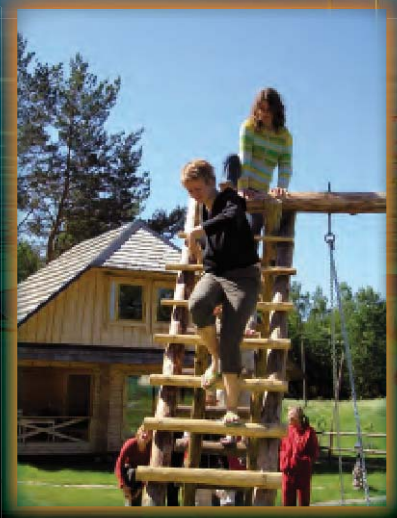




Patyrimo pedagogika ir jos taikymas

Praktinis vadovas jaunimo darbuotojams



**PATYRIMO PEDAGOGIKA
IR JOS TAIKYMAS**

Praktinis vadovas jaunimo darbuotojams

**PATYRIMO PEDAGOGIKA
IR JOS TAIKYMAS**

Praktinis vadovas jaunimo darbuotojams

Vilnius
2008

UDK 341.17(4)

Pa241

Autorės:

Aida Zlataravičienė

Diana Mikalopaitė

Jolita Buzaitytė-Kašalynienė

Roberta Daubaraitė

Vilma Gabrieliūtė

Kalbos redaktorius – Paulius Radzevičius

Patyrimo pedagogika ir jos taikymas

Išleido Jaunimo reikalų departamentas prie Socialinės apsaugos ir darbo ministerijos
Spausdino UAB „Baltijos kopija“, Kareivių g. 13B, 09109 Vilnius

ISBN 9955-568-27-5

Turinys

Įžanginis žodis	7
Įžanga	8
1. Patyrimo pedagogikos teorinės prielaidos	9
1.1. Truputis istorijos	9
1.2. Patyrimo pedagogikos samprata	11
1.3. Iššūkis	14
1.4. Patyrimo pedagogikos tikslai	15
1.5. Kolbo ratas	16
2. Patyrimo pedagogikos taikymas	18
2.1. Taikymo galimybės	18
2.2. Bendrieji patyrimo pedagogikos taikymo tikslai	19
2.3. Patyrimo pedagogikos metodų taikymo sritys	20
2.4. Metodų pasirinkimas	20
2.5. Patyrimo pedagogikos metodų taikymo eiliškumas	21
2.6. Patyrimo pedagogikos taikymo pavojai	22
3. Vadovo vaidmuo ir pasirengimas	24
3.1. Vadovo vaidmuo grupėje	24
3.2. Vadovo gebėjimai	25
3.3. Grupės raidos ypatumai	29
3.4. Programos planavimas	32
3.5. Vadovo pasirengimas dirbti su grupe	34
4. Patyrimo pedagogikos metodai	40
4.1. Susipažinimo metodai	41
4.2. Apšilimo metodas	49
4.3. Įsijautimo metodai	59
4.4. Bendradarbiavimo ir problemų sprendimo metodai	69
4.5. Patyrimo metodai	81
4.6. Pasitikėjimo metodai	85
4.7. Refleksija	88

5. Patyrimo pedagogikos metodų taikymo vertinimas	96
6. Priedai	99
6.1. Laipiojimo virvėmis stacionarių priemonių naudojimo aprašymas	99
6.2. Mazgai	102
6.3. Taisyklės grupių kelionėms vandens telkiniais	106
6.4. Laipiojimo uolomis trasos įrengimas	112
6.5. Kiti pedagoginėje praktikoje taikomi žaidimai	114
Šaltiniai, naudotos literatūros sąrašas	146
Kiti rekomenduotini šaltiniai	149
Metodai	149
Autorės	150
Pabaigos žodis	152

Ižanginis žodis

Valstybinė jaunimo reikalų taryba (nuo 2006 metų rugpjūčio 15 dienos – Jaunimo reikalų departamentas prie Socialinės apsaugos ir darbo ministerijos), įgyvendindama „Derybų dėl bendradarbiavimo jaunimo politikos srityje tarp Lietuvos Respublikos Valstybinės jaunimo reikalų tarybos ir Vokietijos Federalinės Respublikos Federalinės šeimos, senjorų, moterų ir jaunimo reikalų ministerijos 2004 ir 2005 metais protokolą“, organizavo patyrimo pedagogikos mokymo kursus. Mokymo kursai buvo sudaryti iš dviejų dalių. Viena dalis vyko Vokietijoje, o kita – Lietuvoje.

Dalyvauti šiuose kursuose buvo kviečiami su jaunimu dirbantys asmenys. Konkurso būdu buvo atrinkta 16 asmenų, turinčių patirties ir praktinių įgūdžių, dirbant tiesiogiai su jaunimu, naudojant patyrimo pedagogikos metodus. Dvi grupės po 8 asmenis turėjo galimybę dalyvauti patyrimo mokymo kursų dviejose dalyse. Partneriai iš Vokietijos mokymų metu dalyvius supažindino su patyrimo pedagogikos teorija ir praktinių metodų taikymu.

Siekiant užtikrinti dalyvių patirties, perimtos dalyvaujant dviejų dalių kursuose, sklaidą, Valstybinė jaunimo reikalų taryba inicijavo praktinio vadovo „Patyrimo pedagogika ir jos taikymas“ jaunimo darbuotojams išleidimą. Tikimės, kad šis vadovas padės su jaunimu dirbantiems asmenims vykdyti veiklas naudojant patyrimo pedagogikos metodus.

Jaunimo reikalų departamentas prie
Socialinės apsaugos ir darbo ministerijos

Ižanga

2004 metų vasarą Valstybinė jaunimo reikalų taryba (VJRT) paskelbė seminaro „Patyrimo pedagogikos praktika“, skirto neformalaus ugdymo įstaigose dirbantiems pedagogams, dalyvių atranką. Tačiau daugelis klausė: kas yra „Patyrimo pedagogika“?

Kiekvienas, susidomėjęs šiuo pasiūlymu, ieškojome atitikmenų savo darbuose, tačiau negalime paprastai pasakyti, iš kokių dalių susideda patyrimo pedagogika, neišbandę jos praktiškai. Todėl šis seminaras buvo skirtas suprasti ir surasti, o svarbiausia – šią patirtį pritaikyti dirbant su jaunimu. Norint pažvelgti į modernią patyrimo pedagogiką ir suprasti jos ypatumus, reikia ne tik nagrinėti istoriją, bet ir kitus šios pedagogikos aspektus ir formas.

Pirmojoje dalyje pristatysime patyrimo pedagogikos sampratą ir požymius. Pristatydami patyrimo pedagogikos apibrėžimus, pasistengsime juos paanalizuoti ir pritaikyti šiandienai. Taip pat apibrėšime patyrimo pedagogikos tikslus. Moderniosios patyrimo pedagogikos taikymo galimybės yra labai plačios, tad antrojoje dalyje tai panagrinėsime kiek išsamiau. Taip pat užsiminsime apie svarbius patyrimo pedagogikos metodų taikymo aspektus ir metodų taikymo eiliškumą, išskirsime ir kiekvieno metodo etapo bruožus.

Penktojoje gerosios praktikos gairių dalyje didelį dėmesį skirsime vadovo pasirengimui ir grupės raidos fazėms. Svarbu tikslingai suplanuoti grupės procesus, – supažindinsime su programos planavimu, grupės raidos ypatumais ir tinkamos veiklos pasirinkimu.

Į šeštąją gerosios praktikos gairių dalį sudėjome dalį tipiškiausių metodų, taikomų patyrimo pedagogikos praktikoje. Išskyrėme susipažinimo, apšilimo, įsijautimo, problemų sprendimo ir bendradarbiavimo metodus. Svarbu atkreipti dėmesį, kad patyrimo pedagogikos metodų taikymas didžiausia dalimi priklauso nuo tinkamai pasirinktos refleksijos būdų, todėl didesnę apibendrinimą skirsime būtent jai.

Septintojoje dalyje įvardysime patyrimo pedagogikos metodų taikymo įvertinimą ir patyrimo pedagogikos įvertinimą.

Prieduose rasite reikalingos informacijos, ne tik kaip taikyti metodus, bet ir nuorodų į tam tikras saugumo taisykles.

Tačiau asmeninė patirtis įgyta šiuose VJRT organizuotuose seminaruose įrodė, kad teorija, kurią čia sudėjome, yra tik priemonė, o svarbiausi patyrimo pedagogikos veikimo principai yra – patirti, išgyventi ir pritaikyti.

1. Patyrimo pedagogikos teorinės prielaidos

1.1. Truputis istorijos

Šiose gerosios praktikos gairėse nesutalpinsime visos patyrimo pedagogikos istorijos, nes jos istorija turi ir filosofinės, pedagoginės, ir psichologinės istorijos aspektų. Tai įrodo, kad patyrimo pedagogika nėra naujai išrasta pedagogikos šaka, bet gyvuoja nuo senų laikų ir buvo taikoma kaip metodas kiekvieno laikotarpio ugdymui pastūmėti į priekį.

Šiuolaikinės patyrimo pedagogikos pradžia siejama su Jaeno Jacques'o Rousseau, Henry Davido Thoreau, Kurto Hahno vardais. Visi jie kritikavo visuomenes, kuriose gyveno, už jų ydas ir dirbtinumą, siūlė naujus ugdymo metodus, kurie leistų sukurti geresnę visuomenę.

Naujaisiais laikais Jaenas Jacques'as Rousseau (1712–1778) savo knygoje „Emilis, arba Apie auklėjimą“ pasisakė už natūralų asmenybės ugdymą: per veiksmus, išgyvenimus ir patirtį. Jis teigė, kad „viskas yra gerai, kas iš Kūrėjo rankų ateina ir žmogaus rankose išsiskleidžia“, šis žymus teiginys dažnai lyginamas su posakiu „Sugrįžkime į gamtą“. J. J. Rousseau tikslas buvo auklėjimas be auklėtojo, jis manė, kad „natūrali bausmė, kylanti iš neigiamos pasekmės ar neteisingo poelgio, ugdo laisvą asmenybę“ (cituojama L. Schmidts, 1995).

J. J. Rousseau galima pavadinti į veiksmą orientuotu mokytoju. „Gyvenimas – tai ne kvėpavimas, bet veiksmas“ (cituojama L. Schmidts, 1995).

Patyrimas ir tiesioginis ryšys yra du atraminiai stulpai J. J. Rousseau ugdymo utopijoje. Jo pedagoginė koncepcija paremta veiksmiais, išgyvenimais ir patirtimi jau 18 amžiuje padėjo pagrindus patyrimo pedagogikos raidai.

Po 100 metų šį darbą tęsė Davidas Henry Thoreau (1817–1862). D. H. Thoreau laikomas paprastumo ir vientvės mokytoju. Jis kritikavo savo amžininkus, jų gyvenimo būdą, kuris, jo manymu, dėl vyraujančios prabangos, patogumų, civilizacijos ir modernios technikos prarado natūralumą. D. H. Thoreau ieškojo pirminių žmogaus gyvenimo poreikių ir, priešingai nei J. J. Rousseau, pats bandė tai patirti. Dvejus su puse metų jis gyveno pasistatytame namelyje miške prie upelio

netoli Konkordo (Masačiusetas), kad atskirtų tikruosius žmogaus poreikius ir pajustų tikrąją laisvę. Šis „miško eksperimentas“ padėjo D. H. Thoreau sukurti pedagogikos koncepciją, paremtą tiesioginiu ryšiu su gamta, akimirka ir svarbiausia – asmenine patirtimi. Jis teigė, kad „kiekvienas turime surasti savo gyvenimo kelią, o pedagogai turi padėti tai padaryti“ (cituojama P. D. Stern, 1970).

Vienu iškiliausių „Moderniosios patyrimo pedagogikos tėvų“ laikomas Kurtas Hahnas (1886–1974). Beveik visos patyrimo pedagogikos koncepcijos šiandien remiasi K. Hahno „Patyrimo terapija“. Nors jis nestudijavo pedagogikos ar sociologijos, tačiau savo pragmatiškomis išvalgomis paveikė įvairias pedagoginės disciplinos sritis. Savo idėjomis jis stengėsi pasipriešinti tokiems negatyviems visuomenės reiškiniams:

- žmogiškosios užuojautos trūkumui;
- žmogaus fizinės būsenos pablogėjimui;
- iniciatyvos ir spontaniškumo mažėjimui;
- atidumo artimui trūkumui.

Jis manė, kad patyrimo pedagogika turi padėti išspręsti šias įsise-nėjusias visuomenės problemas ir gydančiomis jėgomis skatinti asme-nybės raidą (cituojama H. Bauer, 1995).

K. Hahnas sukūrė „Patyrimo terapiją“, arba ugdymo modelį, pa-remtą keturiais patyrimo pedagogikos elementais:

- fizinio aktyvumo didinimu;
- pagalba artimui;
- projektais;
- ekspedicijomis.

Sėkminga patyrimo pedagogikos terapija priklauso nuo įvykio pa-tyrimo kokybės. Jei įvykio dalyvis priims tai kaip nepaprastą iššūkį, tai to įvykio patyrimo poveikis bus kur kas didesnis. Atmintyje išlieka gy-dantys prisiminimai, kurie dar ilgus metus gali sėkmingai daryti įtaką tolesniems asmens veiksams (cituojama H. Bauer, 1995).

K. Hahnas suprato, kad asmenybės ugdymo aplinką sudaro gam-ta ir gyvenimo būdas. Svarbiausia, kad situacija būtų priimta rimtai. „Šiais laikais, kai pasaulis perpildytas technologijomis ir įvairiomis naujovėmis, tiesumas, tikrumas, autentiškumas yra ypač svarbūs. Fi-zinis pajėgumas ir psichinių bei fizinių pastangų pojūtis yra šiandie-

ninės modernios patyrimo pedagogikos atspirties taškas“ (T. Fischer, 1995).

A. Reiners (1995) rašė, kad K. Hahno suskurtas metodas turėjo suteikti galimybę jauniems žmonėms asmeninę patirtį apmąstyti iš individo ir grupės nario pozicijų. Ji manė, kad sunkiausias uždavinys taikant šį metodą yra išmokyti dalykų pritaikymas kasdienybėje. Kadangi taikant patyrimo pedagogikos metodus patirtis įgyjama ekstremaliose situacijose, kyla klausimas, kaip ją pritaikyti kasdieniame gyvenime.

1.2. Patyrimo pedagogikos samprata

Patyrimo sąvoka dažnai prilyginama tokioms sąvokoms: aktyvumas, įtampa, pokyčiai, autentiškumas, emocionalumas. Šios sąvokos apibūdina ypatingus ir nekasdienius išgyvenimus. Taigi patyrimą galima prilyginti naujam, nepažįstamam ir neįprastam išgyvenimui. Psichologijoje patyrimas prilyginamas tokiems reiškiniams kaip požiūris į aplinką, požiūris į asmeninius veiksmus, dvasinius ir fizinius procesus bei tarpasmeninius santykius. „Patyrimas, nuo žodžio patirti, kuris lietuvių kalbos žodyne aiškinamas taip: įgyti praktinių žinių, pajusti, gauti“ (Aiškinamasis žodynas). Patyrimas taip pat siejamas su teigiamais ar neigiamais jausmais arba prisiminimais. Kiekvienam žmogui patyrimas yra asmeninis ir subjektyvus, tai, kas priimama be dvejojimo ar abejonės.

Pedagogikoje patyrimai gali būti pageidaujami ir norimi, tačiau sunkiai planuojami ir nuspėjami. Jie yra atsitiktiniai, netyčiniai nutikimai, kurie vadovaujantis asmenine klasifikacija, suskirstomi į patyrimų grupes, o per refleksiją ir palyginimus su kitais patyrimais po tam tikro laiko virsta patirtimi (A. Reiners, 1995). Kadangi patyrimai yra atsitiktiniai ir asmeniniai, sunku juos tikslingai pakreipti ir pedagogiškai suplanuoti. „Modernios patyrimo pedagogikos ugdomasis kompleksas sudarytas taip, kad mokymosi tikslas, poveikis ir patirtis būtų įmanomi“ (B. Heckmair, 1999). Tačiau šiuolaikinė patyrimo pedagogika patyrimo kilmės ar atsiradimo priežasties problemos nenagrinėja, ji dėmesį sutelkia ties tiesioginės ir asmeninės patyrimo poveikio kokybės problema.

Patyrimo pedagogika – tai procesas, kuriame ugdymas vyksta per asmeninę patirtį. Tačiau ne kiekvieną iškylą gamtoje ar plaukiojimą kanojomis, kai vėjo stiprumas siekia 4 balus, galima pavadinti patyrimo pedagogika. „Patyrimo pedagogikos priemonės išsiskiria išgyvenimais, kurių pagrindu sukuriama patirtis, nebūtinai įveikiant didelius pavojus. Lemiamas sėkmingos patyrimo pedagogikos veiksnys yra ne elgesio pokytis ir patirtas išgyvenimas, bet noras savo veiksmus įvertinti, apmąstyti, keisti“ (A. Reiners, 1995).

Patyrimo pedagogika dažnai suprantama kaip formalaus jaunimo ugdymo alternatyva ir papildymas. Savo esme patyrimo pedagogika siejama su neformaliu jaunimo ugdymu. Tik ten įmanomas kūrybin-gas asmenybės ugdymas. Šiam tikslui pasiekti K. Hahnas įvardija ke-lias būtinas priemones:

- Patyrimo visuma, t. y. širdis, rankos ir protas turi sąveikauti visos užduoties metu;
- Patyrimo situacijos turi turėti pradžią ir pabaigą, konkretų lai-ką;
- Kiekvieno grupės nario naujų situacijų atvirą interpretavimą pri-valo lydėti pedagogas.

Dvidešimtajame šimtmetyje patyrimo pedagogika tapo populiari, apie ją buvo daug rašoma, todėl sukurta ir daug įvairių apibrėžimų. Tačiau vieno konkretaus nėra dėl kelių priežasčių:

- Yra dalis apibrėžimų, kurie ir sinonimiškai, o kartais konkuren-ciškai vartojami, norint apibūdinti santykį tarp patyrimo ir pe-dagogikos;
- Patyrimo pedagogikos diskusijose pastebima tendencija, kad be-veik kiekvienas į veiksmą orientuotas mokymo pasiūlymas yra įvardijamas kaip patyrimo pedagogika;
- Šiandien yra didesnė projektų pasiūla, kuri apima tiek trumpa-laikius (kelių dienų), tiek ilgalaikius (kelių mėnesių) projektus (pvz., buriavimas, mainai kitose šalyse ir pan.).

Geriausiai patyrimo pedagogiką, autorių nuomone, apibrėžia Hec-kmeier ir Milchl (1999), kurie teigia, kad patyrimo pedagogika yra į veiksmą orientuota metodika, siekianti per konkretų mokymosi pro-cesą mesti jauniems žmonėms psichinį, fizinį ir socialinį iššūkį, kuris lems asmenybės raidą ir padės atsakingai planuoti savo gyvenimą.

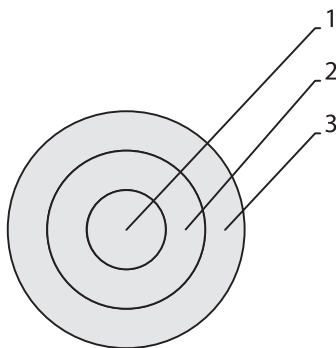
Šiandieninės patyrimo pedagogikos objektas yra ne asmuo, o grupė. Užduotis arba grupei duodamas iššūkis. Grupė suteikia iššūkiui socialinį aspektą, nes norint atlikti užduotį reikia sukaupti mintis, suvaldyti emocijas (psichinis aspektas), įdėti fizinių pastangų (fizinis aspektas) ir dar veiksmus derinti, aptarti su kitais grupės nariais, padėti vieni kitiems, nes užduotį būtina atlikti visiems kartu (socialinis aspektas). Taip išsprendžiama įgytos patirties panaudojimo arba taikymo kasdieniame gyvenime problema. Užduoties įveikimas, pavyzdžiui, nusileidimas virve nuo statau skardžio, įkopimas į kalną, persikėlimas per upę ir pan., suteikia pasitenkinimą, pasididžiavimą savimi: „aš tai galiu, aš tai padariau“, kuris prisideda prie asmeninės vertės padidėjimo. Ypač šis jausmas yra svarbus, jei man nesiseka kitose srityse. Vadinasi, suteikiama galimybė išgyventi sėkmę ir šis malonus jausmas perkeliamas į kasdienį gyvenimą.

Užduoties įveikimas drauge su kitais lavina dalyvių socialinę kompetenciją, kuri irgi gali būti lengvai perkeliama į kasdienį gyvenimą.

Apibendrinant galima pasakyti, kad patyrimo pedagogika yra mokymasis per patirtį ir mokymasis iš savo patirties. Mokymasis per patirtį vyksta tiesiogiai dalyvaujant patyrimo pedagogikos programose, ieškant užduoties sprendimo būdų (pvz., kaip su duotomis priemonėmis atlikti užduotį), naudojant technines, dalykines ar specialiąsias žinias ir įgūdžius (pvz., rišant mazgus, naudojant virves, leidžiantis virvėmis, laipiojant uolomis, irkluojant, buriuojant ir pan.). Principas yra paprastas – sužinau ir išbandau. Mokymasis iš patirties vyksta tada, kai dalyviai savo patirtį apmąsto patys sau ir / ar aptaria grupėje. Šiuo atveju svarbu ne užduoties atlikimo technika, priemonės, užduoties atlikimo ar neatlikimo faktas, o patirtis, kuri yra įgyjama grupei bendraujant užduoties atlikimo metu. Tam, kad ši patirtis būtų naudinga, kad iš jos padarytume išvadas ir pasimokytume, ją būtina aptarti ir / ar apmąstyti, pvz., kaip grupėje buvo priimami sprendimai, kokį vaidmenį kiekvienas dalyvis vaidino atliekant užduotį, kas padėjo atlikti užduotį, kas trukdė, kaip jautėsi dalyviai užduoties atlikimo metu ir pan. Taip yra kaupiama socialinė kompetencija, kurią nesunkiai galima perkelti į kasdienio gyvenimo sritį.

1.3. Iššūkis

Jau buvo minėta, kad patyrimo pedagogikoje reikalingas iššūkis. Iššūkis paprastai viršija asmens jėgas, galimybes, gebėjimus, brandumą ar fizinį pasirengimą, todėl jis reikalauja didesnio susikaupimo, pastangų nei įprasta kasdienė veikla. Patyrimo pedagogikos metodai meta grupės nariams iššūkį, kuris išmuša iš ramaus, patogaus gyvenimo, atsipalaidavimo būsenos ir leidžia pajusti įtampą ir stresą. Stresas priverčia mobilizuoti psichines ir fizines jėgas bei energiją. Visą žmogaus būvį galima suskirstyti į tris zonas: komforto, streso ir panikos (1 paveikslas).



1 pav. 1 – komforto zona; 2 – streso zona; 3 – panikos zona

Komforto zonoje mums viskas žinoma ir įprasta, todėl joje esame ramūs ir atsipalaidavę. Tačiau ramybės ir atsipalaidavimo būsenoje nieko negalima išmokti, nebent mechaniškai atkartoti automatiniiais tapusius veiksmus, skaityti romaną arba žiūrėti televizorių. Norint ko nors išmokti, būtina išeiti iš komforto į streso zoną. Stresas sužadina, priverčia sutelkti dėmesį, valią, fizines ir psichines galias, todėl esame pasiruošę įveikti užduotį, tampame atviri naujai patirčiai ir mokymuisi. Taigi iššūkis išveda mus iš komforto į streso zoną ir tik būdami streso zonoje mokomės ir išmokstame, pavyzdžiui, geriausiai žinios lenda į galvą paskutinę dieną, naktį prieš egzaminą, arba užduoties atlikimo terminą. Už streso zonos yra panikos zona. Panikos zonoje prarandame veiksmų ir jausmų kontrolę, visą esybę apima baimė, kuri

paralyžiuoja mintis ir veiksmus arba prarandama savikontrolė. Šioje zonoje galimi du elgesio būdai: sustojama vietoje (gali būti šaukiama, verkiama, plūstamasi ir pan.) arba veikiama nesąmoningai, chaotiškai, neprognozuojamai. Ir vienu, ir kitu atveju panikos zonoje mokymasis nutrūksta.

Taigi patyrimo pedagogikos specialisto užduotis yra pateikti jauniems žmonėms iššūkį, ištumti iš komforto į streso zoną, tačiau būtina atidžiai stebėti, kad jie nepakliūtų į panikos zoną, kur ne tik nieko nedaroma, bet ir nebekontroliuojama savo veiksmų. Tada užsiėmimą būtina nutraukti. Atsidūrus dalyviui panikos zonoje pedagogas privalo su juo kalbėti, pajuokauti, nuraminti. „Sunkiam“ dalyviui galima leisti rasti išeitį pačiam, kad pabūtų nepatogioje situacijoje. Kitais atvejais galima padėti dalyviui įvykdyti užduotį. Paguodžiant nesėkmę patyrusių dalyvį, galima vadovautis keliais principais

- Bandymas svarbiau nei rezultatas;
- Kelias yra tikslas.

Kuo daugiau įgyjame patyrimo, tuo didesnė darosi, plečiasi komforto zona, o streso zona mažėja. Kiekvienas žmogus turi skirtingos apimties komforto zoną, ta pati užduotis, vienam gali būti didžiulis iššūkis, o kitam vienas niekis, įprastas dalykas. Patyrimas kaupiamas ir komforto zona plečiasi pamažu, ne dideliais šuoliais, o mažais žingsneliais. Todėl parenkant užduotis būtina atsižvelgti į turimą dalyvių patirtį.

1.4. Patyrimo pedagogikos tikslai

Buvo minėta, kad patyrimo pedagogikoje iššūkis turi psichinį, fizinį ir socialinį arba asmeninį ir socialinį aspektus, vadinasi, patyrimo pedagogikos tikslai yra orientuoti į asmens asmeninių ir socialinių kompetencijų ugdymą:

Asmeninės kompetencijos

- Sąmoningas silpnųjų ir stipriųjų asmeninių savybių įvertinimas;
- Pasitikėjimo savimi ir asmeninės vertės gerinimas;
- Teigiamų asmeninių savybių ugdymas;
- Baimių įveikimas;
- Kūrybingumo, iniciatyvumo, spontaniškumo skatinimas;

- Realistinis mąstymas;
- Savo vertybių sistemos nagrinėjimas;
- Atsakomybės ir nuoseklumo skatinimas.

Socialinės kompetencijos

- Skatinimas labiau įsiklausyti į kitą žmogų;
- Kontaktų užmezgimas;
- Sprendimų priėmimo ir bendradarbiavimo, komandinio darbo gerinimas;
- Stereotipų laužymas;
- Empatiškumo ugdymas;
- Konfliktų sprendimo gerinimas.

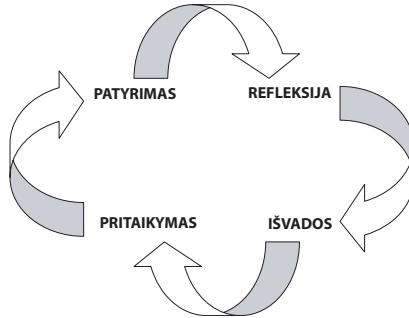
Ekologinio sąmoningumo ugdymas arba mokymas, kaip elgtis gamtoje, kad jai nebūtų pakenkta.

Nekirsti žalių medžių, nekurti laužų neleistinoje vietoje arba kaip pasidaryti laužavietę, kurią vėliau būtų galima lengvai panaikinti ar paslėpti, nepažeisti medžių žievės, nepalikti po savęs žymių, pvz., duobių, šiukšlių, nulaužtų medžių ir pan.

Reikėtų paminėti, kad dalykinės, specialiosios, techninės žinios ir įgūdžiai (pvz., baidarės valdymas, laipiojimas uolomis, naudojimosi virvėmis technikos ir pan.) yra svarbūs patyrimo pedagogikoje, bet ne pagrindiniai. Nes jos tikslas nėra profesionalumas, meistriškumas, kurioje nors sporto šakoje, o šios sporto šakos elementų panaudojimas socialinei dalyvių kompetencijai ugdyti.

1.5. Kolbo ratas

Davidas Kolbas (1984) teigia, kad mokymasis vyksta naudojant sukauptą patirtį ir yra nuolatinis procesas. Patyrimo pedagogikos dalyvis stengiasi perprasti naują mokymo medžiagą naudodamasis sukaupta patirtimi ir gabumais. D. Kolbas (1984) išskiria mokymąsi kaupiant patirtį ir ją perdirbant. Šis procesas vyksta keturiais etapais. Dviejuose etapuose mes patirtį kaupiamo (abstrakčiai / analitiškai arba konkrečiai / praktiškai), kituose dviejuose etapuose patirtį perdirbame (žmogaus viduje vykstančiais pastebėjimais ir mąstymais arba konkrečiu veikimu) 2 paveikslas.



2 pav. D. Kolbo mokymosi ratas

1. **Patyrimas.** Pirmame etape patiriame. Šiame etape svarbu būti atviram ir neturėti išankstinės nuomonės.
2. **Refleksija.** Šiame etape patyrimą apmąstome, analizuojame per asmeninius pastebėjimus. Mokymosi objektas visapusiškai aptariamas.
3. **Išvados.** Po pirmųjų dviejų etapų galime daryti tam tikras išvadas: paaiškinimus to, kas vyko, sukurti taisykles ar teorijas.
4. **Pritaikymas.** Mokymosi medžiaga tampa apčiuopiama ir šiame etape ją galime išbandyti, remdamiesi padarytomis išvadomis, paaiškinimais, sukurtomis taisyklėmis ar teorijomis. Šiame etape gautas rezultatas mums suteikia naujų patirčių bei suvokimų ir mokymosi ratas prasideda iš naujo.

2. Patyrimo pedagogikos taikymas

2.1. Taikymo galimybės

Šiandieninėje visuomenėje patyrimai siejami su nuotykiiais, laisvalaikio praleidimu atrakcionų parkuose, linksmuosiuose baseinuose, dalyvavimu nuotykinėse kelionėse. Kodėl taip yra? Mūsų visuomenėje patyrimo rizikos siekimas yra toks didelis, kad net ir paprasti vartotojiškieji interesai pateikiami kaip patyrimo šaltiniai dėl vienos labai svarbios ekonominės priežasties – kad būtų geriau parduodami (cituojama Heckmair / Milch, 1999). Svarbu atskirti, kad neperkame patyrimo, tik jo pasiūlą. Šiandien nebeliko asmeninės rizikos, o jaunimas jos semiasi vartodamas narkotikus, dalyvaudamas gatvės lenktynėse, muštynėse, kitoje rizikingoje veikloje.

Tačiau patyrimai nėra tai, ką galima turėti, o tai, ką privalome turėti, kad kažkuo taptume (cituojama Heckmair / Milch, 1999).

Patyrimo pedagogika yra viena iš svarbiausių priemonių, taikomų darbui su grupėmis, ir nori veikti ten, kur kitos priemonės yra neveiksmingos. Visas skirtingas formas aprašyti būtų beprasmiška, todėl apsibosime tik svarbiausiomis. Patyrimo pedagogika gali būti taikoma:

1. Neformaliojo jaunimo ugdyme, pvz., jaunimo grupėms, siekiant tiesioginės veiklos efektyvumo.
2. Formaliojo jaunimo ugdyme, pvz., klasei, siekiant gerinti atmosferą, pasitikėjimą kitais, atstumtųjų integraciją.
3. Neorganizuoto jaunimo grupėms, siekiant skatinti jų motyvaciją, asmeninės vertės kėlimą, savęs pažinimą.
4. Priklausomybių prevencijoje.
5. Terapijos forma darbe su neįgaliais žmonėmis.
6. Patyrimo pedagogika siūloma kaip paslauga firmoms ir įstaigoms, siekiant gerinti komandinį darbą, motyvaciją, veiklos efektyvumą.
7. Darbe su rizikos grupės jaunimu, siekiant gerinti socializacijos procesus.

2.2. Bendrieji patyrimo pedagogikos taikymo tikslai

Patyrimo pedagogikos rūpestis yra mokant perduoti žmogui asmenybės raidos ir socialinės integracijos žinias, vertybes ir sugebėjimus. Mokymasis yra svarbi mūsų gyvenimo sudedamoji dalis. Nuo gimimo mes mokomės savaime suprantamų gyvenimiškų dalykų ir kartais kasdienio išgyvenimo.

Bendrieji patyrimo pedagogikos taikymo tikslai gali būti:

- Pagalbos sau ir kitiems gebėjimų ugdymas;
- Atsakomybės ir iniciatyvos priėmimo ugdymas;
- Savikritiškos asmenybės formavimas;
- Fizinio aktyvumo didinimas;
- Vertybių perteikimas;
- Vaidmenų tarp grupės narių paskirstymas;
- Išteklių atradimas;
- Asmeninių vertybių ir tikslų formavimas;
- Pralaimėjimų ir pergalės priėmimo ugdymas;
- Problemų sprendimo strategijų atradimas;
- Motyvacijos skatinimas;
- Naujų ryšių užmezgimo skatinimas;
- Savo ribų praplėtimas;
- Jausmų priėmimas ir išreiškimas;
- Pasitikėjimo savimi ir asmeninės vertės ugdymas;
- Sėkmingos baimės nugalėjimo ugdymas;
- Išvermingumo ugdymas;
- Tikrojo džiaugsmo patyrimas;
- Atsakingumo už gamtą ir aplinką ugdymas;
- Bendravimo įgūdžių ugdymas;
- Įsitikinti, kad visuomenėje egzistuoja tam tikri vaidmenys ir elgesio normos;
- Bendradarbiavimo skatinimas;
- Asmeninės iniciatyvos ugdymas;
- Postūmis turiningai praleisti laisvalaikį;
- Savianalizės gebėjimų ugdymas;
- Alternatyvių elgesio normų išbandymas;
- Įsiklausymo į kitą asmenį ugdymas.

Mokymosi proceso viduryje yra kasdienis užduočių įveikimas, kur kiekvienas išgyvena asmeninę patirtį (žinios, gabumai, vertybės įgyjamos per tiesioginę patirtį). „Mokymasis remiasi patyrimu, o patirtimi jis tampa tik tada, kai patirtas dalykas apmąstomas ir transformuojamas“. Patirties mokymasis vyksta taip, kad refleksija yra atsakinga už pokyčius. Patyrimo pedagogika remiasi veiksmu ir visuma.

2.3. Patyrimo pedagogikos metodų taikymo sritys

Dažnai patyrimo pedagogikos metoduose taikomos sportinės užduotys. Tačiau pastaraisiais metais atsiranda bandymų, patyrimo pedagogikos metodus taikyti visose jaunimo ugdymo srityse. Patyrimo pedagogikos metodų taikymui pasirenkama:

- Laipiojimas uolomis;
- Plaukiojimas kanojomis, kajakais, baidarėmis;
- Žygiai dviračiais ar mopedais;
- Žemieji ir aukštieji elementai, virvių sodai;
- Kalnų žygiai;
- Slidinėjimas;
- Žygiai į urvus;
- Buriavimas;
- Vienatvės išgyvenimo žygiai.

Taikant patyrimo pedagogikos metodus šiose srityse, svarbu tinkamai suplanuoti veiklą, kuri truks kelias dienas, gerai išmanyti pasirinktą sporto šaką ir imtis visų saugumo elementų naudojant pasirinktas priemones.

Nuotykiniai žaidimai

Nuotykiniai žaidimai gali tęstis nuo minutės iki kelių valandų, tuo jie skiriasi nuo gamtoje susikurtų situacijų. Šie metodai nereikalauja didelio pasirengimo ir gali vykti spontaniškai.

2.4. Metodų pasirinkimas

Patyrimo pedagogikos metodų pasiūla atsiranda ne tiesiogiai iš nuotykinųjų sričių, bet iš to, kaip ji yra naudojama, pristatoma ir kombinuojama. Kokios priemonės ir metodai bus parinkti patyrimo pedagogikai įgyvendinti, priklausys nuo kelių aspektų:

Patyrimo pedagogikos taikyme dalyvaujančiųjų:

- Dalyvių skaičiaus;
- Dalyvių amžiaus ir lyties;
- Dalyvių tarpusavio santykių;
- Dalyvių gebėjimų ir žinojimų;
- Problemų ir deficitų;
- Norų, domėjimosi ir poreikių;
- Žaidimų ir sportinių užsiėmimų patirčių;
- Grupės struktūros išmanymo.

Vadovo pasirengimo:

- Dalyvių pažinimo;
- Projekto vietos žinojimo;
- Konkrečių tikslų grupėje siekimo;
- Asmeninių sugebėjimų;
- Žaidimų repertuaro / konkrečios sporto srities išmanymo.

Išorinių reikalavimų darbui su grupe:

- Tikslaus laiko ir trukmės;
- Projekto vietos;
- Projekto įtraukimo į kitas dalyvių veiklos sritis;
- Institucinių rėmų;
- Finansinių galimybių.

2.5. Patyrimo pedagogikos metodų taikymo eiliškumas

- Susipažinimo metodai;
- Apšilimo metodai;
- Įsijautimo metodai;
- Bendradarbiavimo, problemų sprendimo metodai;
- Refleksijos, įvertinimo metodai.

Kiekvieno metodo eiga turi tam tikrus etapus ar žingsnius:

1. Instrukcija. Svarbiausias instrukcijos tikslas yra aiškus užduoties formulavimas, aiškaus laiko ir taisyklių išsakymas. Atsižvelgiant į tai, kas dalyvauja, galima pajavairinti, pasunkinti ar palengvinti užduotį.
2. Pasirengimas užduočiai. Šio etapo tikslas leisti grupei suprasti, ko iš jos ši užduotis reikalauja. Galima skirti laiko grupės nariams aptarti veiksmus, tikslingai juos suplanuoti.

3. Vykdymas. Tikslas skatinti grupės augimo procesą. Vadovas gali sukurti įvairias įtampas: limituoti laiką, daryti įvairias sankcijas tiems, kas nesilaiko taisyklių.
4. Refleksija. Skirta savo vietos grupėje nustatymui. Joje įmanomi atsakymai į šiuos klausimus:
 - Kaip jaučiausi aš pats, koks yra mano, kaip grupės nario, vaidmuo: aktyvus, pasyvus;
 - Kaip stebėjau išorėje vykčius veiksmus, ką mačiau, kaip jaučiausi;
 - Kaip aš juos iš savo asmeninių pozicijų interpretavau.

Refleksija taikoma tik prie įsijautimo, bendradarbiavimo, problemų sprendimo metodų. Kiekvienas pedagogas, taikantis patyrimo pedagogiką pirmiausia turėtų pats išbandyti siūlomus metodus ir su kitais pedagogais aptarti juos ir įgytą patirtį. Asmeninė patirtis ir refleksija pastūmės mokyti, to tikslas – peržiūrėti, galimais atvejais pakeisti, nusistovėjusias normas, vertybes, veiksmus ir mąstymą (cituojama Reiners, 1995).

Kita svarbi patyrimo pedagogikos metodų taikymo savybė yra savanoriškumas. Kiekvienas žmogus turi savanoriškai apsispręsti, ar jis dalyvaus tokioje programoje, atliekant užduotį ar ne. Savanoriško dalyvavimo principas pagrįstas tuo, kad mokymo sėkmės negalime reikalauti, todėl ji priklauso nuo asmeninio pasirinkimo (cituojama A. Reiners, 1995).

2.6. Patyrimo pedagogikos taikymo pavojai

1. Grupei vykdant užduotį vadovui svarbu atkreipti dėmesį į šias situacijas, kurias svarbu vėliau aptarti refleksijos metu:
 - a) Kurie grupės nariai dominuoja ir „neleidžia“ pasireikšti kitiems, kurie lieka pasyvūs stebėtojai;
 - b) Ar yra grupėje silpnesnis narys, kuriuo kiti grupės nariai manipuliuoja, koks santykis su šiuo žmogumi lieka atlikus užduotį;
 - c) Kurie grupės dalyviai nesilaiko taisyklių ir drausmės;
 - d) Kokios emocijos vyrauja grupėje (pyktis, džiaugsmas, azartas ir t. t.);

- e) Ar užduoties atlikimas nevyksta per daug individualiai (kiek dalyviai bendrauja)
 - f) Kaip dalyvis reaguoja į neigiamus kitų grupės narių grįžtamuosius ryšius;
 - g) Ar kuris nors dalyvis nepuolė į paniką;
 - h) Ar silpnesnieji grupės nariai išstumiami iš užduoties;
 - i) Kuris dalyvis pervertina savo galimybes;
2. Fizinis susižalojimas (kai užduotys „reikalauja“ fizinio pasirengimo);
 3. Nesugebėjimas suvaldyti grupės procesų;
 4. Kai vadovas per daug pasitiki savimi ir asmeninį tikslą laiko aukščiau už grupės tikslus. Pvz., vienas vadovas turėjo tikslą įlipti į kalną ir neatkreipė dėmesio į grupę, kuri nebuvo pasiruošusi, neturėjo jėgų. Buvo didžiulis grupės nusivylimas vykdyta veikla. Po tokių nusivylimų sunku „uždegti“ grupę dar kartą mėginti atlikti tą pačią užduotį.

3. Vadovo vaidmuo ir pasirengimas

3.1. Vadovo vaidmuo grupėje

Patyrimo pedagogikos vadovo vaidmuo grupėje dvejopas: jis yra ir vadovas, ir toks pat narys, kaip visi kiti. Visų pirma, vadovas turi vesti grupę nuo vieno etapo prie kito (užduočių sunkumo parinkimas, tam tikrų metodų taikymas ir t. t.), turi žiūrėti, kad viena ar kita veiklos fazė neužsitęstų per ilgai (žaidimas turi baigtis tada, kai yra įdomiausia), pastebėti, kada yra tinkamas momentas pereiti prie kitos fazės.

