

NORIU IŠTRAUKTI ~~VAIKĄ~~ IŠ TELEFONO!

VISA ŠEIMA

Praktinis gidas: ką veikti kartu
(be nervų, pykčių ir „man nuobodu“)



NET
365
ŽAIDIMAI
KIEKVIENAI
DIENAI



GREITI
per 5 min.



KOMANDOJE
2–10+ žmonių



NAMUOSE
ar bet kur



ŠVENTĖMS
ir vakarėliams



BE PASIRUOŠIMO
iš karto

RENGINIŲ ORGANIZATORIAUS GARANTIJA

Didžioji žaidimų knyga išbandyta praktikoje

Kategorija:	Šeima/draugai
Tipas:	Praktinis gidas
Lygis:	Pradedantis
Rezultatas:	Daugiau bendravimo

óbuolys.

NORIU IŠTRAUKTI ~~VAIKĄ~~ IŠ TELEFONO! VISA ŠEIMA



NET
365
ŽAIDIMAI
KIEKVIENAI
DIENAI

Sudarė
JURGITA JĖRINAITĖ

TURINYS

ĮŽANGA / 7

KAIP NAUDOTIS KNYGA
„NORIU IŠTRAUKTI VISĄ ŠEIMĄ IŠ TELEFONO!“ / 13

„APŠILIMO“ ŽAIDIMAI / 15

SMEGENŲ MANKŠTA / 33

MUZIKINIAI ŽAIDIMAI / 71

PASYVŪS ŽAIDIMAI / 87

VIDUTINIŠKAI IR MAŽAI AKTYVŪS ŽAIDIMAI / 111

AKTYVŪS ŽAIDIMAI / 147

KOMANDINIAI ŽAIDIMAI / 193

GIMTADIENIŲ ŽAIDIMAI / 237

IŽANGA

Vakaras. Visi namuose. Atrodo – šeima kartu.

Vienas vaikas susirangęs ant sofos, akys įsmeigtos į ekraną. Kitas – savo kambaryje, su ausinėmis, kažkur „kitame pasaulyje“. Tėtis dar kartą tikrina naujienas. Mama at-sako į žinutę, kurią galėjo parašyti ir rytoj, o galėjo ir visai nerašyti.

Tyla.

Ne ta gera, jauki tyla, kai jauti, kad visi kartu. O ta, kuri užpildo tuštumą tarp žmonių. Ta, kurioje nebėra klausimų „kaip sekėsi?“, nebėra spontaniško juoko, nebėra net mažų ginčų dėl niekų.

Mes esame kartu. Bet ar iš tikrųjų esame kartu?

Kada paskutinį kartą visi kartu nuoširdžiai juokėtės – taip, kad skaudėtų pilvą? Kada kalbėjotės ne „tarp kitko“, o iš tikrųjų klausydamiesi vieni kitų? Kada vakaras praėjo nepastebimai ne dėl to, kad visi pradingote ekranuose, o todėl, kad buvote vieni su kitais?

Šiandien vis dažniau šeima gyvena vienoje erdvėje, bet skirtinguose pasauliuose. Ir tie pasauliai telpa mūsų delnuose.

Iš pirmo žvilgsnio – nieko blogo. Telefonas juk padeda: sužinome naujienas, bendraujame, dirbame, atsipalaiduojame. Jis tapo patogiu, beveik nepastebimu mūsų kasdienybės palydovu.

Tačiau problema slypi ne pačiame telefone.

Problema tai, kiek tyliai ir nepastebimai jis užima vis daugiau vietos mūsų gyvenime. Minutė virsta pusvalandžiu, „dar vienas video“ – dar dešimčia minučių, o trumpas patikrinimas – nuolatinis įpročius. Ir štai jau ne mes naudojames telefonu, o jis mumis.

Šiandien vis dažniau kalbama ir apie tai, kad telefonai veikia panašiai kaip priklausomybę keliantys dalykai. Nuolatiniai pranešimai, begaliniai srautai, greitai kintantis

turinys – visa tai sukurta taip, kad norėtume jo vis daugiau, nesusimąstydami apie tikrąją viso to vertę. Ir mes norime. Net tada, kai neturime aiškaus tikslo. Net tada, kai žinome, kad galėtume tą laiką praleisti kitaip.

