėjas turi sėdėti viduryje. Jis sako skaičiaus ir raidės kombinaciją. Jei viduryje sėdi mergina, tai tas vaikas, kurį ji paminėjo, turi ją pabučiuoti, paminėta mergina, turi neleisti vaikinui to padaryti ir pati jį pabučiuoti. Viduryje esantis žmogus nieko nedaro. Kai viduryje sėdi vaikas, viskas daroma atvirkščiai.

- Kaubojai. Visi stovi ratu, rato vidury esantis žmogus beda į ką nors pirštu ir sako „pykšt“, tas žmogus miršta – turi atsitūpti. Jo kaimynai susišaudo vienas į kitą, kuris pasako vėliau „pokšt“ - pralaimi ir iškrenta iš žaidimo. Kai lieka tik du žmonės vyksta dvikova, sustoja nugarom, eina vienas nuo kito po penkis žingsnius

vedėjui skaičiuojant. Kai pasako penki, žaidėjai turi kuo greičiau atsisukti ir šauti, padaręs tai pirmas – laimi.

- Šokolado upė. Pasiskirstoma komandomis, po kokius 12 žmonių, duodama po kažkiek popieriau lapų.
- Minos. Padaroma pvz. 5x5 schema, kuri yra užminuota ir ja pereiti yra tik vienas būdas. Komandoje esantys žmonės eina per tą lauką spėliodami, kur yra mina, o kur ne. Jei užlipi ant minos, eini į eilės galą ir prarandi vieną koją, turi šokuoti ant kitos. Jei du kartus užmini ant minos, nebegali vaikščioti, tave turi nešti tavo komandos nariai.
- Ma-dzinga. Tai senovės indėnų ritualas, kurio metu iš dangaus buvo prašoma jėgų. Visi stovi ratu. Vienas pradeda rėkti „maaa“ ir ištiesia rankas į priekį. Po to ištiesia šalia jo esantis ir taip iki tol kol visi būna ištiesę rankas prieš save ir rėkiantys „maaaa“. Tada reikia surėkti „dzinga“ ir pritraukti rankas prie savęs. Taip kartojama keletą kartų, kol pasiekiamas garsiausias lygis.
- Mazgas iš žmonių. Visi stovi ratu. Užsimerkia. Eidami į priekį visi turi sučiupti kieno nors atsitiktinę ranką. Tada visi atsmerkia. Tikslas: neatkabinant rankų išpainioti mazgą.
- Futbolinis. Visi sustoja ratu išskėstomis kojomis, taip, kad pėdos susijungtų. Kiekvieno vaiko klynas – tai vartai. Tikslas yra praridenti kamuolį rankomis į kito žaidėjo vartus. Tai padarius vieną kartą, tas žaidėjas gali žaisti tik viena ranka. Jei tam pačiam vaikui pataikoma

dar kartą, žaidėjas iškrenta iš žaidimo. Žaidžiama kol lieka tik du žmonės, jie ir tampa laimėtojai.

- „Skrido varna“.
- Mintukas.
- Ant žirgų!
- Laiku sustok. Žaidėjai eilute išsirikiuoja aikštelės gale. Kitame aikštės gale nugara į žaidėjus stovi skaičiuotojas, kuris šaukia: „Viens, du, trys“. Tuo metu visi žaidėjai bėga pirmyn. Skaičiuotojas, ištaręs žodį „trys“, atsisuka, o žaidėjai turi staiga sustoti. Kurį skaičiuotojas pamato judant, tas turi vėl eiti į aikštelės galą ir pradėti žaisti iš naujo. Paskui skaičiuotojas vėl atsuka nugarą į žaidėjus ir sako: „Viens, du, trys“, o žaidėjai eina pirmyn. Laimi pirmas priėjęs ir palietęs skaičiuotoją. Jis pats tada ir tampa skaičiuotoju.

- „Story of my ponny“
- Medžiai dega. Miške, sode ar kokioje kitoje vietoje visi žaidėjai sustoja prie medžių. Viena lieka be medžio. Jei stovintys ilgai nesikeičia vietomis, tada neturintis vietos sušunka: „Medžiai dega!“ Tai išgirdę visi žaidėjai keičiasi vietomis, o vaikščiojęs po vidury stengiasi užimti kieno nors vietą. Likęs be vietos turi, kitiems pritariant, padainuoti kokią nors dainelę. Po dainos žaidimas pradedamas iš pradžios.

- Miklios rankos. Dvi 6 metrų ilgio virvės surišamos kryžmai viduryje ir visuose keturiuose galuose pririšama po pagaliuką. Per keliasdešimt centimetrų nuo centrinio

mazgo pririšama po kaspinėlį. Keturi vaikai paima už pagaliuko ir, įtempę virvutes, stengiasi kuo greičiau suvynioti jas ant pagaliuko. Laimi tas, kuris greičiausiai suvynioja iki kaspinėlio.