Patyrimo pedagogikos vadovas yra aktyvus, nors jo aktyvumas priklauso nuo grupės elgsenos ypatumų, o veiklos uždaviniai skiriasi skirtinguose grupės raidos ir darbo etapuose.

Patyrimo pedagogikoje pagrindinis ugdytojo vaidmuo – tai vadovauti, nes jis pateikia informaciją, supažindina su metodais, formuluoja užduotis, t. y. organizuoja, įgyvendina, kontroliuoja – valdo ugdymo (ugdymosi) procesą.

Be to, jis yra ekspertas ir modelis, suteikiantis grįžtamąjį ryšį, komentuojantis, vėliau vertinantis.

Vadovas taip pat tikslingai daro įtaką grupiniams procesams, pajungdamas juos ugdymosi tikslams ir rūpindamasis grupės narių saugumu.

Svarbiausias vadovo rūpestis – stebėti, kad patyrimo pedagogikos veikla vyktų suplanuota linkme. Kita vertus, vadovas turi pasiekti, kad grupės nariai jaustų atsakomybę už grupės darbą, nes nuo jų požiūrio į savo ir kitų išgyvenimus, nuo sugebėjimo būti su kitais žmonėmis ir šalia jų, nuo gebėjimo juos išklausti, priklauso galutinė darbo sėkmė.

Vadovui verta prisiminti:

- Kiekvieną grupėje vykstantį dalyką reikia matyti grupės kontekste. Grupės santykiai turi įtakos kiekvienam grupės nariui, taip pat ir vadovui. O vadovas daro įtaką grupei. Santykiai tarp vadovo ir grupės yra nelygiaverčiai.
- Viskas, kas vyksta grupėje yra svarbu, kartu su vadovų komanda daryti veiklos ir grupės planavimą ir vertinimą sau.
- Stebėti (kaip galima atidžiau) visus grupės virsmo taškus.
- Atkreipti dėmesį į ribinius taškus, viskas, kas išeina iš ribų – yra svarbu. Ribų pažeidimai varo grupės procesą į priekį. Čia reikia, kad vadovas paaiškintų grupei ribų pažeidimo svarbą, esmę.

- Grupės vadovas turi stebėti savo santykį su grupe. Jis užima „sėdėjimo ant dviejų kėdžių“ poziciją. Tai reiškia, kad vadovas privalo užimti vadovo poziciją – vadovauti grupei, ir kartu tapti grupės nariu, tokiu kaip kiti.
- Vadovas privalo matyti viską, kas yra komunikacija (elgesį, kalbą, gestus, nuotaikas...).

Pagrindinis vadovo uždavinys – skatinti komunikaciją, santykius.

Dirbdamas su grupe vadovas atlieka šias **vadovo funkcijas**:

- Administruojančią: grupės vadovas atsakingas už grupės procesą, kad grupės nariai jaustųsi saugiai. Vadovas taip pat rūpinasi organizaciniais dalykais, sąlygomis, dalyvių atranka, stebi grupės procesą. Vadovo kompetencija yra taisyklių nustatymas – bet kokia grupė turi turėti taisykles. Jei vadovas taisyklių nenustato, grupė jas nusistato savaimė. Taisyklės reikalingos tik tos, kurios yra tikrai reikalingos, kad tai netrukdytų skatinti komunikacijos. Taisyklės turi turėti prasmę, dažnai jos būna organizacinio pobūdžio. Patyrimo pedagogikos seminaruose taisykles nustato vadovas, o ne grupė. Taisyklės atsiranda su laiku.
- Analizuojančią ir administruojančią: vadovas, analizuodamas, kas vyksta grupėje, interpretuodamas, ką tai galėtų reikšti, susikuria sau ir vadovų komandai darbo pagrindą. Vadovas turi analizuoti ir interpretuoti savo santykį su grupe. Be to, jis turi ir trauktis iš komunikacijos, kad grupė savarankiškėtų.

Vadovas privalo būti kantrus, neskubėti veikti, palaukti, kol grupė pati pradės veikti.

Jis turi skatinti grupės komunikaciją, o ne savo ir grupės komunikaciją.

3.2. Vadovo gebėjimai

Grupiniai procesai vyksta negatyviai ir pozityviai. Grupės procesai labai priklauso nuo vadovo. Grupė bręsta patirdama konfliktus. Konfliktai yra varomoji produktyvaus grupės darbo jėga. Konfliktų sprendimui svarbu:

- konfliktinėse situacijose stengtis išvengti konflikto;
- ignoruoti konfliktą;
- autoritarinio sprendimo būtinybę;

- kompromisas;
- kooperacija, bendradarbiavimas.

Patyrimo pedagogikos patirtis rodo, kad konfliktai yra ne tik griau-nanti, bet ir kurianti jėga, tai dar gali būti vadinama pažangos varikliu. Ar konfliktas viską naikins, ar duos pradžių geriems pokyčiams, re-leksijai, atsakymų ieškojimui, grupės procesams, priklauso nuo vado-vo. Be abejo, konfliktai sukelia nemalonius išgyvenimus, bet patyrimo pedagogikos specialistas turi mokėti juos spręsti kuo konstruktyviau ir laiku užkirsti jiems kelią, ir, aišku, jų nebijoti.

Patyrimo pedagogikos kontekste svarbu aptarti, koku vadovavimo stiliumi grupės vadovas dirbs su grupe. Nuo pasirinkto vadovavimo stiliaus priklauso grupės ir vadovo santykiai, grupės tarpusavio santy-kiai, tikslo siekimas, priemonių pasirinkimas ir pan.

Įvairioje literatūroje yra skiriami 3 pagrindiniai vadovavimo prin-cipai:

- Autoritarinis valdymas. Autokratas vadovauja grupei iškeldamas savo asmenybę ir savo nuomonę. Visą sprendžia pats, su nie-kuo nesitaria. Kitų nuomonės nemėgsta, o prieštaravimus prii-ma kaip asmeninį įžeidimą. Jei grupė silpna, autokratas gali virsti savavaliautoju. Autokratiniam valdyme niekada neveikia grįž-tamasis ryšys, sukliamas žmonių tarpusavio nesusikalbėjimas. Teigiamai panaudojamas, kai reikia priimti greitus sprendimus, dirbant su neryžtingais žmonėmis.
- Liberalusis. Toks vadovas leidžia daryti ką nori, elgtis visiškai sava-rankiškai, nerodo jokios iniciatyvos organizuojant veiklą. Neskiria nei paskatinimų, nei bausmių. Tik stebi vykstančius veiksmus, ir retai turi aiškią nuomonę. Neturi įtakos grupei. Čia labai mažai kontrolės ir didelė rizika. Grupė neturi jokių taisyklių ir rėmų – galimas chaosas. Grupė iš viso gali nepasijusti esanti grupė.
- Demokratinis. Yra nuolat tariamasi su grupe dėl veiklos, pasi-kliaujama grupe. Toks vadovas ne liepia, bet pasiūlo, atsižvelgia į kitų norus. Dirbantiesiems leidžia veikti savarankiškai. Todėl grupėje vyrauja geri santykiai, kūrybiška aplinka. Esant tokiam vadovavimo stiliui grupė dirba sutardama, entuziastingai. Žmonės skatinami tobulėti. Bet yra tikimybė, kad sprendimo priėmimas gali užtrukti labai ilgai, gali nukentėti darbo veiks-mingumas.

Vadovas privalo bendrai panaudoti visus vadovavimo stilius. Bet atrasti ir išlaikyti vidurį yra sudėtinga, dėl to kyla konfliktai.

Autoritarinis vadovavimo stilius gali būti toks pat sėkmingas, kaip ir liberalusis grupės skatinimo stilius ir pan. Svarbu, kad grupė akcentuotų vadovo elgesį ir nesuvoktų jo kaip agresyvumo, manipuliavimo ar gynybiškumo išraiškos. Taigi grupės vadovas turi rinktis savo asmenybei tinkamą darbo grupėje stilių ir kūrybiškai realizuoti numatytas veiklas.

Distancijos išlaikymas nereiškia autoriteto demonstravimo.

Grupė visada bandys sąmoningai išbalansuoti grupės vadovą. Tai labai svarbu, norint produktyviai valdyti grupės procesus, ir pasiekti užsibrėžtą tikslą.

Renkantis vadovavimo stilių (patyrimo pedagogikos specialistas turi savęs paklausti, kokių stilių jis vadovauja) reikia atsižvelgti į grupės pasirėngimą veikti, grupės brandumą, nepriklausomumą. Kad galima būtų kaitalioji vadovavimo grupei stilių (parinkti labiausiai tai grupei tinkamą), reikalinga vadovų grupė ir nuolatiniai grupės veiklos ir tobulėjimo aptarimai.

Dirbant su grupe reikia matyti grupę, o ne individą. Vadovas turi mąstyti ne apie asmenis, o apie santykius tarp asmenų. Santykius reikia interpretuoti. Žmonių elgsena priklauso nuo santykių. Grupė daugiau nei individų visuma, nes kiekvienas santykis daro įtaką kitam santykiui.

Vadovas vadovauja santykių tinklui, o ne atskiriems santykiams. Tai komunikacijos procesas.

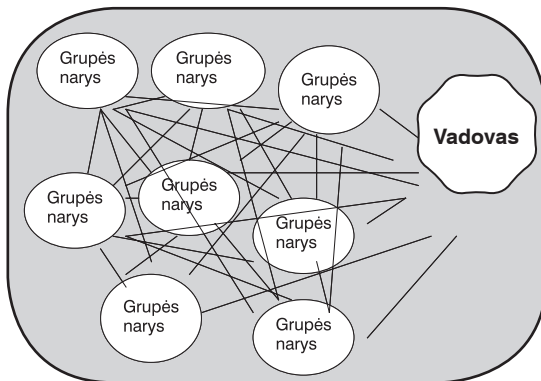
Patyrimo pedagogikos grupių vadovas turi būti efektyvus pagalbininkas dalyviams, o ne jų problemų sprendėjas, užduočių vykdytojas. Jis turi padėti grupei tobulėti, o ne priirti prie savės priklausomybės saitais. Vadovas turi nuolat tobulinti savo asmenybę, būti pakankamai kvalifikuotas ir turėti įgūdžių, reikalingų organizuoti patyrimo pedagogikos grupes ir joms vadovauti.

Vadovas turi:

- Būti tiek teoriškai, tiek praktiškai susipažinęs su grupių dinamika;
- Būti įgudęs taikyti įvairius metodus grupėje, juos tinkamai parinkti, modifikuoti, komplektuoti ir t. t.;
- Netrukdyti grupei atsiskleisti ir tobulėti;

- Būti atsakingas už seminaro turinį, grupės narių savijautą, saugumą, refleksiją;
- Besąlygiškai gerbti kiekvieną grupės dalyvį;
- Kiekviename grupės naryje išvelgti ką nors vertingo ir svarbaus, nepaisydamas dalyvių patirties, socialinio statuso, asmenybės ir t. t.;
- Būti nuoširdus;
- Būti kantrus;
- Būti brandi asmenybė, pažinti save;
- Būti drąsus;
- Būti lankstus;
- Būti šiltas;
- Mokėti orientuotis laike, erdvėje;
- Būti atviras;
- Mokėti priimti agresiją, pyktį, nerimą, kitus neigiamus jausmus;
- Siekti naujų potyrių ir tobulinti savo kompetenciją;
- Turėti humoro jausmą;
- Būti išradingas.

Patyrimo pedagogikos grupės vadovas turi siekti, kad grupė būtų sutelkta, kartu ieškotų ir priimtų sprendimų variantus, visi grupės nariai būtų įtraukti į procesą, kad grupės nariai bendrautų vienas su kitu. O vadovas turėtų tik tikslingai vadovauti grupės procesui. Idealiai (produktyviai) šis aprašymas atrodytų taip:



3.3. Grupės raidos ypatumai

Žmonės yra be galo priklausomi vieni nuo kitų. Nuo pat savo gyvenimo pradžios kiekvienas iš mūsų priklauso įvairioms žmonių grupėms: šeimai, mokyklos klasei, chorui ir pan.

Grupė – tai organizuota žmonių, turinčių bendrą tikslą ir uždavinių, visuma.

Grupės dydis priklauso nuo keleto veiksnių: grupės tipo, dalyvių amžiaus, problemos, vadovo patyrimo. Patyrimo pedagogikoje optimalus grupės dydis yra 8–12 dalyvių (visada dirba vadovų komanda, o vienas yra pagrindinis vadovas – organizatorius). Tokioje grupėje vyksta intensyvus bendravimas, sunku išlikti stebėtoju, taip pat mažesnė galimybė atsirasti pogrupiams. Tokioje grupėje visi nariai gali realizuoti savo asmeninius tikslus, išbandyti save, daryti refleksiją, išklausti kitus.

Patyrimo pedagogikos grupei būdinga:

1. **Darbo pasidalijimas** – tai įvairių uždavinių ir užduočių paskirstymas.
2. **Lanksti koordinacija** – aukštas pritaipimo, prisitaikymo laipsnis, įgalinantis susidoroti su momento ypatybėmis, situacijos pokyčiais.

Grupės ypatybės:

- tarpusavio elgesio kontrolė,
- santykių intymumas,
- konkurencija,
- statusas,
- savitas vaidmuo:
 - *rolinis laukimas*,
 - *rolės supratimas*,
 - *rolinė elgsena*,
- hierarchija,
- konformizmas, tai yra prisitaikymas, pasirengimas priimti, vykdyti grupės normas, taisykles, pareigas.

Grupės normos – neformalaus elgesio standartas (nerašytos taisyklės), turėjimas omenyje to, kas turi būti padaryta ir ko nedera daryti, koks elgsenys priimtinas ir koks ne.

Grupės bręsta ir formuojasi panašiai kaip ir individai. Jos turi gana aiškiai apibrėžtą gyvenimo ciklą, susidedantį iš kelių fazių. Literatūroje dažniausiai išskiriamos **keturios pagrindinės grupių raidos fazės:**

1. Formavimosi fazė (dar vadinama – kūrimosi arba orientavimosi pakopa). Grupė dar nėra grupė tikraja to žodžio prasme – tai kol kas dar tik individų visuma. Šios fazės metu apsisprendžiama, kokia bus grupės paskirtis. Numatomi grupės tikslai, jos pavadinimas, sudėtis, vadovavimo stilius, gyvavimo trukmė ir pan. Šiuo laikotarpiu kiekvienas grupės narys stengiasi surasti savo vietą grupėje, apsispręsti, kokį vaidmenį joje jis norėtų atlikti.

2. Prieštaravimų fazė (dar vadinama – audringoji arba kovos dėl valdžios pakopa). Dauguma grupių iš pradžių išgyvena konfliktinę situaciją, kai išankstiniai, dažnai nepagrįsti įvaizdžiai apie grupės tikslus ir jos pobūdį ima neatitikti realybės. Tuomet juos tenka permąstyti iš naujo ir pakoreguoti. Šios fazės metu atsiskleidžia atskirų grupės narių norai ir interesai, kurie gali nesutapti su kitų grupės narių arba grupės kaip visumos interesais, todėl šiai fazei dažniausiai būdingas tam tikras vienų grupės narių priešiškus kitiems. Sėkmingai įveikus šią fazę ir suderinus grupės narių interesus, grupė formuojasi toliau.

3. Normavimo fazė (dar vadinama – pasitikėjimo arba susivokimo pakopa). Šios fazės metu grupė turi nusistatyti savas normas ir tradicijas. Grupės nariai turi susitarti, kaip joje bus priimami sprendimai, kokios bus grupinio elgesio taisyklės, koks pageidautinas atvirumo, pasitikėjimo ir bendradarbiavimo tarp grupės narių laipsnis. Šios fazės metu susikuria grupės atmosfera ir išaiškėja grupės sutelktumo laipsnis.

4. Produktyvaus darbo fazė (dar vadinama – atlikimo arba darbingumo pakopa). Grupė jau visiškai subrendusi, tad gali dirbti produktyviai ir visa jėga.

Kartais šios grupės formavimosi fazės lyginamos su keturiais pagrindiniais žmogaus raidos etapais – vaikyste, paauglyste, jaunyste ir branda. Kai grupė nugyvena savo amžių, įvykdo tą tikslą, kuriam ji buvo sukurta, ji nustoja egzistuoti, t. y. subyra, ir savo ruožtu ima formotis naujos, jau kitos paskirties grupės. Grupė, kaip organizmas, turi savo nuolat pasikartojančias ligas, augimo tempą.

Dažniausiai grupės raidos sparta priklauso nuo to, kaip ilgai grupė ketina gyvuoti. Patyrimo pedagogikos atveju grupė renkasi gana trumpam laikui, pvz., išbandymų stovyklai, todėl šias pakopas išgyvens kur kas greičiau.

Visos raidos pakopos toje pačioje grupėje išgyvenamos dar ir dar kartą. Grupės augimas vyksta ne linija, o spirale, todėl anksčiau spęstos problemos ir pakopos gali atsinaujinti, tik jau „kitame aukštyje“, kaip spiralėje.

Kiekviena patyrimo pedagogikos grupė nuo veiklos pradžios iki jos pabaigos nueina savitą raidos kelią, susidurdama ir išspręsdama tradicinius vaidmenų, normų, sutelktumo, konfliktų, priklausomybės, pasitikėjimo klausimus. Asmeninė grupės dalyvių sąveika – realybė, į kurią vadovas privalo atkreipti deramą dėmesį ir neturi jos ignoruoti.

Svarbiausi kiekvienos grupės uždaviniai yra:

1. Užduoties atlikimas.
2. Grupės narių pasitenkinimas.

Patyrimo pedagogikos grupėje vyksta:

- realus vyksmas „čia ir dabar“, patyrimo pedagogikos užduočių atlikimas;
- perkeltas vyksmas „ten ir tada“, refleksijos ir įvertinimo metu.

Grupės procesas ir jos dimensijos

Vadovaujant grupei reikia analizuoti grupės procesus. Kiekviena- me grupės procese yra:

1. Turinio ir santykio lygmuo.
2. Individas ir grupė (reikia matyti juos kartu).
3. Paviršinis ir giluminis grupės lygmuo, tai gali būti tiek turinio, tiek santykio atžvilgiu.
4. Sąmoningi ir nesąmoningi procesai grupėje.

Kiekvienos grupės raidos fazės kinta nuo virsmo taškų – tai nauji aspektai, įvykiai, nariai, nuomonės, temos ir kiti nauji elementai. Tai naujos fazės pradžia.

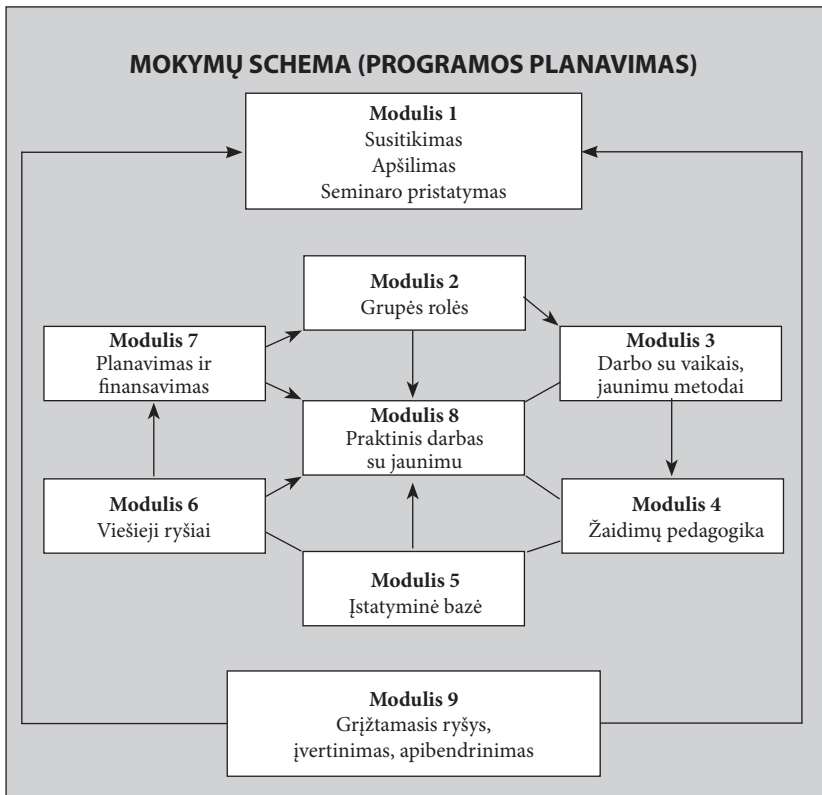
Grupės darbo sėkmė priklauso nuo keleto dalykų. Svarbiausi yra šie:

- Grupės narių tarpusavio pasitikėjimas;

- Žmonių, turinčių skirtingą patyrimą, dalyvavimas;
- Bendri grupės tikslai, kurių siekiama bendromis pastangomis;
- Grupės sutelktumas;
- Bendrumo jausmas;
- Grupės vadovo kvalifikacija;
- Visų grupės narių susitarimas ir bendrų grupės taisyklių priėmimas, metodų panaudojimas;
- Bendras grupės noras patirti ir tobulėti (pagal T. Saretsky, 1977).

3.4. Programos planavimas

Šioje dalyje pateiksime Friobel akademijos (Vokietija) programos planavimo modelį, kuris itin struktūruotas ir apsaugo vadovą (patyrimo pedagogikos specialistą) nuo galimų nesėkmių dirbant su grupe (dažnai taikomas rengiant jaunimo lyderius).



Veiklos planavimo, organizavimo ir vykdymo procesuose pagal pateiktą modelį laiko ir veiklos atžvilgiu vietomis gali keistis 2, 3, 4 etapai. Visa planuojama veikla vyksta 8 etape.

Plačiau aptarsime etapą **Veiklos planavimas (8)**.

1. Laikas, kada numatoma vykdyti pasirinktas veiklas.

Vadovas privalo planuoti mėnesį, dieną, kada jis galėtų vykdyti veiklą.

Atsižvelgti į atostogų laiką, sezoną, grafikus ir pan.

2. Kelionės tikslas (vietos, kur bus kelionė numatymas). Turime numatyti vietas, kad joms pasiekti mums užtektų lėšų. Jei yra galimybė, vadovas privalo pats apžiūrėti vietą, kur keliaus ir vykdys veiklą su jaunuimu.

3. Dalyvių, kurie vyksta kartu su vadovu numatymas. Aptarti ar tai tikslinė grupė, kurią vienija panašios problemos, ar turinti panašių interesų, ar laisva grupė, nesusieta jokių panašumų.

Šioje dalyje reikėtų apsispręsti dėl dalyvių skaičiaus (nuo jo priklauso vadovo pagalbininkų skaičius), amžiaus.

4. Numatyti, kaip bus vykstama į vietą (autobusu, mikroautobusu, pėsčiomis ir t. t.). Remiantis viešaisiais ryšiais ieškoti pigiausio nuvažiavimo iki vietos varianto. Ieškoti nuolaidų.

5. Nakvynės planavimas. Vadovas privalo atsižvelgti į tikslinę grupę parenkant nakvynės vietą, sąlygas.

6. Maitinimas. Maitinimo sąlygos ir meniu turi būti pritaikyta tikslinei grupei. Vadovo kompetencija – atsižvelgti ir numatyti šiuos dalykus.

7. Finansai, biudžetas. Tik šioje vietoje vadovas pradeda planuoti, iš kur bus imamos lėšos sumanytai veiklai įgyvendinti. Jei pinigai bus iškeliami į pirmą vietą, dings kūrybiškumas. Svarbu į tai atsižvelgti.

8. Įstatymai. Vadovas turi parengti rašytines sutartis su vaiko tėvais, kuriose bus aptarta vaiko keliavimo ir dalyvavimo veikloje būdai, sąlygos, veiklos tikslas ir pasekmės. Svarbu aptarti, kas bus, jei tėvai bus nepatenkinti savo vaikų veikla. Vadovas neprisiima šios atsakomybės. Prie sutarties su tėvais pridėdamas daiktų sąrašas vaikams, kuriais turi pasirūpinti tėvai.

9. Veiklos (dienos) planavimas. Turimas lėšas, žmogiškuosius išteklius vadovas gali sutaupyti planuodamas programą. Tam įta-

kos turi priemonių pasirinkimas, veiklos intensyvumas, veiklos aktyvumas ir pan. Vadovas programą turi parengti įvairiems atvejams. Jei veikla yra planuojama lauke, vadovas turi parengti programą ir geram, ir blogam orui ir panašiai, taip pat atsižvelgti ir į grupės sutelktumą, nuovargį, nuotaikas ir pagal tai keisti programą.

10. Priemonių įsigijimas (atsižvelgiant į lėšas). Vadovas turi žinoti, kad priemonės yra būtinos veiklai vykdyti. Nuo turimų lėšų priklauso priemonių gausa, kokybė ir kt. Vadovas, dirbdamas su skurdą patiriančių tėvų vaikais, turi numatyti, kad bus tokių vaikų, kurie bus neįsidėję būtiniausių daiktų ar priemonių. Tuo turi pasirūpinti vadovas.

Remiantis šiuo planu galima planuoti pačias įvairiausias veiklas pvz., stovyklas, ekskursijas, seminarus ir kt.

Vadovui dirbant su grupe svarbiausias dalykas yra kūrybingumas.

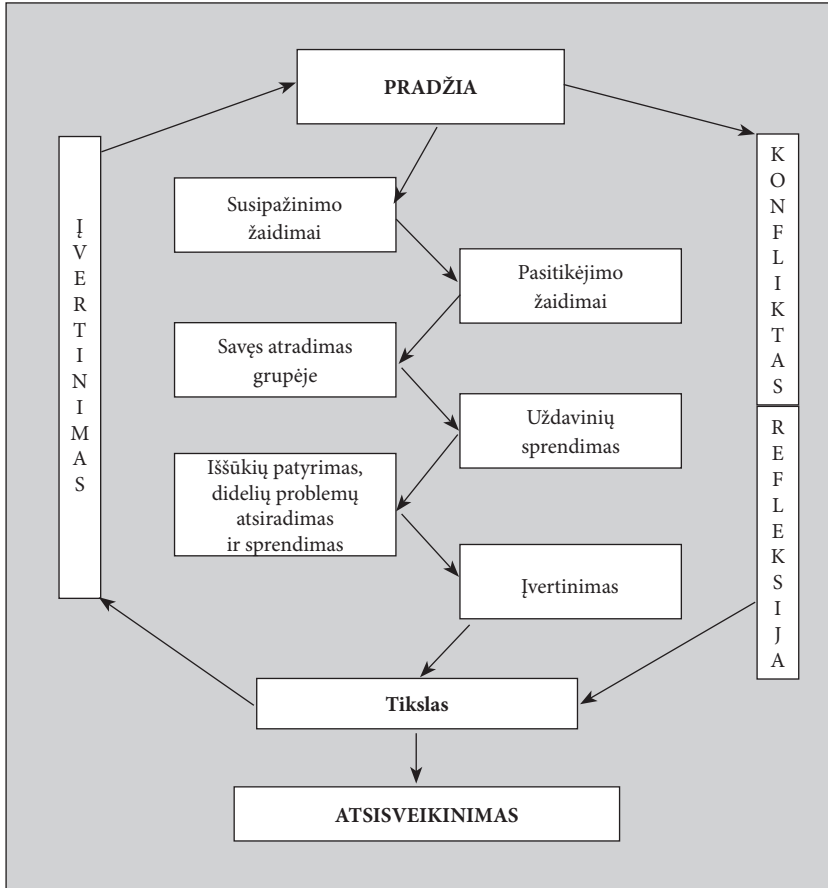
Išvardytus punktus vadovas eilės tvarka gali kaitalioti, svarbiausia yra nė vieno punkto nepamiršti.

Grupės vadovas, planuodamas programą, būtinai turi apsvarstyti grupės narių saugumą. Visos veiklos gali būti plėtojamos tik tada, kai yra užtikrinamas grupės narių saugumas. Niekada vadovas negali leisti grupės nariams atlikti veiksmų, jei tai nesaugu ir yra galimybė susižaloti. Patyrimo pedagogikoje yra naudojamas „keturių akių“ saugumo metodas. Tai reiškia, kad kiekvieną grupės nario veiksmą (prisiegtas apsaugas, parengtas užduotis) turi patikrinti ne vienas vadovas, o rekomenduojama, kad tai atliktų du žmonės, tai yra prisiegtą apsaugą patikrinama keturiomis akimis.

Svarbu grupę supažindinti su taisyklėmis, kuriomis bus vadovaujama patyrimo pedagogikos procese. Taisyklės gali pateikti vadovas. Jas taip pat gali sugalvoti ir priimti grupė. Grupės ir veiklos taisyklės yra būtinos.

3.5. Vadovo pasirengimas darbti su grupe

Šioje dalyje pateikiame **grupinių procesų panaudojimo schemą, dirbant ir parenkant metodus darbti su grupe.**



Tam, kad grupės procesai vyktų nuosekliai, būtų išvengta nereikalingų veiksmų, svarbu, kad grupės procesai vyktų, kaip parodyta schemoje. Tai svarbu todėl, kad kiekviena suformuota grupė turi tikslą, kurio yra siekiama. Jei grupės veikla apims tik pradžią ir nueis į tikslą, nebus pasiekta grupės veiklos tikslų, nebus patenkinti individualūs poreikiai ir pan. Įvairiose stadijose yra kryptingai ir nuosekliai siekiama tikslo ir tenkinami kiekvieno grupės nario ir vadovo poreikiai. Todėl visi etapai yra svarbūs ir reikalingi.

Vadovui svarbu žinoti grupės procesus (išsamiai aptarta ankstesniuose skyriuose).

Vadovas turi būti pasirengęs valdyti procesą, jei sutriktų planinga veikla, pvz., grupės veiklos pradžioje kyla konfliktas. Konflikto grėsmė visada yra šalia, to negalima numatyti, bet tam reikia rengtis. Todėl itin tikslinga vadovui kartu su kitais vadovais daryti refleksiją – aptarimą grupės procesų programos, ir kitų dalykų, kurie yra svarbūs grupei ir vykdomai veiklai. Taip pat nuolat planuoti veiklą, grupės valdymą ir pan.

Patyrimo pedagogikos vadovas turi stebėti, kad grupės poreikiai, vertinimai neiškiltų virš individo. Tai neleis kiekvienam grupės nariui atrasti savęs, išsakyti savo minčių. Vadovo pasirengimą dirbti su grupe taip pat sąlygoja tai, kad vadovas savo asmeninių tikslų ir norų (ambicijų) negali primesti grupei. Pvz., jei tikslas yra užkopti į didelį kalną, o kopiant vadovas pastebi, kad grupės nariai nepajėgs pasiekti galutinio tikslo, jis turi reguliuoti grupės veiklą ir nesiekti, kad būtų įkopta į kalno viršūnę. Nors vadovas ir turėjo tikslą, ir pats norėjo pasiekti viršūnę. Svarbiausia yra grupės procesai, grupės pajėgumas, ir nėra svarbiausia „galutinio tikslo“ pasiekimas.

Vadovui svarbu žinoti, kad patyrimo pedagogikoje yra programos dizainas, kurį sudaro:

- Pasirengimo fazė;
- Orientacinė fazė. Grupės vadovas nori, kad kiekvienas grupės narys atrastų savo vietą joje. Tam tikslui pasiekti vadovas pateikia susipažinimo ir pasitikėjimo žaidimus. Kiekvienam grupės nariui sudaromos sąlygos išsakyti savo lūkesčius;
- Tikslo nusakymo fazė;
- Konfliktų fazė;
- Bendradarbiavimo fazė. Šioje fazėje vadovas veiklą orientuoja tam, kad grupė taptų veiksmi dirbti kartu, kad atsirastų bendras grupės pojūtis „mes – jėga“. Čia vadovas gali skirstyti grupes, kad pasiektų grupės bendradarbiavimą, jis gali imtis vadovauti;
- Kokybiško darbo fazė;
- Refleksijos fazė;
- Įvertinimo fazė;
- Atsisveikinimo fazė.

Vadovas turi žinoti, kad grupės mokymas turi būti planuotas. Planavimas vyksta nuolat.

Akcentuotina, kad konfliktai ir refleksija gali būti bet kur. Tam vadovauja vadovas stebėdamas grupę, jos narius, atlikdamas veiklos analizę.

Veikloje, grupės procesuose konfliktai yra būtini. Į konfliktus vadovas nesikiša, jei nekyla fizinė grėsmė grupės nariams.

Patyrimo pedagogikos vadovas privalo suformuoti grupės vadovų komandą, kuri kartu su juo plėtos veiklą.

Vadovų komandai būdinga:

1. Komandos narių vaidmenų, funkcijų pasiskirstymas.
2. Aiškios elgesio normos grupėje.
3. Išplėtoti bendravimo būdai.
4. Asmeniniai santykiai: parama, priėmimas, pagarba, pasitikėjimas.

Ir komandos vadovams ir jos nariams ypač svarbus *proceso konsultavimas bei grįžtamasis ryšys*. Tai lyg komandos narių veidrodis.

Svarbus grupės vadovo ir kiekvieno grupės nario dalyvavimas formuojant komandą.

Bendri komandos formavimo tikslai privalo būti siejami su pirminiu grupės vadovo ir jos narių nurodytu tikslu.

Neverta piktnaudžiauti grupiniais veiksmais ir sprendimais, kai labiau tinka individualūs.

Vadovų komandą turi sudaryti reikiamos profesinės kompetencijos žmonės.

Komanda turi būti pakankamai didelė, kad galėtų sėkmingai atlikti užduotį: jei komanda per maža, ji nepajėgs efektyviai dirbti; jei per didelė, kyla pavojus, kad žmonės neprisiims atsakomybės. Taip pat būtini ir bendradarbiavimo įgūdžiai. Būtinai komandos elgesys: tyrimai ir kontrolė. Ir vaidmenų eiliškumas.

Grupės vadovas privalo užtikrinti grįžtamąjį ryšį. Refleksija – asmeninis požiūris atgal. Refleksija yra fazė, o reguliarus grupės narių veiksmų ir procesų aptarimas po kiekvienos užduoties – vienas iš refleksijos metodų. Kalbame apie save, kaip jautiesi, bet nevertini kitų grupės narių. Aptarimas, ką aš veikloje randu susijusio su savo kasdienybe, aukščiausio taško ieškojimas ir atradimas.

Vadovas turi skatinti grupės narius reflektuoti grupės procesą ir jo įtaką sau. Skatinti tuos grupės narius pasisakyti, kurie yra kitokie, nepatenka į bendrą temą. Tai suteikia grupės nariams teisę būti savimi. Taip vadovas parodo, kad sutelkta grupė yra ir tada, kai nesutampa jos narių jausmai ir mintys. Grupės sutelktumo pagrindas gali būti tiesiog priėmimas vienas kito tokiu, koks jis yra, ir noras pažinti skirtingumą.

Pradinių pokalbių metu vadovas grupės narius informuoja apie seminaro tikslus, metodus, organizacinius klausimus, yra aiškinamasi ir formuojama grupės narių motyvacija. Koreguojami lūkesčiai. Grupės pradžioje (ypač dirbant su paaugliais) formuluojamos grupės etikos taisyklės, apibrėžiamos elgesio normos ir principai, privalomi kiekvienam dalyviui. Tai vadovo pastangos kurti saugią darbinę aplinką.

Vadovas patyrimo pedagogikos seminarų metu turi vengti:

- Siekimo, kad grupė nuolat juo žavėtųsi, jam pritartų ir jį palaikytų (konfliktai tarp grupės ir vadovo neišvengiami, grupė provokuoja vadovą);
- Įkyraus patarinėjimo grupės nariams;
- Grupės narių, veiksmų vertinimo.

Patyrimo pedagogikoje svarbu, kad grupės vadovas, organizuodamas Veiklą, atsižvelgtų ir vadovautųsi Lietuvos Respublikos įstatymais ir kitais teisiniais dokumentais, kurie reglamentuoja darbo su vaikais reikalavimus, grupės skaičių, lydinčių asmenų skaičių, higienos normas ir pan. Patyrimo pedagogikos vadovas, norėdamas organizuoti patyrimo pedagogikos užsiėmimus su nepilnamečiais vaikais, privalo pasirašyti su vaiko tėvais sutikimo sutartį. Sutikimo sutartyje tėvams turi būti paaiškinta ir pristatoma planuojama veikla (trumpas ir aiškus veiklos pristatymas), o tėvai turėtų parašyti raštišką sutikimą, kad jų vaikas gali dalyvauti numatomoje veikloje. Rekomenduotina vadovui reikalauti iš vaikų pažymų apie jų sveikatos būklę, siekiant išvengti ne-numatytų ligų priepuolių. Tai leistų planuoti tikslingą veiklą, atsižvelgiant į tikslinės grupės sveikatos būklę. Vadovas turi atsižvelgti ir vadovautis valstybės nustatytais higienos normų reikalavimais, kad būtų švarus vanduo, švari ir higieniška aplinka, šviežias maistas ir kt.

Grupės vadovas turi mokėti teikti pirmąją pagalbą, atsitikus nelaimi. Jei vadovas to daryti nemoka, jo komandoje privalo būti žmogus,

kuris profesionaliai suteiktų pirmąją pagalbą vaikams. Čia svarbus vadovų komandos veiklos sričių pasidalijimas, atsakomybių paskirstymas, pasitikėjimas vienu kitais.

Būtina, kad grupės vadovas (vadovų komanda) būtų pats dalyvavęs patyrimo pedagogikos mokymuose, turėtų tai liudijantį sertifikatą ar diplomą. Atsižvelgiant į patyrimo pedagogikos tikslus ir metodus, teisinę bazę vadovas pasirenka tikslinę grupę, parenka lydinčius vadovus, buria vadovų komandą, planuoja ir vykdo patyrimo pedagogikos veiklą.

Taiigi pabaigai svarbu, kad kiekvienas žinotume:

Vadovas yra geriausias,

Kai žmonės vos jaučia jo egzistavimą,

Ne toks geras, kai žmonės jam paklūsta ir šlovina jį,

Ir blogiausias, kai jie niekina jį. Nepakankamai gerbk žmones,

Ir jie nepakankamai gerbs tave;

Bet esant geram vadovui, kuris mažai kalba,

Kai jo darbas atliktas, tikslai pasiekti,

Jie visada pasakys: „Mes tai padarėme patys“.

Lao Dze (kinų išminčius) „Gyvenimo kelias“

4. Patyrimo pedagogikos metodai

Šiame skyriuje pristatysime populiarius patyrimo pedagogikos metodus, taikomus patyrimo pedagogikos praktikoje:

- Susipažinimo metodus;
- Apšilimo metodus;
- Įsijautimo metodus;
- Bendradarbiavimo, problemų sprendimo metodus;
- Refleksijos, įvertinimo metodus.

Metodo apibrėžimas kilęs iš graikų kalbos ir reiškia „kelias į kažkur“. Pedagogiškai metodas apibūdinamas – kaip „žingsnių seka, padedanti pasiekti tikslą“.

Metodai yra kertiniai akmenys siekiant grupės tikslų, jie struktūruoja turinį, sudaro galimybę naujam asmeniui patyrimui ir bendravimą nukreipia taip, kad iš to būtų pasimokyta. Metodams parinkti ir sėkmingai juos pritaikyti yra būtina aiškiai suformuluoti grupės ir / arba vadovų komandos tikslus. Išskirti tikslai turi atitikti esamą situaciją. Nesant aiškaus tikslo, grupės nariams kur kas sunkiau priimti metodą, nes jie negali suvokti pasiūlyto metodo prasmės. Priimti metodą, vadinasi, suprasti jo tikslą, dalyvauti jame ir įgyti naujos patirties. Metodai yra sėkmingi tik tada, kai būna suderinti grupės tikslai, turinys (tema), grupė, vadovų komanda, būtinos sąlygos ir institucijos (žr. 2 sk. Patyrimo pedagogikos taikymas). Pedagoginės metodikos funkcija yra ne tik perteikti informaciją, bet dažniausiai skatinti komunikaciją ir bendradarbiavimą.

Patyrimo pedagogikoje dažniau renkamės gamtoje praktikuojamas sporto šakas kaip metodus, bet nereikia pamiršti socialinių, aplinkosauginių ar kitų metodų, kuriems galima suteikti patyrimo pedagogikos charakterį. Nėra svarbu tobulai perprasti tam tikrą sporto šaką, bet patirti naujus pojūčius, kurie galimi ir mūsų kasdienybėje.

Metodų taikymo etapuose yra tam tikras eiliškumas, kuris vyksta nuolat:

- Veikimas;
- Supratimas;
- Apibendrinimas;
- Pritaikymas.

4.1. Susipažinimo metodai

Kiekvienas patyrimo pedagogikos dalyvis atsineša skirtingą patirtį, žinias ir informaciją. Todėl šie metodai taikomi dalyviams pereiti iš kasdienių situacijų į naujas. Susipažinimo metodai padeda dalyviams pasidalyti informacija apie save, suartėti grupėje, susipažinti, įsiminti vardus. Šioje dalyje paminėsime keletą jų.

4.1.1. CIP–CAP

Susėdama į ratą. Kiekvienas pasiklausia kaimynų iš kairės ir iš dešinės vardų. Vienas stovi rato viduryje, jam nėra laisvos vietos. Jis šaukia kuriam nors žaidėjui „CIP“ arba „CAP“. „CIP“– reikia pasakyti kairiojo kaimyno vardą, „CAP“– dešiniojo. Kai žaidėjas viduryje pasako „CIP–CAP“, visi pasikeičia vietomis. Žaidėjas viduryje bando susirasti vietą rate. Kažkuris kitas pasilieka viduryje. Viskas prasideda iš pradžių ir tęsiasi tol, kol tai teikia malonumą.

