



Net 500 žaidimų mažiems ir dideliems



Atsiversk, perskaityk, surink komandą ir žaisk



*Puiki nuotaika, nepamirštami
įspūdžiai ir turiningas laisvalaikis garantuoti!*



*Net 500 greitų ir
lėtų, porinių ir
komandinių, vaikų
ir suaugusiųjų
žaidimų:*

- ✓ gimtadieniui
- ✓ mergvakariui
ar bernvakariui
- ✓ išleistuvėms
- ✓ Naujų metų ar
Kalėdų vakarėliui
- ✓ įmonės vakarėliui
- ✓ vestuvėms
- ✓ klasės žiburėliui
- ✓ darželio šventei
- ✓ klasės draugų
susitikimui
- ✓ giminės sąskrydžiui
- ✓ stovyklai
- ✓ ar tiesiog šeimos
vakarui



OBULYS



**DIDŽIOJI
ŽAIDIMŲ
KNYGA**

DIDŽIOJI ŽAIDIMŲ KNYGA

Sudarė
JURGITA JĖRINAITĖ

Iliustravo
MILDA DERKINTYTĖ



UDK 793
Di93

ISBN 978-609-403-045-1

- © Sudarymas, Jurgita Jėrinaitė, 2009
- © Iliustracijos, Milda Derkintytė, 2009
- © Viršelio dizainas, Andrius Morkeliūnas, 2009
- © UAB MEDIA INCOGNITO, 2009, 2012

TURINYS

Kaip naudotis			
„Didžiaja žaidimų knyga“	15	Domino	37
		Ponas ir ponias	38
		Anoniminis išsiblaškęs	39
		Paštininkas	39
„APŠILIMO“ ŽAIDIMAI		Šuniukas ant pavadėlio	40
Kiek?	20	Pabaik patarę	42
Lagaminas	21	Dingęs svečias	43
Kaukių balius	22	Kaspiniai	43
Kas aš?	22	Zoologijos sodas	44
Porelės	23	Vaiduokliai	45
Oras, žemė, ugnis ir vanduo	24	Atspėk svorį	46
Detektyvai	25	Aš labai mėgstu	47
Gyvačių gaudytojai	25	„Ne“ vakarėlis	48
Aklas šūvis	26	Derlius	49
Vaikų darželis	27	Gyvenimo dainos	50
Dingę daiktai	28	Žodžių asociacijos	50
Pelenės kurpaitė	29	Aš niekada...	51
Padainuokim	29	Naujamečiai pažadai	52
Seka	30	Džiunglės	53
Paukšteliai	31	Antra pusė	54
Amūro strėlės	32	Autografų medžioklė	54
Improvizuotas sveikinimas	33	Pirmas įspūdis	55
Klausimai – atsakymai bulgariškai	34	Surask merginą	56
Mano kaimynas	34	Autografas	56
Mano tėvas pjovė kiaulę	35	Susipažinkime!	57
Aš mėnulis, tu žvaigždė	36	Tikrasis aš	58
Tiesa	37		

SMEGENŲ MANKŠTA

Sufleris	60	Kas pasakė?	88
Telegrama	61	Antraštės	89
Kvadratai	61	Pavadinimai	90
Kategorijos	62	Kas per žvėris	91
Kaskada	63	Aš matau	91
Taškai	64	Žaibiški atsakymai	92
Anagramos	65	Fantazijos skrydis	93
Laivų mūšis	66	Pakaitalas	94
Kokia daina?	67	Kelio ženklai	95
Dainų šarados	68	Mišrainė	96
Reklamos agentūra	70	Rašytojų kalvė	97
Kartuvės	71	Dainos	98
Pseudonimai	72	Mailė yra...	98
Pradedantis poetas	73	Geografija	99
Filmo anonsas	74	Ką jis reiškia?	100
Miestai	75	Spaustuvės klaidos	101
Nebylių patarlės	76	Restoranas	102
Gaublys	77	Dvidešimt klausimų	102
Vardai	78	Bendras vardiklis	103
Reklamos asas	79	Aplinka	104
Skaičiai	80	Beždžionėlė	105
Balionas ore	81	Laimei nelaimei	106
Laimingi skaičiai	82	Užuominos	107
Vizija	83	Šachas ir matas	108
Tarpinės	84		
Kam skirtas?	85	MUZIKINIAI ŽAIDIMAI	
Kas netinka	86	Muzikinės statulos	110
		Muzikiniai skaičiai	110

