

## Žaidimai grupės formavimui

Žaidimo tipas	Žaidimo pavadinimas	Priemonės	Eiga
Susipažinimo	Pasisveikink kitaip		Dalyviai turi sugalvoti kuo daugiau būdų pasisveikinti vienas su kitu, ne tik tradiciškai paspaudžiant ranką. Gali būti sutrenkimas kojomis, pečiais, galima sveikintis nosisukus nugaromis ir žiūrint pasilenkus sau pro kojas ir pan.
	Sustojimas į eilę	Kreida ar dvi virvės	Komanda sustoja ant ilgo siauro „rasto“ – virvėmis pažymėto ar kreida ant grindų nupiešto. Užduotis – nenulipant nuo rasto ir netariant nė vieno žodžio, komandos nariams išsirikiuoti pagal vardų abėcėlę, batų dydį, plaukų spalvą ir pan.
	Pasakyk vardą pirmiau	Nepermatoma paklodė ar pledas	Dvi komandos (~8 žmonės vienoje) susėda viena prieš kitą, tarp jų vertikaliai laikoma nepermatoma paklodė. Po vieną komandos narį susėda arčiau paklodės vienas prieš kitą, paklodė staiga nuleidžiama ir kas pirmas ištaria priešais sėdinčiojo vardą, tas laimi.
	Komplimentai		Išrenkami keturi - penki dalyviai, kurie paeiliui turi sakyti komplimentus pasirinktam žmogui. Jeigu dalyvis nesugalvoja komplimento per 5 sekundes, jisai iškrenta iš žaidimo. Laimi daugiausiai komplimentų sugalvojęs žmogus.
	Arba-arba		Sustojama patalpos viduryje. Vedantysis sako įvairias alternatyvas, o dalyviai turi pasirinkti vieną jų. Pavyzdžiui: kas tu labiau esi: šaukštas ar peilis? Tariant žodį šaukštas, parodoma ranka į langą, tariant žodį peilis, parodome į duris. Tie, kurie save labiau identifikuoja šaukštu, eina prie lango, tie, kurie peiliu – eina prie durų. Dalyviai pasirenka partnerį ir su jo pasidalina, kodėl taip nusprendė. Kodėl esate labiau šaukštas nei peilis ir atvirkščiai. Vėl grįžkite į patalpos vidurį. Galite naudoti šias alternatyvas: Ar tu esi daugiau taip ar ne? daiktavardis ar veiksmažodis? miškas ar jūra? dangus ar žemė? vienas ar devyni? mokinys ar mokytojas? miestas ar kaimas? dabartis ar ateitis? galva ar ranka? futbolo ar teniso kamuolys? rožė ar rugiagėlė? fortepijonas ar elektrinė gitara? kepsnys ar sumuštinis? saulė ar mėnulis? kalnas ar slėnis? lempa ar žvakė? akis ar širdis? delfinas ar ryklis? džiaugsmas ar liūdesys? Ir t.t.
	Atomai ir molekulės	Muzikos grotuvas	Pagal muziką grupės nariai tarsi atomai juda chaotiškai. Muzika pritildoma ir paskelbiamas koks nors požymis, pagal kurį atomai surado mokolukes – 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. Požymiai gali būti patys įvairiausi, priklausomai nuo to, 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) ir t.t. Požymius galima susieti su tema ir jau šio žaidimo metu išsiaiškinti grupės narių požiūrį vienu ar kitu klausimu. Galima duoti komandą susijungti į molekules po du, tris ar keturis atomus ir pan. „Molekulės“ nebūtinai susikimba rankomis ir sudaro ratelius. Grupės nariai gali sudaryti vieną molekulę, kurioje visi išsirikiuoja į vieną eilę.