- Nematomas taikinys. Aikštelėje apibrėžiamas taikinys – 5 ratai. Ratai sunumeruojami – mažiausias – penki, didžiausias - vienas. Per tris metrus nuo išorinio rato pastatoma sienelė. Už penkių metrų nuo sienelės po vieną sustoja žaidėjai, kurie bando savo taiklumą mėtydami „granatas“. Iš pradžių galima žaisti be sienelės, vėliau ją galima nuimti ir mėtyti į nematomą taikinį. Kiekvienas žaidėjas bando po tris kartus, laimi daugiausiai taškų surinkęs.
- Suplok ir sugauk. Žaidėjai stovi ratu. Vienas žaidėjas stovi rato viduryje ir mēto kamuolį ratu stovintiems žaidėjams. Žaidėjas, kuriam metamas kamuolys, prieš sugaudamas turi suploti ir vėl sugauti kamuolį viduryje stovinčiam žaidėjui. Vedėjas gali įvairiai apgaudinėti žaidėjus, imituodamas, jog mes. Kiekvienas, suklydęs (suplojęs, kai jam nemetė kamuolio, nepagavęs) iškrenta iš žaidimo.
- Bandytas pasprukti. Vaikai sustoja ratu ir susikabina rankomis. Viduryje esantis vaikas pralaužti rankas ir pabėgti iš rato pasakęs: „Čia gal pralįsiu, čia nepralįsiu, o čia tai tikrai pralįsiu!“ Pro kieno rankas prabėga, pats eina į vidurį.

- Lenktynės. Už siūlo galo pririšami įvairūs daiktai – lenktyninės mašinelės, apelsinas, obuolys ir sustatomi viename kambario gale. Žaidėjai sustoja kitame kambario gale ir po signalo pradeda vynioti virvutes, stengdamiesi kuo greičiau atitempti prie jo pririštą daiktą.
- Šviesoforas. Žaidimui reikalingos trijų spalvų vėliavėlės – žalia, geltona, raudona. Žaidėjai išsirenka reguliuotoją, o visi kiti lieka vairuotojais. Jie stovi sankryžoje ir laukia signalo. Vairuotojas pakaitomis pakelia vėliavėles. Kai pakelia žalią – vairuotojai ploja rankomis, geltoną – trypia kojomis, raudoną – visiška tylą. Kas nedėmesingas – palieka žaidimą. Visi nesuklydę laimi ir gali pavažinėti aikštelėje, juk tai dėmesingi vairuotojai.
- Kas pasislėpė? Žaidėjai susėda rateliu ant žemės. Vienas žaidėjas išeina už durų. Jam išėjus, kitas žaidėjas pasislepia. Tada grįžta žaidėjas iš už durų ir, peržvelgęs sėdinčiuosius, spėja, ko nėra. Tuo metu žaidimo vedėjas stebi, kiek laiko praeina, kol žaidėjas atspėja, kas pasislėpė. Reiktų nusistatyti, kiek laiko galima spėti, pvz. 30 s. Paskui už durų išsiunčiamas kitas vaikas.
- Šešėlių spėjimas. Vienas sėdasi ant kėdės netoli sienos, nusigręžęs į ją veidu. Už jo nugaros per 5 žingsnius pastatoma lempa. Visi žaidėjai slenka tarp lempos ir spėjiko, kuris iš šešėlio turi pažinti, kas slenka. Lempą reikia pastatyti taip, kad ant sienos būtų matyti

visas slenkančiojo šešėlis. Spėjikas neturi teisės atsigrįžti. Žaidėjai stengiasi visaip pakeisti savo šešėlius. Atspėtasis pavaduoja spėjiką.

- Pauostyk, ką turiu? Radę gražią pievą, žaidėjai išsirenką sau kokią gėlelę, kiekviena kitokią. Tada vienam žaidėjui užrišamos akys ir jis pastatomas vidury pievelės. Visi paeiliui kiša jam panosėn savo gėlę. Spėjikas gali gėles ne tik pauostyti, bet ir čiupinėti. Jei spėjikas nežino gėlės pavadinimo tai paaiškina, kur jis auga, kokie jos lapai, žiedai. Kai spėjantysis atspėja, vaikas, kurio gėlė tai buvo, pats pradeda spėlioti.

- Paršiuk, kriuk kriuk! Aklasis (žaidėjas užrištomis akimis) turi atpažinti žaidėjus iš pakeisto balso, kosčiojimo, cypimo, dainavimo. Visi eina ratu, žaidėjas iš rato vidurio baksteli į ką nors pirštu, o paliestasis turi sukriuksėti. Iš balso reikia atspėti jo balsą.

- Iki finišo – užsimerkus. Kelių komandų žaidėjai sustoja voromis po vieną prie starto linijos. Davus ženklą, vorų pirmieji žaidėjai užsimerkia, apsisuka aplink ir eina iki finišo linijos. Priėję atsimerkia. Kuris tiksliau nueina iki finišo linijos pelno komandai tašką. Tą pačią užduotį paeiliui vykdo kiti žaidėjai. Laimi komanda, surinkusi daugiausia taškų.