Bulvė	111	Šokis su bananais	133
Beždžionėlės	112	Šoka visi	134
Aklas dirigentas	113	Atspėk vadovą	135
Pratimai su obuoliu	113	Kupsteliai	136
Muzikinė lazda	114		
Batsiuovys	115	PASYVŪS ŽAIDIMAI	
Bombos siuntimas	116	Miklieji pirštukai	139
Salos	117	Krentantys lapai	140
Kita eilutė	117	Dailininkų artelė	141
Siuntinys	118	Bum!	141
Netikros dovanos	119	Gaisras!	142
Užduotys balionuose	120	Eskizai	143
Arkos	121	Psichiatras	144
Muzikinės kėdės	122	Spėk, kas	146
Ar turi kaimynas	122	Vanago akis	147
Žaisliukai	123	Bučinys	148
Dirigentas	124	Prisipažinimas	149
Muzikiniai šaukštai	125	Kas su kuo ką darė	150
Sniego gniūžtė	125	Įžymybės	152
Kas turi raudoną balioną?	126	Daktaras Džekilas	153
Laukimas	127	Išminčius	154
Kepurės	127	Koks čia garsas?	155
Kaliausė	128	Kas pabučiavo?	156
Pilvo šokis	129	Dingęs daiktas	157
Šokis su žvake	130	Kolektyvinis rašinėlis	158
Muzikinis glėbys	130	Degustatoriai	160
Pliažas	131	<i>Miršim</i>	162
Vienas iš dviejų	132	Aklas dailininkas	162

Mis pasaulis	163	Banditas	188
Milteliai	164	Kurčiai ir nebyliai	189
Juodas Petras	165	Klausimėliai	190
Na, palauk!	166	Sukta vanago akis	191
Siluetai	166	Pelenės	192
Dailės akademija	167	Ruletė	193
Žmonės	168	Klausimai – atsakymai	194
Zoologijos sodas	169	Išpažintis	197
Vergų aukcionas	170	Testas	198
Autoportretas	171	Blefuotojų klubas	199
Tikra tiesa	172	Rajūnas	200
Veidai	173	Podiumas	201
Nykščio konkursas	173	Seniausias pinigas	202
Palyginimai	174	Kuodeliai	203
Akmuo, popierius, žirklys	175	Liūdniausias	203
Kas? Kur? Kada?	176	Linksmieji klausimėliai	204
Kieno paslaptis?	177	Barbarisų čiulpinėtojas	205
Ar kada nors...	178	Sugedęs telefonas	206
Aukcionas	180	Sugedęs telefonas 2	207
Smaližiai	181	Šuns nosis	208
Mažutis	182	Šešėliai	209
Kaip tavo?	183	Kalėdinės dovanos	210
Gyvulių ūkis	184	Dėmesys	211
Išdurta akis	185	Uždrausta raidė	212
Aukščiausias laipsnis	186	Paskalos	213
<i>Skitliai</i>	187	Kur yra?	214
Portretas	188	Pele, pele, pas ką žiedas žydi?	216

