



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

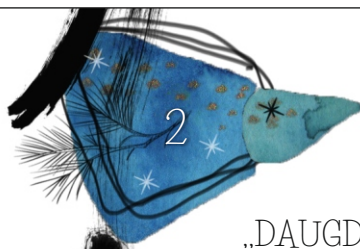
24

„ŠEIMOS FIGŪRĖLĖ”

Jūsų šeima unikali ir vienintelė tokia pasaulyje. Netikite? Pabandykite kartu nulipdyti bendrą šeimos figūrėlę ir pamatysite, kad tokios daugiau planetoje nėra.

1

Ir ką manote?



„DAUGDAIKTIS”

Rato centre padėkite kažkokį daiktą. Tada kartu sugalvokite kiek įmanoma daugiau šio daikto panaudojimo būdų, išskyrus tikrąjį. Paskui po vieną suvaidinkite šio daikto panaudojimo būdą (iš paminėtų), o kiti šeimos nariai turi atspėti kas tai.

Ir kaip sekėsi?



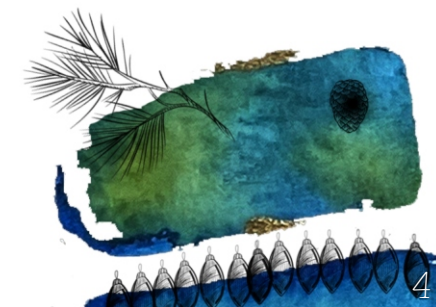
„BALIONAS ORE”

Užduotis šeimai - išlaikyti balioną ore nenukritus.

Koks jūsų rekordas?

JEIGU BŪTUM GYVŪNAS, KAS BŪTUM?

Paimkite didelį popieriaus lapą. Pirmasis žaidėjas nupiešia savo pasirinkto galvą ir užlenkia, antrasis - savojo kaklą ir pečius, trečiasis - krūtinę, rankas ir t.t. Pažiūrėkime koks gyvūnas būtų jūsų šeima!



KURIAME RITMĄ KARTU

Pirmasis pradeda ritmą (pavyzdžiui, suploja du kartus ir trinkteli į stalą). Tada sekantis prisijungia ir pabaigoje prideda naują judesį. Taip sukate ratu ir sukuriate šio nuostabaus vakaro ritmą.

Gal jūsų kūrinys turi pavadinimą?

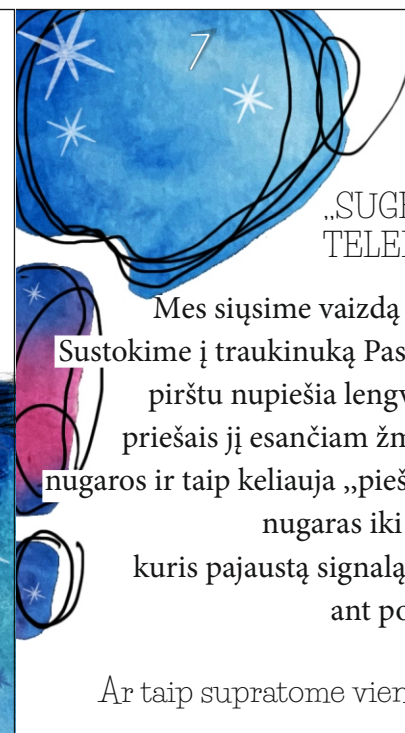


Ir kaip sekėsi?

3 GERI DALYKAI, NUTIKĘ ŠIĄ SAVAITĘ

Kiekvienas ratu atsako į klausimą ir paaiškina kodėl.

Ir kaip sekėsi?



„SUGEDES TELEFONAS”

Mes siūsimė vaizdą - piešinį! Sustokime į traukinuką Paskutinytis pirštu nupiešia lengvą piešinį priešais jį esančiam žmogui ant nugaros ir taip keliauja „piešinys” per nugaras iki pirmojo, kuris pajausta signalą nupiešia ant popieriaus.

Ar taip supratome vienas kita?