- Atsiliepk, kur esi. Vienas vaikas paskiriamas ieškotoju. Jam užrišamos akys. Vaikai laisvai vaikščioja aikštelėje. Ieškotojui sušukus: "Stok", visi sustoja ir nepajuda iš vietos, o ieškotojas šaukiamas vardu,

klausia: „Mariau, kur esi?“. Pašauktasis atsako: „Aš čia.“ Tada ieškotojas stengiasi jį surasti. Jei jam tai pavyksta, ieškotoju tampa surastasis. Jei ieškotojas suklysta, jis ir toliau lieka ieškotoju.

- Krokodilų lenktynės. Žaidėjai gulasi ant pilvo vienas šalia kito galvomis į priešingas puses. Vienas apsižergia kitą per pečius, o rankomis remiasi į žemę, antrasis sukryžiuoja savo kojas partneriui ant nugaros, o rankomis laikosi už jo blauzdų. Vadinasi, ropoja tik viršutinis, tempdamas apačioje prikibusį partnerį. Jei susidarys bent kelios tokios poros, pabandykite nueiti sutartą atstumą iki finišo linijos. Kuris krokodilas bus greičiausias?

- Kelionė per pelkę. Komandų žaidėjai sustoja voromis po vieną už pažymėtos linijos. Per 10-15 m prieš voras nubrėžiama linija. Komandų pirmieji turi po 2 lenteles. Gali būti ir storo kartono lapai. Gavę ženklą, pakaitomis dėdami lenteles ant žemės, jie keliauja jomis prie pažymėtos linijos. Kai pereina liniją, bėga atgal, perduoda lenteles antriesiems ir stoja į voros galą.

- Elnio medžioklė. Šitam žaidimui reikia daug vietos. Viduryje brėžiamas ratas – „ežeras“. Įvairiose vietose daromos kliūtys, įkišamos žemėn dvi lazdelės ir surišamos virvele.

Vienas žaidėjų esti „elnias“, kiti lygiomis dalimis pasiskirsto į „šunis“ ir „medžiotojus“. „Elnias“ stojasi prieky „medžiotojų“, aplink kuriuos spiečiasi „šunys“.

„Elnias“ bėga, šokinėdamas per kliūtis. „Medžiotojai“ siunčia „šunis“, tačiau jiems negalima „elnio“ užpulti. Jie stengiasi pastoti jam kelią ir priversti bėgti ton pusėn, kur yra „medžiotojai“. „Elnias“ gali sučiupti atsiskyrėlį šunį, paliesti jį ranka, tuomet tas šuo būna nuspirtas ir toliau nebežaidžia. „Medžiotojams“ negalima bėgti, jie privalo žingsniuoti. Jei „elniui“ pasiseka ežeran nubėgti, jis laimi.

- Olimpiada per lietu. Jei lauke lyja, galima ir kambaryje ar kokioje nors sporto salytėje surengti šaunią olimpiadą.

Pirmos varžybos. Kas toliau numes diską. Diskas, tai apskritimas, iškirptas iš lengvo popieriaus lapo. Žinoma, toks lapas toli nenuskris, jį labai lengvai paveikia mažiausias vėjo gūsis. Tai kas gi toliausia numes tą diską?

Antros varžybos. Šuolis į tolį. Ant dviejų gulsčių butelių uždedama lentutė, nuo kurios reikės šokti į tolį. Šokti taip, kad lentutė su buteliais liktų, kur buvusi, o žaidėjai kuo toliau nušoktų.

Trečios varžybos. Šuoliai į aukštį. Pakabinamas ant sienos didelis popieriaus lapas. Kiekvienas varžybų dalyvis stengiasi kuo aukščiau pieštuku nubrėžti lape brūkšnelį. Reikia stovėti susilenktus nugarą į sieną su popieriumi, o ranka, prakišta tarp kojų, su pieštuku brėžti liniją. Tokioje pozoje pašokti į viršų nelengva.

Ketvirtos varžybos. Rutulio stūmimas. Rutulys – kamuolėlis padarytas iš laikraščio. Kiekvienas metikas stovi apskritime, nubrėžtame ant grindų. Į tą apskritimą telpa tik viena koja. Rutulys stumiamas tarsi gervei, ant vienos kojos.

Penktosios varžybos. Bėgimas. Sportininkams užrišamos akys, o ant grindų išstatomi kėgliai. Nubėgti reikia penkis metrus užrištomis akimis nieko nenuvertus.

- Miško kelio estafetė. Šią estafetę galima išdėstyti miške 600 – 800 metrų atstumu ovalu. Geriausia padaryti taip, kad finišo ir starto linijos būtų netoli viena nuo kitos. Prieš pradėdant varžybas reiktų įrengti aikšteles estafetėms.

Pirmas turas – bėgimas. Kas greičiau nubėgs miško takeliu 60 metrų.