4.1.2. Bumpty bum bum bum

Visi žaidėjai sėdi ratu. Vienas žaidėjas stovi rato viduryje ir pasirinktinai rodo į kitą žaidėją sakydamas „Kairė bumpty bum bum bum“ arba „Dešinė bumpty bum bum bum“. Žaidėjas, į kurį rodoma, turi pasakyti atitinkamai kaimyno iš kairės arba iš dešinės vardą, kol viduryje esantis žaidėjas baigia sakyti savo frazę. Jei nespėja, keičiasi vietomis su viduryje esančiu žaidėju.

Variantas. Jei žaidėjai gerai pažįsta vienas kitą, tada žaidėjas, nespėjęs pasakyti kaimyno vardo, iškrenta iš žaidimo, o viduryje esančio žaidėjo tikslas visus žaidėjus „išmesti“.

4.1.3. Dovana ir interviu

Medžiaga: vardu kortelės, popierius, rašymo priemonė, žiogelis.

Žaidimo aprašymas. Kiekvienas dalyvis parašo kortelėje savo vardą. Tada pasidalijama į dvi dalis : A ir B grupes. A grupelės nariai prisitvirtina vardus žiogeliais, o B – sumeta savo vardus į lėkštę ar skrybėlę. Kiekvienas dalyvis iš A grupės paima vieną kortelę su vardu ir ieško to žmogaus. A ima iš partnerio interviu ir užpildo kortelę svarbiausiomis to asmens datomis. B mėgina sužinoti iš A jo polinkius ir norus,

taip nupiešdamas jam dovaną (tokią, kuri galbūt išpildytų kokį nors jo norą). Dideliame rate vienas kitam prisistato. Grupės B nariai atgauna savo korteles su vardu, grupės A dalyviai apdovanojami nupieštomis dovanomis.

4.1.4. Gyvulių prižiūrėtojas

Vieta: didesnė patalpa.

Trukmė: apie 10 min.

Tinka: vaikams nuo 6 metų, taip pat jaunimui ir suaugusiems. Pritaikytas mažesnėms grupėms nuo 10 iki 20 žaidėjų.

Kiekvienas žaidėjas užsirašo ant kortelės savo vardą. Grupė padalijama į 2 dalis: „akluosius“ ir „sėdinčiuosius“. „Sėdinčiųjų“ kortelės sumaišomos. Kiekvienas „aklasis“ išsitraukia po vieną kortelę. Šis žaidėjas žaidimo eigoje turi būti „aklojo“ surastas. Tada „akliesiems“ užrišamos akys. „Sėdintieji“ pasklinda po kambarį ir atsiseda ant žemės. Jie nebegali palikti tos vietos, kol nebus surasti. „Aklieji“ vienas po kito sušunka vardą žaidėjo, kurį jiems reikia surasti. Šis trumpai atsako: „Aš čia“. Žaidimo metu „aklieji“, kad susiorientuotų, gali tik 2 kartus sušukti jų ieškomo žmogaus vardą. Kai „aklasis“ suranda „sėdintįjį“, abu tyliai pasitraukia į patalpos kraštą. Kai surandami visi „sėdintieji“, keičiamasi vaidmenimis ir žaidimas prasideda iš naujo.

Variacijos. Žaidimą galima žaisti ir su 1 „akluoju“, kuris turėtų surasti visus „sėdinčiuosius“ (tinka grupėms, kuriose yra apie 10 žaidėjų). Žaidimui reikalingos priemonės: skarelės akims užrišti. Žaidžiant su jaunesniais vaikais, aiškinant žaidimo taisykles, galima įpinti istoriją („aklieji“ ieško savo draugo, kuris turi vaistų, išgydančių aklumą).

Metodiniai nurodymai. Žaidimas padeda išmokti vardus, nugalėti prisilietimo baimę ir susiorientuoti erdvėje. Žaidimas ypač tinka mažesnėms grupėms ir jaunesniems žaidėjams, kuriems patinka būti ieškomiems. Įdomu nustatyti, kur kažkas yra, per garsinį signalą ir atpažinti liečiant. Jaunesniems „akliesiems“, kuriems nesiseka ieškoti, vadovas turėtų padėti. Jis turėtų žiūrėti, kad žaidimo metu būtų pakankamai tylu. Dėl šios priežasties žaidimą grupei galima pasiūlyti tik tada, kai žmonės neturi didelio poreikio judėti.

4.1.5. Globėjas

Žaidimo trukmė: apie 10 min.

Žaidėjai yra didelėje patalpoje arba pievoje, kurioje pažymėtas didelis žaidimo laukas. Jie jau turėtų žinoti vienas kito vardus. Vienas žaidėjas yra „Mafiozas“ (su didele mafiozo skrybėle). Užduotis – gaudyti žaidėjus ir juos pagavus padaryti mafiozais. Žaidėjai gali apsaugoti atsitūpę ant žemės ir greitai ištarę kito žmogaus vardą, (tik ne mafiozo). Žmogus, kurio vardas buvo pasakytas, tampa globėju ir turi paliesti jį šaukusį žmogų, kuris yra nejudrus, tada mafiozas gauda globėją.

Variantai. Galima susitarti, kad tik tie gali tapti globėjais, kurie dar yra laisvi, o ne tie, kurie tupi ir laukia išvadavimo. Jeigu yra keletas žmonių su tais pačiais vardais, galima susitarti, kad visi, kurie turi tą patį vardą, tampa globėjais.

4.1.6. Mano vardas – tavo sumanymai

Vienas dalyvis papasakoja, kas jam sugalvojo vardą ir istoriją, kuri susijusi su tuo vardu. Visi dalyviai pasakojimo metu piešia ir rašo, kas tiesiog šauna galvą. Galiausiai pašnekama apie pasakojimą ir piešinius. Toliau kitas pasakoja istoriją. Pabaigoje nuspręskite, ką daryti su piešiniais (pvz., papuošti kambarį, padovanoti ir pan.).

Nurodymas. Jei grupėje yra daugiau nei 10 žmonių, yra patogų padalyti į mažas grupes.

4.1.7. Mėgstamiausias pyragaitis

Medžiaga: popieriaus lapelis ir pieštukas kiekvienam.

Ant popieriaus lapelio nupiešiamas apskritimas „mėgstamiausias pyragaitis“. Atskirai surašomi daiktai, veikla, draugai, kurie asmeniniame gyvenime daro kokią nors įtaką. Tada apskritimas padalijamas į nevienodas dalis taip, kad didžiausiame gabalėlyje būtų įrašytas daiktas, kurį labiausiai mėgsti, antram pagal dydį – kurį mažiau mėgsti ir t. t. Tada poromis „pyragaitis“ pristatomas.

Variantas. „Baimės pyragaitis“ – pyragaičio gabalėliuose įrašomi dalykai, kurių bijoma.

4.1.8. Keturi vardai

Susėdama ratu. Vienas atsistoja ir pasako 4 kairiųjų kaimynų vardus. Kieno vardai pasakyti – trumpam atsistoja. Tai yra „pašokimo“ efektas. Dešinysis kaimynas tęsia ir pasako 4 kairiųjų kaimynų vardus. Kuo greičiau, tuo įdomiau. Tokiu būdu vardai greitai įsidėmimi.

4.1.9. Portretas

Kiekvienas žaidėjas gauna tvirto popieriaus lapą (A4 formato) ir flomasterį. Visi žaidžiantieji sustoja ratu ir laiko popieriaus lapą prieš savo veidą. Taip jie pradeda piešti savo portretą, bet patys neturi matyti, ką piešia. Tam flomasterį turi laikyti iš priekio. Žaidimo vadovas pasako, ką reikia piešti: kairę akį, nosį, dantis, kairę ausį, veido ovalą ir t. t. Taip iškyla tikrai linksmas portretas, kuriame visos veido dalys sumaišytos. Dabar atėjo metas „menininko“ parašui: sudaryti grupelės po 3, vienas žaidėjas atsistoja ant kėdės ir ištisia ranką, joje laikydamas flomasterį. 2 pagalbininkai laiko portretą prieš jį ir bendrai judina paveikslą taip, kad flomasteris „menininko“ rankoje pieštų atitinkamą parašą. „Meno kūriniai“ bus iškabinami ir jais bus žavimasi.

Žaidimo trukmė: apie 15 min.

Dėmesio! Tinka vaikams nuo 8 m., jaunimui ir suaugusiesiems. Linksmas žaidimas, palengvinantis dalyvių susipažinimą, sukuriantis linksmą, nesukaustytą atmosferą. Grupei tarp 10 ir 25 dalyvių. Vadovas turėtų pats stovėti rate ir piešti save.

4.1.10. Vardas ir judesys

Grupės nariai stovi arba sėdi ratu. Kiekvienas iš eilės sako savo vardą ir daro tuo pat metu kokį nors judesį. Kitas, šalia sėdintis, sako pirmojo žmogaus vardą kartoją jo judesį ir sako savo vardą bei daro judesį. Trečias kartoją pirmojo ir antrojo vardą ir judesį ir sako savo vardą bei daro savo judesį. Ketvirtasis vėl kartoją pirmojo, antrojo ir trečiojo vardus ir judesius ir prideda savo vardą bei judesį ir t. t., kol apeina visas ratas.

Pastaba. Išreikšti save judesiu nėra įprasta, todėl vadovas turėtų pradėti ir parodyti pavyzdį. Du vadovai gali sėdėti vienas šalia kito. Vienas galės pradėti, o kitas pabaigti ratą. Tada baigiantysis vado-

vas galės pasinaudoti proga išjudinti grupę, pavyzdžiui, pradėdamas vaikščioti po kambarį. Taip galima nuosekliai užbaigti susipažinimą ir pradėti apšilimą. Visi kartos vadovo judesį ir vadovui neberekės raginti ar prašyti grupės, kad atsikeltų (jei sėdėjo) ir pradėtų judėti.

4.1.11. Vardas ir vieta

Žaidėjai susėda ratu ir pasako savo vardus. Vieta, kurioje sėdi žaidėjas, gauna jo vardą žaidėjui pakeitus vietą, vardas pasilieka. Žaidimą pradeda pirmas žaidėjas, pvz. Jonas sako kurio nors žaidėjo vardą, pvz., : „Asta nori išeiti.“ Asta, arba žaidėjas, sėdintis vietoje, turinčioje Astos vardą, atsako: „Ne“. Jonas klausia: „O kas nori išeiti?“ Tada Asta nurodo kitą žaidėjo vardą, kuris turi atsakyti „Ne.“ ir taip žaidimas tęsiamas toliau. Jei kas nors susipainioja, turi atsistoti į paskutinę vietą, o visi žaidėjai pasislenka per vieną vietą link pirmo žaidėjo, tokiu būdu patekdami į vietą su nauju vardu. Reikia nepamiršti to, kad vardas pasilieka su vieta, kai žaidėjas pasikeičia.

4.1.12. Vardų dalijimas

Medžiaga: kiekvienam dalyviui tiek kortelių, kiek yra grupės narių, rašymo priemonė.

Kiekvienas gauna tiek kortelių, kiek yra grupės narių, ant kiekvienos kortelės užrašo savo vardą ir padeda į krūveles ant gerai prieinamo stalo. Kai visi sukrauna savo krūveles, kiekvienas ima iš visų kitų krūvelių po kortelę. Dabar kiekvienas turi visų dalyvių vardus kortelėse ir žaidimas gali prasidėti (be abejo, ši medžiaga gali būti jau ir iš pradžių paruošta vadovo). Kiekvienas išdalija korteles su vardais kaip jam atrodo neklausdamas, ar teisingai duoda. Susėdę ratu lygina, kas teisingus vardus gavo ir t. t.

Variantai: Vietoj vardų (arba kartu) gali būti pažymėti kokie nors ypatumai.

4.1.13. Vardų kryžiažodis

Medžiaga: pieštukai, languotas popierius.

Kiekvienas gauna lapą, kuriame į langelius įrašo savo vardą. Tada einama prie kitų dalyvių, klausiami jų vardų ir vardai įrašomi kryžiažodžio būdu.

Variantai. Esant didelei grupei klausiama tik grupės dalies dalyvių. Kai grupelė yra labai maža, galima pabandyti surašyti ne tik vardus, bet ir pavardes.

4.1.14. Vardų dvikova

Žaidimų vadovas išsirenka sau padėjėją. Jis padės žaidimo metu. Grupė padalijama į dvi dalis. Žaidimų vadovas (ir jo padėjėjas) laiko aukštai iškėlęs didelį gabalą audeklo (paklodė ar parašiutas). Abi grupelės užima vietas skirtingose audeklo pusėse. Abi grupės viena kitos neturi matyti, visiems tylint, jos išsirenka po žaidėją. Jie susėda priešingose audeklo pusėse vienas prieš kitą. Davus sutartą ženklą, paklodė nuleidžiama ir abu žaidėjai kuo greičiau turi pasakyti priešininko vardą. Kuris pasako greičiau – laimi ir gali į savo komandą priimti dar vieną narį. Žaidimas tęsiamas, komandos išrenka kitus žmones atstovauti komandai prie audeklo.

Variantas A

Vietoj vieno atstovo prie audeklo sienos galima paskirti po du iš kiekvienos komandos ir rungtyniauti, kuris greičiau priešininkų vardus pasakys.

Variantas B

Žaidėjai sėdi nugaromis į audeklą ir, pagal komandos draugų apibūdinimus, bando atspėti už nugaros sėdinčio priešininko vardą.



4.1.15. Vardasvydis – greitai keičiantis

Visi dalyviai sėdi arba stovi ratu. Vadovas pradeda mesdamas kamuolį kaimynui kairėje ir ištardamas jo / jos vardą. Kai kamuolys ap-

keliauja vieną ratą, vadovas suploja rankomis ir visi grupės dalyviai pasikeičia vietomis. Tada pradeda vėl iš pradžių.



4.1.16. Klaudija – kauliukas (kubelis)

Grupės vadovas meta kokį nors daiktą (putplasčio gabalėlį, lėlę, kamuolį, guminių žaisliuką ir pan.) dalyviui sakydamas „Klaudija – kauliukas“, ir šitas daiktas toliau keliauja iš rankų į rankas, kiekvieną kartą pakeičiant gavėjo vardą „... – kauliukas“. Tada mėtomas daiktas pakeičiamas kitu ir žaidimas tęsiamas.

4.1.17. Žongliravimas (iššūkis grupei)

Visi dalyviai sustoja ratu, o vadovas vienam iš jų meta kamuolį. Pastarasis meta kamuolį kitam dalyviui sukryžiuoja savo rankas ir taip toliau, kol visi dalyviai sukryžiuoja rankas. Čia svarbiausia prisiminti, kam perdavei kamuolį. Tada prasideda žaidimas ir kamuolys taip keliauja iš rankų į rankas, tokia pačia tvarka, kokia jis buvo perduodamas pirmą kartą. Tikslas – kuo daugiau kartų perduoti kamuolį.

4.1.18. Greičiausias vardų žaidimas pasaulyje ir pagyrimas „geriausiomis“ klaidoms

Grupė susirenka į ratą, taip pat ir žaidimo vadovas, kuris pradeda žaidimą, prižiūri chronometrą ir duoda nurodymus, nes užduotis yra laiko lenktynės. Jis pasisuka į kaimyną kairėje (dešinėje) ir greitai pasako kelių žaidžiančiųjų vardus. Pastarasis turi kitiems kaimynams perduoti vardų nurodymus. Taigi vardai greitai keliauja ratas po rato. Laikas stabdomas, kai dešiniojo (kairiojo) kaimyno vardas pasiekia va-

dovą. Toliau galima žaisti didinant tempą, pagal chronometrą. Šiame žaidime iš aiškiai atskiriamų vardų greitai sudaroma žodžių eilė.

Variantas

Pagyrimas geroms klaidoms

Kai grupė po kelių raundų nusprendžia, kad pasiekiamas laikas yra pakankamai trumpas, prasideda mokymosi rezultatų tikrinimas. Drąsiausias dalyvis, kuris tiki, kad įsiminė nors vieną vardą, pakviečiamas į vidurį. Jis nurodo reikiamą asmenį ir ištaria jo vardą. Neteisingai nurodžius vardą, tas asmuo pasako, koks jo vardas iš tikrųjų, o visi pagiria drąsuolį už jo ryžtą ir originalumą chorū sušaukdami „gera klaida“. Toliau vardų spėjimo raundas gali būti tęsiamas naudojant du, tris, keturis ir t. t. vardus. Po kiekvienos klaidos – jinai ištaiso, po to taip pat sušunkant „gera klaida“.

4.1.19. Reportažas apie partnerį

Žaidimo tikslas: pokalbių ir piešimo žaidimas, skirtas susipažinti.

Medžiaga: popierius ir pieštukai, klėjai.

Kiekvienas grupės dalyvis ieško partnerio, kurio dar gerai nepažįsta. Nupieškite savo partnerį, piešdami paimkite vienas iš kito interviu. Klausimai galėtų skambėti:

Apie ką dažniausiai svajoji?

Ko labiausiai bijai ir kas teikia malonumą?

Ką tu darytum, jei taptum Kinijos imperatoriumi?

Ką tu darytum, jei būtum labai turtingas?

Spėjus pasidalyti išpūdžiais, gali būti trys tolesnės galimybės:

– piešiniai parodomi grupėje;

– kiekvienas pristato savo partnerį grupei;

– žaidimas tęsiamas ieškant bendrumų.

4.1.20. Vardų šleifas

Žaidimo tikslas: susipažinti skirtas žaidimas, kurio metu su kitais grupės nariais užmezgamas kontaktas.

Medžiaga: spalvoto popieriaus juostelės (apie 30 x 6 cm), rašymo priemonės, žiogelis.

Kiekvienas pasiima spalvoto popieriaus juostelę, sulanksto „armonikėlės“ būdu taip, kad susidarytų 8 laukeliai. Į kiekvieną laukelį

įrašomas savo vardas ir juostelė prisegama „žiogeliu“ prie drabužio. Tada kiekvienas grupės dalyvis eina prie to asmens, su kuriuo nori susipažinti. Pristato, papasakoja apie save, užduoda klausimus ir t. t. Pokalbio pabaigoje apsieičiama kortelėmis ir einama toliau su kitais susipažinti.

Galimi tęsiniai.

Kiekvienas prikljuoja susirinktas korteles ant plakato ir užrašo asmeninius lūkesčius, norus arba užrašo tai, kas buvo kalbėta.

Susipažinus susėdama į mažas grupeles ir iš kortelių padaromas bendras darbas (pvz., suklijuojama grandinė), o grupelės gali susėsti pagal spalvas.

Gali būti kaip įžanga į temą pagal vizitines korteles.

4.2. Apšilimo metodas

Apšilimo metodai taikomi grupės proceso metu, nereikalauja didelių pastangų iš grupės dalyvių, pajvairina dienotvarkę ir sukuria jaukią atmosferą tolesniam darbui bei padeda jam susikoncentruoti.

4.2.1. Atspėk, kas esi

Kiekvienam žaidėjui ant nugaros prikljuojamas lipdukas su vardu. Klausinėdamas kitus žaidėjus, kiekvienas turi išsiaiškinti, kas jis yra (koks vardas prikljuotas jam ant nugaros). Į klausimus atsakoma tik žodžiais TAIP arba NE. Vienas žaidėjas paklausia tris kartus, tada eilė klausinėti pereina kitam žaidėjui. GALIMA daryti ir taip: kiekvienam žaidėjui prikljuojami lipdukai su žinomų žmonių, kurie sudaro vieną visumą, vardais (pavyzdžiui: visi muzikantai, politikai, visos poros – kaip Romeo ir Džuljeta) ir kiekvienas turi susirasti savo porą.

Variantas. Vietoj garsių žmonių vardų galima vartoti poras, sąvokas, gyvūnus, miestus, daiktus.

Vietoj lipdukų su užrašais naudoti paveikslus, mažas korteles. Vietoj žodinių atsakymų galima naudoti pantomimą.

4.2.2. Atomai ir molekulės

Pagal muziką grupės nariai tarsi atomai juda chaotiškai. Muzika pritildoma ir paskelbiamas koks nors požymis, pagal kurį atomai sudaro molekules – grupeles, į kurias žmonės susieina pagal tą požymį. Grupės nariai kuriam laikui gali susikibti rankomis. Kai muzika pagarsinama, molekulės išyra ir atomai vėl juda chaotiškai.

Pastaba. Požymiai gali būti patys įvairiausi, žiūrint, ką norima sužinoti, išsiaiškinti. Paprastai einama nuo išorinių prie vidinių požymių. Pvz., kieno rudos (žalios, mėlynos) akys, kieno tamsūs (šviesūs) plaukai, kas turi laikrodžius (žiedus, auskarus), kam patinka „Skylė“, kas turi brolių ar seserų, kas namie augina gyvūnus ir t. t. Požymius galima susieti su tema ir jau šio žaidimo metu išsiaiškinti grupės narių požiūrį vienu ar kitu klausimu. Taip pat galima išsiaiškinti tam tikrus organizacinius klausimus, prie kurių nereikės grįžti vėliau. Pvz., kas dar neapsigyveno kambariuose, kas yra vegetarai ir t. t. Paskutinis požymis gali būti: kas jau yra pasiruošęs grupės darbui.

„Molekulės“ nebūtinai susikimba rankomis ir sudaro ratelius. Grupės nariai gali sudaryti vieną molekulę, kurioje visi išsirikiuoja į vieną eilę.

4.2.3. Pradingęs žaidėjas

Žaidėjai sustoja ratu, vienas žaidėjas stovi centre. Jam užrišamos akys. Tada visi rate esantys žaidėjai susikeičia vietomis ir vienas žaidėjas išeina iš kambario. Viduryje esančiam žaidėjui atrišamos akys ir jis per vieną minutę turi nustatyti, ko trūksta. Tam žaidėjui, kuris buvo išėjęs iš kambario, kitą kartą užrišamos akys.

4.2.4. Dienos vardas

Indėnai ir šiais laikais turi tradiciją kiekvienos dienos rytą valandai išeiti į gamtą, kad pabūtų su savimi, pajustų savo ryšį su gamta ir suprastų, koks yra jo vardas šiandien – su kuo jis šiandien susitapatina (samana, debesis, paukštis ir pan.) Žaidėjai išeina į mišką, laukus ir turi penkiolika minučių pabūti su savimi. Pasigirdus sutartam signalui visi susirenka ir grupėje pasako savo dienos vardą.

4.2.5. Drakonas ir skydas

Žaidėjai sustoja ratu. Kiekvienas pasirenka vieną žaidėją, kuris jam bus drakonas, ir vieną, kuris bus skydas, tačiau niekam to nesako. Grojant muzikai žaidėjas turi slėptis nuo drakono už skydo nugaros. Nutilus muzikai visi sustingsta. Kelis kartus pakartojus galima patikrinti kai kuriuos žaidėjus, ar jie tikrai slepiasi nuo drakono už skydo. Jei taip nėra, žaidėjas iškrenta iš žaidimo.

4.2.6. Drakono uodegų dvikova

Vieta: geriausiai lauke, bet taip pat ir didesniuose kambariuose.

Laikas: nuo 10 iki 15 min.

Dabar kiekvienas žaidėjas pasiverčia „mažu drakonu“. Jie turi po uodegą – kiekvienas žaidėjas ant diržo arba ant kelnų prisiklijuoja gerai matomą ženklą: nosinę, skarelę, tualetinio popieriaus. Dabar tie drakonai įeina į „areną“ – gerai pažymėtą vietą. Tada pasigirsta drakonų riaumojimai ir jie puola vienas kitą norėdami nutraukti uodegą. „Drakonai“, kurie nebeturi savo „uodegos“, palieka žaidimo lauką, bet jeigu jie turi kieno nors kito nuplėštą uodegą, išėję už lauko ribų ją prisiklijuoja ir gali vėl dalyvauti žaidime.

Variantas. Vietoj vieno mažo drakono gali būti sudaromi didesni drakonai nuo 3 iki 5 žaidėjų. Tam jie turi apsikabinti vienas kitą per juosmenį. Pirmas gaudo kito drakono uodegą, o paskutiniam priklijuojama uodega. P. S. Mažesniems žaidėjams patartina daryti mažesnius drakonus, nes dideli drakonai lengviau susižeidžia.

4.2.7. Energija

Dalyvių skaičius: 5–25 žaidėjai.

Kai žaidžiame, mums reikia energijos, todėl šis žaidimas labai tinka jos pasikrauti. Reikia sustoti visiems ratu ir susikibti už rankų. Energija juda ratu ir yra perduodama rankos paspaudimu. Pradžioje vadovas siunčia energijos impulsą į vieną pusę, paskui į kitą. Tada galima daryti pirmąjį testą: ar grupė pajėgi teisingai persiųsti du priešingomis kryptimis sklindančius energijos impulsus. Tai reiškia, kad vienas asmuo gaus energiją iš abiejų pusių tuo pačiu metu ir turės paspausti abi rankas, kad energija galėtų tekėti toliau. Kai grupė jau sugeba atlikti šį testą, galima pasiūlyti atlikti kitą: persiųsti energiją užmerkto-

mis akimis. Vadovas turėtų po 10 sekundžių pasiūsti dar du energijos impulsus. Galima tęsti toliau ir siūsti energijos impulsus vis greičiau, kol išgirsite juoką (dažniausiai tai užtrunka apie minutę), leidžiantį jums suprasti, kad jau yra sukaupta pakankamai energijos pradėti kitam žaidimui.

4.2.8. Kiniškas futbolas

Priemonės: Lauko teniso ar pan. kamuoliukas.

Žaidėjai sustoja ratu. Kiekvienas išsikečia kojas ir pėdas suglaudžia su kaimynų pėdomis. Tarp kojų yra vartai. Rankos saugo vartus nuo kamuolio. Atsitūpti negalima. Jei įmušamas įvartis, žaidėjas toliau gina vartus tik viena ranka, jei įmušamas antras įvartis, žaidėjas atsisuka nugara į ratą. Galima žaisti vienu, dviem ar daugiau kamuoliukų.

4.2.9. Kobros

Priemonės: dvi skarelės akims užrišti ir du varpeliai.

Visi žaidėjai sustoja ratu ir susikabina už rankų. Du savanoriai stovi rato viduryje ir susitaria, kuris kurį gaudys. Jiems užrišamos akys ir kiekvienas gauna po varpelį. Žaidėjas, kuris gaudo, skambina varpeliu, kai nori sužinoti kito žaidėjo buvimo vietą, o gaudomas žaidėjas privalo atsilipti savo varpeliu į gaudančiojo skambinimą. Kai pavyksta sugauti, tada žaidėjai keičiasi gaudytojo ir gaudomojo vaidmenimis. Žaidimas tęsiamas toliau su kita pora žaidėjų.

4.2.10. Padalytos paslapys

Trukmė: apie 10 min.

Paslaptytys geriau saugomos, kai jas žino ne vienas žmogus, o kai pasidalijama su daugeliu. Kiekviena grupelė iš vadovo kaip paslaptį gauna trumpą posakį. Šį posakį žaidėjai pasidalija tarpusavyje. Kiekvienas pasiima po žodį. Jei yra daugiau žaidėjų nei žodžių, keletas žaidėjų gali imti vieną žodį. Visos grupės yra skirtinguose patalpos kampuose. Tada visi žaidėjai pradeda vienu metu į taktą sakyti savo žodžius (gali dainuoti melodiją). Iš kiekvienos grupės vienas yra siunčiamas kaip klausytojas. Ta grupė, kuri pirmoji atspėja posakį, laimi žaidimą ir gali su savo posakiu suvaidinti trumpą vaidinimą.

Variantai. Panašus žaidimas yra „Pasaulio patalpų ekspedicija“. Žaidėjai skraido su savo raketomis į „svetimas planetas“. Planetos pavadinimas jiems nežinomas. Tačiau jos „gyventojai“ jį žino. Kiekvienas planetos gyventojas žino vieną pavadinimo raidę. Vėliau iš tų raidžių sužinomas pavadinimas.

4.2.11. Piešinys

Laikas: 15 min.

Priemonės: baltas popierius, pieštukai, piešinys.

Grupė suskirstoma poromis. Pora susėda nugaromis. Vienas turi piešinį, kitas tuščią popieriaus lapą. Tas, kuris turi piešinį, pasakoja, ką piešti, o antrasis piešia, jei kas neaišku, perklausia, pasitiksina.

Pamokomasis momentas: užduotis ugdo sugebėjimą tiksliai apibūdinti, nupasakoti matomą vaizdą ir atidžiai klausytis, stengiantis tiksliai suvokti ir užfiksuoti tai, ką pasakoja (verbalinis bendravimas). Be to, partneriai turi pasikliauti vienas kitu, būti kantrūs.

Diskusija:

Kas buvo sunkiausia?

Kodėl nepavyko arba ne visai tiksliai pavyko perpiešti piešinio?

Ko galima pasimokyti iš šio pratimo?

4.2.12. Plaustas

Priemonės: muzika, didelis medžiagos gabalas.

Patalpos viduryje patiesiama medžiaga. Tai yra plaustas. Visi žaidėjai vaikšto aplink – plaukia vandenyje šalia plausto. Kai vadovas nutildo muziką, visi žaidėjai turi sutilpti ant plausto. Muzikai vėl pradėjus groti, žaidėjai gali ramiai nulipti. Kol groja muzika, vadovas užlenkia dalį medžiagos – ant plausto lieka mažiau vietos. Taip kartojama tol, kol žaidėjai sugeba visi sutilpti ant plausto.

Variantai: 1. Jei nėra muzikos, vadovas gali pasakyti, kad atplaukia rykliai ir likti vandenyje yra pavojinga. Kai rykliai nuplaukia, žaidėjai nulipa nuo plausto, o vanduo nuplauna keletą rąstų. 2. Žaidžiant lauke galima žaidimo teritorijoje išdėstyti keletą lankų ar kitaip pažymėti atitinkamas teritorijas, tai yra salas, kuriose turi sutilpti visi žaidėjai. Kiekvieną kart nutildžius muziką ar pasirodžius rykliams, po vieną salą sumažėja.

4.2.13. Saulės vartai

Vieta: didesnė patalpa, kad būtų galima daug judėti.

Trukmė: 15–20 min.

Tinka: vaikams nuo 12 metų, jaunimui ir suaugusiesiems. Optimalus grupės dydis nuo 12 iki 20 žmonių.

Pradžioje visi žaidėjai yra maži viščiukai, kurie akli šokinėja ant žemės, mosuodami savo mažais sparneliais. Žaidimo vadovas prieina prie vieno žaidėjo, kuris pavirsta suaugusiu paukščiu ir pradeda skraidyti. Prisiskraidęs, su vadovu sudaro „Saulės vartus“ – tam jie susikimba rankomis, kad iškiltų vartai; atsargiai prieina prie vieno žaidėjo, pasilenkia ir švelniai paliečia jį sukabintomis rankomis. „Pažadintas“ žaidėjas atsimerkia, pakyla pro „Saulės vartus“ ir gali nevaržomas plasnoti po kambarį: jis tapo suaugusia žuvėdra. Prisiskraidžiusi žuvėdra gali su kita žuvėdra padaryti vartus ir leisti „viščiukams“ tapti laisvais ir išdidžiais paukščiais. Po kiek laiko „Saulės vartai“ vėl tampa „viščiukais“ ir vyksmas tęsiasi.

Variacijos. Žaidime gali būti viena „žuvėdra piratė“, kuri kartais gali paralyžiuoti kitas žuvėdras. „Saulės vartai“ ši sustingdymą gali panaikinti. Šis papildymas turi būti labai atsargiai įvedamas, kad žaidimo atmosfera nuo to nenukentėtų.

Pagalbinės priemonės. Svarbu, kad būtų pakankamai vietos judėti. Svarbu parinkti ir tinkamą muziką.

Metodiniai nurodymai. Žaidimas gali, jei parinkta tinkama muzika, o grupėje nesukaustyta ir draugiška atmosfera, sukelti neišdildomą įspūdį ir paskatinti vienybės jausmą grupėje. Žaidėjai turi priderinti savo judesius prie muzikos ir atkreipti dėmesį, kad santykis tarp „viščiukų“, „žuvėdrų“ ir „Saulės vartų“ būtų taip suderintas, kad išeitų gražus veiksmas. Vedėjas turėtų visiškai įsitraukti į žaidimą.

4.2.14. „Stop, Go“

Vieta: didesnė patalpa, kad būtų vietos judėti.

Trukmė: 10-15 min.

Visi žaidėjai laisvai juda patalpoje.

I etapas. Bet kuris žaidėjas gali pasakyti „Stop“ ir visi žaidėjai sustingsta tokioje pozose, kokiose tuo metu buvo. Kai visi sustingsta, bet kuris žaidėjas gali pasakyti „Go“, ir visi žaidėjai laisvai juda.

II etapas. Vienam žaidėjui pasakius „Stop“, visi likusieji žaidėjai turi atsistoti tokiomis pat pozomis kaip tas žaidėjas. Vienam pasakius „Go“, visi likusieji turi judėti pamėgdžiodami jo judesius.

III etapas. Grupė nebekalba ir neatlieka jokių judesių. Visi turi stebėti aplinką ir sustoti tada, kai nors vienas žaidėjas sustoja, pajudėti tada, kai nors vienas žaidėjas pajuda.

Žaidimas skirtas padėti grupei susikoncentruoti po pertraukos ir vėl grįžti prie darbo.

4.2.15. Sugedęs telefonas 2

Grupėje turi būti ne daugiau kaip 8 asmenys. Visi sėdi ratu. Savanoris savo draugui iš dešinės pasako kokį nors daikto pavadinimą, asmenį ar reiškinį. Tada antrasis turi savo draugui iš dešinės, jau neminėdamas to daikto pavadinimo, apibūdinti jam pasakytą frazę savo žodžiais, taip einama ratu iki paskutinio. Paskutinysis pasako savo apibūdinimą garšiai. Tada jis palyginamas su pirmuoju pasiūstu žodžiu.

4.2.16. Sušilimas

Priemonės: ritminga muzika.

Laisvai šokama patalpoje pagal muziką. Kada vadovas sustabdo muziką, greitai padaromi kokie nors judesiai. Kai muzika vėl paleidžiama, šokama toliau.

Patarimai muziką nutraukus:

- galima paspausti rankas kitiems žaidėjams;
- paliesti visas 4 sienas;
- visi susiskirsto pagal akių spalvą;
- susiskirsto pagal Zodiako ženklus;
- sakomos patarlės.

Žaidime kaitaliojama muzika ir judesių darymas. Kokios tik mintys šauna, tokias galima panaudoti judesiams. Kai grupė jau žino žaidimo sąlygas, gali patys, be vadovo, išjungti muziką ir siūlyti judesius.

4.2.17. Katinas ir pelė – padedančios pelės

Vienas katinas (paskiriamas), visi likusieji yra pelės. Katinas turi sugauti peles tol, kol jos nėra susikabinusios. Kai dvi pelės susikabina – jos yra saugios ir katinas negali jų pagauti. Atsiskyrusi pelė tampa naujuoju katinu, o katinas pele. Pelės nėra tokios solidarios ir kartais šoki-

nėja ir atsiskiria, kai iškyla grėsmė, tuo pačiu metu pelės yra drąsios ir visą laiką susikibusios rankomis nelaksto!

Variantas. Kad būtų saugios, 3 pelės turi būti visada susikibusios rankomis.

4.2.18. Skalbinių segtuko paieška

Priemonės: po 1 segtuką kiekvienam dalyviui, virvė – žaidimo erdvei pažymėti.

Kiekvienas dalyvis gauna po segtuką, kurį įsisega kokioje nors drabužio vietoje, pvz., į rankovę.

I etapas. Davus komandą kiekvienas per dvi minutes turi nuimti kuo daugiau segtukų. Galioja taisyklė: kai segtukas yra nuimamas, jis turi būti dedamas į susitartą vietą, ir tik tada galima toliau žaisti.

II etapas. Dabar reikia per dvi minutes kiek galima daugiau segtukų susegti žaidėjams.

4.2.19. Aitvaro uodegos gaudymas

Priemonės: trumpas virvagalyš arba drabužio skiautė.

Grupė suformuoja grandinę – tvirtai laikomasi už pečių ar klubų.

Paskutiniam grandinės nariui prisegama virvinė uodega (laisvai pritvirtinta).

Aitvaro galva stengiasi sugauti savo uodegą.

Variantas. Suformuojamos dvi grupės, du aitvarai tuo pat metu stengiasi pavyti savo uodegas.

4.2.20. Akla karvė

Vieta: didesnė patalpa.

Priemonės: varpelis ir skarelė akims užrišti.

Visi žaidėjai susėda ratu. Vienam žaidėjui užrišamos akys – jis yra „akla karvė“. Tada tas žaidėjas kelis kartus apsakamas aplink ir pasta-tomas rato viduryje. Žaidėjai siunčia varpelį ratu ir skambina. „Akla karvė“ turi sekti varpelio skambėjimą. Kai vadovas duoda ženklą, varpelį turintis žaidėjas nustoja juo skambinti ir nebeperduoda jo toliau. „Akla karvė“ dabar turi atspėti, kas turi varpelį, ir parodyti į tą žaidėją pirštu. Jei atspėja, žaidėjas, turintis varpelį, tampa akla karve“. Jei neatspėja, lieka „akla karve“, kol atspės.

4.2.21. Akla višta

Priemonės: skarelė akims užrišti.

Vienam žaidėjui užrišamos akys ir jis tris kartus ap sukamas aplink. Tada paleidžiamas ir stengiasi pagauti kurį nors kitą žaidėją. Žaidėjai gali skleisti kokius nors garsus, kartais paliesti „aklą vištą“ ar tiesiog stengtis stovėti ir judėti tyliai. Galiausiai kas nors vis tiek bus pagautas. Tada tas žaidėjas tampa „akla višta“.

Variantas. Pagautą žaidėją „akla višta“ turi atpažinti liesdama. Jei atpažįsta, tas žaidėjas tampa „akla višta“, jei neatpažįsta, „akla višta“ lieka tas pats žaidėjas.

4.2.22. Šokdynė

Vieta: geriausia lauke.

Priemonės: šokdynė arba paprasta virvė.

Vienas žaidėjas stovi rato viduryje ir suka virvutę. Kai virvutė sukasi gražiais ratais, kiti žaidėjai ima šokinėti per virvutę. Viduryje stovintis žaidėjas gali iš pradžių sukti virvutę lėtai, o paskui pamažu sukti vis greičiau. Taip pat gali nurodyti, kad žaidėjai turi susikibti ir šokinėti poromis. Tas, kurį virvutė užgauna, iškrenta iš žaidimo arba stoja į rato vidurį ir toliau suka virvutę.

4.2.23. Britų buldogai

Vieta: geriausia lauke.

Žaidimo lauke pažymimos dvi ribos. Viduryje, tarp ribų, stovi trys žaidėjai, kurie yra „britų buldogai“. Visi kiti žaidėjai stovi už vienos iš ribų. Kai viduryje stovintys žaidėjai sušunka „Britų buldogai“, kiti žaidėjai turi stengtis kuo greičiau nepaliesi perbėgti į kitą pusę, už kitos ribos. Jei kuris nors viduryje esantis žaidėjas paliečia bėgantįjį – jie pasikeičia vietomis, paliestasis tampa „buldogu“.

4.2.24. Gaudyk – negaudyk

Vieta: geriausia lauke.

Priemonės: kamuolys.

Žaidėjai stovi ratu ir jų rankos sukryžiuotos ant krūtinės. Vienas žaidėjas stovi rato viduryje. Jis turi kamuolį ir jį mesdamas kuriam nors žaidėjui sako „Gaudyk“ arba „Negaudyk“. Pirmu atveju žaidėjas

turi negaudyti kamuolio ir net nepajudinti rankų, antru atveju – sugauti kamuolį. Jei žaidėjas suklysta, jis arba iškrenta arba eina į vidurį ir toliau mėto kamuolį.

4.2.25. Gaudynės

Vieta: geriausia lauke.

Du žaidėjai susikalbina rankomis ir pasirošia gaudyti. Kai jie paliečia kitą žaidėją, šis taip pat susikabina su jais rankomis ir gaudo kitus. Kai gaudo keturi žaidėjai, jie gali pasidalyti į dvi gaudančiųjų poras arba likti visi kartu. Kai gaudo daugiau žaidėjų, jie gali pasidalyti, bet pasidalijus kiekvienoje gaudytojų grupelėje turi būti lyginis žaidėjų skaičius. Žaidžiama, kol visi žaidėjai pagaunami.

4.2.26. Gyvulių kiemas

Kiekvienas žaidėjas gauna gyvulio pavadinimą. Vienodus pavadinimus gauna trys žaidėjai. Davus pradžios signalą visi žaidėjai turi skleisti savo gyvuliui būdingus garsus ir susirasti kitus du žaidėjus. Pirmas susitikęs trejetas laimi. Taip pat šį žaidimą galima panaudoti norint grupę suskirstyti į trejetus tolimesnėms užduotims ar žaidimams.

4.2.27. Išplaktas

Vieta: geriausia pievoje.

Trukmė: 5–10 min.

Įsivaizduok. Po vieno pasivaikščiojimo po užėigas tu prabundi kokteilyje. Plakiklis atūžia tavęs link. Tu išvengi susitikimo su juo, tačiau jis vėl slenka tavęs link. Saugokis! Šią trumpą sceną galima sužaisti. Žaidėjai guli rate ant pilvo. Jie yra „plakikliai“. Viduryje guli žaidėjas, kurį stengiasi paliesti kamuoliu rate gulintys „plakikliai“. Jei tai pavyksta, žaidėjai pasikeičia vietomis. Jeigu kamuolys nurieda už rato ribų, viduryje esantis žaidėjas gauna papildomą tašką.