VIDUTINIŠKAI IR MAŽAI AKTYVŪS ŽAIDIMAI

Neregijų žygis	218	Kiškučiai	236
Žiedas ant virvės	218	Bokštai	237
Obuolių žvejojimas	219	Šarados	238
Lobio ieškojimas	220	Surask antpirštį	239
Vargšas kačiukas	221	Dar plius vienas	239
Žaidimų automatas	222	Šešėlių teatras	240
Žuvis ir varlė	223	Programos	241
Pogrebnojai	223	Kaip nurodo žodis	242
Dalybos	224	Mano vardas...	243
Silkės statinėje	225	Statulos	243
Saimonas sako	225	Scenaristai	244
Riešutavimas	226	Dramos būrelis	245
Laivai	227	Kokia mano profesija?	245
Grybautojai	228	Aukštyn, Dženkinsai!	246
Šiukšlių dėžės krepšinis	229	Pakeisti vardai	248
Kliūčių ruožas	230	Juosta	248
Akla višta	231	Aistra	249
Ieva ir Adomas	231	Laiškanešys	250
Aklos pelytės	232	Siuvinys	251
Lopšelis	232	Degtukų bokštas	252
Velykinės lenktynės	233	Pabučiuok, kiaulyte	252
Centrinis paštas	234	Garsu tylu	253
Raganos medžioklė	235	Meilus bučinys	254
Senelio pėdomis	235	Jeigu taip nori	255
Poros	236	Satrebla	256
		Žirnių rinkėjai	256
		Žudikas tamsoje	257

Siunčiu paštą	258	Neregio lazdelė	285
Bitės	259	Kaspinėliai	285
-iausiam	260	Dovanų dalybos	286
Banga	261	Tikras vyras / tikra moteris	287
Ciklopas	262	Kur bananas?	288
Serijinė žmogžudystė	263	Kuris palietė?	288
Minutės kelionė	264	Pagaliukas skylėje	289
Lynas	265	Muziejus	290
Atradėjas	265	Tiesa – draša su balionais	292
Žvejyba su žiedais	266	Aklas vairuotojas	294
Laimingos šeimos	267	Aklas pasimatymas	295
Kas nupieš akį?	268	Pasaka	296
Liūtas ir tigras	269	Upeliukas	298
Balionai nugalėtojai	270	Aprenk damą	299
Raketa į Marsą	271	Meilės statula	299
Tvenkinys	272	Ugniagesiai	300
Dovana ant virvelės	274	Gimdymo namai	301
Paršiukų lenktynės	275	Didysis mongolas	302
Taiklus šūvis	276	Nėštukės	303
Segtukai	277	Kraštinė riba	304
Siaubo filmas	278	Karvutė	304
Suoliukas parke	278	Vištos koja	305
Vyšnaitė	279	Kur daktariška dešra?	306
Spurgų medis	280		
Sušalę marškinėliai	281		
Bučiniai	282		
Sukvyk, paršiuk	283		
Mediniai šaukštai	284		
		AKTYVŪS ŽAIDIMAI	
		Ten, kur teka upė Nilas	308
		Lapė ir žąsys	309
		Kengūros	310

Aklos meškos	310	Lapė ir skepetėlė	330
Baliono sprogdinimas	311	Kamuolys langelyje	331
Lenktynės su bulvėmis	312	Varnos kiaušiniai	332
Trečias bėga	313	Gordijaus mazgas	333
Kiek valandų, vilke pilke?	314	Šuniukas	334
Nusipirk skardinę	315	Virvė	334
Gervių lenktynės	315	Šaukštai	335
Kareivinės	316	Sugauk lazda	336
Judinkis	316	Šaukštas po šaukšto	337
Balionų mūšis	317	Pagauk balioną	337
Lenktynės su stikliniais rutuliukais	318	Šokolado lenktynės	338
Riešutai ir obuoliai	319	Bananų ritulys	339
Labas rytas, ponias	319	Žąsis	340
Varlytė	320	Garvežys	340
Katė ir pelė	320	Riteriai, arkliai ir ginklanešiai	341
Lenktynės su apelsinu	321	Žonglieriai	342
Drabužinė	322	Maišeliai	343
Plunksna	323	Spąstai	343
Persirengti!	324	Pagriebk prizą	344
Sėdynė	324	Imtynės dėl batų	344
Karšti skaičiukai	325	Bulvinukai	345
Lėkštės sukimas	326	Pamerk man	346
Veju veju kamuoliuką	327	Pavyk kamuolį	346
Kopūsto gynėjas	327	Limbos	347
Kojinės	328	Batų saugotojas	348
Obuoliai ant virvelių	329	Kamuoliukas ore	349
Plunksnelė	329	Zoologijos sodas	349
Žvejyba	330	Kalinių vadavimas	350