Antras turas – šliaužimas. Kas greičiau nušliauš tuneliu po eglėmis.

Trečias turas – šuolis. Tarp dviejų medžių šakų padėkite dvi lazdas, vieną viršuje, kitą apačioje. Tarp jų galėtų būti maždaug vienas metras. Reikia įsibėgėjus peršokti šį miško langą.

Ketvirtas turas – bėgimas grumstais. Jei nėra natūralių grumstų, išsišovusių medžių šakų, sugalvokite juos patys. Gal tai bus medinės lentelės. Jas išdėstyti reiktų taip, kad būtų galima šokti nuo vienos lentelės ant kitos.

Penktas turas – pataikyti granatą į taikinį. Granatos tai kankorėžiai. Ant kelmo pastatykite pagaliuką. Tai ir bus jūsų taikyns. Kiekvienam žaidėjui išduodamos 5 granatos.

Šeštasis turas – šuolis. Reikia peršokti per nesiaurą griovį. Jei nerasite natūralaus griovio, įsivaizduokite jį. Tik pažymėkite jį lazdelėmis ar kitokiais ženklais.

Septintasis turas – pusiausvyros pratimą. Pereikite nenukritę rasta per upelį. Jei nėra upelio, tai paieškokite bent rasto.

Aštuntasis turas – šuolis per užkardą. Pabandykite įsibėgėti ir įsispyrę į lazda peršokite per „tvorą“ – rasta, kanalą, upelį, miško keliuką ir pan.

Devintasis turas – įsiropšti į bičių avilį. Medyje ant šakų įtaisykite kokį nors prizą. Šio turo tikslas – įsiropšti į medį, paįmti prizą ir nusliuogti atgal. Jokiu būdu negalima nušokti.

Dešimtas turas – nubėgti 30 metrų iki finišo linijos.

- Kuris mano? Visos mergaitės susėda viename kambaryje, o visi berniukai išeina į kitą. Kiekviena mergaitė išsirenka sau kurį nors berniuką. Tada iš kito kambario įeina paėliui po vieną berniuką ir lenkia prieš kurį nors mergaitę galvą. Jei nusilenkė tai, kuri jį išsirinko, tai bernaitis pasilieka tame pačiame kambaryje, jeigu mergaitė parodė jam „nosį“, eina atgal. Ir taip paėliui visi vaikšto, kol kiekvienas nulekia galvą tai mergaitei, kuri buvo jį išsirinkusi.

Lavinamieji Žaidimai skautams ir ne tik

- Vėjo rodyklės. Brėžiamas ant žemės kvadratas, kurio keturios kertės – pietūs, šiaurė, rytai, vakarai. Keturi žaidėjai stojasi kampuose. Tai – vėjo rodyklės, o penktasis vėjas. Jis praneša rodyklėms, kad jos turės paskuti galvas priešingon pusėn, nei jis įvardins. Žaidimas prasideda, vėjas rėkia:

- Šiaurė!

Visų galvos nusigrįžta į pietus. Jei vėjas rėkia pietūs, visų galvos grįžtasi į šiaurę. Kai vėjas šaukia „audra“, kiekviena vėjo rodyklė turi vietoje tris kartus apsisukti. Kai sušunka „atmaina“, rodyklės linguojasi į visas puses, kol vėjas nurodo tikrąją kryptį. Kuris apsirinka ar per lėtai sureaguoja, duoda fantą ar jį pakeičia kitas vaikas.

- Laiko pojūtis du. Šį žaidimą taip pat galima galima žaisti kitaip. Vaikams išdalijami lapeliai su nurodytu laiku. Kiekvienas lapelyje gauna kitokį laiką. Vienam reikia sugrįžti po 2, kitam po 5, trečiam po 7 minučių.

- Mes nematomi ir negirdimi. Vienas žaidėjas atsisėda rato viduryje ant žemės užrištomis akimis. Visi kiti vaikai sustoja aplink jį ratu per 20 žingsnių. Vienas žaidėjas, į kurį vedėjas parodo ranka, tyliai slenka aklojo link. Šis, išgirdęs žingsnius ar šlamesį, turi parodyti ranka į tą pusę, iš kurios girdi ateinantį žaidėją. Jei akklasis

neatspėja, žaidimas tęsiamas. Jei atspėja, jo vieton sėdasi tas, kurio žingsniai buvo per garsūs. Žaidimą laimi tas, kuris sugeba priartėti ir paliesti aklojo petį.

- Laiko pojūtis. Vaikai sustatomi į eilę. Vedėjas pasiūlo vaikams išsivaikščioti, parinkti kankorėžių, žolynėlių, akmenėlių ar dar ko nors ir sugrįžti lygiai po penkių minučių. Pagal laikrodį vedėjas nustato kuris vaikas atėjo tiksliausiai. Tęsiant žaidimą galima pasiūlyti sugrįžti po 7, 10 minučių.