Dar pavojingiau tai, kad šis pokytis vyksta be jokio pasipriešinimo. Niekas garsiai nesibara. Šeima neišsiskiria, durys netrankomos. Tiesiog po truputį mažėja pokalbių, trumpėja žvilgsniai, retėja bendri išgyvenimai.

Telefonas tampa tarsi dar vienu šeimos nariu – visada šalia, visada reikalaujančiu dėmesio, visada laiminčiu.

Ir būtent todėl jis pavojingas – ne dėl to, kad akivaizdžiai ardo, o dėl to, kad tyliai atima tai, kas šeimai svarbiausia: laiką kartu.

Labiausiai tai veikia vaikus. Vaiko smegenys vystosi per aktyvų pažinimą: klausinėjant, bandant, klystant, kuriant. Tačiau ekranas siūlo visai kitą patirtį – greitą, lengvą, nuolat kintančią.

Kai informacija pateikiama be pastangų, vaikas pripranta ją vartoti kaip greitąjį maistą, o ne gauti iš jos medžiagą žinojimui, kūrybai. Silpnėja gebėjimas susikaupiti, ilgiau išlaikyti dėmesį, gilintis. Užduotys, kurios reikalauja kantrybės ar pastangų, tampa „nuobodžios“, nes realus gyvenimas nebespėja su ekrano tempu.

Tačiau tai stabdo ne tik kognityvinių gebėjimų raidą, bet ir emocinį vystymąsi. Tikras emocinis augimas vyksta santykyje su kitu žmogumi – žiūrint į akis, girdint balsą, matant reakciją. Ekranas viso to nepakeičia.

Vaikams tampa sunkiau atpažinti emocijas, suprasti kitą žmogų, išlaukti. Jie greičiau nusivilia, greičiau supyksta, sunkiau susitvarko su nuoboduliu. Kodėl? Nes ekranas visada siūlo lengvą išeitį – pabėgimą nuo nemalonaus jausmo.

Taip pamažu nyksta vienas svarbiausių gebėjimų – būti su savo jausmais ir su kitu žmogumi.

Dar viena problema tampa ir fizinės veiklos trūkumas. Vaiko kūnas sukurtas judėti. Bėgti, lipti, kristi, vėl keltis. Per judėjimą vystosi ne tik raumenys, bet ir koordinacija, pusiausvyra, netgi mąstymas.

Tačiau laikas prie ekrano – tai laikas nejudant. Ilgainiui mažėja fizinis aktyvumas, silpnėja kūno kontrolė, dažnėja laikysenos problemos, prastėja miego kokybė.

Ir svarbiausia – vaikas vis rečiau patiria tikrą, gyvą pasaulį, kuriame galima liesti, uosti, jausti, o ne tik stebėti.

Visa tai nevyksta per vieną dieną. Tačiau diena po dienos, vakaras po vakaro formuojasi įpročiai, kurie tyliai keičia vaikystę.

Vaiko vystymasis keičiasi. Tačiau kartu, dažnai dar nepastebimiau, keičiasi ir pats šeimos ryšys.

Bendravimas trumpėja. Vietoje ilgesnių pokalbių lieka trumpi, buitiniai klausimai: „pavalgei?“, „padarei?“, „kur eini?“. Atsakymai – dar trumpesni. Ir nors atrodo, kad kalbėjomės, iš tikrųjų **nebendravome**.

Palaipsniui nyksta bendros akimirkos. Vakarienė prie vieno stalo virsta tyliu sėdėjimu su telefonais rankose. Kelionės automobiliu – ne pokalbiais ar žaidimais, o ausinėmis ir atskirais pasauliais. Net savaitgaliai, kurie galėtų būti laikas kartu, išsiskaido į individualias veiklas ekranuose.

Ryšys tarp žmonių retai nutrūksta staiga. Jis silpnėja pamažu – ne per konfliktus, o per jų nebuvimą. Per mažiau klausimų, mažiau pasakojimų, mažiau juoko.

Ir tada ateina momentas, kai tėvai nustemba: vaikas nebenori dalintis, nepasakoja, kas jam svarbu. Tačiau ryšys nesusilpnėjo per dieną. Jis tiesiog ilgą laiką buvo **nepalaikomas**.

