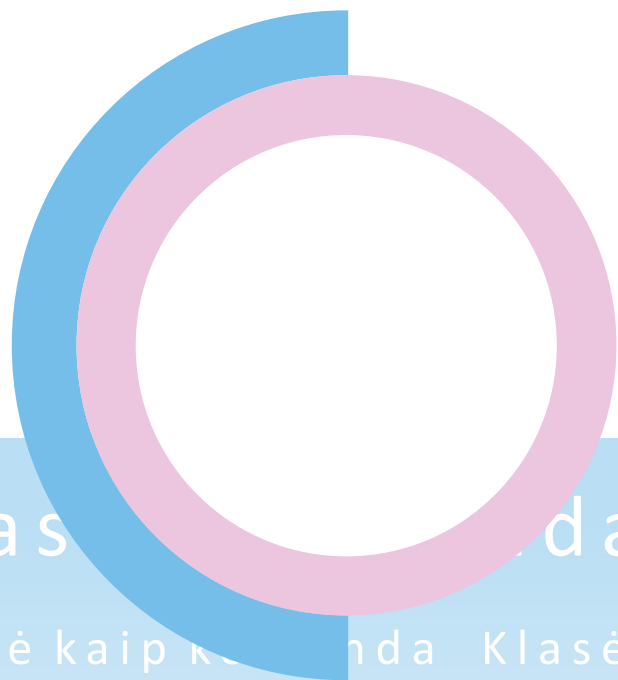




Klasės valandėlė vyresnių klasių mokiniams

Klasė kaip komanda

Pastaba. Užsiėmimai lauke

Klasė kaip komanda Klasė kaip komanda

Klasė kaip komanda Klasė kaip komanda Klasė kaip komanda

Klasė kaip komanda Klasė kaip komanda

Klasė kaip komanda Klasė kaip komanda Klasė kaip komanda

Tikslai:

1. **Tobulinti** bendradarbiavimo įgūdžius.
2. **Skatinti** suvokimą apie komandos kaip vieno svarbą veiklos rezultatams.
3. **Ugdyti** empatiškumą.
4. **Skatinti** asmeninę atsakomybę už komandos veiklą ir jos kokybę, pasiekimus ir pralaimėjimus.



Žaidimas klasės valandėlės lūkesčiams nustatyti

Ant žemės pakankamais atstumais išdėliojamos kortelės su užrašais ir vaizdais: *klasė, sala, arena, kavinė, teatras, vaistinė*. Reikia atsistoti prie vieno paveikslėlio arba tarp vieno ir kito.

- **Vaistinė:** atvykome sužinoti receptą, kaip ką nors išspręsti, pasveikti.
- **Klasė:** įsivaizduojame griežtą veiklą, kad mokytojai vertins, daug reikalaus, bus įtempta aplinka.
- **Sala:** norime pabūti vieni, pailsėti, pabėgti nuo išorinio pasaulio.
- **Arena:** priimti iššūkį, nugalėti, išbandyti save.
- **Kavinė:** pabūti draugijoje, pailsėti, atsipalaiduoti.
- **Teatras:** parodyti, įvertinti save, įgyti naujų vaidmenų, pasirodyti, būti dėmesio centre.



Žaidimas su antklode „Atpažinimas“

Mokiniai padalijami į dvi grupes, tarp kurių ištempta antklodė taip, kad viena grupė nematytų kitos. Dalyvis iš grupės sėdasi veidu į savo grupės narius, nugarą su kitos komandos atstovu. Grupė gestais, nesakydama nė žodžio, turi paaiškinti, kas sėdi už nugaros, padeda atspėti sėdinčiojo vardą. Kas greičiau atspėja, tas į savo komandą parsiveda sėdintį priešingos komandos narį.



Žaidimas „Sala“

Ėjimas tiltu per šokolado upę. Dalyviams duodama po pėdos dydžio lentelę. Ant žemės paklojama starto virvė. Visi nariai turi sugalvoti, kaip pereiti upę nepadėjus kojos ant žemės ir nepalikus lentelės, nepaliestos ranka ar koja. Turi būti nuolatinis kontaktas su lentute ir žmogumi. Žaidėjui koja palietus žemę visa komanda grįžta atgal. Palikus nepaliestą lentelę ši nuskęsta (yra paimama). Į kitą krantą turi pereiti visi grupės nariai. Kitas krantas vadinamas sala (iš virvės padarytas apskritimas, iš kurio negalima išlipti, kol visi nariai nėra saloje).



Žaidimas „Šešiakampė žvaigždė“

Visiems dalyviams užrišamos akys, sustojama ratu. Rato viduryje padedamos dvi virvės, iš kurių nematančiai komandai reikia sudėti šešiakampę žvaigždę.



Žaidimas užrištomis akimis

Susiskirstoma poromis, vienam skarele užrišamos akys. Ant žemės išmėtomi maži minkšti kamuoliukai. Matantysis neliesdamas neregio turi paaiškinti, kur eiti, kad rastų kamuoliuką. Radusysis aiškina, kur yra kitas aklasis, sako, kada mesti, kad pataikytų. Jei pataiko į kitą nematantį, pora keičiasi pozicijomis.

Neregys atsiriša akis, o aiškinantysis užsiriša.



Žaidimas su žiogeliais „Kas daugiau?“

Visi sustoja ratu, kiekvienam duodama po tris žiogelius (skalbinių segtukus). Dalyviai juos prisisega prie rūbų. Suskaičiavus iki trijų, vieni iš kitų turi atimti kuo daugiau žiogelių ir patys juos prisisegti. Baigus žaisti suskaičiuojama, kas žiogelių turi daugiausiai.



Žaidimas su žiogeliais „Kas mažiau?“

Visi sustoja ratu, kiekvienam duodama po tris žiogelius (skalbinių segtukus). Dalyviai juos prisisega prie rūbų. Suskaičiavus iki trijų, reikia kuo daugiau žiogelių prisegti kitiems, t. y. spėti jais atsikratyti. Baigus žaisti suskaičiuojama, kas žiogelių turi mažiausiai.



Žaidimas grupės emocinei savijautai atskleisti

Išdalijamos kortelės su užrašais. Mokinys turi pasirinkti ir apibūdinti kitą narį.

**Užrašai
gali būti:**

- globojantis žmogus;
- kas skatino užsiėmimo metu;
- asmuo, teikiantis pasitikėjimo;
- gerų idėjų turėtojas;
- geriausią pasiūlymą pateikė;
- išlaikantis emocinę pusiausvyrą ir t. t.



Žaidimas „Jausmų ratas“

Grupė susėda ratu. Viduryje išdėliojamos įvairios atvirutės su vaizdeliais, abstrakcijomis ar kt. Kiekvienas narys pasiima labiausiai jo jausmus atitinkančią atvirutę. Vėliau aptariami mokinių pasirinkimai.

Ačiū už dėmesį!