Atsipalaidavimo	Nuo sienos prie sienos		Dalyviai suskirstomi į dvi lygias grupes. Grupės atsistoja viena priešais kitą 10-15 žingsnių atstumu arba prie priešingų patalpos sienų. Vadovas slapta kiekvienai grupei duoda po užduotį, pavyzdžiui, pavaizduoti priešingas emocijas: vienai grupei džiaugsmą, kitai – liūdesį... Davus ženklą abi grupės pradeda eiti artyn viena kitos, vaizduodamos savo emociją. Susitikę ties viduriu, grupių dalyviai “pasikeičia” emocijomis ir jau su nauja emocija pasiekia priešais esančią sieną. Užduotys gali varijuoti, tai priklauso nuo konteksto, pvz., galima prašyti, kad viena grupė vaizduotų esą labai patenkinti susitikimu/kursu, o kita – nuobodžiaujančius. Galima liepti vaizduoti daiktus, turinčius priešingas savybes, pvz. storas pomidoras ir perdžiūvusi morka.
	Muzikinė skrynelė	Popieriaus lapeliai, muzikos grotuvas	Paruošiamos tam tikros kortelės. Reikalingas vienas savanoris, kuris pradėtų žaidimą. Eiga: groja muzika. Savanoris ištraukia vieną kortelę ir garsiai perskaito, kas joje parašyta, pavyzdžiui: “Laimingas šventinis balionėlis”, “Ką tik nukritęs obuolys”, “Lapas, blaškomas vėjo”, “Įsimylėjusi katė” ar pan. Kiekvienas dalyvis turi savaip šoku (pagal grojamą muziką) išreikšti perskaitytą frazę. Po kurio laiko kitas savanoris traukia antrąją kortelę. Tęsiama tol, kol yra ūpo. Pastabos: galima kaitalioti muziką.
Susikaupimo	Įsivaizduojamo kamuolio mėtymas		Komanda stovi ratu. Vienas iš dalyvių “meta” įsivaizduojamą kamuolį kitam, šis jį “pagauna”. Tada vedėjas įvardina, kad kamuolys tapo labai sunkus, labai didelis, labai lengvas, mažytis ir pan. Dalyviai turi įsivaizduoti tai ir “mesti” įvardintą kamuolį.
	Ritmas plojant		Visi stovi ratu. Vienas dalyvis pradeda ploti kokį nors ritmą ir akimis užmezga kontaktą su kitu dalyviu. Šis irgi pradeda ploti ir “mezga” kontaktą dar su kitu dalyviu ir t.t. Kai visi jau ploja vieningą ritmą, tuomet galima paspartinti tempą vis greičiau ir greičiau.
	Sukurk		Vienas žaidėjas pasako sakinį, kurio pirmasis žodis prasideda raide A. Kitas turi jį pratęsti, pradėdamas sakinį žodžiu, kuris prasideda raide B. Taip žaidimas tęsiamas kol baigiama abėcėlė arba kas nors nebesugalvoja, kaip pratęsti pasakojimą. Pvz. Aš išėjau į mišką. Bet pradėjo lyti. Cit pasakė kažkas, tupintis po medžiu... Žaidimas gali būti žaidžiamas ir nebūtinai pratęsiant mintį abėcėline tvarka. Galima žaisti tiesiog kuo greičiau pratęsiant pirmojo žaidėjo pradėtą mintį. Taip sukuriamas improvizacinis kūrinys.