Žeberklas	351	Kas už nugaros?	373
Perduok kitam	352	Corog-bombog	374
Žuvys ir tinklas	352	Sugauk kamuoliuką	376
Mėnulis	353		
Rangai	354		
Buteliai	355	KOMANDINIAI ŽAIDIMAI	
Aš myliu kaimyną	355	Ritulys su šluota	378
Ledinės liestynės	356	Auksinis raktelis	379
Ligonių liestynės	357	Aštuonkojų lenktynės	379
Pokšt!	357	Grandinė	380
Kieno virvė?	358	Stalo tenisas su šiaudeliu	381
Vandens kamuoliukai	359	Apelsino siuntimas	382
Raudonas ir mėlynas kamuoliukai	359	Žmonės-gyvatės	382
Skaičiai ir raidės	360	Kiaušinio mėtymas	383
Gražiausių kojų rinkimai	361	Keturkojės lenktynės	384
Balionių ritulys	362	Lėktuvėliai	385
Užmink tigrui ant uodegos	362	Pakuotojai	386
Kosmonautai	363	Pirmyn atgal	387
Kelionė per kupstelius	364	Lobis kojineje	388
Skelbiu, skelbiu karą!	365	Ritulys su kepurėmis	389
Meška	366	Didžiosios lenktynės	390
Sugauk ir pabučiuok	366	Krokodilų lenktynės	390
Be vietos	367	Granata	391
Nosies ritulys	368	Persirengėliai	392
Vandens patrankos	369	Arkliukai	394
Ralis	370	Servetėlės kelionė	394
Varlė	371	Kortos dvynės	395
Mama, galima?	372	Padavėjas	396
		Segtukai butelyje	397

Švilpikų lenktynės	398	Nosių estafetė	421
Lenktynės su omletu	399	Višta	421
Patarlių šarados	400	Vestuvinė suknelė	422
Banano siuntimas	400	Vandens lenktynės	423
Didžiosios plunksnų lenktynės	401	Geros ir blogos dvasios	424
Pupų pernešimas	402	Kabadi	425
Tiesa ar melas	403	Tunelis	426
Kūlgrinda	404	Perrisk kamuoliuką	426
10 skirtumų	405	Lenktynės su vatos gumuliukais	427
Greipfrutų lenktynės	405	Lenktynės su segtukais	428
Kūdikio maitinimas	406	Patintero	429
Kambarinis regbis	407	Trikojės lenktynės	430
Kieno koja?	408	Surišta ranka	431
Smaližių lenktynės	409	Baliono tinklinis	431
Karšta bulvė	410	Negyvenama sala	432
Pabaisų kūrėjai	410	Dėlionė	433
Žiedo siuntimas	411	Ledukų lenktynės	434
Perduok butelį	412	Ledų valgymas	435
Mumijos	413	Šimtakojis	435
Drabužių grandinė	413	Balionų sprogdinimas	436
Traukinukas	414	Vikšrelių lenktynės	436
Mazgai	415	Bepročiškos lenktynės	437
Sąvaržėlių grandinė	416	Pervystyk kūdikį	438
Užpūsk žvakę	417	Aklas paplūdimio tinklinis	439
Autobusas	418	Dešinioji ranka	440
Eureka	418	Apsuptas karalius	441
Direktoriai ir sekretorės	419	Vandens balionų tinklinis	442
Žirniukų siurbimas	420	Gaisrininkai	443

Žvejai	444
Daktaras	445
Apvalus kvadratas	446
Tiltelis virš bedugnės	447
Miltų liestynės	448
Lenktynės su spagečiais	449
Užrisk iki smakro	449
Komandinis „Tiesa ir drąsa“	450
Bučiniai tamsoje	453
Avinėliai	454
Profesijos	455
Apelsinų lenktynės	456
Miklūs pirštukai	458
Kur investuoti?	458
Šluotelė	459
Nuskusk balioną	460
Drakono uodega	461
Trikovė	462
Lenktynės susikabinus	463