KĄ TURIME BENDRO

Susėskime ratu ir pabandykime atrasti 5, o gal 10 dalykų, kurie sieja visus dalyvius (pvz.: visi gyvename vienuose namuose).



Ir kaip sekėsi?

CITRINŲ LIMONADAS

Pirmasis žaidėjas pasidalina savo „citrina“ - kažkokiu nelaimingu atsitikimu šią savaitę, o žaidėjas iš dešinės iš tos citrinos



10

„AŠ TAVO AKYS,
TU - MANO RANKOS“

Susėskime poromis, surėmę nugaras. Vienas turi kokio nors pastato piešinį, o kitas - kaladėles. Žaidėjas su piešiniu aiškina žaidėjui su kaladėlėmis, kaip sudėlioti kaladėles, kad gautųsi paveiksle parodytas statinys.

Ar taip supratome vienas kita?

„RAIDĖS,
ŽODIS,
SAKINYS“

Sugalvokite po raidę. Tada žodį, kuriame būtų visų dalyvių sugalvotos raidės. O tada - sakinį - palinkėjimą šeimai, kuriame būtų tas žodis.

11

„KOMPLIMENTAI“

Ant vieno žaidimų kauliuko užrašome šeimos narių vardus, ant kito - padrąsinančius, gražius žodžius (pvz.: drąsus, stiprus, meilus ir pan.).

12



„SUVAIDINTA EMOCIJA“

Kiekvienas dalyvis pasirenka skaičių (nuo 1 iki 5). Pirmas dalyvis uždaro duris, tada jas atidaręs turi suvaidinti situaciją (pagal skaičių). Kiti dalyviai bando atspėti ir kartu vaidinti situaciją. Po to, seka antrasis dalyvis ir t.t.

Yra papildoma kortelė su situacijomis

„SUVAIDINTA EMOCIJA“ situacijos

1. Įeini į kambarį ir supranti, kad kiti čia ruošiasi padaryti tau gimdatienio staigmeną.
2. Ant savo kompiuterio pamatai didžiulį tarakoną.
3. Tau kilo pati geriausia idėja pasaulyje.
4. Dabar savo kišenėje radai maišelį saldainių.
5. Pro langą pamatei, kad artėja didžiulis uraganas.

„FIGŪROS“

Ant popieriaus lapo nupiešta skirtingų figūrų seka, dalyviai turi jos nematyti. Lapas užverčiamas. Žaidėjams duodama laiko susiderinti savo veiksmus, nes vėliau kiekvienas galės pasižiūrėti tik vieną kartą į nupieštas figūras. Kalbėtis bus draudžiama. Po to kartu turėsime nupiešti figūrų seką.

Ar pavyko?



„DEGTUKAI“

Kiekvienas popieriaus lape nupiešiamą formą, kurią norėtume dėlioti iš degtukų. Tada eilės tvarka dedame po vieną degtuką, dėliodami bendrą figūrą. Palyginkime tą formą, kurią sukūrėme su ta, kurią norėjome sukurti.



„DOVANA TAU“

Dovanos visada sušildo atmosferą, pakelia nuotaiką. Tad sukurkime vienas kitam po dovanėlę!

Pažvelk kas sėdi tavo dešinėje, pagalvok, kas jam (jai) galėtų patikti ir tai nulipdyk.



Kaip jaučiatės?

16

„NUSIŠYPSOK“

Pasigaminkite šeimos fotografijų: įsivaizduokite, kad esate patys laimingiausi pasaulyje. Kaip atrodo ta akimirka? Tokie kadrai lieka ne tik širdyje, bet smagu ir kur ant sienos pasikabinti.



17

ŽMOGUS + ŽMOGUS

Atliksime keletą sujungimų. Vedėjas pasako kažkokias dvi kūno dalis, kurias reikia suliesti viena su kita. Žaidžiame poroje, tad dalyviai jungiasi vienas su kitu.