Variantai. Galima susitarti, kad kiekvienas žaidėjas už gautą tašką gali pasakyti grupei ar vienam kuriam nors žaidėjui savo norą. „Plakikliai gali taip pat atsistoti ir būti atsisukę veidu į rato išorę ir mėtyti kamuolį pasilenkę pro savo kojas. Jeigu yra daug žmonių, galima pasidalyti į dvi grupes. Taip pat galima žaisti su dviem viduryje esančiais žaidėjais.

4.3. Įsijautimo metodai

Įsijautimo metodų tikslas – geresnis kontakto užmezgimas ir geresnis įsijautimas į vienas kitą. Taip šiais metodais siekiama lavinti kritinį mąstymą, mokyti skirti prioritetus, aiškiai išsakyti savo poreikius, lavinti asmeninių skirtumų toleravimą. Suprasti, kad būna skirtumų, padėti įsijausti į kitus, pajusti bendrumą su kitais, geresnis savęs pažinimas, pasitikėjimo savimi stiprinimas. Pajusti bendrumą ir prierašumą grupėje. Pasidalyti savo jausmais. Ugdyti pasitikėjimą savimi. Nebijoti paskatinti. Stiprinti teigiamus jausmus.

4.3.1. Partnerio pristatymas

Susėdama po du. Kiekvienas prisistato ir apie 3 min. pasakoja apie save. Tada sėdama atgal į ratą. Dabar kiekvienas pristato savo partnerį taip, tarsi pats jis būtų. Kad būtų lengviau, pasakojantysis gali atsistoti už savo partnerio, tarsi jis būtų antrasis „aš“.

Nurodymas. Didesnėse grupėse patogu sudaryti 2 grupes: pristančiųjų ir pristatomųjų – tik vienas pasakoja apie save, kitas pristato jau nurodytu būdu. Taip bus pristatyta tik pusė grupės.

4.3.2. Klaustrofobinė vakarienė

Laikas: 35 min.

Priemonės: virvė, maistas, vienkartiniai indai, servetėlės ir įrankiai maistui paruošti.

Grupės nariai susėda ant grindų kaip galėdami glaudžiau. Aplik juos išstempama virvė. Vadovas pateikia tokias taisykles:

Kiekvienas turi padėti paruošti vakarienę.

Niekas negali palikti apskritimo, kol visi nepavalgys.

Pirmas 10 minučių negalima nei kalbėtis, nei bendrauti gestais, mimika.

Užduotis atliekama.

Diskusija:

Apibūdinkite savo patyrimą.

Kaip manai, kodėl atlikome šitą pratimą?

Kas buvo sunku?

Ko išmokai iš šios patirties?

Kaip jauteisi sėdėdamas kartu su kitais ir laukdamas maisto?

Ar kas nors iš jūsų norėjo ar stengėsi siekti maisto per žmones? Ar kas nors iš jūsų ėmė nekantrauti laukdamas lėčiau valgančiųjų, kol jie pabaigs? Ką iš to sužinojote apie save?

Ar būtumėte pavalgę, jei jums nebūtų leista kalbėtis po pirmų 10 minučių? Kaip jūs dėl to jautėtės?

Kaip jaučiatės tylėdami tarp kitų?

Pamokomasis momentas. Dalyviai turi pastebėti aplinkinių poreikius, kad visi grupės nariai būtų pavalgę. Jaunimas išmoksta kantrumo sunkiais momentais. Sėdėti šalia keleto žmonių tylint yra sunku ir kai kuriems gali būti geras išbandymas.

4.3.3. Žmonės nėra vienišos salos

Žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas yra atskirai. Jis sėdi ant „ledo lyties“ ir žiūri į kitus. Žaidėjai vienas su kitu negali kalbėtis. Bet jie gali bandyti suprasti vienas kito mimiką ar gestus. Kai du žaidėjai mimika ar gestais suranda kontaktą, jie, jei nori, gali pasistumti savo „lytis“ vieną arčiau kitos. Jie jau ne vieni, jei jų ledo lytis (laikraščiai, kilimėliai, pagalvės) ribojasi viena su kita. Jie gali ir kitus žaidėjus paskatinti prisidėti prie jų. Jeigu susidaro nemaža grupė, jie gauna siūlų kamuolį, kurį jie gali panaudoti kaip tinkami (bet nesikalbėdami vieni su kitais!). Grupė gali „susivynioti į voratinklį“ arba siūlų kamuoliu užmegzti kontaktą su kitomis grupėmis.

Variantai. Žaidimo metu kiekvienas gali pakeisti savo grupę. Grupės gali išsisklaidyti. Grupėse, kurios jau turi patirties, šiuo žaidimu galima pasinaudoti norint aiškintis artumo ir distancijos problemas.

4.3.4. Veidu į veidą

Tinka: vaikams nuo 8 metų.

Žaidėjai susėda po du, vienas prieš kitą.

Užduotis. Per tris minutes surasti penkis tarpusavio panašumus ir skirtumus. Po trijų minučių keičiamasi poromis ir tęsiama toliau. Kai visi pasikalbės arba kai bus matyti, kad nusibodo, visi žaidėjai susirenka ir surašo dažniausiai pasitaikančius panašumus ir skirtumus.

Aptarimas:

Ar yra tokių panašumų, kurie galėtų būti ir skirtumai (pvz., abu turi plaukus, bet vienas šviesius, o kitas tamsius)?

Ar yra skirtumų, kurie svarbesni už kitus? Kurie?

Kokie pastebėti fiziniai skirtumai ir panašumai? Ar yra panašumų ir skirtumų, nusisijusių su kūnu?

Ar yra panašumų / skirtumų, su kuriais gimstama?

Ar yra panašumų / skirtumų, kuriuos galima pasidaryti pačiam?

Ar pasitaiko gyvenime momentų, kai būti tokiam kaip visi yra geriau?

Ar pasitaiko gyvenime momentų, kai būti kitokiam kaip visi yra blogiau?

4.3.5. Ieškomas nusikaltėlis

Ižanga. „Tikriausiai visi yra matę vesternų. Prisiminkite tas nuostabias istorijas ir mintimis nuskriekite į Vakarus. Užsukus net ir į patį mažiausią miestelį, į akis krenta ant stulpų priklijuoti žmonių portretai su užrašu: „Ieškomas nusikaltėlis“. Kaip atrodytų mūsų veidai, jeigu ten kabėtų mūsų portretai?“

Žaidimo aprašymas. Dalyviai sėdi poromis vienas prieš kitą ir piešia vienas kito portretus. Partneriai nesišneka, tačiau bando įvardyti ir aprašyti vienas kito vidines savybes, kurias jau pastebėjo, arba tiesiog mano žmogų būtent jas turint. Piešiama ir savybės rašomos neaptarinėjant, o vėliau portretas pristatomas grupei.

4.3.6. Dešimt

Laikas: 45 min.

Priemonės: popierius ir pieštukas kiekvienam.

Dalyviai susėda ratu ir išsidalija popieriaus lapus, pieštukus. Per 5 min. parašo po 10 savo paties bruožų, kurie jiems patinka. Kiekvienas perskaito savo savybes. 3 dalyviai pasako, kada jie pastebėjo tokias žmogaus savybes.

4.3.7. Gerų bruožų medis

Laikas: 35 min.

Priemonės: pieštukas ir gana didelis, kad jame būtų galima rašyti, medžio piešinys kiekvienam grupės nariui.

Grupė padalijama pusiau. Kiekvienas gauna medžio paveikslą ir pieštuką. Grupės išeina į skirtingus kambarius ir kuria „medį“ kiekvienam kitos grupės nariui tokiu būdu:

A, B, C – trys skirtingi teigiami bruožai;

1, 2, 3 – trys atvejai, kai žmogaus bruožai atsiskleidė.

Grupė vėl susirenka, parodo kiekvienam žmogaus gerų bruožų medį, apibūdina jį prieš grupę. Kiekvienam atiduodamas jo medis.

4.3.8. Gražiausias įvykis

Dalyviai suskirstomi poromis ar po tris ir kiekvienas pasakoja gražiausią savo vaikystės (vasaros, savaitės) įvykį. Tada susirenka visa grupė ir partneriai papasakoja visai grupei, ką vienas iš kito girdėjo.

Diskusija:

Kaip jauteisi pasakodamas savo istoriją draugui?

Kaip jauteisi klausydamas? Kodėl?

Kokie dalykai svarbūs kalbančiajam apie save?

Pamokomasis momentas. Pratimas moko įsiklausyti į šnekantįjį, išryškina kalbėjimo ir klausimo reikšmę, padeda pajusti ar moki išklausyti šalia esantįjį.

4.3.9. Ilga kelionė

Tinka: 8 metų ir vyresniems.

Priemonės: popieriaus lapai, rašikliai.

Kiekvienas dalyvis gauna po lapą popieriaus ir rašiklį. Paprašykite dalyvių įsivaizduoti, kad jų šeima kitą vasarą pakviesta dalyvauti ilgai trunkančioje kelionėje. Tris mėnesius jie keliaus po Aliaską. Kiekvienas šeimos narys gali pasiimti su savimi po kuprinę. Keliaudami jie gaus visų reikalingų daiktų (maisto, vaistų, palapinių, miegmaišių, gėrimų, puodą ir pan.) Šeimos bus jungiamos į grupes po tris šeimas, o iš viso keliaus maždaug dvidešimt žmonių ir vienas patyręs vadovas. Dalyvių užduotis – sudaryti sąrašą iš dešimties svarbiausių daiktų, kuriuos jie norėtų pasiimti į kelionę, nes iš namų išvažiuoja ilgam laikui. Leiskite dalyviams 10–15 minučių po vieną pasvarstyti ir susirašyti daiktus. Tada grupelėmis jie gali aptarti, kas ką pasirinko. Paprašykite žvaigždute pažymėti tris svarbiausius daiktus. Vėliau dalyviai vėl grupelėse aptaria savo pasirinkimą ir paaiškina, kodėl tie daiktai yra tokie svarbūs.

Aptarimas:

Kodėl, jūsų manymu, taip sunku išskirti, kas svarbiausia?

Pamąstykite, kada gyvenime svarbu išskirti prioritetus.

Kas nutinka žmonėms, kurie nesugeba nuspręsti, kas gyvenime svarbiausia?

Ar galvojai tik apie savo poreikius, ar svarstei ir apie kitus šeimos narius?

Ar prisimeni, kaip nusprendei kažką išmesti?

4.3.10. Įvairios šeimos

Tinka: 6 metų ir vyresniems.

Priemonės: Seni žurnalai, laikraščiai, žirkklės, klijai, popieriaus lapai.

Atliekant pratimą reikia sukurti kuo daugiau šeimyninių ryšių. Naudojama koliažo technika. Dalyviai dirba mažomis grupelėmis. Iš laikraščių, katalogų ir kt. iškerpama daug žmonių nuotraukų. Tada jos klijuojamos sudarant įvairius šeimos tipus. Susirinkę visi kartu dalyviai pristato grupelėse sukurtas šeimas.

Aptarimas:

Ar tavo šeima kur nors pavaizduota?

Ar yra tokių šeimų, kurios liko nepavaizduotos?

Ko reikia, kad būtų šeima? (Čia gali kilti įdomi diskusija. Nepra-leiskite progos išgirsti vaiko mintis ir suteikti jam naujos informacijos bei idėjų.)

Ko reikia visoms šeimoms? (Tai irgi rimtas klausimas.)

4.3.11. Jausmų piešimas

Priemonės: popierius ir pieštukai ar kreidelės.

Grupėje aptariama, ar galima jausmus susieti su spalvomis? Kokios spalvos tinka kokiems jausmams? Po to dalyviai atskirai arba grupėmis piešia džiaugsmą, liūdesį, pyktį, baimę... Aptarkite spalvų pasirinkimą. Galite sukurti eilėraščių.

4.3.12. Knyga apie mane

Priemonės: popierius, pešimo ar rašymo priemonės.

Aprašymas. Sulenkę A4 formato lapus padarykite iš jų knygą. Iš išorės pridėkite spalvoto popieriaus lapą ir lapus susekite. Tušinuku

kiekvieno lapo apačioje parašykite nebaigtą sakinį. Pradėkite nuo „Aš ir mano šeima“. Vaikai turi nupiešti savo šeimą ir pabaigti sakinius.

Sakinių pavyzdžiai kitiems lapams:

Aš džiaugiuosi, kai...

Man nepatinka...

Aš ilgiuosi...

Aš niekada nepamiršiu...

Aš pavargstu, kai...

Mano mėgstamiausias žaislas yra...

Mama mano, kad aš...

Blogiausia, ką žinau, yra...

Man pasidaro liūdna, kai...

Man labai gerai sekasi...

Aš bijau...

Aš džiaugiuosi, kai...

Įdomiausia mokykloje...

Kai užaugsiu, aš...

Tekstą reikia parinkti pagal dalyvių amžių. Mažesniems dalyviams tenka padėti užbaigti sakinius. Vėliau galima savo knygas paskaityti kitiems. Jei vaikai neturi tėčio ar mamos, atvirai apie tai pasikalbėkite. Aptarkite, ką vaikas gali įrašyti knygoje, pvz., Aš nepažįstu savo tėčio, tačiau jis atrodo šitaip ir pan.

4.3.13. Koliažas

Laikas: 30–45 min.

Priemonės: žirkklės, popieriaus lapas kiekvienam dalyviui, žurnalai, klizai.

Išdalijami reikmenys. Kiekvienas dalyvis sukuria savo koliažą iš žurnale esančių paveikslėlių ir žodžių, apibūdinančių jo asmenybę.

Diskusija:

Apibūdinkite savo koliažą ir pasakykite, ką reiškia kiekvienas paveikslėlis ir žodis.

Ką jūs sužinojote apie save iš šio pratimo?

Variantai:

Tegul dalyviai sudaro koliažą, apibūdinantį jų šeimos teigiamus bruožus.

Tegul dalyviai sudaro koliažą, apibūdinantį, ką jie galvoja apie savo ateitį.

Tegul grupės nariai sudaro dvipusį koliažą – viena pusė tegul apibūdina tuos jų asmenybės bruožus, kurie žinomi ir kitiems, kita – tuos, kurie daugeliui nežinomi.

4.3.14. Mano ketvertukas

Šis pratimas moko išreikšti jausmus žodžiais ir be jų. Jis ypač gerai tinka dirbant su vaikais, kurių žodynas skurdus, nes tai puikus būdas išmokyti juos jausmų pavadinimų, pradėti kalbėti apie savo savijautą.

Pagrindiniai keturi žmogaus jausmai yra džiaugsmas, liūdesys, pyktis ir baimė.

Visi susėda ratu. Kiekvienas dalyvis gauna po lapą, kuriame pa-vaizduotos keturios figūros. Figūrų veido išraiškos rodo pagrindinius keturis jausmus. Tarp šių jausmų yra daugybė niuansų, ir čia gali laisvai pasireikšti kūrybingumas, tačiau šie keturi išgyvenimai apima viską, ko gali prireikti.

Lapai sulankstomi į keturias dalis ir padaromas keturkampis, kuris padedamas ant žemės. Tada visi vaikštinėja aplink ir kiekvienas parodo figūrą, kuri geriausiai apibūdina jo dabartinę savijautą.

4.3.15. Mano kortelė.

Priemonės: ryškios kartoninės 16 x 18 cm kortelės kiekvienam dalyviui, rašymo priemonės.

Visi susėda ratu ir ant savo kortelės užrašo savo vardą. Kortelės užverčiamos ir sudedamos rato viduryje. Viena kortelės pusė lieka tuščia, nes viskas rašoma toje pusėje, kur užrašytas vardas. Kai kortelės sudedamos į rato vidurį, kiekvienas pasiima po vieną, bet ne savo kortelę. Šalia vardo užrašoma kas nors teigiamo apie tą žmogų ir kortelė padedama atgal. Jei grupė nedidelė, galima kartoti, kol kiekvienas užrašys ant visų kortelių. Didelėje grupėje galima užrašyti tik ant penkių ar šešių, nes paskui būna sunku surasti kortelę, ant kurios dar nerašyta. Tada vadovas surenka visas korteles ir perskaito, kas parašyta vienoje kortelėje, o dalyviai turi atspėti, apie ką kalbama. Išgirdę apie save surašytus teigiamus dalykus ir suvokdami, kad kiti tai girdi, dalyviai patiria labai stiprų emocinį išgyvenimą.

4.3.16. Pavaizduok jausmą

Paprašykite dalyvių išvardyti jausmus, juos užrašykite lentoje. Aptarkite, kaip tuos jausmus galima išreikšti. Vėliau dalyviai pasiskirsto poromis ir suvaidina kurį nors jausmą, užrašytą lentoje. Kiti dalyviai turi atspėti, kas tai buvo.

4.3.17. Saldainiai

Priemonės: saldainiai arba siūlų ritė, arba tualetinis popierius.

Dalyviams duodama pasiimti kiek nori saldainių. Paskui paeiliui pasako tiek dalykų apie save, kiek pasiėmė saldainių.

Variantai. Duodama atsivynioti tiek siūlo, kiek nori. Paskui paeiliui pasako tiek dalykų apie save, kiek kartų turimą siūlą gali apvynioti apie savo mažąjį pirštelį. Naudojant tualetinį popierių duodama jo atsivynioti kiek nori, o paskui, pasakius vieną dalyką apie save, popierius užlenkiamas per plaštakos plotį, kol visiškai sulankstomas.

Pamokomasis momentas. Žaidimas padeda susipažinti, šiek tiek sužinoti vieniems apie kitus. Jaunuolius, kurie nelinkę apie save kalbėti, paskatina atsiverti.

4.3.18. Siluetai

Laikas: 1 žingsnis – 30 min.; 2 žingsnis – 30 min.; 3 žingsnis – nuo 30 min. iki 1 val.

Priemonės: baltas ir spalvotas popierius, flomasteriai, storesni spalvoti siūlai, klijai, žirkklės.

Vadovas turėtų pasirūpinti darbo struktūra, galbūt suformuluoti keletą klausimų, kurių pagrindu partneriai pradėtų šnekėtis poromis. Klausimai gali būti susiję su pasirinkta tema. Labai svarbu, kad kiekvienam būtų suteikta galimybė pasisakyti. Todėl patartina skirti daugiau laiko, kad nereikėtų nutraukti veiklos nebaigus pasisakymų.

Aprašymas:

1 žingsnis: SILUETAI. Grupės nariai suskirstomi poromis. Vienas atsigula ant grindų, kitas siūlais apvedžioja gulinčiojo siluetą. Tada pasikeičiama vietomis. Kai išvedžioti abu siluetai, partneriai kalbasi poromis. Jų užduotis – sužinoti kuo daugiau informacijos apie vienas kitą.

2 žingsnis: SILUETŲ DEKORAVIMAS. Pasišnekėję partneriai dekoruoja vienas kito siluetą. Naudojami įvairūs simboliai, paryški-

namos svarbios detalės, atsižvelgiama į tai, kas naujo sužinota, išgirsta.

3 žingsnis: SILUETŲ PRISTATYMAS. Dalyviai pristato siluetus visai grupei. Pasakojama apie partnerio siluetą, kurį teko dekoruoti. Labai svarbu, kad kalbama ne savo, bet partnerio vardu („Aš esu...“).

Negalima įsiterpti ir pertraukti kalbančiojo, net jeigu jis ką nors ne taip sako. Paneigti faktus ar patikslinti galima tik partneriui baigus kalbėti.

Iš siūlų padarytus siluetus išardyti ir kambarį sutvarkyti turėtų ne vadovas, bet visa grupė. Viską sutvarkius, vadovas gali paaiškinti, kad „siluetai“ atspindi žmones ir jų patirtį. Siluetus išardėme, bet žmonės liko čia. Dabar mes paruošėme sau erdvę, kad visi kartu galėtume kurti kažką naujo.

Variantai. Siluetus galima iškirpti iš popieriaus.

Gulint ant didelio lapo, siluetas apibraukiamas flomasteriu ir iškerpamas.

Stovint tarp šviestuvo ir ant sienos kabančio popieriaus lapo, ant popieriaus krentantis šešelis apibraukiamas ir iškerpamas.

Siluetus galima nuolat papildyti pastebėjimais apie kitą žmogų. Ant silueto galima rašyti savo mintis, kurias norima tam žmogui išsakyti.

Jeigu su grupe susitinkama po kurio laiko, siluetus galima naudoti grupės procesui aptarti, ypač grupės proceso pabaigoje, fiksuojant pokyčius.

Pamokomasis momentas. Šis metodas – tai socialinio mokymosi pradžia. Kiekvienas turi galimybę stebėti, kaip kiti jį įsivaizduoja ir priima. Tai mokymasis suteikti ir priimti grįžtamąjį ryšį.

4.3.19. Šilti pūkai

Laikas: 35 min.

Vienas grupės narys sėdasi į kėdę, kiti susėda aplink. Kiekvienas dalyvis išsako, ką jis vertina tame, kuris sėdi „pūkuose“. Pratimas tęsiasi tol, kol visi bus pagirti / apkalbėti ir baigiamas malda.

Variantai

Jei dalyviams sunku sakyti komplimentus, būtų geriau, jei kalbėtų tik grupės vadovas, o grupė klausytųsi.

Galima pasakyti, kad dalyviai išreikštų, kokius vieni kitų bruožus jie įvertina, pastebi tam tikru laiku – savaitgalio susitikime, kelionėje ir t. t.

Per gimtadienį (ar kai akivaizdu, kad žmogui labai sunki diena) tegul grupė apgaubia „šiltais pūkais“ tik tą vieną žmogų.

4.3.20. Šventė

Laikas: 10 min.

Priemonės: po 10 mėtinių saldainių kiekvienam dalyviui.

Kiekvienas dalyvis gauna po 10 saldainių. Grupės nariai eina vienas prie kito ir dalija saldainius. Duodamas saldainį, jaunuolis turi pasakyti draugui, kokį jo bruožą ypač vertina. Saldainius reikia išdalyti skirtingiems žmonėms. Užduotis baigta, kai visi saldainiai išdalyti.

4.3.21. Žvakė

Laikas: 20 min.

Priemonės: žvakė ir degtukai.

Visi susėda ratu. Uždegama žvakė. Laikantis žvakę žmogus pasakoja grupei už ką vertina žmogų, kuris yra rate, tačiau nesako jo vardo. Pakalbėjęs perduoda žvakę tam, apie kurį jis kalbėjo. Šis daro tą patį. Užduotis atlikta, kai kiekvienas būna apkalbėtas du kartus. Kaip vadovas turėtumėte kalbėti pirmiausia apie tuos žmones, kurie galbūt mažiausiai grupės vertinami.

4.3.22. Aklųjų polka

Vieta: didesnė patalpa.

Trukmė: 10 min.

Tinkamumas: vaikams nuo 10 metų, jaunimui ir suaugusiems. Įvairaus dydžio grupėms.

Mažesnė dalis žaidėjų yra „aklieji“. Jiems užrišamos akys arba jie užsimerkia. Kiti gali matyti. Kiekvienas „aklasis“ gauna po vieną matantį partnerį. Pradžioje groja lėtesnė muzika, vėliau šiek tiek greitesnė. Pagal muziką matantieji vedžioja savo „akluosius“ partnerius. Po kiek laiko (labai atsargiai) jie perduoda „akląjį“ kitam matančiajam. Vėliau pasikeičiama vaidmenimis: „matantieji“ tampa „aklaisiais“, o aklieji „matančiais“.

Variantai. Galima susitarti, kokia forma „matantieji“ vedžios „akluosius“, pvz., liedsdamiesi delnais, lengvai liedsdami pečius ar tik liedsdamiesi dviem pirštais.

Pedagoginiai nurodymai. Žaidimas gali padėti pagrindus tarpusavio pasitikėjimui. Žaidimas – gera priemonė šokant laisvesniu būdu judėti pagal muziką.

4.3.23. Asmens sargybiniai

Vieta: lauke ar patalpoje.

Trukmė: 5–10 min.

Dalyviai: vaikai nuo 6 metų, jaunuoliai ir suaugusieji.

Sudaromos mažos grupės po 4 žaidėjus. Vienas iš jų yra LSA (labai svarbus asmuo – taigi įžymi asmenybė), du yra jo asmens sargybiniai, o ketvirtasis yra agentas, kuris turi „nušauti“ LSA. Asmens sargybiniai ir LSA susikabina rankomis ir sudaro ratą. Agentas turi paliesti LSA nugarą. Abu asmens sargybiniai stengiasi to jam neleisti padaryti. Jei gu LSA paliečiamas, galima pasikeisti vaidmenimis.

Pedagoginiai nurodymai. Žaidimas reikalauja iš žaidėjų koordinacijos ir judrumo. Šį žaidimą ypač tinka žaisti tarp ne tokių judrių motorinio aktyvumo fazių. Ypač įdomu žaisti tinkamai persirengus (užsidėjus tam tikrą galvos apdangalą ar akinius) ir LSA parinkus įžymių žmonių vardus.

4.4. Bendradarbiavimo ir problemų sprendimo metodai

Šioje dalyje sudėsime populiariausius bendradarbiavimo ir problemų sprendimo metodus. Šie metodai taikomi, kai grupė jau yra susiformavusi. Jie neįmanomi atskiriems grupės nariams, o turi būti spendžiami kartu, nes tai yra bendras grupės rezultatas.

4.4.1. Tiltai

Laikas: 30 min.

Priemonės: popierius, laikraščiai, žirkklės, lipni juosta, klijai.

Grupė suskirstoma į keturias grupeles. Patalpa taip pat perskiriama į keturias dalis (keturias šalis skiria susikertančios didelės upės. Tam, kad gyventojai bendrautų, reikia pastatyti tvirtus tiltus. Tiltų statytojai

stato nekalbėdami. Būtinai „šalių“ neverbalinis susitarimas, sutikimas, kad tiltu būtų sujungti abu upių krantai. Pasibaigus laikui, tikrinama, kiek tvirtų tiltų „šalys“ sugebėjo pastatyti. Tiltu tvirtumas tikrinamas uždedant ant jo, pavyzdžiui, nedidelę knygą arba kokį kitą daiktą. Be to, po juo turi praplaukti laivas (knyga prastumiama pro apačią).

Pamokomasis momentas: pratimas skatina sugebėjimą neverbaliai bendrauti, iliustruoja skirtingų grupių dalių raidą, kultūrų ryšių užmezgimą.

Diskusija:

Ar jums buvo sunku statyti tiltus? Kodėl?

Ko išmokote iš šio pratimo?

Gal jums yra tekę realiai „statyti tiltą“ tarp susipykusių bičiulių ar nebendraujančių grupių ir t. t.?

4.4.2. Tarnystės vakarienė

Laikas: 30 min.

Priemonės: maistas, vienkartiniai indai, servetėlės ir įrankiai maistui paruošti.

Grupės nariams duodami maisto produktai, iš kurių reikia paruošti valgį (pvz., sumuštiniai). Vakarienės metu nė vienas negali nei pats sau paruošti maisto, nei paprašyti, kad jam duotų. Grupės narys gali valgyti tik tada, kai kas nors kitas jam paruošia ir paduoda maisto. Šį pratimą galima atlikti ir poromis.

Diskusija:

Kaip tu jautiesi maitinamas ar aptarnaujamas?

Ar buvo sunku galvoti, ko kitas nori, ko jam reikia?

Ar kas nors liko alkanas? Jei taip – kodėl tu nepavalgei iki soties?

Kaip tau atrodo, ko norėta, kad tu pasimokytum?

Ko pasimokei?

Ar tu gerai jautiesi patarnaudamas kasdieniame gyvenime arba kai tau patarnauja? Kodėl?

Kaip tau atrodo, kam tu turėtum patarnauti šią savaitę?

Kam turėtum leisti, kad tau patarnautų? Kodėl tai yra svarbu?

Ar turi kokių problemų su maistu? Kokių? Kaip tu jas sprendi?

Pamokomasis momentas. Šiame pratime studentai įsitikina, kokie žmonės gali būti savanaudiški valgydami. Jie nugali neigiamą požiūrį ir lengviau leidžiasi patarnaujami.

4.4.3. Akla abėcėlė

Laikas: 15 min.

Priemonės: po raištį kiekvienam dalyviui, virvė.

Grupės nariai užsiriša akis (arba užsimerkia), abiem rankomis patina už virvės. Vadovas pasako grupei raidę ar figūrą, kurią grupės nariai turi sudaryti iš virvės. Jie patys nusprendžia, kada užduotis atlikta. Pratimas kartojamas keletą kartų, nurodant grupei skirtingas raides ar figūras.

Diskusija:

Ar ši užduotis buvo lengvai įvykdoma? Kodėl?

Kaip jūs įveikėte savo aklumą?

Kas (kokie lyderiai) iškilo atliekant užduotį?

Ar pažįsti fiziškai neįgalų žmogų? Ko tu iš jo išmokai?

Kaip galėtų negalia būti palaiminimas tavo gyvenime?

Pamokomasis momentas: Šiame pratime jaunuoliai ima labiau vertinti savo regėjimą ir pradeda labiau suprasti akluosius. Išskyla tokie pagrindiniai momentai: grupės darbas sunkiomis sąlygomis, neįgalumo kompensavimas grupės stiprybe, bendravimas, grupės lyderių dinamika.

4.4.4. Aklojo vedžiojimas

Aprašymas. Žaidžiama poromis. Atsižvelgiant į sąlygas, metodą galima atlikti ir uždaroje patalpoje, ir gamtoje. Šis metodas reikalauja abipusio pasitikėjimo ir atsakomybės. Metodo esmė geriausiai nuskaidoma Kahlilio Gibrano žodžiais: „Tu aklas, o aš kurčnebylys, o todėl susiimkime už rankų ir pasistenkime suprasti vienas kitą.“ Kad būtų lengviau susikaupti ir įsijausti į vaidmenį, „aklajam“: galima užsirišti akis. Jis gali būti tik užsimerkęs. „Aklojo vedžiojimas“ tinka tiek ugdatant pasitikėjimą, tiek mokantis bendrauti. Poros partneriai pasiskirsto vaidmenimis: vienas – „aklasis“ (jis turi būti užsimerkęs), kitas – „kurčnebylys“ (jis turi tylėti). Kurčnebylys veda aklą mišku. Vienas kitą vedžioja 15–20 min., vėliau poros partneriai pasikeičia vaidmenimis.

Pastaba: baigus, iš karto būtina aptarti patyrimą.

Diskusija. Klausimai „aklajam“:

Ką jaučiau, kai nieko negalėjau matyti?

Ar pasitikėjau vedančiuoju? Jei taip – kodėl? Jei ne – kodėl?

Kokį pasaulį jis man parodė?

Ką naujo supratau, atradau?

Kaip jaučiuosi dabar?

Klausimai vedančiam „kurčiamam“:

Ar jaučiau atsakomybę už žmogų, kurį vedžiojau?

Kas vedžiojant buvo sunkiausia? Kodėl?

Kas labiau patiko – vesti ar būti vedamam? Kodėl?

Ką patyriau naujo ir svarbaus?

4.4.5. Ant kėdžių

Kėdės sustatomos ratu. Visi nusiauna batus ir sustoja ant kėdžių. Toliau nekalbėdami ir judėdami tik pagal laikrodžio rodyklę visi turi sustoti pagal a) vardus abėcėlės tvarka; b) gimimo mėnesį ir dieną. Vardovas nurodo, kur turi stovėti pirmas ir paskutinis dalyvis.

4.4.6. Sunkus sandėris

Laikas: 1 val. pasiruošti, 4 val. veiksmui.

Dalyvių skaičius: 10 ir daugiau.

Dalyviai susirenka į susitikimą, kurio metu turės naudotis žaisliniais pinigais ir mokėti už dalyvavimą programoje. Pinigai išdalijami atsitiktinai pagal žaidimo (UNO, MEMORY ar pan.) rezultatus susitikimo pradžioje. Šis pratimas paragins dalyvius į kitus žiūrėti su užuojauta ir pirma galvoti apie kitus, o ne apie save.

Pasiruošimas:

Po UNO, MEMORY ar kt. žaidimą kiekvienai penkių žaidėjų grupei.

Paruošti žaidimo pinigus (gali būti nukopijuoti ar paimti iš „Monopolio“).

Paruošti produktus vakarienei, nepamiršti servetėlių, vienkartinių indų, stiklinių.

Transportas kelionei ten ir atgal.

Filmas (20 minučių).

Priėmimo pratimas pabaigai.

Prieš pradėdant:

Nesakyti vakaro programos detalių. Pasakyti, kad bus labai smagi, neįprasta programa.

Darbuotojai turi entuziastingai dalyvauti programoje (visose dalyse).

Dienotvarkė:

16:30–16:45 žaidimas

16:45–18:00 ekskursija

18:00–18:15 pasiruošimas vakarienei

18:15–18:45 vakarienė

18:45–19:05 filmas

19:05–19:20 nemokama vakarienė

19:20–19:50 diskusija

19:50 priėmimo pratimas

Užsiėmimo metu:

Žaidžiame UNO, MEMORY ar ką nors panašaus

Po 15 min. baigiame ir išsidalijame pinigus:

1 vieta – 1 200 litų

2 vieta – 900 litų

3 vieta – 600 litų

4 vieta – 300 litų

5 vieta – 0 litų

Pasakoma, kad toliau reikės mokėti už vakaro renginius. Jei dalyviai neturi pakankamai pinigų, jie gali bandyti juos gauti iš kitų prašydami paskolinti, prašydami išmaldos, ką nors parduodami ar dirbdami (pastarąjį dalyką reikia sakyti labai atsargiai, kad nekiltų noras išnaudoti).

Pasakoma, kad plano pradžia:

Kelionė – 50 litų

Ekskursija (baseinas, čiuožinėjimas ar pan., priklauso nuo vietos sąlygų) – 200 litų

Kelionė – 50 litų

Prieš vakarienę pranešti, kad galima gauti „pašalpas“: 100 litų už vakarienės paruošimą ir 100 litų už indų suplovimą.

Varžybas ir vagystes leisti, kol neperžiangiama normos.

Palaikyti emociškai jautrius dalyvius.

Parodyti 20 min. trukmės filmą. Prieš jį nesakyti, kad tai paskutinis mokamas dalykas.

Visiems pavalgyti nemokamą vakarienę.

Rūpestingai užbaigti pratimą. Kai kurie dalyviai gali pateisinti savo

egoistišką elgesį ir jaustis teisūs. Tiek turintys, tiek neturintys pinigų parodė savo egoizmą atsiribodami nuo kitų, vogdami, raukydamiesi ir pan. Šis pratimas dažnai sukelia priešiško jausmų vieni kitiems. Reikia skirti pakankamai laiko tiems jausmams išgyvendinti.

Baigti priėmimo pratimu.

Diskusija:

Kur tu buvai: turinčiųjų ar neturinčiųjų pusėje?

Koks yra jausmas būti tokioje finansinėje situacijoje?

Kokius egoistinius jausmus jautei ar parodei pratimo metu?

Kuris teiginys geriausiai apibūdina tavo elgesį pratimo metu:

- Aš visų pirmiausia žiūrėjau savo interesų.
- Aš visų pirmiausia žiūrėjau kitų interesų.

Kaip tavo elgesys veikė grupės nuotaiką?

Kaip tavo veiksmai atspindėjo tavo kasdienį elgesį?

Bendrai: kokia yra žala ir nauda paisant savo interesų?

Kokia yra žala ir nauda paisant kitų interesų?

Perskaitykite 1 Jn 3, 16–18 ir aptarkite šių žodžių reikšmę dalyvių elgesiui pratimo metu. Ką tau sako šis tekstas?

Perskaityti Kol 3:22–24 ir aptarti savo elgesio ryšį su šiuo tekstu pratimo metu. Kaip tau tinka šis tekstas?

Kaip norėtum pakeisti savo elgesį pagal tai, ko išmokai šįvakar?

4.4.7. Milžinai, elfai, burtininkai

Šiame žaidime dalyvauja trijų rūšių būtybės: milžinai, elfai ir burtininkai. Milžinai atpažįstami pagal išsiskiriančius judesius ir skleidžiamus garsus. Burtininkai pasidaro sau kupras, mojuoja rankomis ir šnypščia. Milžinai vaidina labai didelius – iškelia aukštyn rankas ir riaumoja. Elfai vaidina mažyčius – įtraukia pečius ir pypsi.

Būtybės skiriasi savo stiprumu: milžinai yra stipresni nei elfai, elfai yra stipresni nei burtininkai, o burtininkai stipresni nei milžinai.

Charakterių bruožų įvaldymas turi būti aiškus tiek iš judesių, tiek iš būtybių hierarchijos, todėl reikia keletą kartų pabandyti. Tada galima pradėti žaidimą. Sudaromos dvi komandos ir linijomis apribojamas žaidimo laukas (apytiksliai 10–15 m). Kiekviena grupė atsitraukia ir susitaria, kokią būtybę vaidins. Tada abi komandos sustoja žaidimo

lauko viduryje viena prieš kitą. Gavusi ženklą, kiekviena komanda „pasiverčia“ į susitartus padarus. Pavaldi komanda stengiasi greitai gelbėtis ir pabėgti už linijos, pranašesnė komanda stengiasi kiek galima daugiau sugauti. Sugautieji dabar priklauso sugavusiųjų komandai. Jeigu abi grupės vaidina tas pačias būtybes, paspaudžia vieni kitiems rankas ir eina iš naujo pasitarti. Žaidimas baigiasi, kai visa komanda pereina į kitą komandą arba kai atsibosta žaisti.

Variantai. Vietoj milžinų, elfų ir burtininkų galima vaidinti vampyrus, vampyrų medžiotojus ir nekaltas mergeles. Vampyrai rodo savo dantis ir šnypščia (vampyrų medžiotojai rankomis sukryžiuoja kryžių, o skaisčios mergelės vaidina, kad rankomis laikosi už sijonų ir paniškai rėkia, vampyrų medžiotojai medžioja vampyrus, vampyrai nekaltas mergeles, o šios vampyrų medžiotojus.

4.4.8. Elektrinė tvora

Priemonės: virvė.

Virvė ištempinama vieno žingsnio aukštyje tarp dviejų medžių ar stulpų. Dalyviai stovi išsirikiavę eilėje ir susikabinę rankomis. Jų užduotis – įveikti elektrinį laidą jo nepaliekiant ir neprisiliečiant rankomis. Prieš žaidimą reikia nusistatyti taisykles, jei kas nors paliestų virvę, kokios baudos lauktų grupės. Tik kai visa grupė pereina į kitą pusę yra įvykdyta užduotis ir galima pasileisti rankomis.

Apsaugos priemonės: atkreipti dėmesį, kad paviršius būtų lygus (jokių akmenų, medžio šaknų).

Visi sprendimo variantai, kurie skirti užkirsti kelią grėsmei (apsauga iš nugaros). Jei dalyviai nori vienas kitą pakelti, atkreipti dėmesį, kad koja būtų pastatyta reikiamu kampu ir keliai yra paremti iš šono.

4.4.9. Amazonė

Priemonės: 3 po 100 l statinės dvi 2 metrų ilgio lentos.

Grupės užduotis. Naudojantis lentomis ir statiniais įveikti pažymėtą atstumą. Šis ruožas tai įsivaizduojama upė, pilna krokodilų, joje niekas neturi susižeisti ar pargriūti.

4.4.10. Atominis kamuolys

Priemonės: 3 alpinistų virvės, kibiras, lengvas kamuolys (pvz., vandens kamuolys).

Su 45–50 m ilgio virve pažymimas ratas. Viduryje, ant kibiro, guli kamuolys. Grupė gauna dvi alpinistų virves ir turi „išgelbėti“ kamuolį. Į ratą negalima įžengti, nes tai radioaktyvaus spinduliavimo vieta. Dėl tos pačios priežasties kamuolio negalima paliesti rankomis.

4.4.11. Mohautų takas

Priemonės: žaidimų virvė, ne alpinistų virvė, 10–15 karabinų kilpų rinkinys, šalmas.

Reikalinga medžių eilė, kuri apytiksliai kas 50 cm didėtų. Tarp medžių apytiksliai 50–65 cm aukštyje ištempama virvė. Grupės užduotis yra persikelti iki nurodytos vietos nepaliekiant žemės. Jei žmogus nukrenta – jis turi pradėti iš naujo. Pradžios taškas yra ten, kur virvė silpniausiai įtempta (iki jos trumpiausias atstumas). Kas pasiekia paskutinį medį, yra jau kitoje pusėje ir gali tik iš ten vėl pakilti. Užduotis baigiasi, kai visi įveikia virvinį tiltą.

4.4.12. Voratinklis (verpimo tinklas)

Priemonės: ilga virvė arba nailoninis siūlas (virvelė).

Tarp dviejų medžių iš virvių supainiojamas voratinklis. Jis turi prasidėti 0,4 m nuo žemės ir tęstis iki 2 m aukščio. Atsižvelgiant į dalyvių skaičių, tinkle turi būti 10–12 skirtingame aukštyje suformuotų skylių. Jos turi būti skirtingų dydžių ir tokios, kad žmogus, nors ir sunkiai, bet galėtų pralįsti.

Grupės užduotis. Pralįsti pro tinklą jo nepalietus. Beje, kiekviena skylė gali būti panaudota tik vieną kartą. Grupė arba žaidimo vadovai apibrėžia rungties įveikimo kokybės kriterijus (kiek kartų vis dėlto galima paliesti virvę) ir pasekmes jų neįvykdžius (vienas žmogus atgal, visi atgal, bendrai...). Tie, kurie įveikė tinklą, negali grįžti atgal, o gali likusiems dalyviams padėti tik iš kitos pusės. Užduotis baigiama, kai visi dalyviai atsiduria kitoje tinklo pusėje.