	Bili – bili - bop		Sustojama ratu, vienas žmogus eina į rato vidurį. Esantysis rato viduryje turi staigiai ranka parodyti į kurį nors kitą dalyvį rate ir sušukti, pvz.: “Kaubojus!”. Du žmonės, kurie stovi iš šonų, turi suvaidinti vienas į kitą šaudančius kaubojus. Tarp jų stovintis žmogus dramatiškai “miršta”. Jeigu rato viduryje stovintis žmogus spėja suskaičiuoti iki 5, o kuris nors iš žaidėjų dar nesusiorientavo ką jam daryti, pastarasis eina į rato vidurį, o buvęs viduryje stoja į jo vietą rate. Pasikeičiama vietomis ir tuo atveju, kai kuris nors iš dalyvių suklysta, pvz., parodo ne tai, kas buvo prašyta. Paprastai yra gerai pradėti nuo 3 skirtingų kreipinių, kol žaidėjai pradeda orientuotis. Tada sąrašą galima plėsti. Keletas pasiūlymų: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kaubojus (žr. viršuje)</li> <li>• Pop žvaigždė – viduryje stovintis žaidėjas “dainuoja” į “mikrofoną”, o greta jo stovintys fanatiškai tiesia į jį rankas ir paaugliška rekia.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vadas – vidurinis žaidėjas iš rankų virš galvos pasidaro “plunksnų karūną”, o greta jo stovintys pradeda “irkluoti kanoją” (viena kryptimi!!!)</li> <li>• Skrudintuvas – vidurinis žaidėjas yra “duona” iššokanti iš skrudintuvo. Greta stovintys apkabina rankomis “duoną” padaro “skrudintuvą”.</li> <li>• Vieniša namų šeimininkė – vidurinis žaidėjas yra “namų šeimininkė”, maišanti košę, o žaidėjai iš šonų vaidina jos vaikus, tampančius ją už sijono.</li> <li>• Dramblys – vidurinis ištiesta ranka vazduoja straublį, o greta stovintys iš rankų vazduoja ausis.</li> <li>• Skalbyklė – šonuose stovintys iš rankų suformuoja apskritimą „skalbyklės langelį“, o vidury stovintis geitai suka galvą imituodamas „skalbinius“ joje.</li> </ul>
	Štai ir aš		Eiga: suskaičiuosime iki trisdešimties. Vietoje skaičių, kurie dalijasi iš trijų arba baigiasi trimis (3,6,9,12,15,18,21,24,27,30 ir 13,23), – plosime. Pirmasis sako “vienas”, antras sako “du”, trečias ploja ir t.t. Jei gerai sekasi, vietoje skaičių, kurie dalinasi iš penkių, sakysime “Štai ir aš”. Pirmoji trejetų sąlyga taip pat galioja. Iš eilės sakome: 1,2, plojimas, 4, štai ir aš, plojimas, 7,8, plojimas, štai ir aš, 16,17, plojimas, 19, štai ir aš...
	Piešinys	Popierius, pieštukas, piešiniai (žurnalai)	Eiga: grupė suskirstoma poromis. Pora susėda nugaromis. Vienas turi piešinį, kitas tuščią popieriaus lapą. Turintis piešinį pasakoja, ką piešti, o antrasis piešia, jei kas neaišku, perklausoma, pasitikslinama.
Pasitikėjimo	Minų laukas	Skarelė akių užrišimui, „minos“	Tam tikroje zonoje išdėstomos “minos” (kamuoliukai, kėgliai, plastikinės stiklinės ir pan.). Dalyviai veikia poromis, vienas iš jų yra užrištomis akimis. Užduotis yra kuo greičiau kirsti “minų” lauką, neužkliudant nė vienos. Nematantis kalbėti negali, o matantis turi tik žodžių pagalba išvesti akląjį. Prieš šią rungtį poros trumpai apsitaria, kaip komunikuos tarpusavyje.
	Minų laukas II		Žaidėjai padalinami 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 atsitrenkia į miną, abu sprogsta. Grupės turėtų apsikeisti vietomis, kad visi turėtų galimybę patirti kiekvieną situaciją.
	Kritimas		Dirbama poromis, sustoję vienas už kito. Priekyje stovintis sukryžiuoja rankas ant krūtinės, suglaudžia kojas, įtempia kūną ir užsimerkia. Už jo stovintis ištiesia vieną koją pirmyn ir ištiesia ranką į priekį. Po susiderinimo, kad abu pasiruošę pirmasis atbula griūna, o esantis už nugaros jį turi pagauti. Svarbu, kad abu žmonės būtų panašaus svorio ir fizinio pajėgumo.
	Gluosnis vėjyje		Dalyviai stovi ratu vienas arti kito, viduryje esantis žmogus sukryžiuoja rankas ir suglaudžia kojas. Aplink stovintys ištiesia vieną koją į priekį ir atkiša rankas delnais į priekį. Viduryje esantis griūna į vieną ar kitą pusę, o aplink esantys jį atstumia ir permeta į kitą pusę.