Telefonas šioje vietoje tampa tyliu, bet nuosekliai veikiančiu veiksmu. Jis užima tas mažas, kasdienes erdves, kuriose anksčiau gimdavo artumas – tarp darbų, tarp sakinių, tarp žmonių.

O būtent tos mažos erdvės kuria šeimą.

Lengva pasakyti: „vaikai per daug sėdi telefonuose“. Tačiau sustojus ir pažvelgus atidžiau paaiškėja – vaikai ne savaime to išmoksta. Jie daro tai, ką mato savo aplinkoje nuolat.

Jeigu vakare visi šeimos nariai laiką leidžia prie ekranų, jeigu telefonas visada šalia – ant stalo, prie lovos, pokalbio metu – vaikui tai tampa norma. Ne taisyklė, kurią reikia aiškinti, o realybė, kurią jis tiesiog perima. Todėl problema nėra tik vaiko elgesys.

Tai visos šeimos įprotis. Visa sistema, kurioje telefonas tampa pagrindiniu laiko „užpildytoju“ – kai nuobodu, kai pavargome, kai norisi pabėgti, kai nežinome, ką veikti kartu.

Ir čia slypi svarbiausias dalykas: **negali pakeisti vaiko, nepakeitęs aplinkos.**

Jeigu norime, kad vaikas mažiau laiko praleistų telefone, pirmiausia turime paklausti savęs: o kaip elgiamės mes? Kiek kartų patys „tik trumpam“ paimame telefoną? Kiek vakarų praeina nepastebimai, kiekvienam savame ekrane?

Vaikams nereikia tobulų tėvų. Jiems reikia gyvo pavyzdžio.

Ir gera žinia ta, kad pakeitus mažus dalykus – vieną vakarą, vieną įprotį, vieną sprendimą – keičiasi visa šeimos dinamika.

Taigi ką daryti vietoj nuolatinio buvimo įsmeigus akis į ekraną?

Suprasti problemą – svarbu. Tačiau vien to neužtenka. Dažniausia klaida, kurią darome bandydami keisti situaciją, – tiesiog atimti telefoną. Nustatyti ribas, drausti, riboti laiką. Ir nors ribos reikalingos, vien jos retai veikia ilgai.

Kodėl?

Nes tuščia vieta neilgai būna tuščia. Jei atimame ekraną, bet nieko nepasiūlome vietoj jo, vaikas (ir dažnai mes patys) labai greitai grįžta prie to, kas lengviausia ir labiausiai įtraukia.

Todėl esminis klausimas nėra *kaip sumažinti laiką telefone?* Esminis klausimas – *ką duoti vietoj to?*

Žmogui – ypač vaikui – reikia ne mažiau veiklos, o daugiau tikro patyrimo. Reikia veiklos, kuri įtraukia, kelia emocijas, leidžia kurti, judėti, juoktis, būti kartu.

Tai turi būti pakankamai įdomu, kad konkuruotų su ekranu, pakankamai paprasta, kad būtų lengva pradėti, pakankamai gyva, kad norėtusi pakartoti.

Svarbiausia ne kovoti su telefonu, o sukurti alternatyvą, kuri būtų stipresnė, įdomesnė už jį. Nes kai šeimoje atsiranda veikla, kuri iš tikrųjų įtraukia, telefonas natūraliai pasitraukia į antrą planą.

Kas gali tapti tokia alternatyva?

Atsakymas paprastesnis, nei atrodo, – žaidimas.

Žaidimas nėra tik laiko praleidimas ar „vaikiška veikla“. Tai natūrali žmogaus būseną, kurioje mes atsipalaiduojame, atsiveriame, tampame tikresni. Vaikams tai – pagrindinis būdas pažinti pasaulį. Suaugusiesiems – primirštas, bet labai reikalingas kelias sugrįžti į ryšį.

Žaisdami mes kalbamės be pastangų, juokiamės be priežasties, bendradarbiaujame, net jei kasdienybėje esame kiekvienas sau.

Žaidimas sujungia skirtingo amžiaus žmones. Mažas vaikas, paauglys ir suaugęs gali būti vienoje erdvėje – ne kaip „auklėtojai“ ir „auklėtiniai“, o kaip lygūs dalyviai. Ir būtent tokiomis akimirkomis gimsta tikrasis ryšys.