KAIP NAUDOTIS „DIDŽIAJA ŽAIDIMŲ KNYGA“

Kiekvienam yra tekę būti geresniuose ar blogesniuose vakarėliuose. Ir ilgiausiai atmintyje likę ne tie, kur susirinko daugiausiai svečių, kur buvo skaniausia mišrainė ar kurie vyko prašmatniausioje aplinkoje, o tie, kurie buvo linksmiausi. Smagiai pašokote, skaniai prisijuokėte, susipažinote su įdomiais žmonėmis ir, žinoma, šauniai prisizaidėte. Ši knyga skirta vakarėlio ar renginio organizatoriui, tam, kuriam rūpi, kad svečiams nebūtų nuobodu ir visi ilgai prisimintų susibūrimą. Pagaliau nereikia nė vakarėlio. Juk kiekvienas vaikas, draugams kieme pasakęs: „O gal einam žaisti *Ledines liestynes?*“, taip pat yra organizatorius. Žodžiu, knyga skirta tiems, kurie nori smagiai praleisti laiką, sugalvoję smagų užsiėmimą sau ir kitiems.

Šioje knygoje surinkta 500 patikrintų įdomių žaidimų bet kokiam amžiui ir išsilavinimui. Pavarčiusi ją kiekviena mama greitai suorganizuos nepamirštamą savo dešimtmečio sūnelio gimtadienį, o klasės auklėtojas – Naujųjų metų žiburėlių. 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 pasyviam gyvenimo būdai. Juk kur nors sporto klube minti dviratį yra daug

nuobodžiau nei pasportuoti to net neįsivaikant – 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 prisijuokiami. Be to, tai pramoga, kuriai nereikia skirti jokių lėšų, tik šiek tiek laiko.

Kaip naudotis *Didžiąja žaidimų knyga*? 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 įsitrausinę dalyviai lengviau „pasirašo“ judresniems ar komandiniams žaidimams. Žinoma, niekas nedraudžia tokio žaidimo žaisti ir vakarėlio viduryje!

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 žaidžiančių 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 žaidimai neturi amžiaus: 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 *Didžiosios žaidimų knygos* 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 akimirų žaidžiant!

Autorė

„APŠILIMO“

ŽAIDIMAI

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.

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.

KAUKIŲ BALIUS

Žaidimo tikslas.

Atspėti, kas kuo apsimitinėja.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Įvairių personažų kaukių.

Taisyklės. Šį žaidimą geriausia žaisti persirengėlių vakarėlio pradžioje, kai susirenka daug įvairių personažų. Pagrindinė taisyklė – susigalvoti *alter ego*, kitą asmenybę, ir elgtis taip, kaip elgtųsi ji, nors apsirengęs esi visiškai kitaip. Taigi Rožinė Pantera gali kalbėti ir vaikščioti kaip Mardžė Simpson, Simpsonas – kaip lokys, o Cicinas – kaip vampyras. Per pusvalandį kiti žaidėjai turi išsiaiškinti, kas kuo apsimitinėja. Geriausiai įsikūnijęs personažas pelno pagrindinį prizą. Dar galima išrinkti seksualiausią kaukę, baisiausią kaukę, netikėčiausią ar kokią kitą -iausią kaukę.

KAS AŠ?

Žaidimo tikslas.

Sužinoti savo naująją tapatybę.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Žiogelių, popieriaus.

Taisyklės. Kiekvienam naujai atėjusiam svečiui 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.

PORELĖS

Žaidimo tikslas.

Susirasti sielos draugą.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Lyginis.

Reikia.

Nedidelių popieriaus arba kartono kortelių.