Komandos formavimo	“Surakintos” pėdos		Komanda išsirikiuoja šalia starto linijos vienas greta kito ir suglaudžia pėdas su šalia stovinčių kolegų pėdomis. Užduotis nueiti visiems kartu iki finišo linijos, neatitraukiant savo pėdų nuo kaimyno (reikia žygiuoti koja kjon su kaimyno suglausta koja). Komanda gali išsirinkti “vadovus”,

Energijos	Rankos paspaudimas	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 energijos impulsus sklindančius priešingomis kryptimis. 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 testą: persiųsti energiją užmerktomis akimis. Vadovas turėtų po 10 sekundžių pasiūsti dar du energijos impulsus. Galima tęsti toliau ir siūsti energijos impulsus vis greičiau ir greičiau, kol išgirsite juoką (dažniausiai tai užtrunka apie minutę), leidžiantį jums suprasti, kad jau yra sukaupta pakankamai energijos pradėti sekančiam žaidimui.
	Mazgai	Paprašykite visų sustoti ratu patys į patį, o rankas ištiesti prieš save. Dalyviai turėtų susikabinti rankomis su priešais juos esančiais, kad kiekvienas dalyvis susikabintų su dviem kitais žmonėmis. Negalima susikabinti su greta stovinčiu. Galiausiai susidaro didelis rankų mazgas. Po to paprašykite išnarplioti mazgą nepaleidžiant rankų. Dalyviams teks perlipti ar pralįsti vieniems po kitų rankomis. Tam reikia trupučio kantrybės, bet stebinantis rezultatas bus vienas arba du ratai.
	Taškai ant žemės	Paaškindite grupės nariams, kad šiame žaidime yra 9 kūno „taškai“, kurie gali liesti grindis: 2 pėdos, 2 plaštakos, 2 alkūnės, 2 keliai ir 1 kaktas. Paprašykite dalyvių išsiskirstyti kambario viduryje. Pasakykite skaičių nuo 1 iki 9 ir paaškindite kiekvienam žaidėjui, kad jis/ji turi liesti grindis tokių taškų skaičiumi. Visa pakartokite du kartus. Liepkite dalyviams susirasti partnerius. Pasakykite skaičių nuo 2 iki 18. Poros turi dirbti kartu, kad žemę liestų reikiamų taškų skaičiumi. Pakartokite dar du kartus. Pakartokite užduotį dalyviams, susiskirsčiusiems grupėmis po 4, vėliau po 8, po to 16, kol visi užduotį atliks kartu. (Kai žaidžia 4 dalyviai, žemiausias skaičius turi būti 4, o didžiausias $4 \times 9 = 36$ . Tokiu būdu paskaičiuojama priklausomai nuo dalyvių skaičiaus)
	Princesės ir drakonas	Dalyviai sustoja poromis, atsisukę vienas į kitą, susikabina rankomis. Jie abu sudaro „pilį“. Jų viduryje stovi trečias dalyvis – „princesė“. Iš dalyvių susidaro daug pilių ir princesių. Vienas dalyvis, tampa „drakonu“. Jei drakonas (arba žaidimo vedantysis, priklausomai nuo dalyvių skaičiaus) sušunka „Pilys!“, stovėję už rankų susikabinę dalyviai paleidžia rankas ir bėga ieškoti kitos poros. Princesės tuo metu stovi vietoje iškėlusios rankas ir laukia, kol nauja pilis ją apglėbs. Sušukus „Princesė!“, pilys pakelia rankas ir stovi vietoje, o princesė bėga į bet kokią kitą pilį, princesei įbėgus į pilį, rankos nuleidžiamos ir tokiu būdu pilis užsidaro. Įdomumas tame, kad kaskart sušukus „Pilys“ ar „Princesė“ drakonas stengiasi užimti kito žaidėjo vietą. Tokiu būdu kaskart lieka vienas dalyvis – naujasis drakonas. Dar galima sušukti „Drakonas!“ ir tada bėga visi – ir pilys, ir princesės. Susiformuoja naujos pilys, atsiranda naujos princesės ir lieka vienas drakonas.