Be to, žaidimas nepastebimai ugdo. Kaip ir pastebima žaidimų rinkiniuose, tokia veikla ne tik linksmina, bet ir stiprina bendrumo jausmą, lavina reakciją, kūrybiškumą, padeda atsipalaiduoti ir kaupti patirtį.

Svarbiausia – žaidžiant nereikia „stengtis būti kartu“. Tai tiesiog savaime nutinka.

Ir galbūt būtent to šiandien labiausiai trūksta – ne dar vieno patarimo ar taisyklės, o gyvo, bendro išgyvenimo, kuris sugrąžina šeimą prie to, kas svarbiausia.

Ši knyga nėra dar vienas teorinis pasakojimas apie tai, kas negerai ir kaip „reikėtų“. Ji atsirado iš labai paprasto poreikio – turėti ką veikti kartu čia ir dabar.

Čia rasite ne sudėtingas metodikas, o konkrečius, lengvai pritaikomus žaidimus, kuriems nereikia ypatingo pasiruošimo, kuriuos galima pradėti per kelias minutes, kuriems dažniausiai pakanka to, ką jau turite namuose.

Daugelis jų nereikalauja nei specialių priemonių, nei didelės erdvės – kartais pakanka tik fantazijos, geros nuotaikos ir noro būti kartu. Būtent tokie žaidimai, kaip rodo praktika, tampa pačiais gyviausiais ir įsimintiniausiais.

Ši knyga padės „užkurti“ vakarą, kai visi pavargę ir kiekvienas linkęs rinktis ekraną; įtraukti skirtingo amžiaus šeimos narius ar pagyventi vakarėlį, gimtadienį, draugų susibūrimą; sukurti akimirkas, kurios taps maloniais prisiminimais.

Ji nesiūlo tobulo laiko, ji siūlo tikrą laiką kartu – su juoko pliūpsniais, kartais chaosu, bet gyvu ryšiu, kurio nepakeis joks ekranas.

Įsivaizduokite vakarą, kuriame telefonai padėti į šalį ne todėl, kad „reikia juos padėti“, o todėl, kad jų tiesiog nereikia.

Kambaryje girdisi juokas. Kažkas ginčijasi dėl taisyklių, kažkas sukčiauja, kažkas triumfuoja. Vaikai įsitraukę, suaugusieji – taip pat. Laikas eina greitai, bet šį kartą ne dėl to, kad pradingote ekranuose, o todėl, kad buvote kartu. Tokios akimirkos neatsiranda savaime. Jas reikia susikurti.

Šeima neprarandama per vieną dieną. Ji tyliai atitolsta – per praleistus pokalbius, per neįvykusius vakarus, per „vėliau“. Bet lygiai taip pat ją galima susigrąžinti – po truputį, sąmoningai, mažais sprendimais.

Nereikia keisti visko iš karto. Kartais pakanka vieno vakaro be telefonų. Vieno žaidimo. Vieno tikro pokalbio.

Ir galbūt būtent nuo šiandien gali prasidėti mažas, bet svarbus pokytis – kelias atgal vienam pas kitą.

KAIP NAUDOTIS KNYGA „NORIU IŠTRAUKTI VISĄ ŠEIMĄ IŠ TELEFONO!“

Šioje knygoje surinkta 365 patikrinti įdomūs žaidimai bet kokiam amžiui ir išsilavinimui. Pavarčiusi ją kiekviena mama greitai suorganizuos nepamirštamą savo dešimtmečio sūnelio gimtadienį, o klasės auklėtojas – Naujųjų metų žiburėlį. Loginiai ir protiniai žaidimai išjudins profesūrą ar tiesiog padės mokytojui padaryti pamoką įdomesnę.

Senieji tradiciniai ir nauji ar iš kitų šalių atkeliavę judrūs žaidimai yra puiki atsvara vis labiau įsigalinčiam pasyviai gyvenimo būdai. Juk kur nors sporto klube minti dviratį yra daug nuobodžiau nei pasportuoti to net nejaučiant – tiesiog žaidžiant. Jau nereikia net sakyti, kad be fizinės naudos apstu ir kitokios – stiprėja ryšiai su žmonėmis, atsipalaiduojama, lavinama reakcija, kaupiamos žinios ar tiesiog nuoširdžiai prisijuokiama. Be to, tai pramoga, kuriai nereikia skirti jokių lėšų, tik šiek tiek laiko.