- Stebėtojas. Žaidimo vedėjas grupę vaikų atveda ant pievos, laukymės ar į kokią kitą vietą, iš kurios atsiveria puikus ir įdomus vaizdas (būrų gerai, kad matytųsi kuo daugiau įvairių objektų – namų, medžių, kelių, mašinių, bokštų, bažnyčių...). Visi atsivėrusį prieš akis vaizdą stebi kelias minutes ir nosisuka. Viena žaidėjas, žiūrėdamas į vaizdą, užduoda kitiems įvairius klausimus apie tai, ką jie spėjo pamatyti. Už kiekvieną teisingą atsakymą vaikas gauna tašką.

Šį žaidimą taip pat galima žaisti žygio metu pasiekus kokią nors svarbią vietą ar apžvalgos aikštelę, kad vaikai labiau įsimintų ką matė.

- Visi, kurie su plunksnomis, skraido. Visi žaidėjai sėdasi aplink stalą ir pasideda rankas ant kelių. Vedėjas sako įvairių gyvūnų ir daiktų pavadinimus su kiekvienu paklausdamas: „skraido?“ ir pakeldamas rankas aukštin. Pavyzdžiui: „Gegutė skraido?“, „Kiškis skraido?“, „Avis skraido?“, „Varna skraido?“, „Kėdė skraido?“ ir t.t. Klausia

gan greitai. Kai vedėjas įvardina kokį nors skrajojantį padarą, visi žaidėjai turi pakelti rankas aukšyn, o kai minimi neskraidantys padarai, rankos turi būti laikomos ant kelių. Taip pat galima sugalvoti ir kitokių veiksmų ir judesių, pvz. plaukia, lesa ...

- Kur aš tai girdėjau? Žaidimo vedėjas šiam žaidimui pasiruošia iš anksto. Žaidėjai susėda pusračiu jaukioje miško aikštelėje. Jiems duodami lapeliai, pieštukai, bet užrišamos akys. Užduotis – atspėti garsus ir juos pažymėti lapelyje. Vedėjas prieš pradėdamas veiksmą praneša, jog tai bus kvadratu žymimas garsas. Kitas garsas gali būti žymimas trikampiui, apskritimu, taškeliu ir pan. Vedėjas žaidėjams siūlo atspėti tokius garsus kaip krentančio kankorėžio, degtukų dėžutės vartymo, puoduko ir šaukšto dzingtelėjimo, varvančio vandens teškėjimo. Geriausia žaidėjams pasiūlyti dešimt tokių garsų. Kas bus pastabiausias, surinks daugiausia taškų ir laimės žaidimą.

- Maršrutas su orientyrais. Žaidimui parenkamas 1,5-2 km maršrutas per mišką nežinomoje vietoje. Eidami žaidėjai turi atidžiai stebėti aplinką ir įsiminti kokius nors orientyrus, ypač klaidingesnėse vietose. Per visą kelią reikia įsidėmėti mažiausiai 5-7 orientyrus. Praėjus maršrutą kiekvienas žaidėjas iš eilės pažymi matytus orientyrus (einant žymėti negalima). Kai kuriuos etapus reikia įveikti ristele, griovius, duobes – šuoliu. Laimi žaidėjas, tiksliai pažymėjęs daugiausia orientyrų.

- Geriausių seklių turnyras. Žaidimo vedėjas pakviečia žaidėjus atidžiai apžiūrėti kambarį ar salę. Po kurio laiko pasiūloma vėl apeiti kambarį. Gal jau čia šis tas pasikeitė? Kas per penkias minutes pastebės visus 20 pasikeitimų?

Turi būti labai atidus, kad pastebėtum, jog, pavyzdžiui, ant palangės nebėra kaktuso, o ant kitos palangės padėtas laikraštis, keli paveikslai sukeisti vietomis. O po penkių minučių galima pasiūlyti užduotį – apžiūrėti kambarį ir išvardyti dešimt daiktų, kurie prasideda raide K (arba kuria nors kita raide).

- Nieko nesimato. Kambaryje ar aikštelėje pastatoma dešimt kėglių. Tai bus įsivaizduojami medžiai, kuriuos reikės naktį apeiti. Žaidėjai įsidėmi kėglių vietą ir jiems užrišamos akys. Žaidėjų tikslas – apeiti kėglius jų neužkliudant. Laimi tas, kuris padaro mažiausiai klaidų.

- Amatininkai. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Toji, kuri pradeda, nueina į šalį, tylomis išsirenka kokį nors amatą ir pasiskirsto to amato darbus. Pvz., jeigu išsirenka dailidystę Jonas elgiasi taip, lyg obliuotų, Jurgis kala vinis, Miglė pjausto lentas ir t.t. Paskui jie eina prie kitos komandos žaidėjų, kurie turi tą amatą atspėti. Antroji komanda sužino tik amato pirmąją raidę. Tuomet kiekvienas amatininkas neva dirba savo darbą. Antrieji ilgokai stebi ir spėja.