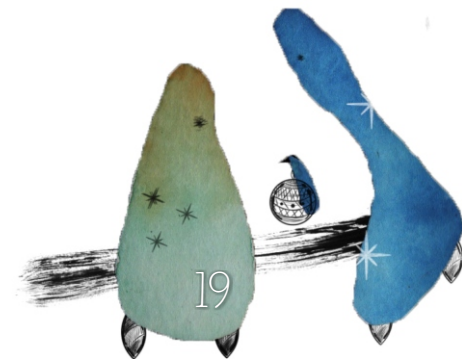
18

Ir kaip sekėsi?

„ISTORIJA“

Sukurkite istoriją apie savo šeimą. Privaloma panaudoti žodžius: *vafLIAI, kartu, žaisliukas, laimingi, tamsa, kakava, šeima, klausytis.*

Taigi: „Kartą... Ir tada... O tada... Kol galiausiai.. Ir nuo tada visada...“



19

„PADĖTI KITIEMS“

Užduotis - pereiti kambarį su servetėle ant nosies, ji negali nukristi! Nukritus servetėlei dalyvis sustingsta ir laukia kol jam padės draugas užsidėti servetėlę.

Svarbu - visi dalyviai turi pasiekti finišą!



20

Ar pavyko?

„KO NEBUVO?“



21

Į dėžutę įdedame 8 įvairius daikčiukus. Dalyviai po vieną ikiša ranką į dėžutę ir rankomis „apžiūri“ juos. Apėjus ratui, vedėjas įdeda papildomus 2-4 daikčiukus. Traukia po vieną ir rodo dalyviams, klausdamas ko nebuvo dėžutėje. Dalyviai turi tarpusavyje nuspręsti, kurių daiktų jie nelietė.

„ŠEIMOS PULSAS“

Visi stovime ratu, susikibę rankomis, tėtis ar mama pradeda siųsti pulso signalą (rankos paspaudimas). Jis turi apkelti ratu iki pirmojo dalyvio. Nuimamas laikas per kiek laiko pavyko. Galima keisti pulso dažnį.

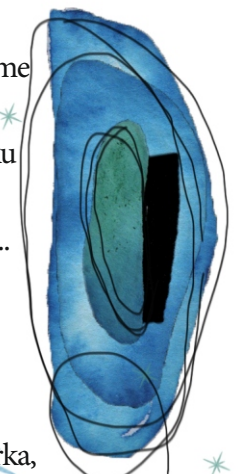


22

Ir kaip sekėsi?

„TIK KARTU MES ŠEIMA“

Kai norime padėkoti - spaudžiame ranką, kai norime pradėti pokalbį - spaudžiame ranką, kai mums baisu, smagu, sunku ar norisi artumo - spaudžiame ranką... Nusipieškite savo šeimos delnų paveikslą (pieškite delnus vieną ant kito didėjančia tvarka, galima keisti spalvas ir pan.).





24

O KAS TOLIAU?

Labas vakaras. ----- !!

Informuojame, kad iš jūsų namų **dingo gera nuotaika!** Gal ji pasislepė? Gal išgaravo? Gal ją kas pavogė? Kur ji dingo?

Kai namuose nelieka geros nuotaikos visi vaikšto susiraukę, liūdni ir nelaimingi. Kai nėra geros nuotaikos - nesinori nei kalbėti, nei klausyti. Baisu!

Mūsų duomenimis **turite du variantus:**

1. laukti kol gera nuotaika pati sugrįš;
2. išmokti susikurti gerą nuotaiką patiems.

Girdėjome, kad esate nepaprasta šeima, tad manome, kad tikrai nelauksite rankų sudėję ir pasirinksite iššūkių kupiną kelią. Tad siunčiame jums veiksmų planą (dėl visa ko :))

Plane **rasite 24 smagias užduotis**, kurias reikės atlikti kasdien visai šeimai kartu.

Ir kas žino, galbūt **Kalėdų rytą įvyks stebuklas** ir geroji nuotaika grįš pas jus į namus. O svarbiausia, jūs žinosite 24 būdus kaip ją susigrąžinti!

Tad sėkmės.

P.S. Elf_2023 komanda