Kaip naudotis knyga „Noriu ištraukti visą šeimą iš telefono!“? Kad būtų lengviau, šimtai žaidimų surūšiuoti pagal pobūdį. „Apšilimo“ žaidimai skirti išjudinti svečius, nepažįstantiems vieni kitų – susipažinti ar susirasti sau porą. Jais siūloma pradėti vakarėlį. Vėliau įsidrąsinę dalyviai lengviau „pasirašo“ judresniems ar komandiniams žaidimams. Žinoma, niekas nedraudžia tokio žaidimo žaisti ir vakarėlyje!

Skyriuje „Smegenų mankšta“ sukaupti žaidimai, kuriems dažniausiai reikia popieriaus ir rašymo priemonių. Šie žaidimai skirti pasirungti ne tiek žiniomis ir protu, kiek kūrybiškumu ir reakcija, todėl juos galima žaisti bet kur, kur suima nuobodulys – ilgoje kelionėje automobiliu, ligoninės palatoje, stovint ilgiausioje eilėje ar tiesiog tinginiaujant paplūdimyje.

Be muzikos sunku įsivaizduoti kokį nors renginį, ar tai būtų gimtadienis, ar kokia šventė. O kur muzika, ten galima prigalvoti aibę žaidimų. Visi jie – „Muzikinių žaidimų“ skyrelyje.

Daugiausia žaidimų susiję su kokia nors – aktyvesne ar pasyvesne – veikla. Atsižvelgiant į žaidžiančiųjų pasiryžimą pajudėti, išskirti trys – pasyvių, vidutiniškai aktyvių ir aktyvių – žaidimų skyriai. Renginio organizatorius, sėkmingai derindamas lėtesnius ir greitesnius žaidimus, neleis dalyviams pervargti ir išsikvėpti.

Atskirai išskirti komandiniai žaidimai. Jie labai tinka tada, kai žaidėjai nediršta varžytis asmeniškai. Tas ypač pasakytina apie vaikus... ir apie poras. Komandiniuose žaidimuose labai ryškus bendrumo jausmo elementas. O azartas juos žaidžiant išauga kvadratu.

Sakoma, jog žaidimams amžius nesvarbu: juos gali žaisti ir trejų metų vaikas, jei tik supranta taisykles, ir garbus senjoras. Vis dėlto kai kur nurodyta, jog žaidimai skirti suaugusiems. Kodėl? Tai žaidimai, kuriuose yra šioks toks erotinis elementas arba kurie yra susiję su galimu, bet nebūtinu alkoholio vartojimu. Tokie žaidimai bus pažymėti raide S.

Daugumą knygos „Noriu ištraukti visą šeimą iš telefono!“ žaidimų galima žaisti namuose, tik keliolikai prireiks didesnės erdvės. Prie kiekvieno žaidimo paprastai ir aiškiai nurodyta, kokio jis pobūdžio, kiek žmonių gali jį žaisti ir kokio reikės rekvizito. Į reikalingų daiktų sąrašą reikia žiūrėti kūrybiškai: daug nurodytų daiktų galima pakeisti panašiais, kurie po ranka, pavyzdžiui, skrybėlę puikiausiai atstos nepermatomas indas ar pintinė. Kaip įsitikinsite, daugumai žaidimų reikia tik... fantazijos, geros nuotaikos ir noro!

Linkiu smagių akimirkų žaidžiant!

Sudarytoja

„APŠILIMO“
ŽAIDIMAI

KAS AŠ?

Žaidimo tikslas. Sužinoti savo naująją tapatybę.

Žaidimo tipas. Pasyvus.

Žaidėjų skaičius. Nesvarbu.

Reikia. Žiogelių, popieriaus.

Taisyklės. Kiekvienam dalyviui ant nugaros prisegamas lapelis su kokio nors garsaus žmogaus ar personažo vardu. Žaidėjai turi išsiaiškinti, kas jie tokie, klausinėdami vienas kito, bet į klausimus galima atsakyti tik „taip“ arba „ne“.

