

Komandinis žaidimas



Duomenys:

- 7-14 metų
- iki 15 dalyvių
- 2 vadovai ir 4 pagalbininkai
- apie 30-40 min

Medžiagos: - medžiaga, - medžiaga, - medžiaga, - medžiaga, - medžiaga, - medžiaga:

- 20 šalikų
- 4 ausų kištukai
- 1 ilgas strypas
- 1 trumpas strypas
- 2 vėliavėlės
- 2 morzės abėcėlės ženklai
- 2 tentai
- žibintas
- švilpukas
- virvės
- 2 metaliniai kuolai

Žaidimo tikslas - kiekvienam dalyviui suvaidinti fizinę negalią turintį asmenį. Vaikai turi žaisti kaip komanda ir valdyti užduotis. Vaikams suteikiami tokie vaidmenys: bėgti kurį nors būdais, su užrišta ranka, užrištomis akimis ir užrišta koja.

Žaidimą sudaro 5 postai .

Postas Nr. 1 - dvi sijos yra padėtos kaip sėpuoklės paimtos ir tikslas yra visiems praeiti be asmens, kuris žaidime vaidina luošį.

Postas Nr. 2- Pagalbos šauksmas: grupė pasidalija į dvi dalis. Vienas susitinka su kitu per atstumą vienas nuo kito vaikai gauna morzės abėcėlę. Viena grupės pusė gauna žibintą ir švilpuką. Tikslas - grupei, turintį žibintą ir švilpuką, iškviešti pagalbą, skelbiant SOS signalą Morzės abėcėle. Kita grupės pusė turi išsiaiškinti, kokį signalą jie gauna.

Postas Nr. 3. Naudodami virves, vėliavas ir brezentą, padarykite kliūčių ruožą, kurio tikslas - visiems įveikti kliūtis.

Postas Nr. 4- Metalinio Hula Hoop lanko traukimas: tikslas - kad visi dalyvautų, bet asmuo, kuriam surišta ranka, naudoja tik vieną ranką. Tas, kuriam uždėti ausų krapštukai, nekalba ir su juo bendraujama tik ženklais. Tas, kuriam surišta koja, naudoja tik kitą koją, o tas, kuriam užrištos akys, nežiūri ir jam reikia padėti. Nuo vieno virvės galo iki kito turi bėgti perduotas stintas.