Apsaugos priemonės: patartina žaisti ant minkšto lygesnio pagrindo (žemės).

Psichologinė apsaugos priemonė: labai intensyvus sąlytis, kontaktas.

Vadovas turi visą laiką prižiūrėti žaidimo eigą ir įsikišti, jei pasirodo, kad grupė paliko grupės narį kapstytis vieną. Pirmas ir paskutinis tarnauja kaip priedanga grupei. Skirti daugiau dėmesio didelėms skyklėms. Užkirsti kelią šokinėjimams ir „skraidymams“. Nelipti ant nugarų. Tik ant kelių, jeigu koja stovi reikiamu kampu ir yra paremta iš šono.



4.4.13. Rūgšties tvenkinys

Priemonės: dvi po 40 metrų ilgio virvės, trečia virvė tvenkiniui, kopimo diržas, krūtinės diržas, šalmas, 2 ar 3 graižtviniai karabinai, kilpų kompleksas.

Iš alpinistų virvės suformuojamas didelis ratas, kurio pakraštys yra netoli medžių. Virvės ratas žymi „rūgšties tvenkinio“ ribas. Rato viduryje padedamas koks nors daiktas (obuolys, akmuo...). Tą daiktą, naudojantis duota įranga, reikia ištraukti taip, kad nei įranga, nei žmonės nepaliestų rato vidurinės dalies.

Variantai. Dvigubas rūgšties tvenkinys: tuo pačiu metu gelbėjimasis nuo dviejų bombų, kurių sprogdiklius reikia neutralizuoti.



4.4.14. Aklas pasivaikščiojimas

Priemonės: raiščiai akims

Grupė gauna užduotį iš savo esamos vietos pasiekti matymo atstumu esantį tašką (pvz., medį). Tik vienas suvaržymas – visiems užrišamos akys. Grupė turi apžiūrėti vietovę, parepetuoti, suplanuoti kelionę. Kai ji yra tikra, kad galės reikiamą vietą rasti užrištomis akimis, visiems užrišamos akys ir kelionė prasideda. Kai visa grupė sutinka, kad pasiekta vieta yra jos tikslas, galima nusiimti raiščius.

4.4.15. Sekti paskui ranką

Žaidžiama poromis. Vienas laiko delną netoli kito veido ir jį pamažu vedžioja kairėn, dešinėn, į viršų, į apačią, suka ratu ir t. t. Kitas seka akimis ir juda paskui delną, stengdamasis išlaikyti tą patį atstumą. Tempas pamažu didinamas. Po kurio laiko porų partneriai pasikeičia vaidmenimis.

Diskusija:

Kaip aš jaučiuosi atlikdamas vedančiojo vaidmenį?

Ar aš jaučiuosi atsakingas už partnerį?

Ar aš galėjau sekti paskui vedantįjį?

Ar man patiko, kai mane vedė? Kodėl?

Pamokomasis momentas: Tarp jaunuolių auga bendravimo jautrumas. Jie pajunta, ką reiškia vesti ir būti vedamam.

4.4.16. Visi surišti

Laikas: 25 min.

Priemonės: virvė.

Visi sustoja į ratą. Dalyviai surišami per riešus ir žaidžia „Simonas sako“.

Siūlomi pratimai: paliesti batus, uždėti ranką ant kaimyno galvos, suploti rankomis ir kt.

Variantas. Suskirstyti grupę poromis ir duoti kiekvienam žmogui po gabalą virvės. Kiekvienos poros vienas žmogus užriša virvės galus ant savo riešų. Kitas perveria savo virvę per partnerio virvę ir virvės galus užriša ant savo riešų. Taip partneriai yra sujungiami. Poros turi išsipainioti neatrišdamos virvės, tai yra įmanoma. Dalyviai, kuriems tai pavyko padaryti, tegul nepadedą tiems, kurie to dar nepadarė.

Diskusija:

Kaip tau atrodo, koks šio pratimo tikslas?

Ko tu iš jo išmokai?

Kas buvo sunkiausia? Kas tave labiausiai trikdė?

Kokie dalykai tave trikdė gyvenime?

Kaip išmokai juos įveikti?

Ko išmokai iš šito pratimo, ką galėtum panaudoti įveikdamas tai, kas tave trikdė kasdieniame gyvenime?

(Variantui) Kas buvo pagrindinis problemos sprendėjas jūsų po-
roje?

Kokie yra pagrindiniai problemų sprendėjai tavo gyvenime?

Kam padedi spręsti problemas? Kaip? Ar tau patinka šis vaidmuo?
Kodėl?

Pamokomasis momentas. Šis pratimas iliustruoja priklausomybę nuo partnerio, atidumo klausantis, nurodymų svarbą ir tai, kaip veikia kiekvienas asmuo, kaip Kristaus kūno narys. Pratimas poromis pabrėžia kantrumo, kūrybiško mąstymo, atkaklumo, pastabumo svarbą.

4.4.17. Aklas rūšiavimas

Priemonės: raiščiai akims.

Visiems užrišamos akys, ir kiekvienas atskirai nuvedamas į reikiamą vietą. Ten kiekvienam iš jų sušnibždamas skaičius. Dalyviai tarpusavyje negali kalbėtis. Reikia atkreipti dėmesį, kad iš eilės einantys skaičiai nebūtų paskirti žmonėms, einantiems vienas po kito. Kai visi pasiskirsto ir visi gauna numerius, grupės užduotis, tada užrištomis akimis ir nesikalbant sustoti į eilę pagal gautus skaičius (1, 2, 3...). Kai grupė mano, kad užduotis sėkmingai įvykdyta, galima nusirišti raiščius ir pažiūrėti bei pataisyti rezultatą.



4. 4.18. Mazgas

Grupėje gali būti daugiausia 12 asmenų (dalyvių skaičius turi būti

lyginis). Dalyviai sustoja glaudžiai į ratą taip, kad liestųsi pečiais, užsi-
merkia ir ištiesę rankas į rato vidurį susikabina su dviem asmenimis.
Negalima susikabinti rankomis su greta stovinčiaisiais. Tada vienas iš
grupės asmenų pasiūnčia savo dešine ranka spustelėjimą. Pajutęs spus-
telėjimą, kitas dalyvis turi jį pasiūsti toliau. Kol spustelėjimas sugrįš
pirmajam, jį turi pajusti visi grupės nariai. Jeigu taip neatsitiks, grupė
turi paleisti rankas ir susikibti iš naujo. Kai šis patikrinimas atliktas,
galima pabandyti išnarplioti šį mazgą nepaleidžiant rankų.

4.4.19. Virvinis kvadratas

Priemonės: 20 m ilgio virvė, raištis akims.

Visiems dalyviams užrišamos akys. Virvė guli ant žemės taip, kad
susiformuotų žiedas. Kiekvienas dalyvis prie jos nuvedamas atskirai.
Kiekvienam į rankas paduodama virvės dalis. Tada paaiškinama už-
duotis: reikia iš virvės suformuoti kvadratą, o virvė turi būti įtempta.
Visi dalyviai privalo visą laiką bent viena ranka laikyti virvę. Jeigu gru-
pė mano, kad baigė užduotį – galima nurišti raiščius.

Apsaugos priemonės: atkreipti dėmesį, kad niekas už nieko neuž-
kliūtų.

4.4.20. Šokolado upė

Priemonės: medinės lentos 40 x 40 cm.

Po pievą bet kaip išmėtomos lentos. Kai kurios lentos sudedamos
po dvi ar tris viena ant kitos, kai kurios padedamos toli viena nuo ki-
tos. Pažymimas tikslo paviršius. Kiekvienam dalyviui liepiama atsistoti
ant lentos. Tada – žaidimo taisyklės (kas mėgsta ir istoriją).

Užduotis. Visa grupė turi ateiti iki tikslo paviršiaus ir kartu atsinešti
kuo daugiau lentų. Neleidžiama paliesti žemės ir su lentomis šokinėti ar
bandyti čiuožti. Laisvos lentos (be žmonių) iš žaidimo patraukiamos.

4.4.21. Bambuko lazda

*Priemonės: viena lengva bambuko lazda – 2 metrų ilgio arba kita
lengva lazda.*

Dalyviai sustoja petys į petį dviem eilėmis vienas prieš kitą. Ištiesia
rankas pečių aukštyje, smilius irgi yra laikomas tiesiai. Rankų išdės-
tymas remiasi užtrauktuko principu. Ant smiliaus paguldoma lengva
bambukinė lazda. *Grupės užduotis:* bendromis pastangomis lazdą pa-

guldyti ant žemės. *Galiuja tokios dvi taisyklės*: 1) pirštas turi iki pat užduoties pabaigos liesti lazdą, 2) niekas negali sugriebti, apglėbti lazdos. Užduotis baigiama, kai lazda visų pastangomis teisingai paguldoma ant žemės.

4.4.22. Balionų mūšis

Priemonės: balionai ir juostelės jiems pririšti.

Grupė padalijama į dvi komandas, kiekvienam komandos nariui prie alkūnės pririšamas pripūstas balionas ir komandos su balionais kaunasi. Jei kurio nors dalyvio balionas susprogsta, jis iškrenta iš žaidimo. Laimi ta komanda, kurioje lieka nesusprogusių balionų.

4.5. Patyrimo metodai

Šie žaidimai per nuotykius ir pasikalbėjimus ugdo sąmoningą žmonių ir sudėtingo pasaulio supratimą. Pasaulio, kurio gyventojais esame pašaukti būti, broliais ir seserimis, to paties Dievo vaikais. Vienas iš šių žaidimų tikslų yra siekti suprasti skirtingus žmones ir kultūras ir taip ugdyti santarvę ir taiką pasaulyje.

Čia pateikiame trumpus žaidimų aprašymus. Vadovai turėtų iš anksto numatyti aiškų tikslą, paruošti reikiamą medžiagą, patys pasirošti vesti (arba padeda vyresniesiems pasirošti ir vesti) žaidimą kitai kuopai ar būreliui. Žaidimas baigiasi tik tada, kai visi žaidėjai savo patirtis ir nuotykius įvertina ir, vadovų padedami, padaro išvadas, kurios ir yra žaidimo tikslas.

Žaidimo pradžioje vadovai stengiasi sukelti smalsumą, nes bus staigmenų ir pastabumo reikalaujančių užduočių.

Norėdami pritaikyti žaidimus vietos sąlygoms, vadovai numato taisykles, gaires, apskaičiuoja, kiek reikės laiko, kur reikia, įdeda voke užklijuotą žemėlapią ar papildomas instrukcijas. Būrelis gali būti du, trys ar daugiau žmonių.

4.5.1. Aplinkos nuomonės tyrimas

Kiekvienas gauna po keturis apklausos lapo egzempliorius.

Susitikimo metu pasitariama, kas su kuo kalbės ir kaip užrašys atsakymus.

Keturi žmonės turėtų būti iš šių keturių sričių:

a) bažnyčios atstovas: sesuo vienuolė, kapelionas, brolis vienuolis, parapijos tarybos narė(-ys), tikybos mokytoja(-as) ir pan.

b) verslininkas: parduotuvės tarnautojas, kepėjas, vaistininkė, laikraščių pardavėja, kirpėjas, bibliotekininkas (tie, kurie turi daug ryšių su žmonėmis).

c) valdžios pareigūnas: miesto valdybos narys, apylinkės seniūnas, politinės partijos atstovas.

Per sutartą laiką apklausinėję asmenis, susirinkime sudeda atsakymus į klausimus ir, jei įmanoma, sudaro aplinkos nuomonių žemėlapi.

Dar galima palyginti šių žmonių pažiūras su savomis ar jaunimo įžvalgomis. Galima panaudoti iškeltus pasiūlymus būrelio veiklos plane, kaip galima diegti taiką, supratimą, bendradarbiavimą.

Anketa:

Nuomonių apklausa

Profesija

Amžius

Kai kalbama apie taiką: kiek tai liečia Lietuvą?

Ką neteisingo pastebite savo darbo aplinkoje?

Kokios būtų šių neteisingų dalykų priežastys?

Ar pažįstate žmonių, kurie dirba, kad šios problemos būtų išspręstos?

Ką dar reikėtų daryti? Ką jūs siūlote?

Ar jūs ką nors darote, kad tai išspręstumėte?

Kokios jums labiausiai žinomos ir rūpimos smurto apraiškos mieste (krašte)?

Kokios yra to priežastys?

Kokie asmenys, įstaigos rūpinasi smurto sumažinimu? Kokiais būdais?

Kaip jūs asmeniškai į tai reaguojate?

Su kuo kartu dirbate stengdamiesi, kad padėtis pagerėtų?

Ar jums būtų įdomu sužinoti šios apklausos išvadas?

4.5.2. Gyvenimo sąlygos

Tikslas: pažinti ir užjausti neturtingesnius už save.

Apskaičiuoti, kiek pinigų vienai dienai gauna bedarbis. Pabandyti dvi ar tris dienas išleisti tik tiek pinigų viskam, ko reikia.

Į mokyklą nevažiuoti autobusu ar automobiliu, o pabandyti nueiti 3–4 km į mokyklą ir atgal.

Įsivaizduoti, kad viena ar abi kojos yra sugipsuotos (grupės nariai gali padėti apsirišti) ir praleisti namie 24 valandas be radijo, telefono, televizijos, žurnalų, knygų ir kompiuterio.

Išgyventi šaltį ar karštį: žiemą miegoti nešildomoje arba vasarą nevedinamoje patalpoje.

Pamokoms reikia paruošti 10 p. rašinėlių, bet neturite nei sąsiuvinio, nei popieriaus lapų, neturite pinigų nusipirkti, mokytoja taip pat negali duoti.

Praleisti 5–6 valandas užrištomis akimis su reginčia grupės nare: 1 val. praleisti namie, tada važiuoti autobusu į parduotuvę, parką, muziejų, sugrįžti namo.

Gavus leidimą, praleisti visą dieną su darbininkais be amato: važiuoti kartu į darbą, valgyti tą patį maistą ir pan.

Praleisti dieną su draugu ar drauge, kuris neturi darbo: kartu peržiūrėti laikraščius, eiti į įstaigas, būti kartu, kai skambina telefonu, laukti per pokalbius su darbdaviu, pildyti anketas.

4.5.3. Kitokios sąlygos

Vasaros stovykloje vieną parą skirti žaidimui „Kitokie žmonės“. Kitą dieną stovyklautojai perskaito ar pažiūri leidinį apie vargingesnius žmones ir šalis.

Pasiūlymai žaidimui:

Jei stovyklautojai patys ruošia vakarienę, virtuvėje palikti visus įrankius, išskyrus keptuvę ir puodą virti arbatai ar kavai.

Pranešti, kad parai būrelis gauna penkis litrus vandens viskam – gėrimui, arbatai, kavai, praustis, valytis dantis.

Nusimaudyti naudojantis muilu gaunama vienas litras vandens.

Negalima naudotis tualetais, nėra muilo ir tualetinio popieriaus.

Labai apribotas maistas: pusryčiams – puodelis kavos ar arbatos ir duonos riekė; pietums bulvės, svogūnas ir duonos gabalėlis; vakarienei – valandą prieš įprastą laiką pranešti, kad vakarienės nebus. (Negalima eiti į parduotuvę, prašyti žmonių, vogti ir pan.) Vakare galima duoti

vakarienę ir pasikalbėti, kaip jautėsi dienos metu.

Įsivaizduoti, kad trys stovyklautojai yra sužeisti. Juos reikia nugaubenti į liginę už dviejų kilometrų be automobilio, nes nėra degalų.

Stovykla padalijama į „šalis“, kurių kiekviena tegaus penkis pasus, o be paso negalima keliauti iš vienos šalies į kitą. Pasą gauna tie, kurie raštu tinkamai paaiškina savo kelionės tikslą „pasų valdybai“.

4.5.4. Kitokie žmonės

Tikslas: pažinti ir užjausti neturtingesnius už save.

Pusė grupelės surašo, kaip gyvena vargingesni žmonės kaimynystėje, mieste ar krašte. Kita pusė grupelės parašo, kaip gyvena žmonės kitoje, neturtingesnėje šalyje. Kaip jie gyvena? Ar turi pakankamai maisto ir geriamojo vandens? Ar yra mokyklų, koks yra mokslas, sveikatos priežiūra, higiena?

Iš visų minčių sudaromas bendras sąrašas. Tam skiriama 15 minučių.

Visai grupei užduodama užduotis per 10 min. sugalvoti pratybas, kaip išgyventų neturtingesnių už save žmonių padėtį.

Grupelės pristato savo sugalvotas užduotis ir visi sutaria iki kada pabandys tai įgyvendinti (pvz., iki kito susirinkimo).

Grupelės nariai nusprendžia, kaip tai vykdys – po vieną, poromis ar visi kartu.

Sutartą dieną grupelės pasidalija patirtimi ir išpūdziais susirinkime.

Vadovai pabrėžia, kaip kitokie žmonės gyvena ir, pvz., perskaito straipsnį apie sunkesnes šios vietovės ar kito krašto gyvenimo sąlygas.

4.5.5. Žmonijos spalvos

Žaidžia 40 asmenų – toks skaičius ryškiausiai atspindi žmoniją. Pagal rasių santykį stovyklautojai pagamina spalvotas kaukes: 10 geltonų veidų su siauromis akimis, 10 rudų, 6 juodus, 1 rausvą (indėnas), 4 pilkus, 9 baltus. Jei yra galimybių, galima pridėti vieną kitą aprangos detalę. Visiems susirinkus duodama užduotis: visų pirma susėsti (kaip susėda?); žaidimo vedėjas pasako, kad bus renkama taryba Jungtinėms Tautoms (JT). Dideliame lape surašomos tarybos narių savybės, reikalingos toms pareigoms. Tada visiems duodama užduotis išrinkti 10 žmonių į JT tarybą. Išrinkta taryba renka trijų asmenų valdybą – „prezi-

diumą“ iš visų „pasaulio“ žmonių. Jiems taip pat duodamas spręsti koks nors žmonijos klausimas: pabėgėlių problemos, aplinkos tarša, energijos naudojimas, žaliavų kainos (vadovai iš anksto parūpina reikalingus duomenis). Kiekvienai problemai svarstyti duodamas fiksuotas laikas.

Įvertindami pratybas dalyviai, tarybos ir valdybos nariai bei vadovai pasidalija savo įspūdžiais pabrėždami žmonijos įvairovę, skirtingus papročius, kultūras, ekonomiką.

4.6. Pasitikėjimo metodai

Pasitikėjimo žaidimai žaidžiami tuomet, kai dalyviai jau pažįsta vieni kitus, žino kaip spręsti problemas, konfliktus, jaučia pagarbą ir palaikymą grupėje.

4.6.1. Pasitikėjimo ratas

Grupė stovi ratu kiek įmanoma susiglaudusi. Vienas iš grupės narių stovi rato viduryje, užsimerkia, įtempia raumenis ir lėtai svyra kuria nors kryptimi. Grupė lėtai sulauko svyrantįjį ir vėl lėtai stumia kita kryptimi, į visas puses, stengiasi jį pagauti ir prilaikyti, kad neparkristų. Tie, kurie nori, gali eiti į rato vidutį ir išbandyti save. Baigus pratimą, patartina iškart aptarti naujus potyrius, kilsius jausmus, mintis.

Diskusija. Klausimai tiems, kurie išdrįso kristi:

Kaip aš jaučiausi?

Ar man buvo malonu?

Ar aš jaučiausi saugiai? Kodėl?

Ar mano jausmai keitėsi? Kaip?

Kaip aš jaučiuosi dabar?

Klausimai visai grupei:

Ar mes jautėmės atsakingi už tą, kuris krenta?

Kas buvo sunku? Kodėl?

4.6.2. Pasivaikščiojimas debesimis

Laikas: 20 min.

Du stalai nemažu atstumu vienas nuo kito yra dvi kalno viršūnės. Vienas žaidėjas turi pereiti nuo vienos viršūnės ant kitos neliesdamas žemės – per debesis, kurie yra kiti grupės nariai. Žaidėjas turi eiti pats, „debesys“ negali jo nešti. Per dvidešimt minučių tai reikia atlikti šešiais skirtingais būdais (kaskart eiti per debesis gali kitas žaidėjas). Užduo-

tis gali būti pasunkinama uždraudžiant kalbėtis arba einančiajam per debesis užrišant akis.

4.6.3. Švytuoklė

Visi dalyviai sustoja greta sudarydami glaudų ratą. Likęs žmogus atsistoja rato viduryje. Jis užsimerkia. Dabar jis gali įsitempęs, kaip lenta, griūti į bet kurią pusę. Dalyviai rate švelniai „mėto“ įsitempusį asmenį į skirtingas puses. Asmuo rato viduryje sprendžia, kada jam užteks žaisti.



4.6.4. Lopšinė

Vienas iš dalyvių atsigula ant grindų ir užsimerkia. Kiti uždeda ant jo savo rankas, lengvai prispaudžia ir siunčia savo energiją, kol gulintysis visiškai atsipalaiduoja. Tada labai lėtai, neatitraukdami rankų nuo gulinčiojo, stengiasi pakišti rankas po juo ir iš lėto kelti. Keliama nesikalbant, nesitariant. Kiek kelti, pajus pati grupė. Galima iškelti iki nuleistų rankų aukščio, galvos, pečių ar iškeltų rankų aukščio. Svarbu prilaikyti visas gulinčiojo kūno dalis (kojas, dubenį, nugarą, pečius, galvą) ir išlaikyti visą kūną horizontalioje padėtyje. Iškelus gulintįjį į saugų aukštį, galima labai lėtai jį pasūpuoti. Vėliau gulintysis kiek įmanoma lėčiau nuleidžiamas ir paguldomas ant grindų. Rankos ištraukiamos ir, stengiantis jų neatitraukti, vėl uždedamos ant gulinčiojo kūno. Tik po kurio laiko rankos visai atitraukiamos. Gulinčiajam atsimerkus, švelniai padedama atsisėsti, kurį laiką dar galima palaikyti už rankos, peties. Visi norintieji gali tai išbandyti.

Diskusija. Klausimai tam, kurį grupė supo:

Koks pirmas įspūdis?

Ką jaučiau, kai ant manęs uždėjo rankas?

Ar man pavyko atsipalaiduoti?
Jei taip – kodėl? Jei ne – kodėl?
Ką jaučiau, kai mane supo?
Ar kada nors buvau patyręs panašų jausmą?
Kaip jaučiuosi dabar?
Klausimai grupei:
Ar mes jautėmės atsakingi už tą, kurį kėlėme ant rankų ir supome?
Ar lengva buvo visiems kartu kelti vieną iš mūsų?
Kas buvo sunku? Kodėl?

Pamokomasis momentas. Grupės nariai turi galimybę patirti, kad kai kuriuos dalykus įmanoma daryti tik kartu ir tuo pačiu metu saugiai jaustis.

4.6.5. Pasitikėjimas

Priemonės: apytiksliai 1,5 m aukščio stulpas.

Dalyviai sustoja petys į petį prieš medžio kamieną dviem eilėmis. Jie ištiesia rankas pečių aukštyje, delnais į viršų. Rankos išdėstomos pagal užtrauktuko principą. Gaudytojai turi būti atsipalaidavę. Savanoris įkopia į medinį stulpą. Kai jis įsitikina dėl jo laukiančių rankų, pasileidžia ir krenta. Svarbu, kad krentantysis laikytų rankas ir delnus prispaustus prie kūno. Krentančio žmogaus rankos turi būti arba tvirtai prispaustos prie kūno, o pirštai įsitvėrę kelių, rūbų, arba sukryžiuotos ant krūtinės. Abu variantai turi užkirsti kelią krintančiajam paskutiniu momentu pradėti mojuoti rankomis. Krintantysis turi įsitempti (kūnui įtemti: įsignybti į užpakalį!) visu kūnu, kad jo svoris nesikoncentruotų tik į vieną gaudytojų, tačiau į kiek galima daugiau. Yra priimta, kad vietoje, kuriai tenka didžiausias svoris, stovėtų stipriausias gydytojas (pagal taisyklę tai antra arba trečia pozicija).

Apsaugos priemonės: grupė turi glaudžiai susiburti. Būtinai pasitikėjimas, todėl šitas žaidimas niekada nežaidžiamas susitikimo pradžioje. Atkreiptinas dėmesys į savanoriškumą. Tikslūs nurodymai ir instrukcijos dėl pavojų. Rekomenduojama: iš pradžių pasitreniruoti, kaip įsitempti krentant, pvz., švytuoklės pratimas grupėje ar trijose grupelėse. Nusiimti laikrodžius, akinius ir t. t. Prieš krentant turi įvykti kontrolinis dialogas dėl pasiruošimo gaudyti (Pasiruošę? Taip! Šoku!). Vienas žmogus stovi prieš krentantį ir jį nukreipia dė-

mesį į taisyklingą kūno laikyseną ir griežtą dialogų tvarkos laikymąsi.

Kai krentantysis gauna atsakymą „Mes pasiruošę“, grupėje turi vyrauti absoliuti tylą. Esant šurmuliui, nesant dalyviams atidiems reikia daryti pauzę. Grupė žiūri į krentantįjį. Kritimo krypties kontrolė. Atkreipti dėmesį, kad gaudytojų laikysena būtų stabili (kritimo žingsnis). Gaudytojai neturi galvos iškelti per daug į priekį. Atkepti dėmesį paleidžiant sugautąjį: nuleisti jį atsargiai ant žemės.

4.6.6. Pasitikėjimo lenktynės

Grupė suformuoja gatvelę: sustoja dviem tiesiomis eilėmis viena prieš kitą ir ištiesia rankas į priešingas puses. Abiejų pusių rankos suformuoja tam tikrą „užtrauktuką“. Delnai nukreipti į žemę. Vienas dalyvių įsibėgėja ir norimu greičiu įbėga į gatvelę. Rankos pakeliamos tik trumpam prieš pat įbėgantįjį ir nuleidžiamos tuoj pat už jo (La Ola).

Apsaugos priemonės: nusiimti laikrodžius, žiedus ir kt. Pasimokyti „bangavimo“. Susitarti dėl komandų (Pasiruošę? Taip! Atbėgu!). Stebėti gebėjimą susikaupti. *Tokia taisyklė rekomenduojama:* kai krentantysis gauna atsakymą „Mes pasiruošę“, grupėje turi vyrauti absoliuti tylą – grupė stebi bėgiką, o ne priešais stovinčiojo rankas. Dėmesio, jokių pėdų gatvelėje: pavojus užkliūti. Esant šurmuliui, nesant dalyviams atidiems, reikia padaryti pauzę. Netgi tai, kas po žeme, yra svarbu. Garantuoti pakankamą nutekėjimo klanų kiekį. Atkreipti dėmesį į šlapius kelius. Palsydimas pavojus pievose. Nežaisti ant žemės, nuklotos skalda.

4.7. Refleksija

Refleksija yra viena pagrindinių patyrimo pedagogikos sudedamųjų dalių. Kaip jau pradžioje minėjome, patyrimo pedagogikai yra svarbus ne elgesio pokytis, bet atitinkamas jo perdirbimas ir pritaikymas kasdienybėje. (cituojuama A. Reiners, 1995). Refleksija – tai grupės procesą atskleidžiantis aptarimas, sąmoningai sustabdantis procesą, kad suteiktų galimybę grupei pažiūrėti į save (cituojuama A. Reiners, 1995). Grupė proceso eigą, grupės narių veiksmus, mintis, jausmus ir fantazijas, paverčia nagrinėjimo objektu. Refleksija yra būtina, kad gauta patirtis būtų įvertinta širdimi. Refleksijos metu dalyviai ir pedagogai gali pajusti projekto veikloje „paslėptą“ suvokimą, jos pagalbą jį pagreitinti

ir paaiškinti (cituojama A. Reiners, 1995).

PERGYVENTI – PATIRTI – PAŽINTI

Refleksijos metu svarbu atkreipti dėmesį, kad kiekvienas dalyvis turėtų:

1. Aptarti projekto vyksmą remdamasis aktualia situacija – čia ir dabar.
2. Įvertinti savo jausmus įvairiose metodų poveikio situacijose. Grupės narių mintys ir jausmai yra autentiški ir neliečiami. Kiekvienas grupės narys turi rimtai priimti save ir kitus grupės narius su jų mintimis ir jausmais. Refleksijose pagal galimybę turi dalyvauti visi grupės nariai.
3. Suformuluoti asmeninius ir grupinius tikslus, kuriuos bandytų įgyvendinti kitose situacijose. Refleksijos metu tai negali būti nei diskutuojama, nei vertinama. Tačiau atskirų grupės narių ribos būtinai turi būti išryškintos. Jei kas nors nenori savęs išreikšti, apie tai pasako grupei („Aš apie tai nieko nenoriu pasakyti“), ir grupė privalo gerbti jo norą.

Patyrimo pedagogikoje refleksija skirstoma į:

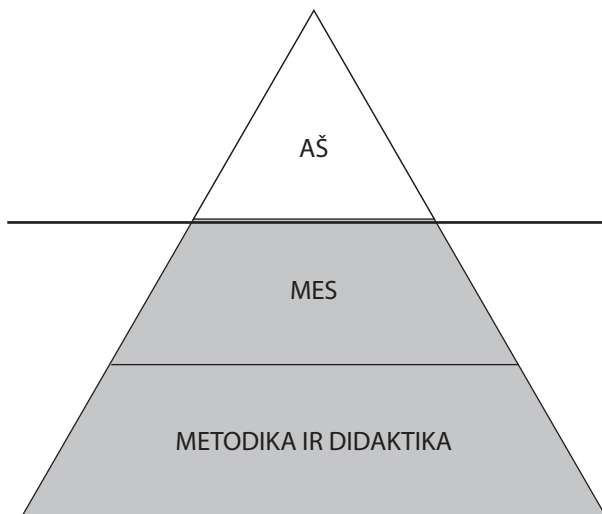
1. Refleksiją „iki veiklos pradžios“ – planavimas, galimų veiklos veiksmų svarstymas.
2. Refleksiją „veiklos metu“ – „The Mountains speak for themselves“, „learning by doing“; „Kas šiuo metu vyksta?“.
3. Refleksiją „po veiksmo“ – komentarai, „learning by telling“.

Kurtas Hahnas yra sakęs „Refleksija perkelia patyrimus į patirties karalystę“.

4.7.1. Refleksijos trikampis

Patyrimo pedagogikos refleksijos metu galime taikyti refleksijos trikampį, su trimis išskirtinomis dalimis.

1. **AŠ** – svarstome vidinę savijautą: kiek **aš** prisidėjau formuluodamas idėjas, kiek mano įneštos idėjos buvo įtrauktos į užduotį,



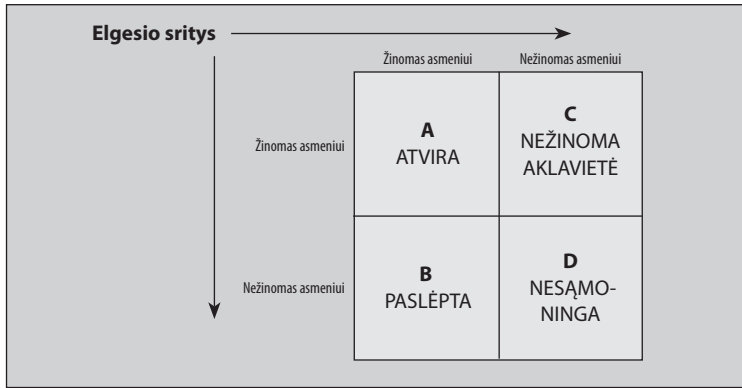
kaip aš jaučiausi. Šioje vietoje kalbama apie jausmus, dalyvis pakviečiamas pasidalyti savo baimėmis, saugumu arba asmeniniais laimėjimais.

2. **MES** – svarstomas grupės elgesys. Kaip sekėsi įgyvendinti pasiūlytas idėjas. Ar vyko komandinis darbas, ką galėtume daryti kitą kartą kitaip, ko galime pasimokyti. Šiame santykių lygmenyje nagrinėjami klausimai, susiję su asmeniniu bendravimu tarp grupės narių, bendradarbiavimu arba atsakomybių pasidalijimu.
3. **METODIKA IR DIDAKTIKA**. Organizaciniai ir saugumo elementai, jų įgyvendinimas tikslinėje grupėje, panašių situacijų kasdienybėje ieškojimas, galima diskusija apie užduoties sunkumus ir problemų sprendimo strategijas.

4.7.2. „Johari“ lango refleksijos teorija

„Johari“ langas yra keturių laukų schema, kurią galime panaudoti,

aiškindamiesi dalyvių grįžtamąjį ryšį. „Johari“ reiškia abiejų išradėjų koncepciją. (Joseph Luft & Harry Ingham).



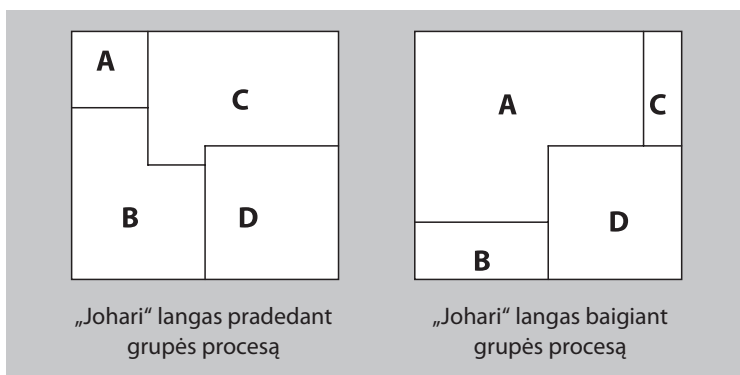
„Johari“ lange yra pristatomos skirtingos žmogaus sąmoningumo plotmės:

1. **A. Bendrų žinių sritis:** čia išskiriame tas žmogaus elgsenos dalis, kurios jam pačiam yra žinomos, sąmoningai priimanamos (pvz., nusistatymas, nuomonės, jausmai, motyvacija, faktai) ir tos kurios kitiems yra pastebimos.
2. **B. Santūrumo sritis:** čia išskiriamos asmenybei būdingos savybės, kurios nuo kitų grupės narių turi būti paslėptos (pvz., čia taip pat gali būti nuomonė, nusistatymai ir jausmai). Šioje dalyje asmeninis „AŠ“ yra sąmoningai apsaugomas nuo kitų.
3. **C. Nežinoma sritis:** čia išskiriamos žmogaus sąmoningumo plotmės, kurios jam pačiam ir kitiems nėra žinomos (pvz., poreikiai, gebėjimai, pamiršti, išstumti prisiminimai ir kita).
4. **D. Nesąmoninga sritis:** čia yra tokios žmogaus sąmoningumo plotmės (išankstinė nuomonė, vadovavimo stilius ir kita), kurios jam pačiam nėra žinomos, bet kitiems yra pastebimos (pvz., sprendžiame iš aprangos, balso tembro, laikysenos).

Svarbu suvokti tai, kad ką mes sužinome apie kitų žmonių elgesį, yra tik maža dalelytė to, kas jam pačiam vienoje konkrečioje sociali-

nėje situacijoje turi tam tikrą reikšmę. Pačiam dalyviui šie svarbūs elgesio aspektai yra mažai žinomi, sąmoningi ar prieinami. Daugumą jų atrandame nežinomoje terpėje. Tipiškas pavyzdys būtų naujai susiformavusi grupė, kurioje patiriame baimę ar įtampą. Tokiose situacijose dažnai mėginame judėti paslėptuose ar nežinomuose erdvės laukuose (žr. 1. grafiką). Jei grupės proceso metu atsiranda saugus klimatas, tai gali sumažinti paslėptą lauką. Padidėja šansai, kad grupės nariai daugiau sužinos apie kiekvieno dalyvio aklavietes. Ši savybė turi didelių pranašumų, nes galime pradėti atvirai veikti grupėje. Grįžtamasis ryšis gali padėti sumažinti paslėptus ir nežinomus laukus ir netgi iškelti skirtumus tarp savęs ir svetimo. Galime atsakyti į klausimą, kaip mane matė kiti.

Patyrimo pedagogikos tikslas būtų praplėsti atvirumo langą ir sumažinti nežinomus, paslėptus laukus (J. Luft & H. Ingham).



Refleksijos grupės nariams pradžioje yra neįprastos, kartais baimę keliančios situacijos, todėl mokomasi po truputį mažinant sunkumo laipsnį. Taip, pvz., pasitelkus simbolius, yra paprasčiau išreikšti savo bendrą, momentinę nuotaiką, nei šią akimirką diferencijuotai išreikšti savo jausmus kitam grupės nariui. Nuolat darant refleksijas pagal atitinkamą refleksijų seką ir pabrėžiant pasitikėjimą ugdančias refleksijas ir grįžtamojo ryšio taisykles, refleksijos tampa tvirta sudedamąja darbo su grupe dalimi. Šioje dalyje pateiksime tipiškiausius refleksijos metodus, taikomus patyrimo pedagogikos praktikoje.

- **Kelio palydovas**

Kiekvienas dalyvis raštu surašo ant kortelių 3 asmeninius tikslus ir 3 grupės tikslus;

- **Taškų žaibolaidis**

Kiekvienas dalyvis kelia tam tikrą pirštų kombinaciją nuo 1 iki 10 atsakydamas į vadovo keliamus klausimus;

- **Trys žodžiai**

Kiekvienas dalyvis privalo trimis žodžiais apibūdinti grupės procesą;

- **Įvykio nuotrauka**

Kūrybingose grupėse refleksija galima dėl kūno išraiškos. Pvz., grupės narys pantomimiškai išreiškia savo poziciją, grupės narių pozicijas ir kt.);

- **Kaip buvo?**

Grupės vadovas iškelia tris klausimus:

Kas buvo gerai?

Kas buvo blogai?

Diskusija. Atsakinėjama į šiuos klausimus paeiliui, pirmiau-

siai į pirmą, tada į antrą ir į trečią:

- **Spindulys**

Grupė sustoja į vieną liniją. Pradžioje yra teigiamos, pabaigoje neigiamos emocijos;

- **Padėties diagrama**

Kiekvienas grupės narys gali ateiti į vidurį ir pasisakyti. Kiti grupės nariai sustoja diagramiškai arčiau arba toliau, taip sutikdami ar nesutikdami su pasisakiusiojo nuomone;

- **Eiliškumas**

Pagal dalyvių įnašą į grupės procesą kiekvienas dalyvis pasirenka savo vietą vienoje eilėje. Daugiausia prisidėjusieji stoja į priekį, mažiausiai į galą.

- **Šiukšliadėžė ir lobių dėžutė**

Tai, kas grupės nariams nepatiko, surašoma ant lapo ir metama į „šiukšliadėžę“, tai, kas buvo gera ir gražu, ko galima pasimokyti, surašoma ir metama į lobių dėžutę;

- **Aukštyn – žemyn**

Kelių dienų seminaruose galima koordinacinė sistema, hori-

zontaliai surašoma žaidimų situacija, vertikaliai dalyviai pažymi savo būseną, pasitenkinimą tuo momentu.

- **Nuotaikų prognozė**

Dalyviai gali pasirinkti vieną iš šių ženklų ir įvertinti seminarą, projektą ar taikytą metodiką: saulė; saulė su debesėliu; debesėlis su lietumi; žaibas. Kiekvienas pasirinkimas komentuojamas asmeniškai.

- **Žaisliukai**

Reikalingos priemonės: daug miniatiūrinių dalykelių, figūrėlių (pvz., kareivėliai, maži žaisliukai).

Metodo esmę sudaro tai, kad grupės nariai išsirenka vieną ar kelis žaisliukus, kurie geriausiai atspindi jų jausmus ar nuomonę tam tikra tema, vėliau grupėje vyksta pristatymas – „Ką simbolizuoja mano išsirinkti žaisliukai“.

Variantas. Galima pasirinktus simbolius dėlioti ant stalo, kuris simbolizuoja tam tikrą grupės bendrą veiklą (pvz., stovyklą). Stalo centras gali simbolizuoti pagrindinį veiklos tikslą / temą ir žiūrint, kaip dalyviams pavyko ją įgyvendinti, tokiu atstumu nuo centro stato savo figūrėlę. Be to, statydamas atsižvelgia atstumą nuo jam atrama ar įtampos šaltinių buvusių žmonių figūrėlių vietą (jei asmuo stipriai palaikė – atstumas nuo jo mažas, jei su kokiu nors asmeniu buvo sunku – stengiamasi, kad atstumas būtų didesnis).

- **Karšta kėdė**

Grupė sėdi ratu. Jos viduryje pastatyta kėdė. Ant kėdės sėdasi norintieji, kad likę grupės nariai pasakytų, kokias savybes, gabumus, įgūdžius, charakterio bruožus jame mato.

- **Įvertinimo piktogramos**

Yra paruošiami nuotaikas išreiškiantys simboliai (žaibas – įtampa, sunkumai; lova – atsipalaidavimas, ramybė; knyga – išmokti dalykai; šulinys – giliausios patirtys...), kurie išdalijami grupės nariams. Vėliau grupės dalyviai klijuoja piktogramas prie ant didelių lapų surašytos stovyklos ar seminaro dienotvarkės dalių, kuriose jis jautė vienus ar kitus aspektus. Vėliau grupėje dalijamasi, kodėl simbolius priklijavau vienoje ar kitoje vietoje.

Variantai: galima piešti simbolius (simboliai gali būti susiję tik su įvairiais orais).

- **Mano bagažas**

Ant didelio lapo nupiešiamas didelis lagaminas – tai, ką noriu pasiimti iš patirties grupėje. Ant kito lapo nupiešiama šiukšlių dėžė – tai, ką noriu išmesti iš bendros patirties. Trečias lapas yra skiriamas laiškų dėžutei – dalykai, jausmai, kuriuos dar noriu pasakyti grupei. Vėliau grupės dalyviai ant mažų lapelių užrašo savo mintis ir priklijuoja ant atitinkamo lapo. Vėliau dar galima dalytis išsakytomis mintimis.