Kitas variantas sėdint prie stalo: užrašyti vardus ant popierinių karūnų ir susegus uždėti kiekvienam svečiui ant galvos, kad visi kiti matytų, o jis pats – ne.

PADAINUOKIM

Žaidimo tikslas. Surasti antrąją dueto pusę.

Žaidimo tipas. Pasyvus.

Žaidėjų skaičius. Nesvarbu.

Reikia. Popieriaus lapelių.

Taisyklės. Ant atskirų popieriaus lapelių surašykite vieną ar dvi populiarių dainų eilutes. Turi būti po du kiekvienos dainos lapelius. Lapeliai išdalijami dalyviams. Gavęs dainos ištrauką dalyvis perskaito ją ir eina ieškoti asmens, kurio lapelyje tos pačios dainos tęsinys arba pradžia. Kai abu dueto nariai susitinka, gali sudainuoti dainą ar jos posmą iš lapelio. Jei dalyvių skaičius nelyginis, galima paruošti trio lapelį.

LAGAMINAS

Žaidimo tikslas. Įsiminti ilgėjantį lagamino turinio sąrašą.

Žaidimo tipas. Pasyvus.

Žaidėjų skaičius. Nesvarbu.

Taisyklės. Tai atminties žaidimas, kai žaidėjams tenka kartoti vis ilgesnį daiktų, kuriuos susikrauna keliaudami į egzotišką šalį, sąrašą. Pirmasis žaidėjas sako kažką panašaus: „Susikroviau lagaminą, įsidėjau...“ Antrasis tęsia: „Susikroviau lagaminą, įsidėjau trylika batų raištelių, unitazo dangtį su mėlynomis žuvytėmis ir sidabrinį mobilųjį telefoną su 10 megabaitų atminties.“ Trečias priduria savo: „Susikroviau lagaminą, įsidėjau trylika batų raištelių, unitazo dangtį su mėlynomis žuvytėmis, sidabrinį mobilųjį telefoną su 10 megabaitų atminties ir baltojo agato karolius su korneolio intarpais.“ Žaidimas tęsiasi tol, kol kas nors pamiršta seką. Tas žaidėjas iškrenta iš žaidimo, o kiti vardija savo lagamino turinį toliau. Laimi tas, kuris neužsikirsdamas išvardija visus supakuotus daiktus. Nuo šiol galite jam patikėti sukrauti lagaminus prieš kelionę.

ATSPĖK SVORĮ

Žaidimo tikslas. Kuo tiksliau iš akies nustatyti įvairių daiktų svorį.

Žaidimo tipas. Pasyvus.

Žaidėjų skaičius. Nesvarbu.

Reikia. Įvairių buities daiktų, buitinių svarstyklių.

Taisyklės. Surinkti keletą kasdieninių buities daiktų: keptuvę, pagalvę, samtį, pieštuką, raktų ryšulį ir pan. Juos pasverti svarstyklėmis ir susirašyti svorius. Visus daiktus sudėti ant stalo ir leisti žaidėjams iš akies nustatyti jų svorį. Kad būtų lengviau, galima leisti daiktus pakiloti. Laimi žaidėjas, tiksliausiai pasvėręs be svarstyklių.

KIEK?

Žaidimo tikslas. Iš akies pasakyti kuo tikslesnį įvairių daiktų skaičių.

Žaidimo tipas. Pasyvus.

Žaidėjų skaičius. Nesvarbu.

Reikia. Įvairių kasdieninių daiktų.

Taisyklės. Žaidėjams parodomi buityje naudojami daiktai. Neliesdami jų žaidėjai turi atsakyti į klausimus, susijusius su tais daiktais.

Klausimai gali būti tokie:

Kiek puslapių šioje knygoje?

Kiek saldinių saldaininėje?

Kiek sąvaržėlių šioje krūvelėje?

Kiek degtukų pradėtoje dėžutėje?

Kiek kortų šioje nepilnoje malkoje?

Kiek šampano šioje taurėje?

Kiek kompaktinių plokštelių šioje krūvelėje?

Laimi tas, kuris nurodo daugiausia tiksliausių atsakymų.

KLAUSIMAI - ATSAKYMAI BULGARISKAI

Žaidimo tikslas. Nesupainioti atsakymų ir gestų.