- Nematomieji. Žaidimo vedėjas užriša vienam žaidėjui akis šaliku ar skara. Tol, kol ji nežiūri, visi

žaidimo dalyviai turi išsibėgioti ir pasislėpti. Žaidėjas nusiriša raištį ir neišeidamas iš savo apibrėžtos aikštelės, kurios ribos nubrėžiamos žaidimo pradžioje, stengiasi pastebėti pasislėpusius žaidėjus. Žaidžiama tol, kol vedėjas duoda signalą. Visi tie, kurių nematė ieškotojas, atsistoja. Laimi tas, kuris stovėjo arčiausiai ieškotojo.

Ramūs Žodžių Žaidimai

- Mafija. Tai visiems puikiai žinomas žaidimas. Jo metu
- Kontakt!
- Sutartas žodis. Vienas žaidėjas pasiunčiamas už durų, o likusieji kambaryje susitaria, ką jis turės atspėti ir pakviečia jį į vidų. Šis įvairiais klausimais bando pradėti pokalbį, atidžiai klausydamasis, koks žodis kartojasi visų draugų atsakymuose. Tai ir bus tas žodis, kurį jis turi atspėti. Paskui už durų eina tas žmogus, po kurio sakinio buvo atspėtas žodis.
- Žodžiuose gaidelės. Iš eilės sakykite žodžius, kuriuose įsiterpia gaidų pavadinimai. Pirmas žaidėjas, nepasakęs žodžio, iškrenta iš žaidimo. Žaidimą laimi daugiausia žodžių pasakęs žaidėjas.

Pvz.

Dobilas

Rebusas

Migla

Fantas

Solistas

Liaupsė

Sirena

Gaidelės gali būti ir žodžio viduryje.

- Dešra. Kol spēliotojas už durų, kiti susitaria, kad jam reikės atspėti kokį nors veiksmą, pavyzdžiui „tingėti“, ir pavadina jį bet koku kitu žodžiu, pvz. „dešra“. Spėliotojui atėjus, visi sušunka: „ Dešra“, ir šis užduoda jiems su šiuo žodžiu įvairius klausimus, stengdamasis priartėti prie veiksmo, kurį jis turi atspėti. Ar dešra yra maloni? Ar dešra yra sunki? Ar su ja galima uždirbti pinigų? ...

Trumpi žaidimukai kai netikėtai atsiranda nuobodžiaujančių

- Arbūzas. Jis yra siunčiamas ratu. Įsivaizduojamas. Tokiu judesiu „šliurpšt“ į šoną parodai, kad jį taip siunti. Jei tai padarai į viršų, tai reiškia, kad keiti kryptį. Nesureagavęs žmogus iškrenta iš žaidimo.
- Break. Toks plojimas, kurį galima išmokyti visus ir visiems kartu labai smagu tai daryti. Yra daug plojimo būdų ir juos ne tik smagu mokėti, bet vaikai dažniausiai jiems patys yra labai imlūs ir nori išmokti.

Laužo dainos, žaidimai

- Aparatai. Visi stovi ratu, vidury esantis žmogus beda pirštu į kurį nors žmogų ir sako kuo jam reikia būti. Jis turi ką nors padaryti, nesureagavęs eina į vidurį. Galimi tokie variantai: beždžionė – vidury esantis vaidina, kad kramto, vienas kaimynas glosto galvą, kitas pilvą; dramblys – vidurinis daro straublį (kaire ranka už nosies, dešinę prakiša pro kaire ranka susidariusią kilpą), šoniniai daro ausis; skalbimo mašina – šoniniai daro jos rėmą kvadratinį, vidurinis kvadrato vidurį krato galvą, lyg veikianti skalbimo mašina ☺; mikseris – vidurinis iškelia rankas virš savo kaimynų, jie turi abu pradėti ratu suktis. Šiaip galima ir patiems ką nors gero čia sugalvoti.
- Un-čiki. Visi stoja ratu, pasisukę į dešinę uždeda savo kaimynui ant pečių rankas. Tada eina ratu ir danuoja: “un, dos, tres – un čiki, un čiki, un čiki ahh, un čiki, un čiki, un čiki ahh.” Taip padainavus, rankos perdedamos dar tolimesniam kaimynui ant pečių. Viskas kartojama. Ir dar kartą. Tol, kol jau visi laaaabai susispaudę būna. Tada reikia visiems sėstis vienu metu ant už save esančio žmogaus kelių. Tada taip sėdint eiti ir dainuoti.
- Tomas ir Džeris. Visi turi pasiskirstyti poromis, geriausia mergina - vaikinai. Tada jiems leidžiama pasirinkti, kuo kas nori būti, Tomu ar Džeriu. Taigi, Džerio gyvenimo tikslas – ploti. Galima tai daryti bet kaip

– ranka į koją, koja į koją. O Tomo gyvenimo tikslas, neleisti jam to daryti.