- **Dviratis**

Grupės viduryje pastatomas dviratis. Kiekvienas dalyvis grupės nariams priskiria tam tikras dviračio dalis, kurios jo manymu labiausiai atspindi vieno ar kito asmens vaidmenį grupėje. Ant lapelio užrašo žmogaus vardą ir prilipina prie pasirinktos dalies. Vėliau vyksta dalijimasis.

Variacijos: galima piešti (pvz., automobilį, medį...) ir piešinyje priskirti kiekvieno nario vaidmenis.

5. Patyrimo pedagogikos metodų taikymo vertinimas

Vertinimas – tai vientisa raidos arba keitimosi proceso dalis, apimanti „refleksiją-veiksma“. Vertinimas reikalingas tam, kad užbaigtume procesą, suprastume kas įvyko, kad įvardytume rezultatus, pasimokytume iš patirties, patobulintume veiklą, suplanuotume tolesnius žingsnius.

Vertinimo tikslas yra kritiškai apmąstyti asmeninės ir profesinės praktikos poveikio efektyvumą. Tai yra labiau vadovautis ne „taisymo“, o „ugdymo“ praktika.

Vertindami mes sprendžiame apie nuveikto darbo efektyvumą ir veiksmingumą. Vertinimas iš esmės yra tarsi valdymo įrankis, vertinimas vyksta visos patyrimo pedagogikos programos vykdymo metu ir jai pasibaigus. Vertinimas vykdomas siekiant suteikti ir (ar) gauti grįžtamąjį ryšį, kad darbas ateityje galėtų būti pakeistas arba pagerintas.

• Kada geriausia atlikti vertinimą?

Vertinimas turi vykti nuolatos, nes tai užtikrina nuolatinę veiklos tobulinimą. Nuolat būtina stebėti, kaip vyksta ugdymo(si) procesas, ar užsibrėžti tikslai pasiekiami, ką reikia keisti. Žiūrint struktūriniu aspektu, dažniausiai daromi seminaro ar programos arba tam tikros programos dalies (jei projektas ilgos trukmės) vertinimai.

• Kas atlieka vertinimą?

Vertinimą gali atlikti visi vadovai (pedagogai), kurie buvo įtraukti į programos ar projekto vykdymą, kurie vienaip ar kitaip buvo su juo susiję. Svarbus visų vykdytojų komandos narių dalyvavimas visiškam ir išsamiam atgaliniam ryšiui gauti. Vertindama programos eigą, sėkmę ir kitus aspektus, vykdytojų komanda gali remtis dalyvių programos vertinimais, pvz., kaip jie jautėsi, kas jiems patiko, ką išmoko, ar mano, kad tai, ką išmoko, jiems yra naudinga ir kitais aspektais, tačiau svarbu, kad po programos vertinimo ar refleksijos su programos dalyviais įvyktų programos vertinimas tik vykdytojų komandoje.

• Kaip, kokiais būdais atlikti vertinimą?

Yra svarbu pasirinkti teisingą vertinimo metodą. Vertinimas turi būti suplanuotas dar prieš pradėdant veiklą. Pateiksime pagrindinius

vertinimo aspektus, klausimus formuluodami taip, kaip juos būtų galima pateikti vertinimo anketose.

Kokie galimi vertinimo aspektai?

REZULTATŲ / TIKSLŲ PASIEKIMO

- kokie pasiekti tikslai ir rezultatai?
- ar pasiekti užsibrėžti tikslai,
- ar pasiekti užsibrėžti rezultatai?
- ar išsikelti tikslai buvo tinkami šiai grupei?
- ar gerai buvo įvertinti tikslinės grupės poreikiai?

METODŲ TAIKYMO

- ar metodai atitiko tikslinę grupę (ne per sudėtingi, suvokiami)?
- ar pasirinkti metodai atitiko išsikeltus tikslus?
- kaip buvo taikyti metodai (ar lankstūs, kaip vyko moderavimas)?
- ar atsižvelgta į saugumo užtikrinimą?
- koks buvo refleksijos efektyvumas?

VADOVŲ KOMANDA

- kaip mačiau komandos darbą (atsakomybės, darbų pasidalijimas)
- kaip mačiau save komandoje (vaidmuo, jausmai)?
- kokia buvo mano pozicija dalyvių grupėje?

IŠTEKLIAI

- ar užteko priemonių?
- ar tinkamos buvo priemonės?
- ar buvo palankios būtinos sąlygos?
- ar tinkamai buvo įvertinti ir panaudoti turimi ištekliai?

ORGANIZACINIAI ASPEKTAI

- koks buvo programos išdėstymas?
- ar programa buvo lanksti?
- ar laikas buvo tikslingai panaudotas?
- ar krūvis buvo optimalus (ne per sudėtingas), ne per lengvas?

ASMENINĖ NAUDA

- ką gavau, supratau, pajaučiau, suvokiau aš pats?

TĘSTINUMAS

- ar galimas tęstinumas?
- koks galimas tęstinumas, kas numatoma toliau (vadovų ir dalyvių žvilgsnis į priekį)?

UŽBAIGIMAS

- kokie seminaro refleksijos rezultatai?
- kaip atliktas atsisveikinimo ritualas?
- ar dalyviai programą, seminarą paliko emociškai saugūs?

Vertinant patyrimo pedagogikos taikymą svarbu atkreipti dėmesį į programos vykdymo eigą arba procesą, jo rezultatus ir dalyvių poreikius.

Vertinant galima panaudoti veiksmo ar veiklos tyrimą, kuris, Stringer (metai?) nuomone, turi tris pagrindinius etapus:

Matyti. Paveiklo kūrimas ir informacijos rinkimas. Kai įvertiname, apibrėžiame ir aprašome tiriamą problemą ir kontekstą, kuriame ji yra. Mes taip pat aprašome, ką visi dalyviai daro (mokytojai, grupės nariai, vadybininkai ir kt.).

Galvoti. Interpretavimas (aiškinimas) ir paaiškinimas. Kai vertiname, analizuojame ir interpretuojame (aiškiname) situaciją. Mes pa-vaizduojame (apgalvojame), ką dalyviai darė. Mes žvelgiame į sėkmės ir trūkumų sferas, ginčus ir problemas.

Veikti. Ginčų ir problemų sprendimas. Kai vertiname, nagrinėjame veiklos vertingumą (naudingumą), poveikio efektyvumą, tinkamumą ir pasekmes (rezultatus, išdavas). Kiekvienai problemai formuluojame sprendimą.

Taigi vertinimas suteikia ne tik atgalinį ryšį, nuomonių įvairovę, bet ir iškeltų problemų sprendimo būdus. Tai svarbu atlikti siekiant tobulesnio bei kokybiškesnio darbo – tiek pačiam vadovui, tiek dalyviui.

6. Priedai

6.1. Laipiojimo virvėmis stacionarių priemonių naudojimo aprašymas

Trumpai apžvelgsime galimas laipiojimo virvėmis priemones ir metodus, naudojantis žemaisiais ir aukštesniaisiais elementais. Šie elementai yra stacionarūs. Taikomi metodai pasirenkami pagal grupės situaciją ir poreikius.

- žemieji virvės dirželio elementai yra įveikiami be papildomų saugumo priemonių.

Galima tik apsidrausti, jeigu reikėtų pagalbos (stovint už dalyvio ar šalia jo, kad reikalui esant dalyvį būtų galima sugauti);

- kalbant apie aukštesnius virvės elementus, saugumas tampa ypač svarbus. Apsaugoti dalyvius, esančius dideliame aukštyje, yra kitų dalyvių, esančių apačioje, užduotis.



6.1.1. Žemesnieji elementai

1. *Sūpynės (pusiausvyros neišlaikymas – dėl virvės siūbavimo dalyviai gali ją prarasti).*

Saugumo priemonės: atkreipti dėmesį į pėdas, taip pat į nulipimą viena puse.

Užduotis: visi pakyla, pažiūrima, kad virvė būtų pusiausvyros padėtyje, dainuojama užbaigimo daina, arba: kiekvienas lipa paeiliui, o virvė laikoma pusiausvyros padėtyje.

2. *Indiškas maršrutas*

Įranga: pagal papildomus grupės poreikius (virvė).

Saugumo priemonės: pajuokavimai, jeigu reikia.

Užduotis: grupė turi pereiti įsivaizduojamą pelkę, nepaliesdama žemės, nesėkmės atveju viskas pradedama iš pradžių.

Persikėlimas: štai užduočiai įveikti reikalingas planas ir nuolatinis bendravimas.

3. Magiška „V“

Saugumo priemonės: pajuokavimai.

Užduotis: atliekama poromis, abudu dalyviai užlipa iki „V“ formos viršūnės, abu pasitraukia kuo toliau nuo aukščiausio taško, o tada grįžta atgal. Grupė turi juokauti. Užduotis gali būti kaip varžybos – kuri pora nueis toliausiai.



4. Siena

Įranga: kopėčios.

Saugumo priemonės: pajuokavimai, galva ne žemiau pilvo vidurio, nulipant naudotis kopėčiomis, nešokinėti.

Užduotis: visi dalyviai kopia į sieną, aukštis ir visa kita reguliuojama, atsižvelgiant į grupę.

Perėjimas: suplanuoti iš anksto, kokia bus dalyvių lipimo seka ir kas kops paskutinis.

5. Besisupanti stotis (po laipteliais, trapu).

Įranga: iš kanapių vyta virvė (ilga), kopėčios.

Saugumo priemonės: žiūrėti, kad virvė neapsivytų apie rankas.

Užduotis: pereiti įsivaizduojamą bedugnę

(paprastai pažymėta užberiamu žvyru ar virvėmis. Kiekvienai grupei gali būti pritaikytas skirtingas lygis.



6. Laiptai

Saugumo priemonės: jokių papuošalų, saugoti akinius.

Užduotis: pasitikėti – grupės narys iš aukštai krenta į grupės sudarytą ratą.

6.1.2. Aukštesnieji elementai

Kiekvienam aukštesniajam elementui galioja:

Įranga: kopėčios, saugos įranga.

Saugumo priemonės: šalmas, ypatingas atsargumas.

7. Smėlio laikrodis

Užduotis: vienas arba du dalyviai pabando stulpais pasiekti kitus dalyvius.

8. Čarlis Čaplinas

Užduotis: du dalyviai pabando kartu, vienas kitam padėdami nuo stulpo nukakti pas kitus dalyvius.

9. Trapas, laipteliai, perėjimas tarp eilių

Užduotis: dalyvis pabando nukakti nuo stulpo pas kitus dalyvius. (balansavimo pratimas).

10. Tiltelis su spragomis

Užduotis: dalyvis pabando nukakti nuo stulpo pas kitus dalyvius.

11. Skraidantis tiltelis

Užduotis: du dalyviai pabando kartu, vienas kitam padėdami, nukakti nuo stulpo pas kitus dalyvius. Kitų grupės narių užduotis — laikyti tiltelį.

Tema: bendravimas tarp esančiųjų viršuje ir apačioje.

12. Dangaus kopėčios

Užduotis: trys dalyviai (galima ir dviem) užkopia kartu dangaus kopėčiomis (abipusė pagalba būtina).



13. Virvės šokis

Užduotis: du dalyviai pabando nuo stulpo pasiekti kitus dalyvius.

14. Išlepintas baseinas

Užduotis: šokti į tuštumą, nugalint savo baimę.

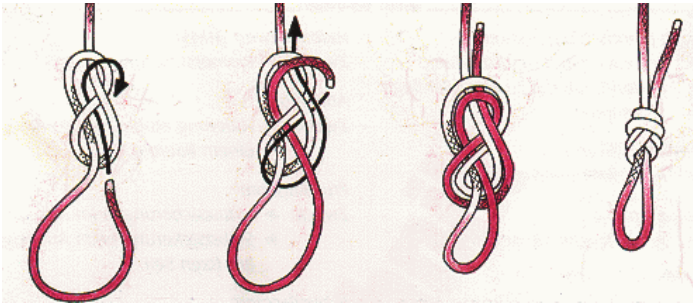
6.2. Mazgai

Patyrimo pedagogikos metodai reikalauja mokėti rišti mazgus ir leidžia pasinaudoti didesne metodų pasiūla. Mazgų rišimas dažnai priklauso nuo praktikos, nes tiek, tiek plaukiant burlaiviais, mazgų rišimas yra tik kiekvieno žaidėjo atsakomybė, bet nuo jų priklauso kiekvieno asmeninis ir kitų grupės narių saugumas. Mazgų technika priklauso nuo jos dažno praktikavimosi ir keturių akių principo (Tai galioja ir darbui su karabinais. Kiekvieno mazgo galutinį variantą turi peržiūrėti keturios akys.)

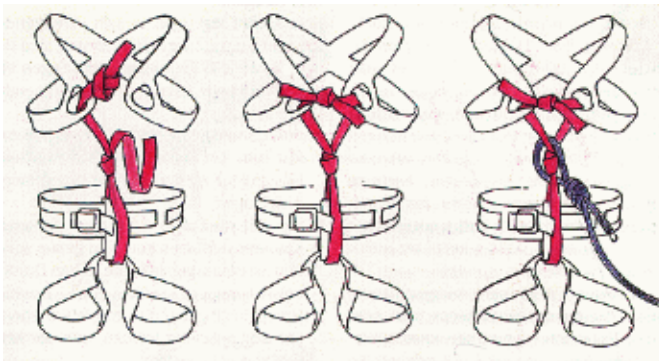
Bandysime pristatyti keletą mazgų pavyzdžių.

„Aštuonetukas“

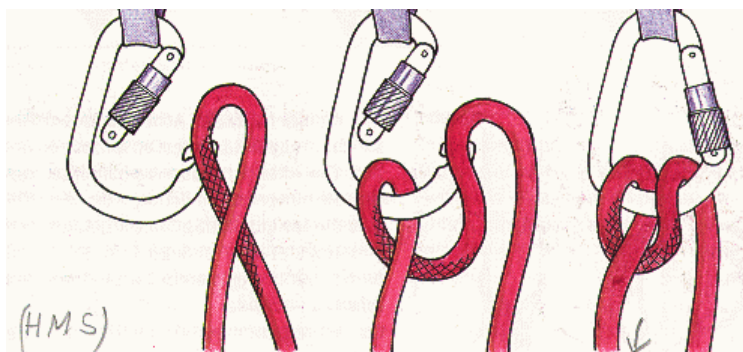
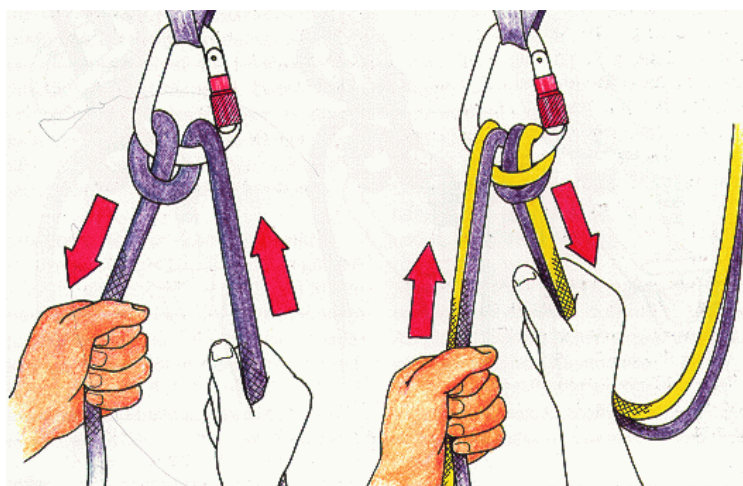
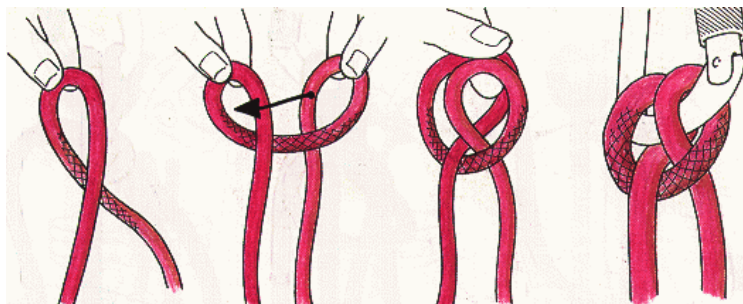
Šis mazgas gali būti naudojamas tiek laipiojant uolomis, tiek statant virvių tiltus.

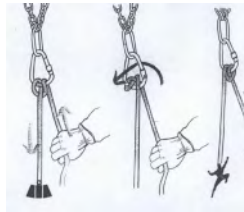
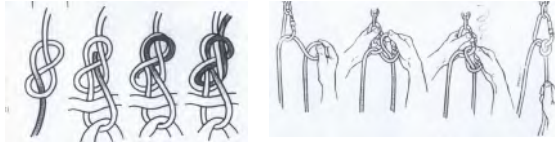


Mazgas dažnai sutvirtina viršutinę ir apatinę dalis.



Svarbus saugumo elementas yra tinkamai pritvirtinti diržai ir šalmai.





6.3. Taisyklės grupių kelionėms vandens telkiniais

1.1. Bendrosios pastabos

- Su taisyklėmis susipažinti turi visi dalyviai (ir pasirašyti, kad susipažino);
- Nė vienas nepasišalina, kol valtyje sėdi bent vienas vadovas (pagalba apsivertus);
- Vienas vadovų visada plaukia priekyje, jei grupei gresia koks nors pavojus (sraunūs vandenys, sūkuriai ežere, gynyba);
- Dalyviai turi žinoti kelionės maršrutą ir galimus pavojus;
- Visada reikia plaukti netoli kitų, kad grupė tave matytų, neatlikti, susitarti dėl susirinkimo vietos ir ženkle, kviečiančio į pagalbą (švilpuko);
- Vadovas visada turi krepšį ir pirmosios pagalbos įrangą šalia savęs valtyje (atsargumas persėdant į kitą valtį);
- Gelbėjimosi liemenės, pagalvėlės, antkeliai. Esant palankioms oro sąlygoms (šiltas oras ir vanduo, apsauginiai plūdurai, buvimas arti kranto ir valčių) jie nėra būtini. Nelaimingo atsitikimo atveju, jei būta be gelbėjimosi liemenės, galima sulaukti teisiųjų problemų (aplaidumas);
- Valtyje patogiau būti su batais. Apsivertus galima labiau susižeisti pliką koją (sulūžinęję nendrių stiebai, šukės);
- Nepalikti palaidų daiktų valtyje, sudėti į krepšį ir maišus (jie nėra valtyje pritvirtinti, kad būtų galima greitai valtį ištuštinti);
- Elgsena susijusi su ekologija:
 - Nepalikti jokių šiukšlių (taip pat ir biologinių) vandenyje ar dar kur nors;
 - Neplaukti į nendrynus (gyvūnų veisimosi vietos)!
 - Geriausia sustoti ir išlipti tik numatytose vietose;
 - Stovyklauti tik nurodytose vietose;
 - Fekalijas užkasti (pasiimti kastuvą);
 - Triukšmavimas trukdo gyvūnams, meškeriotojams ir grupės vadovui.

1.2. Elgesys apvirtus

1.2.1. Pagrindinės taisyklės:

- Pirmiausia gelbėti žmones, tik tada daiktus;
- Galvoti apie savo saugumą;
- Duoti aiškius nurodymus (delegavimas);
- Neužmiršti likusių grupės narių.

1.2.2. Tolimas kelias ar neprieinamas krantas (meldai, dilgėlės, purvas)

- Plaukikai pasilieka prie (apvirtusios neskežstančios) valties, kol pasirodo tiesioginė pagalba (pagal greito išgelbėjimo techniką plaukikas gali ant apvirtusios valties galo atsigulti, kitas valties galas tada pakyla ir galima lengviau ją atversti);
- Gelbėti kitų valčių plaukikus;
- Valtį ištuštinti (stabilumui padidinti galima plaukti kartu su kitomis valtimis suformuojant plaustą);
- Plaukiant nepamiršti reikalingų daiktų (irkilai, kremas nuo saulės);
- Apvirtusią valtį reikia arba ištempti ant tinkamo kranto, arba plaukikai, sausais skudurais užkamšę skylės, paruošia tolesnei kelionei (priklauso nuo situacijos).

1.2.3. Netoliese esantis tinkamas išlipti krantas

- Išsiaiškinti, ar apvirtusieji gali patys išlipti ant kranto, taip pat ir valtį iškelti;
- Jei taip, iš karto pasirūpinti plaukiojimo įranga, daiktais. Dalyviai neišleidžiami iš akių ir padeda išsilaipinti.

2. Realūs pavojai nuimant irklus ir antgalius, kad nieko neatsitiktų

Pavojai irkluojant, palyginti su kitomis gamtos sporto šakomis ar automobilio vairavimu, yra traktuojami kaip labai menki. Tačiau žmonės gana dažnai miršta irkluodami. Nelaimingų atsitikimų priežastis labai dažnai yra pasiruošimo ir apsirūpinimo stoka, pervertinant savo sugebėjimus. Dažniausiai nelaimingi atsitikimai įvyksta (vadinami nepavojingais) draustiniuose ir didesniuose, atviruose ežeruose.

2.1. Oro pokyčiai

- Išklausyti reikiamo regiono orų prognozės;
- Naudoti ir tobulinti savo pačių orų nuspėjimo įgūdžius;
- Naudoti modernias susiekimo priemones (mobilusis telefonas);
- Jei abejojate, visada irkluokite šalia kranto, kad reikiamu laiku galėtumėte kelionę nutraukti. (Atsargiai elkitės esant stipriam vėjui, nes krantą reikės pasiekti taip pat pučiant vėjui.)

2.1.1. Stiprus vėjas, bangavimas, matomumo pablogėjimas

Dideliuose, giliuose ežeruose dėl kylančio vėjo labai greitai susiformuoja didelės bangos. Tai pirmiausia gali pripildyti valtės denį vandeniui, ją gali pradėti skersai nešioti ir apversti. Todėl būtent naujokų grupėms nereikėtų plaukioti ežere, kai labai vėjuota.

Išimtis: galima plaukioti arti ežero kranto, užuovėjoje.

- Kai krantas arti, kaip galima greičiau išsilaipinti ir įkurti stovyklą;
- Niekada nesiirti skersai, prieš bangas. Geriau numatytą kursą pakeisti ir bandyti pasiekti alternatyvų tikslą;
- Ežere kryptį galima koreguoti;
- Esant bangoms – tai lengviausia. Prieš bangas, esant 3–4 balų vėjo stiprumui (purslai) irtis nebeįmanoma. Kartu su bangų mūša pasiekus krantą, greitai iššokti iš valtės ir ištempti valtį ant kranto;
- Atsargiai su nendrynais! Jų teikiama apsauga yra apgaulinga, nes bangos lengvai pro jas prasimuša. Įstrigusią valtį paskandina beveik akimirksniu!

2.2. Natūralios kliūtys plaukiojant sraunuma

Jau esant tėkmės greičiui 3,5 km/h susidaro vandens jėga, kuri veikia skersai stovinčią 5 m valtį, plaukiančią prieš srovę apie 0,5 kN, tai yra 500 kg!! Todėl, kad to išvengtume, reikia:

- Srauniuose vandenyse ne skersai, o tiesiai – valtės priekiu – plaukti! Su dalyviais prieš tai reikėtų pasipraktikuoti;
- Kliūtis kiek galima didesniu spinduliu aplenkti ir įspėti apie jas iš paskos plaukiančius grupės dalyvius;
- Srauniuose vandenyse greitis mažėja vidinėje upės vingio pusėje. Į sraunumą iš sausumos dažnai leidžiasi krūmai ar medžiai, kurie dalyvius „pritraukia“ lyg magnetas. Dažnai dalyviai griebiasi

jų, tam, kad įsikibtų. Tai dažniausiai baigiasi maudynėmis. Todėl: judėti reikia vidiniu upes vingiu!!

- Kai valtis yra skersai kliūtis – reikia pabandyti atsiremti į akmenį, galima ant akmens užšokti ir palaikyti valtį, kad jos neneštų skersai, ir taip sumažinti krūvį valtės priekiu;
- Nesmagu, kai skersai upės guli medis. Jei iškyla toks pavojus, vadinasi, gali tekti pavojingas vietas aplenkti, taip pat, kad teks įveikti didesnę atstumą kliūtis aplenkiant. Grupės vadovas plaukia priekyje!

2.3. Dirbtinės kliūtys sraunumoje (slenksčiai, šliuzai)

Ten, kur daug slenksčių, dažnai įvyksta mirtini nelaimingi atsitikimai. Todėl prieš slenksčių reikia laiku sustoti. Grupės lyderis iš valtės išlipa paskutinis, kai visi dalyviai saugiai pasiekia krantą. Slenksčiai visada turėjo vardą. Išimtis – slenksčiai su trasa valtimis. Ir tik todėl, kai grupei vadovauja laikantis atitinkamo saugumo priemonių, kad visi dalyviai galėtų perplaukti, kai trasa yra tam tinkama. (Merfio dėsnis: Viskas, kas įmanoma, gali tapti dar labiau įmanoma!) Kai plaukiama slenksčio trasa valtimis, visi krepšiai turi būti ypač gerai pritvirtinti.

Į šliuzą įplaukiama tik paskui didesnes valtys. Nelikti susigrūdus tarp motorinių valčių. Geniausia likti kartu su vadovu užpakalinėje šliuzo dalyje, kad būtų galima apsisukti, jei jo vandens lygis būtų keičiamas.

2.4. Kitokio transporto naudotojai

(Mažos arba greitos motorines valtys, vandens slidininkai, didesni laivai, pvz., ekskursiniai garlaiviai, burlaiviai ir burlentės arba irkluotojai).

- Vadovautis principu „maža transporto priemonė su varikliu“ turi užleisti kelią kitoms, mažesnėms transporto priemonėms. Mažos transporto priemonės be variklio turi užleisti kelią burinėms ir didelėms transporto priemonėms. Kelio pirmumo hierarchijoje yra: didelės transporto priemonės, burlaiviai – burlentės, irklinės valtys, mažos motorinės valtys;
- Niekada tuo nesiremkite, nes motorinės valtys gali jūsų ir nematyti. Kai plaukiama greitai, santykinis horizonto aukštis skiriasi ir maža valtėlė yra sunkiai pastebima. Be to, motorinių valčių savininkams dažnai trukdo saulė, ar padėjėjai;

- Ypač atsargūs būkite su vandens slides tempiančiomis valtimis, nes jų kapitonas dažniausiai žiūri atgal;
- Vandens telkiniuose, kur eismas intensyvus, geriausia plaukti kartu su grupe, o iškilus neaiškumui, kuo greičiau reaguoti į švilpuko signalus, ženklus rodomus irklais;
- Visada yra tinkamas laikas parodyti, kad žmogus suvokia situaciją;
- Kiekviename susiaurėjime, pvz., po tiltais, reikia plaukti atsargiai.

2.5. Mylima saulė

Kaip susiję saulė ir vanduo? Labai paprastai – vanduo atspindi saulės spindulius ir spinduliavimas padidėja daugiau nei dvigubai!

- Visada naudokite pakankamą kiekį apsauginio kremu, pasižymintio aukštu apsaugos nuo saulės faktoriumi. Radiacija prasišverbia ir tada, kai dangus apsiniaukęs;
- Kad neperkaistų galva, nepakeičiama pagalba yra kepurės su snapeliu, geriausia šiaudinės skrybėlės ir akiniai nuo saulės;
- Neretai pasitaiko galvos skausmai, dažniausiai dėl skysčių praradimo. Reikia daug gerti, nes saulė, vėjas ir pastangos sekina ir mažina skysčio kiekį organizme;
- O kaip elgtis dideliame karščiui sukėlus problemą ar saulės smūgio atveju? Esant tokiems simptomams: galvos svaigimui, silpnumui, kai aptemsta akys, nualpus, esant dideliame galvos skausmui ir t. t. gydymosi priemonės būtų tokios: pasirūpinti ramia vieta, taip pat pacientą paguldyti, galima kojomis į viršų šlapiais skudurėliais atšaldyti labiausiai pakenktą vietą, duoti išgerti 1–2 litrus silpnai pasūdyto vandens. Žmogui esant be sąmonės, nuolat tikrinti pulsą ir kvėpavimą. Kvėpuoti padedančios sistemos gelbsti, kai norima greitai atgaivinti išsekusį irklotoją.

2.6. „Technikos“ reikalavimai kvalifikuotam pedagogui

- Gerai vaidyti valtį net ir srauniuose vandenyse. Taip pat sugebėti greitai pasiekti plaukiką, kuriam reikia pagalbos, ir jį iškelti į valtį;
- Atsakomybės pasidalijimas, ypač kalbant apie upės vingius;
- Kontroliuoti saugumo technikos laikymąsi: krepšių perkėlimas, apvirtusių valčių gelbėjimas, plaukikų ištraukimas iš vandens;
- Apmokymas gelbėti plaukikus, jei reikia, užsirašykite į kursus;

- Būti apmokytam suteikti pirmąją pagalbą (mokymai ne seniau kaip prieš trejus metus), darbas, susijęs su vandens specifika (skendimas, persišaldymas, reanimacijos technika). Galimas specialus apmokymas, pvz., ekstremali pirmoji pagalba pagal Johanniter;
- Fizinė ir psichologinė ištvermė;
- Taip pat turi gerai orientuotis aplinkoje, bent jau žinoti apie kelionės metu tykančius pavojus. Teisiškai turi pats surinkti tokią informaciją. Mokėti skaityti žemėlapius, naudotis kompasu, tam, kad reikalui esant galėtų surasti kelią ir greitai prisišaukti pagalbos (mobilusis telefonas arba racija).

3. Svarbios taisyklės ir ženklai jūroje bei vidaus vandens telkiniuose

Esminis dalykas yra tas, kad eismo nuostatos skelbia, jog vadovaujantys laivams, turi atitikti visus reikalavimus, kalbant tiek bendrai apie pareigas darbštumo aspektu, tiek apie profesinių ir vandens sporto įgūdžių turėjimą tokiose srityse:

- Pavojai žmonių gyvybėms ir aplinkai;
- Transporto priemonių, laivybos ženklų ir kranto bei sraunumos statinių sugadinimas;
- Navigacijos trūkumų išvengimas.

3.1. Sąžiningumas vandenyje

Sąžiningas elgesys vandenyje suprantamas taip pat elementariai, kaip ir sausumos keliuose. Tam priskiriamas dėmesingumas ir eismo taisyklių laikymasis. Visais atvejais patartina laiku pasitraukti iš kelio didelėms vandens transporto priemonėms, kurios negali greitai pakeisti savo kurso, kad susidūrimo galimybė netgi neiškiltų. Ten, kur įmanoma, reikia plaukti nuo intensyvaus eismo vandens telkinių arba užsibūti juose kuo trumpiau. Krypties ir greičio pakeitimas turi vykti tiksliai ir reikiamu laiku, kad kiti vairuotojai suspėtų į juos sureaguoti.

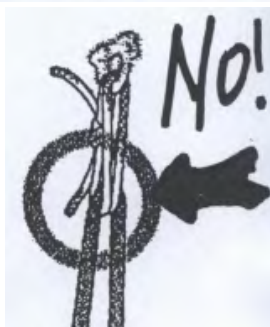
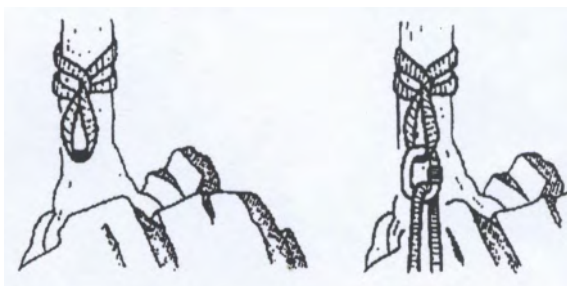
3.2. Kita

- Švartuojantis neturi būti pakenkta laivybos priemonėms;
- Švartavimąsi ir prisitvirtinimą atitinkami draudžia laivybos ženklai;
- Mažos transporto priemonės gali įplaukti į objektą tik tada, kai įplauks didelės transporto priemonės.

6.4. Laipiojimo uolomis trasos įrengimas

Laipiojimui uolomis su grupėmis turime visuomet naudoti lyno saugiklius.

- Lynas turi būti lenkiamas į kritimo pusę;
- Šiam tikslui naudojami patikimi fiksatoriai;
- Galimi fiksatoriai būtų: įbetonuoti kabliai ar žiedai, stiprūs bei sveiki;



- Į fiksatorių įsukamas karabinas, o lynas perkišamas per karabiną;
- Negalima tvirtinti lyno tiesiogiai prie fiksatoriaus, negalima

dviejų lynų pritvirtinti prie vieno fiksatoriaus;

- Laipiojame tik su apsaugos diržais, šalmu, partneris (saugas) taip pat turi būti su šalmu;
- Prieš kiekvieną laipiojimo akciją – saugumo patikra, t. y. dar kartą apžiūrėti, ar gerai prisegti diržai, karabinai, mazgai. Patikrinkite ir partnerį saugą;
- Skirtumas tarp kopinėtojo ir saugo neturėtų būti didesnis kaip 15 kg svorio;
- Visada likti trasoje, lipti paskui lyną, kad išvengtume skausmingo kritimo ir atsitrenkimo į uolas;
- Niekada neleisti lyno aštriu kampu, nes gali nutrūkti;
- Laiptoti uolomis turi būti nusistatytos aiškios taisyklės ir ženklai.



6.5. Kiti pedagoginėje praktikoje taikomi žaidimai

Ali Baba ir 40 plėšikų

Grupė sėdi ratu ir kartuoja „Ali Baba ir 40 plėšikų“ atlikdami kokį nors veiksmą. Kiekvieną kartą, kai frazė sakoma iš naujo, vadovas pakeičia veiksmą. Kai frazė kartojama dar kartą, šalia sėdintis žaidėjas atlieka tą veiksmą, o vadovas rodo naują. Taip kiekvienas naujas veiksmas su nauja fraze pamažu keliauja ratu, kol visi žaidėjai ima daryti skirtingus veiksmus.

Aplikacijos

Tinka: 5–10 metų vaikams.

Padarykite paveikslą iš dešimties vienodos formos bet skirtingų spalvų detalių ir sugalvokite jam pavadinimą. Detalės gali būti: trikampiai, apskritimai, kvadratai, rombai, stačiakampiai ir kt.

Bananas

Priemonės: kojine arba tikras bananas.

Žaidėjai susėda ratu ant žemės per kelius šiek tiek sulenkę kojas. Rankas laiko po kojomis. Svarbu, kad žaidėjai sėdėtų labai arti vienas kito. Viduryje stovintis žaidėjas turi atspėti, kas turi bananą, kai žaidėjai rate siunčia bananą iš rankų į rankas.

Banditas

Žaidėjai stovi ratu, vienas žaidėjas – rato viduryje. Kai viduryje stovintis žaidėjas sušunka „Banditas“ ir parodo į kurį nors žaidėją, tas turi užsidengti rankomis abi ausis, žaidėjas iš dešinės turi kaire ranka užsidengti dešinę ausį, o žaidėjas iš kairės turi dešine ranka užsidengti kairę ausį. Jei kuris nors iš jų suklysta, stoja į rato vidurį.

Burime

Burime – tai žaidimas, kuriam jau keli šimtai metų. Žaidžiant šį žaidimą reikia sukurti eilėraščių pagal duotus žodžius. Pabandykite sukurti ketureilius su žodžiais (jie turi būti panaudoti rimui):

arklys – krioklys – bėglys – sakys;

Sniegas – miegas – juokas – šokas;

Diena – viena – kava – tava.

Bzzz

Žaidėjai skaičiuoja nuo vieno toliau ir vietoje septynių ir jo kartotinių (14, 21,..) turi pasakyti „Bzzz“. Jei kuris nors žaidėjas suklysta, iškrenta iš žaidimo ir grupė pradeda skaičiuoti iš naujo.

Variantai: galima imti kitų skaičių kartotinius.

Cirko profesijos

Cirko programą paprastai sudaro daugybė skirtingų pasirodymų. Po kiekvieno pasirodymo išeina klounas, kuris linksmina žiūrovus. Dažniausiai klounas bando pamėgdžioti ką tik vaidinusius artistus. Parodykite, kaip klounas pamėgdžioja: lyno akrobatas, žonglierius, dresuotojus, fokusininkus.

Daiktai kaip žmonės

Žmogus turi rankas, kojas, galvą. Gyvūnai gali bėgioti, vaikščioti, sėdėti, bėgti, šokti. Bet tokius judesius gali daryti ne tik žmonės ir gyvūnai. Tai gali daryti ir kai kurie NEGYVI daiktai. Pvz., laikrodis gali eiti. Išvardykite daiktus ar reiškinius, kurie panašiai kaip žmonės ir gyvūnai: turi kojas (kojytes), turi rankas, jie kalba (skleidžia garsus), jie gali gerti (prisipildo skysčio), atiduoti aplinkai savo šilumą.

Daina gimtadienio proga

Žaidimo aprašymas. Kai svečiai ateina į gimtadienį, dažnai jie dainuoja kokią nors dainą, pvz., „Gimtadienis, gimtadienis ateina į svečius...“ Įsivaizduokite, kad gimtadienį švenčia ne berniukas ar mergaitė, bet koks nors gyvūnas. Ir pas jį atėjo giminaičiai. Parodykite, kaip jie dainuotų gimtadienio dainą nemokėdami kalbėti žmonių kalba. O nemoka kalbėti dėl to, kad jie yra: varnos, vilkai, varlės, ožkos, vištos ir gaidžiai.

Daržo pasakos

R. Kiplingas parašė pasakas, kurių pavadinimai yra „Kodėl kunpranugaris turi kuprą“, „Kodėl dramblio straublys toks ilgas“ ir kitas. Šiose pasakose rašytojas aiškina, kaip ir kodėl atsirado kupra ar ilgas straublys. Žinoma, visa tai aiškina pasakiškai. Ir jūs sukurkite aiškinamųjų pasakų apie daržoves. Pasakų pavadinimai galėtų būti: „Kodėl

pomidoras raudonas“, „Kodėl ridikėlis turi uodegytę“, „Kodėl arbūzas dryžuotas“, „Kodėl kopūstas turi tiek daug lapų“, „Kodėl agurkas turi spuogelius“.

Drakula

Visi žaidėjai juda patalpoje užsimerkę. Vienas žaidėjas yra Drakula. Kai Drakula susiduria su kitu žaidėju, jis paliečia jį už sprando ir tas žaidėjas, garsiai sucypęs, taip pat tampa Drakula. Iš cypimo visi sužino, kad dabar yra daugiau Drakulų. Kiti žaidėjai, kurie dar nėra Drakulos, gali Drakulą vėl paversti žmogumi, jeigu jį apsikabins. Žaidžiama kol nelieka Drakulų arba žmonių.

Nurodymai. Žaidžiant pirmą kartą pasiūlykite žaidėjams stebėti save – kokią strategiją jis pasirinko. Greičiausiai žaidimas baigsis, kai visi taps Drakulomis. Po žaidimo galima aptarti gėrio ir blogio kovą ir kokių prevencinių priemonių galima imtis kovojant su blogiu. Taip pat žaidėjai gali pastebėti, kad blogis yra ne tik Drakulos, bet ir tai, kad nekovojava su blogiu. Kiek vėliau galima pakartoti žaidimą.

Draudžiantys užrašai

Dažnai miesto gatvėse ir įvairiuose namuose galime pamatyti tokius užrašus: „Pašaliniams įeiti draudžiama“, „Šunis vedžioti draudžiama“, „Šiukšles pilti draudžiama“. Įsivaizduokite, kad kai kurie pasakų herojai taip pat nutarė pasikabinti draudžiamuosius užrašus. Sugalvokite po penkis tokius užrašus, kurie galėtų būti: Sniego karalienės rūmuose; Ali Babos urve; Karabaso Barabaso teatre; Smaragdo mieste; Aiskaudos ligoninėje.

Dvigubas Simonas sako

Žaidėjai padalijami į dvi grupes ir kiekviena grupė žaidžia „Simonas sako“. Vaikai, kurie iškrenta iš vieno rato, eina į kitą ir ten toliau žaidžia.

„Fiat 600“

Žaidėjai susėda ratu ir išsiskaičiuoja nuo 1 iki 4. Kiekvienam numeriui suteikiamas automobilio pavadinimas (pvz., 1 yra BMW, 2 – „Fiat“ ir t. t.). Vadovas sako automobilio pavadinimą, o žaidėjai, turin-

tys tą pavadinimą, turi apibėgti ratą aplink grupę. Kuris pirmas grįžta į savo vietą – laimi. Taip pat vadovas gali pasakyti, kad mašinose kažkas yra negerai. Pvz., prakiurusi padanga – žaidėjai turi šokuoti ant vienos kojos, baigėsi degalai – žaidėjai eina atbulomis, pametė duslintuvą – bėgdami turi sukelti didelį triukšmą ir t. t.

Gyvūnų šuoliai

Žaidimo aprašymas. Gyvūnų pasaulyje yra įvairių judėjimo būdų: bėgimas, ėjimas, šliaužimas. Daugelis gyvūnų juda šuoliais. Parodykite, kaip tai daro: žvirbliai, kengūros, zuikiai, varlės, žiogai.