Žaidimo tipas. Pasyvus.

Žaidėjų skaičius. Nesvarbu.

Taisyklės. Kaip žinia, dauguma pasaulio žmonių sutikdami linkteli galvą, o prieštardami ją purto. Bulgariai daro atvirkščiai. Žaidėjai turės tapti bulgarais ir atsakinėti į vedėjo klausimus, palydėdami atsakymą atitinkamu judesiu: jeigu „taip“ – purtys galvą, jeigu „ne“ – linksės. Vedėjas pateikia įvairius klausimus, o žaidėjai visi kartu atsakinėja. Tie, kurie susipainioja, iškrenta iš žaidimo. Laimi paskutinis „bulgaras“.

AŠ MĖNULIS, TU ŽVAIGŽDĖ

Žaidimo tikslas. Sugalvoti susijusią sąvoką ir užimti vietą.

Žaidimo tipas. Pasyvus.

Žaidėjų skaičius. 6 ir daugiau.

Reikia. Kėdžių (dviem daugiau nei žaidėjų).

Taisyklės. Visi, išskyrus vieną žaidėją, susėda ant rateliu sustatytų kėdžių. Rato viduryje stovi trys kėdės, ant vienos iš jų sėdi „kažkas“. Jis sako, pvz., „Aš esu kaulas.“ Žaidėjas iš rato, greitai sugalvojęs tinkantį žodį, sėdasi greta „kaulo“ ant kėdės ir sako: „Aš esu šuo“, o antras žaidėjas gali pasakyti, pvz., „Aš esu mėsa.“ „Kaulas“ turi pasirinkti kurį nors vieną iš prisėdusiųjų ir abu grįžta į ratą. Likęs, šiuo atveju „mėsa“, laukia naujų narių. Šalia jo gali prisėsti „vilkas“ ir „iešmas“... Visi žaidėjai sprendžia, ar sugalvotas žodis tikrai dera į porą. Žaidžiama, kol atsibosta.

Skaitykite likusius
236 iš **256** puslapių,
įsigiję šią knygą

www.obuolys.lt

KITI KNYGŲ FORMATAI:



klausykla.lt

**Audio
knyga**



**Elektroninė
knyga**



Ar jums pažįstamas jausmas, kai visi namuose, bet kiekvienas atskirai?

Kai vakarai praeina tyliai, įsikniaubus į ekranus. Kai pokalbiai sutrumpėja iki „kaip sekėsi?“ ir „gerai“. Kai norisi būti kartu... bet nežinote, nuo ko pradėti.

Ši knyga gimė iš labai paprasto, bet šiandien vis svarbesnio noro – susigrąžinti gyvą bendravimą ir „ištraukti“ šeimą iš telefonų.

Tai ne pamokymai ir moralai, ne dar vienas priminimas, kad „reikia mažiau laiko praleisti ekranuose“. Tai pavargusiems tėvams, kurie nori daugiau ryšio, šeimoms, kurios pasiilgo bendro juoko, ir visiems, kurie jaučia, kad „kažko trūksta“, bet dar nežino, kaip tai susigrąžinti, skirti 365 šaunūs žaidimai, kurie padės:

- ♦ ištraukti vaikus (ir suaugusiuosius!) iš ekranų be kovos,
- ♦ sukurti tikrą, gyvą bendravimą,
- ♦ paversti paprastą vakarą nepamirštamą laiką kartu.

Čia rasite:

- ✓ greitus žaidimus, kai turite tik 10 laisvų minučių,
- ✓ aktyvias veiklas energijai išlieti,
- ✓ kūrybinius ir protinius iššūkius,
- ✓ juokingas, netikėtas, įtraukiančias užduotis visai šeimai ar draugų susibūrimui.

Svarbiausia – jiems nereikia pasiruošimo. Nereikia brangių priemonių. Dažniausiai pakanka to, ką jau turite namuose, geros nuotaikos ir šiek tiek noro būti kartu.

Nes tikras ryšys neatsiranda savaime. Jį reikia kurti.

O kartais tam pakanka vieno paprasto dalyko – pradėti žaisti.




Skaityk.
Komentuok.
Sek.
linktr.ee/obuolys.lt