- Laurencija. Visi stovi ratu. Esmė tame, kad kiekvieną kartą, kai yra paminimas vardas Laurencija, arba kokia nors savaitės diena, visi turi atsitūpti. Visi eina ratu ir deklamuoja tokį eilėraštuką (liepkite ir žaidžiantiesiems tai daryti): „ Laurencija, miela, Laurencija tu, kada gi, Laurencija, būsim kartu? Pirmadienį!“ po to viskas kartojama, tik dar pridedama viena savaitės diena ir sakoma “Pirmadienį, antradienį“. Žaidžiama iki tol, kol visos savaitės dienos išvardijamos.
- Atsišaukimas. Publika paskirstoma į keturias (ar penkias, šešias) dalis. Kiekvienai duodamas koks nors pavadinimas ir veiksmas (gali ir patys sugalvoti), pvz. kečupas (tupia į apačią ir skleidžia spaudžiamo kečiupo garsą), ar indėnai (reikia prisidengdami burną ranka). Žaidimas vyksta taip – viena komanda padaro savo judesį du kartus, tada kviečia kitą komandą padarydami jų judesį du kartus. Kviestoji komanda atsiliepia pakartodama savo judesį, ir atlikdama trečiosios komandos judesį dukart.

Dainos su judesiukais

- Važiuoju savo zapuku
Važiuoju savo zapuku
Nežino nieks, kiek jis važiuos,
Jis turi tris ratus duris,

Nežino niekas kiek jis važiuos.

Wum, wum, waka,waka, zum, pyp, pyp.

- Karalius Abraomas
Karalius Abraomas turėjo sūnų,
Kuris nei valgė, anei, gėrė,
Tiktai dainavo, dainavo dainą šią:
Dešinę ranką(visi šoka ratu ir judina dešinę ranką)
....kairę ranką

...

- Ar buvai kada žvejoti, karštą vasaros dienele
Ar buvai kada žvejoti,
Karštą vasaros dienele,
Kada visos mažos žuvys plaukioja pirmyn atgal.

Kai rankas laikai kišenėj,
O kišenės ant sėdynės,
Kada visos mažos žuvys šoka čiki-čiki ta!

- Aš su savo boba

Aš su savo boba išėjau grybauti,
Radau baravyką, negaliu išrauti.

Aš su savo boba - Morta. (2 k.)

Mano bobutė labai silpna buvo,
Beraudama grybą ir pati sugriuvo.

Išsivirsim grybus, nugraibysim taukus,
Duosime šeimynai, kuri dirba laukus.

Ką nesuvalgysim, į terbas sudėsime,
Važiuosim kermašiu, užkandos turėsime.

Oi jūs, grybai, grybai, jūs patieka mano,
Kas jūsų nevalgo, nieko neišmano.

- Ateina naktis (laužo pabaigai)

Ateina naktis,
Saulė jau nuslinko
Nuo kalnų,
Nuo miškų,
Nuo laukų.
- Saldžių sapnų! Užmiki.
Dievs yr čia!

- Buvo negrų sukilimas

Buvo negrų sukilimas
Tolimoje šalyje.

Ir suėdė negrų vadą
Jojo nuosava žmona.

Tumba tumba-rasa, tumba tumba-rasa
Tumba tumba-rasa, tumba tumba-rasa
A-a, aaaa, aaa...

Ir suėdė negrų vadą jojo nuosava žmona.

Plaukė upėmis lavonai
Su išpjautais viduriais.
Peiliai kyšojo iš šonų
Su kraujuojančiais galais.

Krokodilai kėlė puotą,
Rydami kūnus baltus.
Prisiriję užriaumojo
Liūdną giesmę šermenų.

Verkė moterys baltųjų
Stiprių negrų glėbiuose.
O baltieji protestavo,
Verdami katiluose.

- Laužai liepsnoja

Laužai liepsnoja vakaruos,
Pietuose, šiaurėj ir rytuos.

Nuo jų lietuviška daina
Aplėks, pasaulį keldama.

Tad aukim skautiška, lietuviška dvasia,
Žygiui ruoškimės su šypsniu ir daina,
Kurt laužų prie Baltijos,
Tarp girių Lietuvos.

Įžiebę Vilniaus kalvose,
Skautybės ugnį širdyse,
Vis nešam vėliavą aukštai,
Nors ir toli gimti namai.

Nei vandenynai, nei kalnai
Negal atskirti mūs ilgai,
Nuo skautų laukiančių miškų,
Tėvų sodybų ir laukų.