Grybų pasakos

Liaudiškos pasakos turi visiems gerai žinomas pradžias: „Gyveno kartą...“ arba „Seniai seniai...“. Sukurkite pasaką, kurios pradžia jau žinoma ir prasideda taip: „Gyveno kartą didelė ir draugiška oranžinių voveraičių šeima. Tačiau kartą nutiko nelaimė. Susirgo jauniausia sėsutė. Ji nemiegojo, nevalgė ir kasdien vis labiau žaliavo...“; „Gimė kartą grybų karaliui Baravykui I dukra ir jis iškėlė didelę puotą. Pakvietė į ją visus grybus, bet nepakvietė vienintelės raganos Taškuotosios Musmirės...“.

Gulbių šokis

Visi nors kartą matė Mažųjų gulbių šokį iš P. Čaikovskio baleto „Gulbių ežeras“. Šokėjos šį šokį šoka ant pirštų galiukų. Pabandykite pakartoti šokį ir būtinai sušokite jį ant pirštų galiukų, ant kulnų, vidine pėdos dalimi, išorine pėdos dalimi ir ant kelių.

Intonacija

Kai kalbame, kreipiame dėmesį į sakinio turinį, tačiau ne mažiau svarbi ir intonacija, kuria pasakytas sakiny. Kiekvieną sakinį galime pasakyti su daugybe atspalvių. Ir kiekvieną kartą tas sakiny įgauna naują prasmę. Pasakykite labai paprastą sakinį „Na štai ir viskas!“ Bet pasakykite:

- džiaugsmingai, tarytum būtumėte baigę ruošti namų darbus;
- su pasitenkinimu, tarytum būtumėte užmušę paskutinę musę, buvusią kambaryje;

- nusiminę, tarytum būtumėte nepamatę paskutinės mėgstamo serialo serijos;
- su išgaščiu, tarytum jus būtų pasivijęs vilkas, nuo kurio bėgote;
- pavargę, tarytum ką tik suskutote kibirą bulvių.

Įsimylėjau

Žaidėjai susėda ratu ir kiekvienas sugalvoja gėlės vardą, kurį garsiai visiems pasako. Žaidimą pradeda du žaidėjai.

Pirmasis sako: *Ak!*

Antrasis: *Kas atsitiko?*

Pirmasis: *Įsimylėjau...*

Antrasis: *Ką?*

Pirmasis: ... (*pasako gėlės pavadinimą, pvz., Ramunėlę*).

Toliau pokalbis tęsiasi tarp Pirmojo ir Ramunėlės:

Ramunėlė: *Ak!*

Pirmasis: *Kas atsitiko?*

Ramunėlė: *Įsimylėjau...*

Pirmasis: *Ką?*

Ramunėlė: ... (*pasako kitą gėlės pavadinimą*)

Žaidimas baigiamas, kai visi laiku reaguoja į savo pasirinktus pavadinimus ir teisingai pasako visus klausimus bei atsakymus.

Juodoji magija

Norint žaisti šį žaidimą, reikia bent dviejų žmonių, žinančių taisyklę. Kuo daugiau nežinančiųjų, tuo smagiau. Likusių žaidėjų tikslas yra atspėti žaidimo taisyklę. Taip pat labai svarbu, kad tie žaidėjai, kurie atspėja taisyklę, nepasakytų jos garsiai, o pakeistų pagrindinius žaidėjus. Galima žaisti tiek ilgai, kiek norisi, jei dar yra žaidėjų, kurie neatspėjo žaidimo taisyklės.

Žaidimo aprašymas. Vienas iš žaidėjų, žinančių taisyklę, išeina už durų. Kartu su grupe likęs žaidėjas susitaria kokį nors daiktą, kurį išėjęs žaidėjas turės atspėti. Tarkime, tai bus kėdė. Žaidėjas, kuris buvo išėjęs už durų, turi atspėti, kokį daiktą grupė susitarė, tik atsakinėdamas į žaidėjo, kuris buvo su grupe, klausimus. Klausimai turi prasidėti „Ar tai yra...“, o atsakymai gali būti tik „Taip“ arba „Ne“. Klausimų skaičius neribojamas, bet žaidėjas, buvęs už durų, visada atspėja.

Taisyklę, kurią PRIVALO žinoti abu pagrindiniai žaidėjai: prieš užduodant klausimą „Ar tai yra ... (tas sugalvotas daiktas)“. VISADA yra užduodamas klausimas apie daiktą, kuris yra juodos spalvos. T. y. pagrindinis žaidėjas paklausia, pvz., „Ar tai yra anglis?“ (Ar tai juoda tulpė? Ar tai Jono batai? (jeigu Jono batai juodi) ir pan.) ir tik tada užduoda klausimą „Ar tai kėdė?“ Juodos spalvos daiktas yra ženklas už durų buvusiam žaidėjui, kad kitas klausimas bus apie tą daiktą, kurį grupė buvo sugalvojusi.

Papildomi nurodymai. Prieš pradėdant žaisti, galima papasakoti, kad pagrindiniai žaidėjai užsiima juodąja magija ir moka skaityti vienas kito mintis, kad kiti žaidėjai gali prisidėti prie jų, jei stebėdami, ką jie daro ir kalba, viską teisingai išmoks. Taip pat reikėtų pridurti, kad juodosios magijos paslaptys negali būti pasakomos garsiai.

Kelionė automobiliu

Žaidėjai sėdi rate, kiekvienas turi savo kėdę ir pasiskirsto automobilio dalių pavadinimus. Viduryje esantis žaidėjas juda ir pasakoja kelionės automobiliu istoriją. Kai paminima kuri nors automobilio dalis, žaidėjai su tuo pavadinimu atsistoja ir prisideda prie pasakotojo. Grupės dydis: 10–30 žaidėjų.

Žaidimo aprašymas. Žaidėjai pasidalija į dvi lygias dalis ir sudaro du koncentriškus ratus: „kėglius“ ir „kėglių klubą“. Vidinio rato žaidėjai („kėgliai“) susikimba ir stovi veidu į rato išorę. Išorinis ratas („kėglių klubas“) turi su pasunkintu kamuoliu ridendamas pataikyti į kurį nors „kėglį“. Paliestas žaidėjas pereina į „kėglių klubą“. Vidinis ratas vėl užsidaro. Ridenimo atstumas nesikeičia. Paskutiniai trys „kėgliai“ tampa „kėglių klubu“, o „kėglių klubas“ tampa „kėgliais“.

Pedagoginiai nurodymai. Žaidimas reikalauja kūno judrumo ir žaidėjų koordinacijos. Vyresni vaikai ir jaunimas naudoja mažytes žaidimo taktikas. Žaidimas atpalaiduoja ir atgaivina, per daug neįtempdamas. Ypač jaunesniems yra labai svarbu žaidimo istorija. Galima atitinkamai ir apsirengti. Taisyklės, dėl kurių žaidėjai neiškrenta iš žaidimo, mažina varžybinių orientaciją ir veikia atpalaiduojamai. Jaunesniems žaidėjams reikėtų prieš žaidimą paaiškinti apie patį žaidimą kėgliais ir leisti keletą kartų pabandyti numušti „kėglius“.

Kaimo herbas

Anksčiau kiekvienas miestas turėjo savo herbą. Neseniai vienoje šalyje žmonės nusprendė atgaivinti šią tradiciją, be to, nusprendė, kad herbus turės ne tik miestai, bet ir kaimai. Nupieškite herbus savo miestui ar kaimui, taip pat padėkite tos šalies dailininkams sukurti herbus kaimams, kurie vadinasi: Puskelniai, Šaltupė, Grybinė, Raudonė.

Kelionė į Afriką

Tikslas: atspėti taisyklę.

Žaidimo pradžioje pasakoma, kad renkama grupė, kuri keliaus į Afriką, ir kad kiekvienas iš žaidėjų turi galimybę pakliūti į grupę, jei į kelionę pasiims labai svarbų ir reikalingą daiktą. Tada kiekvienas žaidėjas iš eilės sako savo vardą ir daiktą, kurį jis pasiima į kelionę. Žaidėjai, kurie žino taisyklę, pasako, ar paima tą žaidėją į kelionę.

Taisyklė: žaidėjas turi imti daiktą, kurio pavadinimas prasideda ta pačia raide kaip ir jo vardas.

Kepta bulvė

Priemonės: nedidelis kamuolys.

Kamuolys yra ką tik iš laužo ištraukta labai karšta bulvė, kurią pagavęs žaidėjas stengiasi kuo greičiau permesti kitam. Kai vadovas duoda ženklą, žaidėjas, turintis bulvę rankose, iškrenta iš žaidimo.

Kortelė

Priemonės: dvi kortelės ar kortos.

Žaidėjai pasidalija į dvi komandas ir sustoja į linijas. Pirmiems žaidėjams duodama kortelė. Žaidėjas įsideda kortelę tarp savo lūpos ir nosies ir taip perduoda kitiems. Komanda, kuri pirma perduoda kortelę iki galo, laimi.

Krokodilas ir arklis

Priemonės: du daiktai.

Vadovas siunčia vieną daiktą į dešinę ir sako: „Tai yra arklis.“ Žaidėjas klausia: „Kas?“ Vadovas atsako: „Arkys.“ Tada žaidėjas perduoda daiktą kitam žaidėjui ir klausimų seka pasikartoja, tik klausimas „Kas?“ kiekvieną kartą turi sugrįžti iki vadovo, o paskui nuo vadovo turi būti

perduotas atgal iki klausiusio žaidėjo. Į kitą pusę vadovas siunčia kitą daiktą, kuris yra „Krokodilas“ ir kartojama tokia pati klausimų ir atsakymų seka. Žaidimas baigiamas, kai abu daiktai sugrįžta pas vadovą.

Variantas. Kas kažkiek laiko siųsti daugiau daiktų į abi puses. Kad būtų lengviau žaisti, daiktus galima pavadinti trumpais vardais.

Laikrodžiai

Tinka: 5–10 metų vaikams.

Yra tokių laikrodžių, kurie ant ciferblato ties kiekviena valanda turi po piešinuką. Pavyzdžiui, miškininkų laikrodžiai su paukščiais ar medžiais. Nupieškite ciferblatus laikrodžiams, kurie galėtų būti: vairuotojų, gydytojų, dainininkų, mokytojų, gėlininkų.

Laikrodžio tikslėjimas

Tinka: 5–10 metų vaikams.

Mechaniniai laikrodžiai tiksi ir daugelis mėgsta klausytis jų tiksėjimo. Bet vieną kartą atsitiko taip, kad visi laikrodžiai nustojo tikseti. Jūsų užduotis yra įgarsinti laikrodžius, tačiau neįprastu būdu: mušant į pilvą ranka; žagsint; sėdint ant kėdės ir kojų pirštais išgaunant garsą; trumpais įkvėpimais per nosį.

Lėkštutės nykštukams

Tinka: 5–10 metų vaikams.

Kartą pasakos „Snieguolė ir septyni nykštukai“ veikėjai vos nesusipyko. Pietų metu nykštukai susiginčijo dėl lėkštučių. Tada Snieguolė nusprendė pažymėti lėkštutes, kad pagal paveikslėlį būtų galima atspėti kam ji priklauso. Padėkite Snieguolei pažymėti lėkštutes nykštukų vardus atitinkančiais piešinėliais. Naudokite vienkartinės popierines lėkšteles.

Linksmi pritūpimai

Visi stiprūs žmonės moka pritūpti. Pritūpimai labai naudingi, nes stiprina kojų raumenis. Šį kartą pritūpimus šiek tiek pasunkinsime ir dalyvius pralinksminsime. Padarykite 10 pritūpimų: ant pirštų galų; išskėstomis rankomis prieš save laikydami laikraščio lapą; tarp kelių laikydami teniso kamuoliuką; už nugaros abiem rankomis laikydami

svarelį ar kitą daiktą; ant galvos laikydami stiklinę su vandeniu ir pri-
laikydami ją viena ranka.

Linksmos istorijos

Sukurkite pasakojimus apie: šuniuką, kuris gyvena šaldytuve; var-
ną, kuri mėgo važinėti dviračiu; lydeką, kuri grojo gitara; beržą, kuris
norėjo išmokti plaukti.

Liūtas ir tigras

Žaidėjai sustoja ratu. Du žaidėjai, esantys vienas prieš kitą rate, turi
po smulkų daiktą (siūlų kamuoliuką ar pan.). Vienas daiktas yra liū-
tas, antras – tigras. Davus signalą pradėti, žaidėjai siunčia daiktus per
rankas ta pačia kryptimi kuo greičiau. Liūtas gali pabandyti aplenkti
tigrą ir atvirkščiai.

Lopšinės

Lopšinės dainuojamos vaikams, kad jie greičiau užmigėtų. Įsivaiz-
duokite, kad jums reikia užmigdyti mažylį, bet jūs pamiršote visas
žinomas lopšines. Bet išeitis yra! Galima padainuoti bet kokią dainą
kaip lopšinę, nors ji būtų ir labai greita. Svarbu padainuoti tyliai ir mig-
dančiai. Padainuokite kaip lopšines šias dainas: „Ėjo senis lauko arti“,
„Saulutė tekėjo“, „Boružėlė septyntaškė“.

Mažųjų žvėrelių šokiai

Visi žinote „Mažųjų ančiukų šokį“, kurio judesiai panašūs į ančiu-
kų judesius. Pagal tą pačią melodiją sugalvokite šokį su kitų gyvūnų
judesiais: mažųjų kačiukų šokį; mažųjų šuniukų šokį; mažųjų arkliukų
šokį; mažųjų paršiukų šokį; mažųjų beždžioniukų šokį;

Medalis

Tinka: 5–8 metų vaikams.

Medaliai teikiami už ypatingus žygdarbius. Nupieškite arba pada-
rykite medalius, kuriuos galima būtų įteikti už neįprastus laimėjimus:
ypatingą saldumynų pomėgį; geriausią balų braidymą; greičiausią ba-
traiščių užrišimą.

Meškiuk, pabusk

Vienas žaidėjas, „Meškiukas“, pasodinamas ant kėdės ir užsimerkia, arba jam užrišamos akys. Kiti žaidėjai išsirikiuoja jam už nugaros. Kiekvienas priėjęs prie „Meškiuko“ pasako „Meškiuk, pabusk“, stengdamasis iškreipti savo balsą, kad „Meškiukas“ neatpažintų. Šis spėja, kas iš žaidėjų tai pasakė. Jei atspėja, tai tas žaidėjas ir „Meškiukas“ keičiasi vietomis, jei ne, žaidėjas, žadinęs „Meškiuką“, eina į eilės galą, o kitas žaidėjas bando pažadinti „Meškiuką“.

Namelis iš vaisių

Vienoje pasakų šalyje gyveno labai maži žmogeliukai. Jie buvo tokie maži, kad namus sau statydavosi iš vaisių. Tokį namą pastatyti visai nesunku: tereikia išpjauti duris, langus ir kaminą krosniai. Pabandykite padaryti namą mažiesiems žmogeliukams. Statyboms panaudokite obuolį, apelsiną, kriaušę, granatą, persiką... Pasistenkite, kad durys būtų varstomos, o ant langų būtų langinės. Kai statybos baigtos, namelius galima suvalgyti.

Naminių gyvūnų mokykla

Visi vaikai eina į mokyklą. Tiesą sakant, į mokyklą eina tik žmogiškos būtybės. Šuniukams, kačiukams ir kitiems gyvūnams mokyklų nebūna. Ir štai vieną dieną naminiai gyvūnai nusprendė pamėgdžioti žmones ir suorganizavo mokyklą savo vaikams. Tos mokyklos yra labai panašios į žmonių, tik jose kalbama kačių, šunų ir t. t. kalbomis. Įsivaizduokite ir pavaizduokite, kaip vyktų pamoka mokykloje, kurioje mokosi jaunieji šuniukai, kačiukai, veršiukai, paršiukai, viščiukai ir t. t.

Naujas kalendorius

Šiuo metu mes naudojame senovės Romos kalendorių. Tačiau yra nuobodu tiek metų naudoti tuos pačius mėnesių pavadinimus. Sugalvokite naujus pavadinimus sausiui, kovui, birželiui, rugsėjui, lapkričiui.

Naujas naudojimo būdas

Visi žino, kam reikalinga lėkštė arba puodas, rankšluostis ar staltiesė. Bet šiuos visus daiktus galima panaudoti ir ne pagal paskirtį. Pavyzdžiui, puode galima padaryti akvariumą, o iš staltiesės – vai-

duoklio kostiumą. Sugalvokite bent dešimt skirtingų panaudojimo būdų šiems daiktams: adatai, dantų šepetėliui, nosinei, skalbinių segtukui, šaukštui.

Neįprastas dainavimas

Kaip teisingai dainuoti, žino visi. Bet kai kada „teisingai“ dainuoti būna nuobodu. Padainuokite dainą: užspaudę nosį pirštais, pilna burna vandens, įtraukę žandus į vidų, prikandę apatinę lūpą, tarp dantų įsidėję degtuką.

Nelaimingas medis

Kai lauke dedasi nelaimės, žmogus slepiasi namie. Urvus, lizdus turi ir gyvūnai. Tačiau augalai negali niekur pasislėpti nuo gamtos nelaimių. Įsivaizduokite, kad jūs esate medis. Staiga nutinka didelė gamtos nelaimė. O jei pavyko įsijausti, parodykite mimiką ir judesiais, kaip atrodo medis: per sausrą; pūgos metu; šalia automobilių išmetamų dujų šrauto; liūtyje; kai siaučia uraganas.

Nešėjai

Tai labai lengva. Perneškite kėdę per kambarį. Tačiau tai turite padaryti: be rankų; tarsi tai būtų indas, pilnas vandens; tarsi eitumėte užminuotu lauku; mėgdžiodami Čarlį Čaplina; visiškai neliesdami kojomis grindų.

Nežinoma kalba

Afrikoje kartą mokslininkai rado penkias iki tol nežinomas gentis. Ir mokslininkai labai nustebo supratę, kad tų genčių kalbos beveik nesiskiria nuo lietuvių kalbos. Vienintelis skirtumas yra tas, kad vietiniai gyventojai prie kiekvieno lietuviško žodžio skiemens pridėdavo priešdėlį. Ir kiekviena gentis pridėdavo skirtingą priešdėlį. Pabandykite tų genčių kalbomis perskaityti gerai žinomą eilėrašį ar tekstą. Gentyse vartojo tokius priešdėlius: fer-, mur-, pip-, ap-, liap-.

Nupiešta patarlė

Dailininkai piešia peizažus, portretus, natiurmortus. O jūs pabandykite nupiešti patarlę. Pavyzdžiui: dovanotam arkliui į dantis nežiū-

rima. Arba: viena galva – gerai, dvi – dar geriau. Arba: darbymetyje ir akmuo kruta.

O–A

Žaidimo aprašymas. Žaidėjai sustoja ratu ir susikabina rankomis. Vienas žaidėjas pradeda žaidimą paspausdamas ranką savo kaimynui, kuris paspaudimą turi kuo greičiau persiųsti toliau. Kai pavyksta paspaudimą persiųsti sklandžiai, padidinamas greitis ir pridedamas garsas. Taip pat paspaudimai gali būti siunčiami į abi puses. Jei žaidėjas turi siųsti paspaudimą į dešinę, sako „O“, jei į kairę, sako „A“.

Orkestras

Būna labai įvairių orkestrų: simfoniniai, pučiamųjų, liaudies instrumentų. O dar būna orkestras, kuris dažnai vadinamas „triukšmu“. Ten nėra muzikos instrumentų. Vietoj jų naudojami įvairūs daiktai, kurie nieko bendra su muzika neturi: buteliai, lazdos, puodai ir t. t. Sudarykite orkestrą, kad visi instrumentai būtų iš tos pačios medžiagos: metaliniai, mediniai, stikliniai, akmeniniai, sintetiniai. Šiais instrumentais atlikite dainą „Du gaideliai“.

Palmė, žirafa, drambliukas

Žaidėjai sustoja ratu, vienas žaidėjas viduryje. Jis rodo į kurį nors žaidėją pasirinktinai ir sako „Palmė“, „Žirafa“ arba „Drambliukas“. Žaidėjas, į kurį parodė, kartu su žaidėjais jam iš kairės ir dešinės turi padaryti atitinkamą figūrą. Drambliukas: vidurinis žaidėjas padaro dramblio straublį ištiesdamas rankas į priekį ir sukryžiuodamas jas per riešus. Šalia esantys žaidėjai padaro dramblio ausis plačiai išskėsdami rankas ir pasisukdami į vidurinį žaidėją. Žirafa: vidurinis žaidėjas iškelia rankas į viršų ir ištiesia suglaustus pirštus. Šoniniai žaidėjai pasilenkia ir atsiremia į vidurinio liemenį. Palmė: vidurinis žaidėjas iškelia rankas į viršų Y raidės pavidalu ir išskečia pirštus. Šoniniai žaidėjai padaro tą patį, tik pasilenkia į priešingą pusę nuo vidurinio žaidėjo. Vos tik figūra padaroma, rato viduryje esantis žaidėjas išrenka naują trejetą. Žaidimą reikia žaisti labai greitai. Jei kas nors suklysta, eina į rato vidurį.

Pasaka, kuri baigiasi kitaip

Vienos pasakos baigiasi gerai, kitos – blogai. Ir visada ta pati pasaka baigiasi taip pat, kad ir kiek kartų ją sektum. Ar tai teisinga? Sugalvokite naujas pabaigas gerai žinomoms pasakoms: „Eglė žalčių karalienė“, „Septyni broliai, juodvarniais lakstantys“, „Elenytė ir Joniukas“.

Pasislėpę žodžiai

Žodžiai susideda iš raidžių. Dažnai iš vieno žodžio raidžių galima padaryti daugiau žodžių. Pvz., istorija – stora, rija, tara, ji... Padarykite ne mažiau kaip septynis žodžius iš šių žodžių raidžių: matematika, literatūra, geografija, astronomija, kalbotyra. Iš naujų žodžių sukurkite neįprastą sakinį.

Pasislėpusios natos

Jei atidžiai perskaitytume sakinį „DOMas gavo DOvanų DOgą“, astebėtume, kad jame yra pasislėpusios trys natos „do“. Sugalvokite sakinius, kuriuose būtų pasislėpusios ir kitos natos: lia; re; mi; fa; si.

Paukščiai turi plunksnas

Vienas žaidėjas vadovauja žaidimui. Jis ir visi kiti žaidėjai mojuoja rankomis kaip paukščiai. Vadovas vardija gyvūnus ir daiktus, kurie turi plunksnas ar jų neturi, sakydamas: „Žvirbliai turi plunksnas, drambliai turi plunksnas, ...“ Kai pasakomas daiktas ar gyvūnas, kuris neturi plunksnų, žaidėjai turi nustoti mojuoti rankomis. Vadovas, stengdamasis suklaidinti žaidėjus, visada mojuoja rankomis ir vardija daiktus labai greitai. Jei žaidėjas suklysta (ne laiku nustoja ar pradeda mojuoti rankomis), jis iškrenta iš žaidimo.

Paukščio skrydis

Beveik visi paukščiai skraido. Bet skraido jie skirtingai. Skrydžio greitis ir grožis priklauso nuo paukščio dydžio, sparnų pločio, sparno formos. Pavaizduokite, kaip skrenda: kregždutė, gervė, antys, kolibris, varna, šarka.

Paveikslas iš skylučių

Jei popieriaus lapą pradurtume adata, gautume mažą skylutę. Jeigu lapą pradurtume daug kartų, gautume daug skylučių. O jeigu lapą ba-

dytume ne šiaip sau, o turėdami mintyse planą, gautume ne šiaip sau skylutes, o piešinėlį. Pabandykite adata ant popieriaus nupiešti paprastą medžio lapą: klevo; beržo; ąžuolo; ievos; šermukšnio.

Pelenės šokis

Kaip žinome, Pelenė labai mėgo šokti, tačiau ji tam neturėjo laiko. Ji šokdavo tik tada, kai atlikdavo namų ruošos darbus. Parodykite, kaip Pelenė šokdavo, kai ji: lygindavo drabužius; laistydavo gėles; dulkindavo kilimus; plaudavo indus; šluostydavo dulkes. Muzika gali būti iš filmo „Pelenė“.

Petras, Paulius

Žaidėjai sustoja ratu, taip pat turi būti aiški pradžia ir pabaiga. Pirmas žaidėjas nuo pradžios yra Petras, antras – Paulius, o visi kiti žaidėjai turi numerius nuo vieno iki kiek reikia. Visi žaidėjai muša taktą – du kartus rankomis per savo šlaunis, du kartus suploja. Petras pradeda žaidimą ir plodamas sako „Petras, Petras, Paulius, Paulius“ (vietoje „Paulius, Paulius“ galima sakyti bet kurio žaidėjo numerį). Tada iš karto kitu rankų suplojimu Paulius sako: „Paulius, Paulius, ...“ (kurį nors skaičių arba Petro vardą.). Ir taip žaidimas tęsiamas toliau. Jei kuris nors žaidėjas suklysta, eina į galą, o visų už jo buvusių žaidėjų numeriai (taip pat vardai, jei suklydo Petras) pasikeičia. Žaidimą po pasikeitimo vėl pradeda Petras.

Pėdos

Poetas A. S. Puškinas savo poemos „Ruslanas ir Liudmila“ pradžioje rašo apie nematytų žvėrių pėdas ant miško takelių. Aišku, kad niekas niekada nėra matęs nei tų žvėrių, nei jų pėdų. Įsivaizduokite ir nupieškite, kaip atrodo raganos, vandens, miškinio, laumės, undinės, aitvaro pėdos.

Piešiniai ant blynų

Dažniausiai dailininkai piešia ant popieriaus ar drobės. Bet kai po ranka nėra nei popieriaus, nei dažų, tada dailininkai gali piešti ant ko nori ir kuo nori. Pavyzdžiui, galima sutirštintu pienu, uogiene ar grietine piešti ant blyno. Tam tik reikia blyno ir šaukšto „dažų“. Kai darbas baigtas, jį galima suvalgyti. Padarykite tai pusryčių metu. Nupieškite ramunę, gvazdiką, varpelį, kardelį, tulpę, pakalnutę.

Pieštas laiškas

Kažkada žmonės nemokėjo rašyti. Tačiau jie vis tiek siuntė vieni kitiems laiškus. Vietoj raidžių ir žodžių jie naudojo piešinius. Parašykite trumpą laišką draugui, kuriuo jam norite pasakyti: paskambink man šiandien šeštą valandą vakaro; vakare kviečiu žaisti futbolą; ar galėtume daryti namų darbus kartu?; padovanok man šuniuką gimtadienio proga; duok man spalvoto popieriaus ir žirkles. Duokite laišką savo draugui ir įsitikinkite, ar jis jus suprato.

Pietūs zoologijos sode

Visi žmonės nuo vaikystės mokomi, kaip mandagiai elgtis prie stalo: kaip sėdėti, kaip laikyti šakutę ir peilį ir t. t. Tai visas mokslas. Tačiau gyvūnų niekas nemoko kaip mandagiai valgyti ir todėl jie valgo taip, kaip jiems patogiau. Įsivaizduokite, kad atėjo pietų metas zoologijos sode ir parodykite, kaip valgo dramblys; tigras; vėžlys; žirafa.

Povandeninė puota

Vieną kartą jūrų karalius nutarė surengti puotą. Bet kokia gi puota be šokių ir kas, jei ne žuvis, joje šoka? Pavaizduokite žuvis, šokančias povandeninėje puotoje. Atsigulkite ant grindų (juk žuvis neturi kojų) ir pašokite šokį, kurį šoka: jūrų arkliukas, ungurys, ryklys, skraidanti žuvis, delfinas. Muzika turėtų būti apie jūrą ar vandenį.

Prisėsk ant baliono!

Priemonės: gana tvirti pripūsti balionai su viduje įdėtu nurodymu, ką reikia padaryti.

Žaidėjai susėda ratu. Imamas vienas balionas ir siunčiamas ratu. Kiekvienas žaidėjas turi visu svoriu ant jo atsisėsti. Jeigu kam nors balionas susprogsta, tas turi atlikti balione nurodytą užduotį (pvz., padainuoti, pašokti, loti kaip šuo ir pan.).

Raidės piešinėliuose

Kiekvienas vaizduotę turintis žmogus pasakys, kad visos raidės yra į ką nors panašios, pvz., „O“ panaši į gelbėjimosi ratą, „I“ – į elektros stulpą. Nupieškite daiktus, įrankius, mašinas ar kitus daiktus, kurie panašūs į raides. Nupieškite po kelis piešinėlius vienai raidėi.

Rankos su emocijomis

Tinka: 5–10 metų vaikams.

Žmogus yra ypatingas tuo, kad patiria daug emocijų. Paprastai emocijos matyti iš veido. Mimika – tai galimybė išreikšti emocijas būsenas veido išraiškomis. Bet emocijas galima parodyti ir kitaip, pavyzdžiui, rankomis. Parodykite rankomis: džiaugsmą, pyktį, baimę, liūdesį, meilę, draugiškumą, neapykantą.

Rytinė mankšta

Visi žino, kaip naudinga mankštintis rytais. Rytinė mankšta gali būti paprasta arba teminė. Teminė mankšta skiriasi nuo paprastos tuo, kad joje visi pratimai skirti kokios nors profesijos žmonėms (kirpėjams) arba pratimai daromi kartojant kokio nors mechanizmo judesius (keliamojo krano). Sugalvokite 10-ies pratimų kompleksą, kuris vadintųsi: „Jūrininkų mankšta“; „Gaisrininkų mankšta“; „Virtuvinė mankšta“; „Statybinė mankšta“; „Kosmonautų mankšta“.

Saldainių popierėliai

Jūs esate dailininkai ir dirbate saldainių fabrike. Jūsų užduotis – sugalvoti ir nupiešti popierėlius šokoladui, saldainiams, sausainiams. Be to, popierėlis visada turi atitikti konditerinio gaminio pavadinimą. Štai atėjo užsakymas saldainių popierėliams, kurie vadinasi: pieniški, riešutiniai, uogos, medaus, rožės žiedas, rytietiški, tamsus miškas, svaionių skonis.

Siamo dvyniai

Labai seniai, kai dar Tailandas vadinosi Siamu, ten gimė du berniukai Čiang ir Eng. Jie buvo ypatingi tuo, kad jie turėjo bendras kūno dalis, t. y. buvo suaugę į vieną. Pagal šalies pavadinimą berniukai buvo pavadinti Siamo dvyniais. Labai sunku būti Siamo dvyniais, nes du žmonės turi tik dvi rankas. Pabandykite tuo įsitikinti patys: susikabinkite labai stipriai ir pabandykite atlikti tokius paprastus darbus: įverkite siūlą į adatą; degtukais uždekte žvakę; iškirpkite žirklėmis iš popieriaus apskritimą; užriškite bato raištelius; pakeiskite tušinuko širdelę.

Siunčiu laišką

Grupė sustoja ratu ir susikabina rankomis. Vienas žaidėjas stovi rato viduryje. Kuris nors žaidėjas pradeda žaidimą sakydamas „Siunčiu siunčiu laišką... (pasako kurio nors žaidėjo vardą)“. Laiško negalima siųsti kaimynui. Laiškas siunčiamas rankos paspaudimu taip, kad viduryje esantis žaidėjas nepastebėtų. Viduryje esančio žaidėjo tikslas yra išsiaiškinti kas turi laišką. Jei jis įtaria, kad laiškas yra siunčiamas kažkurio žaidėjo, pasako tai. Jei atspėja, tas žaidėjas, kuris tuo metu persiuntė laišką, eina į rato vidurį. Jei laiškas sėkmingai nukeliamas adresatui, jis siunčia laišką kitam žaidėjui.

Simonas sako

Vienas žaidėjas stovi rato viduryje ir ištaria „Simonas sako ... (šokinėti ar pan.)“ ir atlieka tą veiksmą. Visa grupė daro tai, kas pasakyta tol, kol nepasakoma „Simonas sako ne... (nešokinėti ar kt.)“, tačiau daro visus kitus veiksmus, kurie buvo pasakyti. Po kelių veiksmų žaidėjas rato viduryje praleidžia žodžius „Simonas sako“ ir liepia daryti kokį nors veiksmą. Tie, kas tą veiksmą padaro, iškrenta iš žaidimo.

Skaičiai

Vadovas turi degtukus. Dalį jų numeta ant stalo ir klausia: „Kiek čia yra degtukų?“ Skaičius priklauso nuo to, kiek pirštų rodo vadovas, o ne nuo degtukų skaičiaus.

Skulptūra

Priemonės: skarelė akims užrišti.

Reikia trijų žaidėjų. Vienam užrišamos akys. Antras atsistoja kokia nors poza ir pasilieka nejudėdamas. Žaidėjas užrištomis akimis turi pajusti antrojo formą ir trečią žaidėją pastatyti taip pat.

Specializuotos parduotuvės

Būna tokios parduotuvės, kuriose gali nusipirkti visko. Jos vadinamos „universaliosiomis“. Taip pat būna ir specializuotos parduotuvės. Jose parduodama tik viena prekė (baldai, batai ar knygos) arba jos skirtos tik vienai pirkėjų rūšiai (medžiotojams, verslininkams). Įsivaizduokite, kad viename mieste iš karto atidaromos kelios specializuotos parduotuvės. Sugalvokite bent po penkias prekes, kurios galėtų būti parduodamos

ir paaiškinkite kodėl. Parduotuvių pavadinimai: „Viskas dvejetukininkams“, „Viskas pamokų praleidinėtojam“, „Viskas antramečiams“.

Sportinė pantomima

Pantomima – tai gerai žinoma ir mėgstama meno rūšis. Pantomimos meistrai dažniausiai vaizduoja kokios nors profesijos žmones. Jūs taip pat galite suvaidinti pantomimą ir pavaizduoti: valties irkluotojus ir vairininką; disko metiką; šuolininkus į tolį ir aukštį; sunkumų kilnojuos; sinchroninio plaukimo grupę.

Sukryžiuota – nesukryžiuota

Žaidimą pradeda vadovas. Jis siunčia sukryžiuotas arba nesukryžiuotas lazdeles ir sako „Sukryžiuota“ arba „Nesukryžiuota“. Kiti žaidėjai turi išsiaiškinti sistemą. Iš tiesų perduodant lazdelę reikia sakyti „Sukryžiuota“, jei tavo kojos sukryžiuotos ir „Nesukryžiuota“, jei kojos nesukryžiuotos.

Susimaišiusios pasakos

Visi žinome tokias pasakas: „Raudonkepuraitė“, „Brėmeno muzikantai“, „Trys paršiukai“, „Sniego karalienė“, „Auksinė antis“. O dabar įsivaizduokite, kad pasakų pavadinimai susimaišė. Sukurkite ir pasekite pasaką, kurios pavadinimas būtų:

Raudoni paršiukai;
Sniego muzikantai;
Trys antys;
Brėmeno kepuraitė;
Auksinė karalienė.

Susipainioję sakiniai

Kiekvienas sakinytis turi tam tikrą žodžių tvarką. Jei žodžius sakinyje sukeisime vietomis, sakinytis praras prasmę. Štai keli sakiniai, kurie išdykaudami pametė savo žodžių eiliškumą. Padėkite žodžiams sugrįžti į savo vietas.

Skambėti, sujudinti, tolyn, giliausi, lėkti, daina, širdis, jausmai.

Neseniai, valdovas, atkeliaavo, aplankyti, Alytus, juodu, iš, Ruškys, kad, pakviesti, Alytus.

Toli, Sūduva, aukšta, įsigrūdusi, į, stovėti, kalvos, šiaurė, tenai, krantai, pilis, Šešupė, Norkūnas, ant, netoli, pelkės.

Pasagos, darytis, su, žirgas, žymės, dabar, aiškesnis.

Pastaba. Reikia būtinai panaudoti visus žodžius ir negalima priašyti papildomų žodžių. Kad sakinyb būtų teisingas, galima pakeisti žodžių galūnes.

Suvidintas anekdotas

Anekdotas – tai trumpas pasakojimas su netikėta pabaiga. O kiekvieną pasakojimą galima suvidinti. Tačiau pirmiausia prisiminkite anekdotą, kurio pagrindinis veikėjas būtų: liūtas; zuikis; varna; meška.

Stebuklingas skirtukas

Būna labai įvairių knygų skirtukų: ploni ir stori, su aplikacijomis, panašūs į kai kuriuos daiktus, pvz., į raketą ar medžio lapą. Padarykite stebuklingą knygos skirtuką, kuris būtų panašus į: stebuklingą lazdelę, auksinį raktelį, raudonąją gėlelę, stebuklingą strėlę. Priemonės ir atlikimo būdai gali būti įvairūs.

Sveikinimo atvirukas

Žmonės dažnai vieni kitiems siunčia sveikinimo atvirukus. Ir dažniausia jie labai daug dėmesio skiria tam, kas nupiešta ant atviruko. Nesiūsi juk Kalėdinio atviruko norėdamas pasveikinti vardo dienos progą. Viename mieste buvo nutarta švęsti naujas šventes, tačiau nebuvo nė vieno atviruko, tinkamo toms progoms. Padėkite miesto gyventojams ir nupieškite atvirukus: smaližių dienos progą, juokdarių diena, tinginių diena, miegalių diena.

Šalta, šilčiau, karšta

Vienas žaidėjas išsina iš kambario, o likusi grupė susitaria kokį nors daiktą. Atėjęs į kambarį žaidėjas turi surasti sutartą daiktą, o grupė jam padeda sakydama „šalta“, jei žaidėjas yra toli nuo daikto, „šilčiau“, jei artėja, „karšta“, jei visiškai priartėjo prie daikto.

Variantas. Grupė gali padėti ieškoti daikto dainuodama dainą. Jei žaidėjas toli nuo daikto, dainuojama tyliai, kuo arčiau daikto, tuo garsiau grupė dainuoja.

Trumpiniai

Yra daug visokių trumpinių: LKL, UAB, LNK ir t. t. Žaidėjai paeiliui sako egzistuojančius ar savo sugalvotus trumpinius, o kiti mėgina juos iššifruoti. Laimi tas, kurio atsakymas juokingiausias (pvz., UAB – upe atplaukiantis bebras).

Uogų pasakos

Daug pasakų vadinasi „Nepaprasti nuotyčiai“ arba „Stebuklingi nuotyčiai“. Sukurkite pasaką, kurios veikėjai būtų uogos, o pasakos vadintųsi: „Nepaprasti Vyšniuko nuotyčiai Laukinių vynuogių šalyje“; „Linksmi Braškės nuotyčiai Ananasų šalyje“; „Fantastiniai Žemuogėlės nuotyčiai Kisieliaus ugnikalnių šalyje“.

Užuominų koncertas

Žaidėjai pasiskirsto komandomis ir dainuoja temines dainas, pvz., kad dainoje būtų tam tikras žodis. Taip pat galima dainuoti dainas, prasidedančias priešingos komandos nurodyta raide. Dainuoti komandomis yra smagiau nei po vieną.

Vabzdžių pokylis

Kaip visi gerai žinome, pasakose vyksta keisti dalykai. Kartą miško vabzdžiai nusprendė surengti pokylį. O koks pokylis be šokių? Pavaizduokite, kaip šoka: tarakonai, drugeliai, žiogai, laumžirgiai, jonvabalai ir kt.

Pastabos. Muzika parenkama iš anksto. Galima prieš šokius parodyti, kaip atrodo minėti vabzdžiai, ir paaiškinti, kaip jie juda.

Vadovas

Žaidėjai susėda ratu. Vienas žaidėjas išeina iš kambario. Likę žaidėjai susitaria, kas bus vadovas. Vadovas rodo judesius, kuriuos kiti žaidėjai kartoja. Judesiai gali būti bet kokie. Vadovas kartkartėmis keičia judesius. Kai yra susitarta dėl vadovo, žaidėjas grįžta į kambarį ir vadovas pradeda rodyti judesius. Žaidėjas turi atspėti, kas iš tiesų vadovauja judesiams. Spėti jis gali tris kartus. Jei atspėja, vadovas eina iš kambario. Jei neatspėja, išrenkamas kitas žaidėjas, kuris išeina iš kambario.

Vaisių kraitelė I

Žaidėjai sustoja ratu. Kiekvienas pasirenka vaisiaus pavadinimą, prasidedantį ta pačia raide kaip ir jo (jos) vardas (pvz., Vaida – Vyšnia ir t. t.). Kai visi žaidėjai turi pasirinkę vaisių, vienas pradeda žaidimą du kartus pasakydamas savo vaisiaus pavadinimą ir du kartus pakartodamas kito žaidėjo vaisiaus pavadinimą (pvz., Vyšnia, vyšnia, Apelsinas, apelsinas). Žaidėjas, kurio vaisius paminėtas, toliau sako savo ir kurio nors kito žaidėjo vaisiaus pavadinimą. Tačiau žaidimo metu negalima rodyti dantų – kalbėti taip, kad kiti pamatytų dantis ar juoktis. Žaidėjas, kurio dantis kiti turi progą pamatyti, iškrenta iš žaidimo. Paskutinis likęs žaidėjas laimi.

Vaisių kraitelė II

Grupės dydis: mažiausiai 5 žaidėjai.

Žaidėjai sustoja ratu, vienas žaidėjas stovi rato viduryje. Kiekvienas žaidėjas (taip pat ir tas viduryje) pasirenka vaisiaus pavadinimą, prasidedantį ta pačia raide kaip ir jo (jos) vardas (pvz., Vaida – Vyšnia ir t. t.). Kai visi žaidėjai turi pasirinkę vaisių, vienas pradeda žaidimą pasakydamas savo vaisiaus pavadinimą ir kito žaidėjo vaisiaus pavadinimą (tik vieną kartą, pvz., Vyšnia – Apelsinas). Išgirdęs antrą pavadinimą viduryje esantis žaidėjas stengiasi paliesti atitinkamą žaidėją jam dar nespėjus pasakyti savo ir kito vaisiaus. Jei viduryje esančiam žaidėjui tai pavyksta, žaidėjai keičiasi vietomis.

Veiksmas be garso

Visi žmogaus veiksmai skleidžia tam tikrus garsus. Kai žmogus rašo, krebžda popierius ir plunksna. Kai skaito – garsą skleidžia verčiamieji puslapiai ir knygos įrišimas. Ypač daug garso sklinda, kai žmogus į rankas paima virtuvės įrankius. Pabandykite paneigti posakį „Skamba kaip tušti puodai“ ir be garso: įdėti šaukštelį į stiklinę; padėti šakutę ant lėkštės; padėti puodelį ant lėkštutės; uždėti dangtį ant puodo; nuimti dangtį nuo arbatinio. Atliekant šį pratimą galima naudoti ne tik rankas, bet ir papildomas priemones.

Vertimai

Bet kurį sakinį lietuvių kalboje galima pasakyti kitais žodžiais. Pabandykite pasakyti kitaip, nepakartodami nė vieno žodžio, bet nepakeisdami sakinio prasmės.

Visi piešia

Priemonės: iš anksto paruošti popieriaus lapai su įvairiomis kreivėmis, taškais, geometrinėmis figūromis.

Užduotis žaidėjams: iš duotų linijų pabaigti piešti kokį nors daiktą.

Žiedas (Kaip mums linksma ir smagu...)

Priemonės: žiedas ar kitas smulkus daiktas.

Žaidėjai sustoja ratu, vienas žaidėjas stovi rato viduryje. Rate stovintys žaidėjai kairę ranką laiko prieš save delnu į viršų, o dešinės rankos pirštus įrėmę į kairės rankos delną. Vienas žaidėjas turi žiedą. Visi rate stovintys žaidėjai kartoja:

Kaip mums linksma ir smagu,

Žiedas sukasi ratu.

Žiedas čia, žiedas ten,

Žiedas čia ir ten.

Sakydami šias eilutes, žaidėjai ritmiškai judina dešinę ranką ir perkelia ją į kaimyno delną ir sugrįžta atgal. Taip žiedas nepastebimai perduodamas kitam žaidėjui. Žaidėjas, pajutęs savo delne žiedą, gali jį perkelti į kaimyno delną. Judesys kartojamas visų žaidėjų, kol yra sakomos eilutės. Joms pasibaigus visų žaidėjų dešinės rankos turi būti savo kairės rankos delne. Viduryje esantis žaidėjas turi stebėti žaidėjų rankas ir baigus sakyti eilutes gali tris kartus spėti, kas turi žiedą. Jei atspėja, žaidėjas, turintis žiedą, eina į rato vidurį, o viduryje buvęs žaidėjas užima jo vietą. Žaidžiama, kol yra laiko arba kol nusibos.

Kopėčios

Žaidėjai padalijami į dvi komandas. Komandos susėda viena prieš kitą ant žemės ištiestomis, plačiai išskėstomis kojomis, o porų pėdos vos liečiasi. Kiekviena pora gauna pavadinimą arba numerį. Kai vadovas pasako poros numerį, abu žaidėjai turi atsikelti, viena kryptimi per kitų porų kojas nubėgti iki galo, apibėgti visą žaidėjų eilę iš išorės

ir iš kito galo per žaidėjų kojas sugrįžti į savo vietą. Tas žaidėjas, kuris pirmas grįžta į vietą, uždirba vieną tašką savo komandai.

Lapė ir kiškis

Žaidėjai padalijami į grupeles po tris ir pasiskirsto žaidimo aikštelyje. Iš trijų du žaidėjai suformuoja „namus“ – atsistoja veidu vienas į kitą ir susikabina rankomis. Trečias žaidėjas yra kiškis ir tiesiog stovi savo namuose – tarp žaidėjų rankų. Taip pat yra dar du žaidėjai – lapė ir kiškis, kuris neturi namų. Lapė gaudo kiškį. Kai kiškis pavargsta, jis gali bėgti iki artimiausių namų ir juose atsistoti, o kitas kiškis, buvęs namuose, turi išbėgti ir lapė toliau jį gaudo. Kai lapė pagauna kiškį, jie keičiasi vaidmenimis.

Lobio pagrobimas

Vietą: geriausia didesnėje patalpoje, bet galima ir lauke.

Trukmė: 10–15 min.

Tinkamumas: vaikams nuo 6 metų, jaunimui ir suaugusiesiems.

Rato žaidimas su judesio elementais. Jis tinkamas grupei atsipalaiduoti.

Grupė sėdi ratu. Ji yra „siena“. Viduryje rato padėtas „lobis“ (tai gali būti dėžė arba šiaip gerai pagriebiamas daiktas). Vienas iš žaidėjų yra lobio „vagis“. Jis išeina iš patalpos. Grupės nariai susitaria, kuris bus „sargybinis“. Kai lobio „vagis“ įeina į rato vidurį ir paima lobį, tuomet „sargybinis“ gali pradėti gaudyti „vagį“. Jis turi suspėti jį pačiupti tol, kol „vagis“ dar yra rato viduryje. Išradingas „vagis“ pabandys apsimesti, kad jis ima „lobį“, kad išsiaiškintų, kuris yra „sargybinis“. Kiti žaidėjai gali padėti „sargybiniui“ ir suklaidinti „vagį“, atlikdami apgaulingus judesius, lyg jie patys būtų „sargybiniai“.

Variantai: galima žaisti su dviem „vagimis“ ir dviem „sargybiniais“.

Pedagoginiai nurodymai: žaidimas padeda ugdyti įvairias strategijas ir mokyti grupę dirbti drauge. Žaidimas gali būti tikrai įtemptas.

Lenktynės su balionais

Priemonės: 4 apvalūs balionai.

Grupė padalijama į dvi komandas ir kiekviena dalis pasiskirsto poromis. Paruošiama lenktynių trasa, pažymima pradžia ir pabaiga. Kiekvienos komandos poros išsiskirsto visoje lenktynių trasoje vienodais

atstumais. Poros sustoja nugaromis ir susikabina per sulenktas alkūnes. Kiekvienos komandos pirmos poros nariams duodama po pripūstą balioną, kurį žaidėjai laiko rankose. Kai duodamas signalas pradėti lenktynes, pirmoji pora bėga prie antros ir perduoda balionus. Antroji perduoda trečiajai ir t. t. Laimi ta komanda, kuri pirma pasiekia finišą.

Minų laukas

Žaidėjai padalijami į tris grupes. Viena grupė yra minos ir ramiai stovi žaidimo lauke. Kita grupė yra bėgliai, kurie stengiasi saugiai pereiti minų lauką, tačiau jų akys užrištos ir jie nežino, kur stovi minos. Trečia grupė yra padėjėjai, kurie stovi kitame lauko gale ir stengiasi nurodyti bėgliams saugų kelią per minų lauką. Jei bėglys atsitreukia į miną, abu sprogsta. Grupės turėtų pasikeisti vietomis, kad visi turėtų galimybę patirti kiekvieną situaciją.

Variantai. Iš pradžių bėgliai gali eiti po vieną per minų lauką, vėliau galima pabandyti leisti visiems bėgliams bėgti kartu. Taip pat galima apsunkinti žaidimą sąlyga, kad vienam bėgliui susidūrus su mina visi bėgliai grįžta į pradžią ir bando pereiti lauką iš naujo.

Nosinaitė

Žaidėjai sustoja ratu. Vienas žaidėjas eina aplink ratą iš išorės. Jis turi nosinaitę. Pasirinkęs žaidėją, tyliai numeta nosinaitę jam už nugaros ir stengiasi toliau ramiai apeiti visą ratą iki to žaidėjo, kol jis nesuprato, kad nosinaitė yra jam už nugaros. Jeigu tai pavyksta, žaidėjas, kuriam už nugaros buvo nosinaitė, tampa negyva žuvimi ir eina į rato vidurį. Jei žaidėjas atranda nosinaitę už nugaros, jis turi vytis ją numetusį žaidėją ir stengtis pagauti jį iki kol jis neatsistojo į to žaidėjo vietą rate. Jei nepagauna, toliau turi eiti ratu ir kam nors už nugaros numesti nosinaitę. Yra du būdai, kuriais negyva žuvis gali išsigelbėti. Ji gali bandyti pavogti nosinaitę iš už nugaros kuriam nors žaidėjui, kol jis dar nepastebėjo jos arba žaidėjas, atradęs nosinaitę sau už nugaros, gali numesti ją negyvai žuviai už nugaros ir tada negyva žuvis turi pagauti išorėje esantį žaidėją.

Nugaros

Grupės dydis: nelyginis dalyvių skaičius.

Visi žaidėjai sustoja poromis, išskyrus vieną. Kai tas žaidėjas pasako „Nugaromis“, poros turi sustoti nugaromis vienas į kitą. Kai pasako

„Rankomis“, poros turi atsisukti vienas į kitą ir paspausti rankas. Kai vėl sušunkama „Nugaromis“ (ir toliau kiekvieną kartą sušukus „Nugaromis“), poros turi pasikeisti ir suradę naują partnerį su juo sustoti nugaromis. O vienas buvęs žaidėjas stengiasi sau susirasti porą. Be poros likęs žaidėjas toliau kartoja nurodymus.

Pelėkautai

Žaidėjai padalijami į dvi komandas. Viena komanda sustoja ratu, susikabina rankomis ir jas iškelia virš galvų. Kita komanda yra pelės ir bėgioja per pelėkautus. Vadovas, nežiūrėdamas į tai, kur yra pelės, sušunka „Pelėkautai“, ir rate stovintys žaidėjai nuleidžia rankas. Visos pelės, esančios rato viduryje, yra sugautos ir prisijungia prie pelėkautų. Paskutinė nepagauta pelė laimi. Tada komandos turėtų keistis vietomis.

Pietų metas

Priemonės: maži popieriaus lapeliai, žemės riešutai arba saldainiai.

Dalyviai padalijamai į grupes mažiausiai po 4 žaidėjus. Kiekviena grupė pasirenka gyvūno pavadinimą ir atitinkamą garsą, taip pat išsirenka vadovą. Kiekvienos grupės tikslas yra surinkti kuo daugiau maisto (popieriaus lapelių, riešutų ar saldainių). Žaidimui prasidėjus kiekvienas žaidėjas gali ieškoti maisto žaidimo teritorijoje, tačiau jį paimti nuo žemės gali tik grupelės vadovas. Kiti žaidėjai maisto paimti negali. Kai kiti žaidėjai suranda maisto, stovėdami šalia turi skleisti sutartą garsą, kol ateis vadovas. Kai vadovas paima maistą, galima ieškoti toliau. Komanda, kuri surenka daugiausia maisto, laimi.

Pučia stiprus vėjas...

Žaidimo aprašymas. Žaidėjai susėda ratu ištiestų rankų atstumu vienas nuo kito. Vienas žaidėjas stovi rato viduryje. Jis yra „vėjas“. Žaidimas prasideda, kai „vėjas“ sukasi ratu, mojuoja rankomis ir sako: „Pučia stiprus vėjas.“ Tada jis gali nurodyti, ką konkrečiai „vėjas“ nupučia, pvz., „Stiprus vėjas nupučia visus mėlynakius.“ Visi žaidėjai mėlynomis akimis turi atsistoti ir bėgti „vėjo“ pūtimo kryptimi bei susirasti laisvą vietą. Taip pat ir „vėjas“ tuo metu stengiasi susirasti sau laisvą vietą. Tas, kuris liko be vietos atsisėsti, tampa „vėju“.

Sardinės

Vienas žaidėjas slepiasi, kiti žaidėjai tuo metu skaičiuoja iki 100. Tada visi eina ieškoti pasislėpusio žaidėjo. Kai kuris nors žaidėjas jį suranda, tyliai prisideda prie pasislėpusiojo. Taip žaidimas tęsiasi, kol visi žaidėjai pasislepia vienoje vietoje lyg sardinės skardinėje. Kai paskutinis žaidėjas suranda pasislėpusiuosius, žaidimas baigiasi.

Pastaba: būtina 100 proc. žaidimo priežiūra.

Slėpynės

Vieta: lauke ar didesnėje patalpoje.

Žaidimo pradžioje žaidėjai, naudodami kokią nors skaičiuotę, išsi-skaičiuoja. Tada paskutinis likęs žaidėjas užsidengia akis (nususuka) ir duoda laiko kitiems žaidėjams pasislėpti. Paprastai laikas matuojamas skaičiuojant (iki 20 ar 30). Kai visi žaidėjai pasislepia, ieškotojas, baigęs skaičiuoti, garsiai sušunka „Einu ieškoti“ ir stengiasi surasti kitus žaidėjus. Pamatęs kurį nors pasislėpusį žaidėją, ieškotojas bėga į sutartą vietą (tai vieta, kurioje žaidimas prasidėjo) ir pribėgęs paliečia sutartą daiktą (medį, namo sieną ar pan.) ir sušunka surastą vardą. Surastasis gali „išsigelbėti“ pirmas atbėgęs ir palietęs sutartą daiktą ir sušunkęs savo vardą. Pirmas „neišsigelbėjęs“ surastasis kitame žaidimo cikle tampa ieškotoju. Taip pat žaidėjas gali „išsigelbėti“, net jei ieškotojas jo nepastebėjo – jis turi paliesti sutartą daiktą ir sušukti savo vardą. Jei ieškotojas pastebėjo tokį bėgantį žaidėją, jis gali bandyti jį aplenkti ir padaryti tai pirma. Kai visi žaidėjai surandami, žaidimas pradedamas iš naujo.

Slėpynės 2

Žaidėjų grupė pasidalija į du pogrupius A ir B. Grupė A eina slėptis ir pakeliui palieka pėdsakus ar žemes, pagal kurias grupė B galėtų juos atsekti. Kai nueina pakankamai toli, visi grupės A žaidėjai pasislepia. Grupės B žaidėjai turi sekti grupės A pėdomis ir juos surasti. Kai B grupė suranda grupę A, sušunka „Radau“, kad abiejų grupių žaidėjai išgirstų ir abi grupės turi bėgti atgal. Kuri pirma atbėga, ta kitą kartą išsina slėptis.

Skardinių kvadratas

Vieta: kvadrato žaidimo aikštelė.

Trukmė: 15 min.

Priemonės: kamuolys ir tiek skardinių, kiek yra žaidėjų.

Žaidimo aikštelė padalijama kaip kvadrato žaidimui. Žaidėjai padalijami į dvi komandas. Kiekviename aikštelės gale didesniu atstumu viena nuo kitos pastatoma tiek skardinių (kėglių, butelių ar pan.), kiek komandoje yra žaidėjų. Komandos užima savo aikštelės dalį ir žaidimo eigoje negali iš jos išeiti. Žaidimo tikslas – numušti kuo daugiau kitos komandos skardinių. Savo skardines (esančias už komandos kvadrato dalies) žaidėjai gina stengdamiesi sugauti ar numušti kamuolį. Skardinė yra numušta nesvarbu, ar kamuolys pataikė tiesiai į ją, ar nuo ko nors atsimušęs. Komandos gauna kamuolį paeiliui. Po 15 min. žaidimas baigiasi ir laimi ta komanda, kuri numušė daugiau skardinių.

Variantas. Jei yra daug žaidėjų, galima žaisti su dviem kamuoliais.

Spalvoti kiaušiniai

Vienas žaidėjas išrenkamas būti lapė, antras – višta. Visi likę žaidėjai yra kiaušiniai. Lapė iš pradžių pasitraukia toliau nuo vištos ir kiaušinių, kad jų negirdėtų. O višta kiekvienam kiaušiniui priskiria spalvą. Tada visi „kiaušiniai“ išsirikiuoja priešais vištą. Ateina lapė, atsistoja vištai už nugaros ir beldžia į duris. Višta klausia: „Kas ten?“ Lapė atsako: „Tai lapė.“ Višta: „Ko tu nori?“ Lapė: „Spalvotų kiaušinių.“ Višta: „Aš tokių neturiu.“ Kai višta tai pasako, kiaušiniai ima garsiai juoktis. Lapė: „Aš girdžiu, kaip jie juokiasi.“ Višta: „Gerai. Kokią spalvą renkiesi?“ Tada lapė turi pasirinkti spalvą ir pasakyti. Kai ji pasako spalvą, kuri yra priskirta kiaušiniui, tas kiaušinis turi bėgti pas vištą, o lapė stengiasi jį pagauti. Jei pagauna, tai tada kiaušinis tampa lapė, o lapė – višta. Jei nepagauna, lapė turi rinktis kitą spalvą, tačiau visas vištos ir lapės pokalbis turi pasikartoti iš pradžių.

Šokanti meška

Priemonės: virvė.

Virvė gana laisvai pririšama prie medžio kamieno, kad galėtų aplink jį sukstis. Vienas žaidėjas tampa meška ir laikosi už virvės galo. Kiti žaidėjai turi bėgioti aplink medį ne toliau kaip per meškos ištiestą

ranką. Jei meška paliečia kurį nors žaidėją, jis taip pat tampa meška ir viena ranka susikabina su meška, o kita gaudo likusius žaidėjus.

Šokančios statulos

Priemonės: šokių muzika, vienkartiniai puodeliai ar tušti jogurto indeliai kiekvienam žaidėjui.

Žaidimo aprašymas. Žaidėjai užsideda vienkartinius indelius ant galvų ir šoka. Tas, kuris ilgiausiai išlaiko indelį ant galvos – laimi.

Šok kartu

Priemonės: šokių muzika.

Žaidimo aprašymas. Žaidėjai sėdi ratu, kiekvienas ant savo kėdės. Grojant muzikai viduryje esantis žaidėjas (vadovas) šoka rate. Jis pasirinktinai gali paliesti kitus sėdinčius žaidėjus tardamas: „Šok kartu“. Paliestas žaidėjas prisideda prie šokio. Šokama tol, kol vadovas pasako „Šokis baigėsi“. Tada kiekvienas šokęs žaidėjas stengiasi kuo greičiau susirasti vietą ir atsisėsti. Be vietos likęs žaidėjas tęsia žaidimą.

Tinklinis

Vieta: tinklinio aikštelė.

Priemonės: tinklinio kamuolys ir tinklas.

Žaidėjai padalijami į mergaičių ir berniukų komandas. Kai berniukas ar mergaitė permeta kamuolį per tinklą, gali bėgti į kitą tinklo pusę. Žaidimo tikslas, kad komandos visiškai apsikeistų pusėmis, tačiau tam, kad šį tikslą pasiektų, reikalingas bendradarbiavimas.

„Tiranozauras“

Vienas žaidėjas yra „Tiranozauras“. Jam prikabinama 120–170 cm virvė ir jis gaudo kitus žaidėjus. Pagautasis žaidėjas sustingsta ir negali pajudėti. Taip žaidžiama, kol „Tiranozauras“ išgaudo visus žaidėjus. Yra tik viena priemonė apsisaugoti nuo „Tiranozauro“: drąsuoliai gali užminti jam ant uodegos ir kai šis ją praras, žaidimas taip pat bus baigtas, nes žvėris jau nugalėtas.

Variantai. Didesnėse grupėse gali būti keli tiranozaurai. Taip pat galima sugalvoti būdų, kaip išlaisvinti valgiui paruoštus sugautuosius (pvz., pralysti jam tarp kojų arba išnešti už aikštelės ribų. Galima įvesti

ir du žmonių gelbėtojus. Varijuoti galima pagal žaidėjų norus ir nuotaiką. Žaidimo aikštelės ribos turi būti tiksliai pažymėtos. Virvė turi būti labai lengvai pritvirtinta, kad užlipus ant jos, ji atitrūktų.

Pedagoginiai nurodymai. Žaidimas reikalauja rizikos, drąsos, bendradarbiavimo su kitais žaidėjais, kad įveiktų „Tiranozaurą“. Pirmą kartą būtų gerai, kad „Tiranozauru“ būtų vadovas ir baisiai riaumotų bei gąsdintų žaidėjus.

Trečias bėga

Žaidėjai pasidalija į grupes po tris, du žaidėjai lieka be trejeto. Grupelėse po tris žaidėjai sustoja vieni kitiems už nugarų suformuodami liniją, o visi trejetai sustoja į ratą, palikdami gana didelius tarpus tarp grupelių. Vienas iš dviejų likusių žaidėjų gauda, kitas bėga. Kai bėgantis žaidėjas pavargsta, jis gali atsistoti prieš bet kurį trejetą. Taip toje grupelėje paskutinis, ketvirtas žaidėjas, tampa gaudomu. Jis bėga, o pavargęs gali pasirinkti kitą trejetą. Jei gaudantis žaidėjas sugauna bėgantįjį, jie keičiasi vietomis – bėgęs tampa gaudančiu, o gaudantis – bėgančiu.

Vaikas ore

Vieta: geriausia lauke.

Priemonės: kamuolys.

Pradžioje dalyviai išsiskaičiuoja ir kiekvienas turi prisiminti savo skaičių. Žaidimo pradžioje dalyvis su didžiausiu numeriu meta kamuolį į viršų šaukdamas „Vaikas ore, numeris ...“ ir pasako kurį nors numerį, o tada bėga į šalį. Tas dalyvis, kurio numeris buvo pasakytas, pagauna kamuolį ir pagavęs sušunka „Stop“. Tai išgirdę visi kiti žaidėjai turi sustoti ir nejudėti. Žaidėjas su kamuoliu gali žengti tris žingsnius link kurio nors kito žaidėjo ir mesti į jį kamuolį. Jei pataiko, tai tas žaidėjas gauna vieną raidę iš žodžio „Vaikas“ (V). Jei nepataiko, tai tas, kuris turėjo kamuolį, gauna raidę V. Kai žaidėjas susirenka visas raides iš žodžio „Vaikas“, jis iškrenta iš žaidimo. Žaidžiama, kol lieka vienas žaidėjas.

Vaisiai ir daržovės

Žaidėjai padalijami į dvi grupes ir vienoje grupėje pasirenka vaisių pavadinimus, o kitoje – daržovių. Keli žaidėjai kiekvienoje grupė-

je turi tuos pačius pavadinimus. Kai pavadinimai pasirinkti, žaidėjai susimaišo ir susėda į ratą, vienas žaidėjas yra rato viduryje. Pastarasis pradeda žaidimą sakydamas, pvz., „bulvės ir kriaušės“. Tada „bulvės“ ir „kriaušės“ turi keistis vietomis, o viduryje esantis žaidėjas turi stengtis sau susirasti vietą. Be vietos likęs žaidėjas eina į vidurį ir sako kitus pavadinimus.

Vienišas vaiduoklis

Pažymima vaiduoklio teritorija, ir vienas žaidėjas išrenkamas vaiduokliu. Jis visada pasilieka pažymėtoje teritorijoje – sename name. Vaiduoklis labai vienišas ir nori susirasti draugų. Kiti žaidėjai yra saugūs už namo ribų, tačiau mielai erzina vienišą vaiduoklį vis įeidami į seną namą. Vaiduoklis stengiasi pagauti žaidėjus, esančius name. Jeigu jam pasiseka paliesti kurį nors žaidėją, tas žaidėjas taip pat tampa vaiduokliu ir padeda gaudyti kitus žaidėjus. Paskutinis likęs nepagautas žaidėjas laimi ir kito žaidimo metu tampa vienišu vaiduokliu.

Viščiuko kelionė

Priemonės: žaislinis viščiukas.

Žaidimo aprašymas. Žaidėjai susėda ratu, vienas žaidėjas yra viduryje, vienas žaidėjas yra skaičiuotojas. Pasirenkama kokia nors tema ir žaislinis viščiukas pradeda keliauti ratu iš rankų į rankas. Tuo metu viduryje esantis žaidėjas turi vardyti visus su tema susijusius dalykus. Kai tik viščiukas sugrįžta pas pirmąjį žaidėją, viduryje esantysis nustoja kalbėti. Tada į vidurį eina kitas žaidėjas ir renkama nauja tema. Tas žaidėjas, kuris išvardija daugiausia susijusių dalykų, tampa nugalėtoju. (Pvz., tema – šokoladas: juodas, baltas, pieninis, „Karūnos“, grietininis, su riešutais ir t. t.)

Voverių medžioklė

Vieta: lauke ar didesnėje patalpoje.

Trukmė: 10 min.

Tinkamumas: vaikai, jaunimas, suaugusieji, 15–20 žaidėjų; atpalaiduoja grupę, patenkina judėjimo poreikį.

Žaidėjai pasidalija į dvi grupes ir atsistoja į dvi eiles, remdamiesi vienas į kitą nugarą. Du žaidėjai stovi eilių galuose. Vienas jų yra me-

džiotojas, kitas voverė. Po signalo medžiotojas pradeda gaudyti voverę, o voverė bėga. Medžiotojas gali gaudyti tik viena kryptimi, o voverė bėgti gali įvairiomis kryptimis. Medžiotojas bet kuriuo momentu gali atsistoti prie kurio nors žaidėjo, stovinčio eilėje, ir dabar jau šis yra medžiotojas ir gaudo voverę. Kitas žaidėjas gali pasirinkti kokią nori kryptį gaudyti voverę, tačiau vėliau jos keisti irgi negali. Jei voverė pagunama, medžiotojas tampa voverė, o voverė medžiotoju. Taip visa grupė bendromis pastangomis bando sugauti voverę. Kai voverė sugauta, žaidėjai vėl atsistuoja į dvigubos eilės galus.

Variantai. Žaidimo sėkmė priklauso nuo greito medžiotojų pasikeltimo. Galima susitarti, kad medžiotojai gali keistis ne anksčiau, kaip po vieno apibėgimo rato.

Pagalbinės priemonės. Reikia labai gerai išaiškinti žaidimo taisykles. Galima susitarti, kad medžiotojas turi turėti kepurę (keičiantis, ją užmauti kitam). Grupė neturėtų būti per didelė. Žaidimas reikalauja greitos reakcijos ir vikrumo.

Žąsys skraido

Kai vadovas sako „Žąsys skraido“ ir mojuoja rankomis kaip paukštis, visi žaidėjai turi kartoti tą patį. Vadovas tęsia toliau sakydamas „Katės miaukia“ ir visi skleidžia atitinkamus garsus. Vadovas tęsia toliau sakydamas, pvz., „Arkliai žvengia“, „Vištos kudakuoja“, „Žuvis plaukia“ su atitinkamais garsais ir judesiais. Kai visi įsijaučia į žaidimą, vadovas kartais pasako neteisingą sakinį, pvz., „Karvės loja“ arba „Drambliai skraido“. Jei žaidėjas imituoja veiksmą ar garsą, jis gauna baudą. Po trijų baudų jis iškrenta iš žaidimo.

Žmonių pagrobimas

Vieta: lauke (geriausia pievoje ar ant smėlio).

Trukmė: 15 min. ir ilgiau.

Amžius: nuo 10 metų vaikams, jaunimui ir suaugusiesiems; grupės dydis: tarp 18 ir 30 žaidėjų.

Kaip senovės Romoje vykdavo žmonių pagrobimas, taip ir čia bus grobiami žmonės. Žaidėjai pasidalija į dvi lygias dalis (romėnus ir sabiniečius). Kiekviena grupė turi savo valstybės teritoriją. Tarp jų yra niekieno žemė. Kiekviena tauta stengiasi tapti galingesnė ir gausesnė.

Todėl jiems reikia žmonių iš kitos valstybės, tik savo noru jie neateis. Taigi juos reikia pavogti. Tai vyksta tokiu būdu: iš kiekvienos valstybės į kitą yra išsiunčiama po vieną žmogų. Būtų gerai, jei jie turėtų skiriamą ženkla (skarą ar skrybėlę). Ten vyksta gaudynės. Kai pagaunamas kuris nors žaidėjas, jis turi „užlipti ant arklio“ (ant gaudžiusiojo nugaros). Taip jis yra nunešamas į kitos valstybės teritoriją. Tuomet pagrobtasis tampa tos valstybės piliečiu. Iškart, kai yra peržengta savo valstybės siena su kroviniu, kitas tos valstybės pilietis gali išeiti grobti žmonių. Taip didėja (arba mažėja) piliečių skaičius. Žaidimas baigiasi tuomet, kai kiekvienoje iš valstybių lieka mažiau nei pusė piliečių.

Variantai. Atsižvelgiant į žaidėjų pajėgumą, galima padaryti skirtingo dydžio niekieno žemę. Jeigu grupės yra didelės, žmonių grobti galima leisti iš karto du žaidėjus. Jeigu suaugusiesiems šis žaidimas atrodo monotoniškas, galima padaryti taip, kad niekieno žemėje priešingų valstybių žmonių grobikai gali grobti vieni kitus. Jeigu po tokios atakos raitelis nukrenta ant žemės, pagrobėjas turi grįžti į savo teritoriją be „krovinio“.

Pedagoginiai nurodymai. Vadovas turi atidžiai žiūrėti, kad visi žaidėjai galėtų eiti grobti kitos valstybės žmonių. Žaidimas reikalauja žaidėjų tarpusavio susitarimo, kas eis grobti žmonių, ir ne tokiose agresyviose grupėse gali būti žaidžiamas tikrai linksmai.

Šaltiniai, naudotos literatūros sąrašas

- BAER, U. 66 Spiele zur Bearbeitung von Themen. Seelze-Velber, 1997.
- BAUER, H. G. Erlebnis- und Abenteuerpädagogik// Eine Literaturstudie. (Hrsg. von: Gesellschaft für Ausbildungsforschung und Berufsentwicklung e.V., München.). München und Mering, 1993.
- BAUER, H. G. Annäherungen an den Begriff „Moderne Erlebnispädagogik“// In: KÖLSCH, H. Wege moderner Erlebnispädagogik. München, 1995, p. 37–53.
- BEDACHT, A. Erlebnispädagogik: Mode, Methode oder mehr?. München, 1994.
- BLÄTTNER, F. Geschichte der Pädagogik. Heidelberg, 1968.
- BRACK, R. Methoden der Sozialarbeit//, Deutscher Verein für öffentliche und private Fürsorge, Fachlexikon der sozialen Arbeit. Frankfurt am Main 1993, p. 645–648.
- COHN, R. C. Von der Psychoanalyse zur themenzentrierten Interaktion. Von der Behandlung einzelner zu einer Pädagogik für alle. Stuttgart, 1994.
- Deutscher Verein für öffentliche und private Fürsorge Fachlexikon der sozialen Arbeit. Frankfurt am Main, 1993.
- DUDEN. Das Fremdwörterbuch. Mannheim, Wien, Zürich, 1990.
- ERLEBNISPÄDAGOGIK. Seminarreader. Jugendsozialwerk Nordhausen, 2004.
- FISCHER, T. Bibliographie zur Erlebnispädagogik. Lüneburg, 1994.
- FISCHER, T. & ZIEGENSPECK, J. Handbuch Erlebnispädagogik – Von den Ursprüngen bis zur Gegenwart. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 2000.
- GAILIUS, Ž.; MEWALDT, A. Praktinis Vadovas Jaunimo Lyderiams. Vilnius, 1997.
- GEIßLER, K. A.; HEGE, M.: Konzepte sozialpädagogischen Handelns. Ein Leitfadens für soziale Berufe. Weinheim und Basel, 1992.

- GIERER, F. City Bound// KÖLSCH, H. Wege moderner Erlebnispädagogik. München, 1995.
- GILSDORF, R.; KISTNER, G. Kooperative Abenteuerspiele. Eine Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Seelze-Velber, 1998.
- HAHN, K. Reform mit Augenmaß. Stuttgart: Klett-Cotta Verlag, 1998.
- HECKMAIR, B.; MICHL, W. Erleben und Lernen. Einstieg in die Erlebnispädagogik. Berlin: Neuwied, Kriftel, 1998.
- JAGENLAUF, M.; WUNDER, H. Erlebnispädagogische Angebote – Qualitätsmerkmal Sicherheit//KÖLSCH, H. Wege moderner Erlebnispädagogik. München, 1995.
- KOČIŪNAS R. Grupinė psichoterapija. Vilnius: Via recta, 1999.
- KOČIŪNAS R. Psichoterpinės grupės: teorija ir praktika. Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla, 1998.
- KÖLSCH, H. Wege moderner Erlebnispädagogik. München, 1995.
- KÖLSCH, H.; WAGNER, F. J. Erlebnispädagogik in Aktion. Neuwied: Kriftel, Luchterhand, 1998.
- LENZEN, D. Pädagogische Grundbegriffe. Reinbek, 1989.
- LIEBIG, S. Erlebnispädagogik als analoge Methode? Essen, 1998.
- LUFT, J. INGHAM, H. Lerneinheiten-Lernen und Gruppe. Freiburg, 1994.
- LOEBER, H. D. Lerneinheiten –Lernen und Gruppe. Freiburg, 1994.
- PAFFRATH, F. H.; REHM, M. Simon Priest zu: Grundbegriffen und Grundlagen der Erlebnispädagogik sowie zum Stand der Erlebnispädagogik in Deutschland.
- PRAKTINIS VADOVAS LIETUVOS NEVYRIAUSYBINĖMS ORGANIZACIJOMS, Redaktorius Vaidotas Ilgius. Vilnius: Friskas, 1999.
- REICH, K. Methodenpool. <http://methodenpool.uni-koeln.de>, 2003.
- REINERS, A. Praktische Erlebnispädagogik. Neue Sammlung motivierender Interaktionsspiele. München, 1993.

- REINERS, A. Erlebnis und Pädagogik: Praktische Erlebnispädagogik; Ziele, Didaktik, Methodik, Wirkungen. München, 1995.
- ROUSSEAU, J. J. Emil oder über die Erziehung. (In neuer deutscher Fassung besorgt von Ludwig Schmidts.). Paderborn, 1995.
- SCHULZE, G. Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. Frankfurt am Main, 1996.
- THOREAU, H. D. The annotated Walden. Walden; or, Life in the Woods. (Edited by Philip Van Doren Stern). New York, 1970.
- UGDYMAS PER ŽAIDIMUS: Seminaro metodinė medžiaga. Gyvenimo ir tikėjimo institutas. Kaunas, 2004.
- WAGNER, F. J. Begrenzungen gemeinsam überwinden. Erlebnispädagogik mit behinderten Menschen.// KÖLSCH, H. Wege moderner Erlebnispädagogik. München, 1995.
- WINTER, R. Zeltlager.// BÖHNISCH, L.; GÄNGLER, H.; RAUSCHENBACH, T. Handbuch Jugendverbände. Weinheim und München, 1991.
- ZIEGENSPECK, J. Kurt Hahn. Erinnerungen - Gedanken - Aufforderungen. Beiträge zum 100. Geburtstag des Reformpädagogen. Lüneburg, 1987.

Kiti rekomenduotini šaltiniai

<http://tscnet.com/~experien/experientia.html>

<http://www.erlebnispaedagogik.de>

<http://www.praxisfeld.de>

OUTWARD BOUND. Deutsche Gesellschaft für Europäische Erziehung e.V.: Portrait. München: o.J.

REHM, M.: Der erlebnispädagogische und erlebnistherapeutische Lernprozeß // Manuskript zur Veröffentlichung in e&l erleben und lernen. Zeitschrift für handlungsorientierte Pädagogik. Hergensweiler o.J.

REHM, MICHAEL: Das erlebnispädagogische Säulenmodell // Manuskript zur Veröffentlichung in e&l erleben und lernen. Zeitschrift für handlungsorientierte Pädagogik. Hergensweiler o.J.

Metodai

ERLEBNISPÄDAGOGIK. Seminarreader. Jugendsozialwerk Nordhausen, 2004.

GAILIUS, Ž.; MEWALDT, A. Praktinis Vadovas Jaunimo Lyderiams. Vilnius, 1997.

UGDYMAS PER ŽAIDIMUS: seminaro metodinė medžiaga. Gyvenimo ir tikėjimo institutas. Kaunas, 2004.

Atsiprašome visų autorių, kurių metodų aprašymus įtraukėme į šį leidinį ir nenurodėme šaltinio. Daugelis metodų surinkta praktikinių užsiėmimų metu ir pradinius jų šaltinius buvo sunku rasti.

Autorės

Aida Zlataravičienė, soc. darbo magistrė, gim. 1977 m., dirba Utenos vaikų socialinės paramos ir ugdymo centre.

Studijos: Vilniaus pedagoginis universitetas 1999–2002 m., Vilniaus teisės universitetas 2002–2004 m.

Praktinė veikla: socialinė pedagogė – Laikinos socialinės paramos skyriaus Šeimų krizių grupės vadovė nuo 1999 m. Pranešimai: „Socialinis darbas su socialinės rizikos grupės šeimomis“, „Darbas su socialiai pažeistomis šeimomis“, „Socialinis darbas su šeima“, „Socialinis darbas su rizikos grupės šeimomis“.

Programų „Mokytojų socialinių pedagoginių kompetencijų ugdymas darbui su rizikos grupės vaikais ir šeimomis“, „Tėvystės įgūdžių lavinimo programos sukūrimas ir įgyvendinimas dirbant su socialinės rizikos šeimomis“, „Bendruomenės svarba padedant reabilituotis socialinės rizikos grupės šeimoms ir jų vaikams“ įgyvendinimas.

Vilma Gabrieliūtė, edukologė, gim. 1979 m., Aleksoto bendruomenės centras, jaunimo mokymo koordinatorė, Kaunas.

Praktinė veikla: 2000–2001 m. socialinių projektų moksleiviams vykdytoja ir koordinatorė organizacijoje „A. C. Patria“, 2001–2002 m. Savanorių tarnybos koordinatorė jaunimo organizacijoje „A. C. Patria“. 2004 m. birželio–gruodžio mėn. projekto „Aleksoto jaunimo aktyvinimo programos“ koordinatorė. Nuo 2004 m. gruodžio mėn. jaunimo mokymų koordinatorė Aleksoto bendruomenės centre. 2005 05 02–2005 05 07 tarpkultūrinių jaunimo mainų „Mes panašūs ir skirtingi“ vykdytoja. Olandija–Lietuva. 2005 m. rugpjūčio–gruodžio mėn. projekto „Ugdymoji programa Aleksoto jaunimo lyderiams“ koordinatorė.

Diana Mikalopaitė, gim. 1978 m., nuo 2002 m. dirba socialine pedagoge VšĮ Vaikų laikinosios globos namai „Atsigręžk į vaikus“. 2002 m. baigė socialinio darbo studijas Vilniaus universitete.

Nuo 1997 m. iki 2002 m. dirbo auklėtoja VLGN „Atsigręžk į vaikus“.

Parengė ir įgyvendino penkis tarptautinius jaunimo mainų projektus.

Jolita Buzaitytė-Kašalynienė, edukologijos daktarė, gim. 1970 m., Vilniaus universiteto Socialinio darbo katedros lektorė.

Studijos: Sociologijos studijos Vilniaus universitete 1989–1993 m.; Socialinio darbo studijos Vilniaus universitete 1994–1996 m., edukologijos doktorantūra Vilniaus universitete, disertacija „Socialinio paslaugų teikimo moksleiviams poreikių prielaidos“ 2003 m.

Praktinė veikla: socialinė darbuotoja Visų Šventųjų parapijoje, Vilniuje, vykdė prevencines programas (1996–1997), nuo 1996 m. Vilniaus universiteto dėstytoja. Dėsto: „Socialinio tyrimo metodai“; „Socialinio darbo teorija“; „Jaunimo politika“; „Neformalaus ugdymo metodai“; „Socialinė pedagogika“. Nuo 1996 m. Lietuvos skautijoje ėjo įvairias vadovaujamas pareigas.

Straipsniai: „Socialinio darbo specialistų rengimas: skirtingi modeliai ir galimybės Lietuvai“; „Socialinio pedagogo veikla bendrojo lavinimo mokykloje“; „Socialinis palaikymas ir sėkmė mokykloje“; „Šeimos įtaka pasiekimams mokykloje“.

Roberta Daubaraitė, dipl. soc. pedagogė, gim. 1977 m., dirba VŠĮ A. Liniūnio kultūros centras.

Studijos: Hamburgo taikomųjų mokslų universitetas (Vokietija), 1998–2002 m.

Praktinė veikla: 2002–2003 m. „Center for Culture Steilshoop“, Hamburgas, Vokietija. Projektų koordinatore, kultūrinių programų „Muzikiniai pusryčiai“, „Aktualios diskusijos“, „Literatūriniai skaitymai“, „Teatriniai vakarai“ koordinavimas ir vedimas.

2003–2005 m. VŠĮ Jaunimo integracijos galimybių centras, Panevėžys, Lietuva. Programų koordinatore, jaunimo kultūrinių, socialinių programų mieste koordinavimas ir organizavimas. Seminarų vedimas, jaunimo konsultavimas, neformalaus užimtumo metodų taikymas praktikoje.

Dėkojame už visapusišką paramą ir pagalbą seminaro metu „Jugendsozialwerk Nordhausen e.V.“ darbuotojams ir savanoriams. Taip pat Laurai Balčinskienei (VJRT) ir už paramą rengiant leidinį, Rimantei Eidukevičiūtei, Vilmai Simanavičiūtei už nuoširdų palaikymą ir rekomendacijas.

Pabaigos žodis

Gerosios praktikos gairėse pasidalijome patirtimi, įgyta VJRT organizuotuose seminaruose. Asmeninis prisilietimas prie patyrimo pedagogikos per seminaro praktiką paskatino mus panagrinėti tik kelias iš daugelio patyrimo pedagogikos teorines ir praktines galimybes, todėl šis leidinys tik mažytis žvilgsnis į platų patyrimo pedagogikos vandenyną. Tikimės, kad padėjome Jums susipažinti su patyrimo pedagogika ir jos taikymo galimybėmis, programos planavimu ir metodų pasirinkimu, atkreipėme Jūsų dėmesį į svarbią patyrimo pedagogikos dalį – refleksiją.

Į šį gerosios praktikos leidinį netilpo išsami patyrimo pedagogikos apžvalga. Tikimės, kad ateityje lietuvių kalba pasirodys daugiau leidinių šia tema, ir kviečiame diskutuoti.

Su pagarba – sudarytojos.