- PIRŠTAIS PIRŠTAIS BAR BAR BAR

Pirštais pirštais bar bar bar
Delnais delnais dar dar dar
Kumščiais kumščiais dun dun dun
O alkūnėm bum bum bum
Rankom rankom klepu klepu
O kojytėm trepu trepu

(Deklamuojant reikia daryti atitinkamus judesius; bar dar
dun bum darom ant stalo ar pan)

- Tam namely

Tam namely tam mažam (rodomas namelio stogas)
Mažas vyras žiūrėjo (ranka prie antakiu pridengiam akis)
Matė kiškį bebėgant (rankomis rodomos kiškio ausys,
kurios lapsi bėgant)
Į dureles bebeldžiant (beldžiama į duris)
Leiskit! Leiskit! Mus vidun (rankomis skėsčiojama
prašantis įsileisti)
Nes medžiotojas nušaus (rodomas šautuvas)
Eikš, kiškeli, eikš vidun (kviečiama užėti)
Meiliai prisiglauski (apsikabinamas ir priglaudžiamas
kiškelis)

(Pirmą kartą dainuojami visi žodžiai ir daromi visi
judesiai. Po to kartojant antrą kartą, pirma eilute tik
niuniuojama ir rodomi judesiai, toliau viskas
dainuojama, trečią kartą – pirmos dvi eilutes
niuniuojamos ir rodomi judesiai, o kitos normaliai
dainuojamos ir t.t., kol visa dainele tik niuniuojama. O
pabaigoje vėl galima visa padainuoti.)

- RAINA KATYTĖ

Raina katyte (su pirštu apvedam aplinkui veiduką)
Riesta nosyte (vedam per nosyte)
Akytes plačios (aplink akytes)
Ausytes stačios (aplink ausytes)

Dailus ūseliai (pirštu piešiame ūselius)
Riesti nageliai (vedame per nagučius)
Kojytes baltos (paglostom kojytes)
Ir visad šaltos (ir pakutenam padukus)

- MANKŠTA

Labas rytas, tau galvyte,
Ausis, nosis ir burnyte,
Labas rytas jums pečiai,
Būkit tiesūs kaip kariai.

Rankos būkit visad stiprios,
Pirštai, būkit visad miklūs.
Į svečius keliaukit
Kojų pirštus pagaukit.

Tu, liemuo lankstykis,
Kojos, patrepsėkit
Ir linksmi pas mamą
Judvi paskubėki.

- PIRŠTUKAI

Pirmasis pirštukas

Vadinas nykštys (sugniaužus pirštus rodyti nykščius arba vienos rankos smiliumi rodyti kitos rankos nykštį).

Jis niekad nosytės

Daugiau nekrapštys (judinkite nykščius į šonus).

Antrasis pirštukas

Smaližius vardu (rodyti smilius).

Jis lenda ir sukas

Kur būna saldu.

Trečiasis pirštukas

Didžiausias iš visų (rodyti didžiuosius).

Aš juo kibirėlį

Per kiemą nešu.

Ketvirtas – bevardis (rodyti bevardžius).

Penktasis – mažiukas (rodyti mažylius).

O aš mažutis- šaunus aš vaikutis

- RYTO DAINA

Vaikas jau pabudo,

Keliasi nosytė,

žiovauja burnytė,

Rausta jau žandai..

Girdi jau ausytės,

Dainą šią mamytės,

Akys prasimerkia,

Jau mane matai. .

Ražosi rankytės
Spardosi kojytės
Dar nenori keltis
Pilvas, nugara.
Bet išaušo rytas,
Reik daug padaryti
Reik daug pamatyti
Jau miegot gana

- Mažas voras lipo medin(rankos sukryžiuotos, pirštai "bėga" rankomis iki galvos)
Iš paskos vaikus jis vedė.
Tik lietaus lašams nukritus(purtomos plaštakos),
Voras žemėn nusirito(pliaukštelėti per kelius).
Vėlei šypsosi saulytė(sukiojamos rankos išskėstais pirštais),
Voras pradeda dairytis(dairomasi į šalis),
Dar kartelį lipo medin(rankos sukryžiuotos, pirštai "bėga" rankomis iki galvos)
Iš paskos vaikus jis veda.
Supa vėjas ant šakų(rankos sugniaužiamos, daromas supamasis judesys)
Daug išdykusių vaikų.

Atsisveikinimo žaidimai

- Galvos. Visi sėdi užsimerkę ir bet kaip susimaišę ant žemės. Vedėjas paliečia kai kurių žmonių galvas ir liepia jiems atsimerkus atsistoti ir sako pvz.: „ Dabar atsistoję palies galvas tų žmonių, su kuriais norėtų nueiti į pasimatymą.“ Kai jie tai padaro, vėl susėda. Tada vedėjas paliečia kitus ir liepia jiems atsistoti ir palieti galvas pvz. tų, su kuriais tikrai labai džiaugiasi susipažinę ir norėtų ir toliau palaikyti ryšius/ su kuriais norėtų permiegoti/ kurie iš esmės jiems nepatiko/kurie galvoja kad yra seksualūs ar dar kokių.
- Lapai ant nugaros. Tiesiog kiekvienam žmogui ant nugaros užkljuojamas lapas ir visi gali ant jo bet ką rašyti. Ką mano apie jį ir pan. Ir tas žmogus nežino kas ką parašė.

Mano žaidimai

Mano žaidimai

Mano žaidimai

Mano žaidimai