Taisyklės. Kas gali būti geriau, nei pradėti vakarėlį susiradus sau antrąją pusę? Iš anksto šeimininkas surašo ant kortelių ar popieriaus gabalėlių garsių porelių vardus. Jų reikia tiek, kiek svečių tikimasi sulaukti. Atvykę svečiai išsitraukia po kortelę su nauju savo vardu. Liveta tuoj skuba ieškoti savo Petro Kazlausko, Peliukas Mikis – Minės, Šrekas – Fionos. Jeigu moterų laukiama daugiau nei vyrų, kortelėje galima nurodyti „O lia lia“ mergaičių, „69 danguje“ tapatybes, jeigu daugiau vyrų – Snieguolės ir septynių nykštukų arba *Saulės kliošo*.

ORAS, ŽEMĖ, UGNIS IR VANDUO

Žaidimo tikslas.

Nesuklysti
vardijant žvėris,
žuvis ir paukščius.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai
aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Kamuolio
(nebūtinai).

Taisyklės. Tai klasikinis žaidimas, padedantis greitai apsiprasti nepažįstamoje kompanijoje. Visi dalyviai susėda ar sustoja ratu. Vienas lieka ratelio viduryje. Jis meta kuriam nors žaidėjui kamuolį (arba parodo į ką nors ranka) ir sako „Žemė“, „Oras“, „Vanduo“ arba „Ugnis“. Išgirdęs „Žemė“ žaidėjas turi pasakyti žvėries pavadinimą, „Oras“ – paukščio, „Vanduo“ – žuvies. O išgirdęs „Ugnis“ turi tylėti. Visi atsakymai turi būti ištarti, kol vedėjas suskaičiuoja iki trijų. Antrą kartą to paties žodžio sakyti negalima. Nespėjęs arba nepataikęs atsakyti žaidėjas iškrenta iš rato. Laimi likęs paskutinis.

DETEKTYVAI

Žaidimo tikslas.

Surasti merginą pagal apibūdinimą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

10 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių, skrybėlės.

Taisyklės. Merginos vakarėlio pradžioje užpildo anketas (ūgis, akių spalva, papuošalai, bateliai, drabužių ar plaukų kirpimas). Labai smagu, jeigu pamini kokį nors ypatingą savo pomėgį ar savybę. Vedėjas sulanksto anketas ir sudeda į skrybėlę. Per pertrauką tarp šokių vedėjas pakviečia vaikus pabūti erkiuoliais puaro ir surasti merginą pagal anketą. Vaikiniai, išsitraukę po anketą, eina ieškoti. Tas jaunuolis, kuris pirmas suranda savo anketos merginą, tampa nugalėtoju. Vaikiniai šoka su surastąja mergina.

GYVAČIŲ GAUDYTOJAI

Žaidimo tikslas.

Surišti kuo ilgesnę virvę.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

10 ar daugiau.

Reikia.

Virvės, žirklių.

Taisyklės. Atkirpkite 60 skirtingo ilgio virvagalių ir išslapstykite po namus. Žaidėjai po du išeina „gaudyti gyvačių“ ir riša jas mazgais vieną prie kitos. Lai mi ta pora, kuri per tam tikrą laiką suriša kuo ilgesnę „anakondą“.

AKLAS ŠŪVIS

Žaidimo tikslas.

Užrištomis akimis nupūsti kamuoliuką nuo stalo.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Stalo teniso kamuoliuko, stalo, raiščio akims užrišti.

Taisyklės. Šį žaidimą galima pasiūlyti pažaisti tuomet, kai dar nesusirinkę visi svečiai ir kažko laukiate. Padėkite stalo teniso kamuoliuką ant stalo krašto. Pasiūlykite jį kam nors nupūsti. Vienas juokas! O dabar pakvieskite savanorį nupūsti kamuoliuką užrištomis akimis. Užrišate jam akis, pastatote nugara į stalą. Po komandos „neregys“ turi žengti 5 žingsnius į priekį, tris kartus apsisukti, grįžti prie stalo ir nupūsti kamuoliuką. Labai dažnai apsisukę žaidėjai praranda orientaciją ir pučia kamuoliuką ten, kur jo niekada nebuvo. O vakarėlis tik prasideda...

VAIKŲ DARŽELIS

Žaidimo tikslas.

Iš vaikiškų nuotraukų pažinti kuo daugiau žmonių.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Svečių vaikystės nuotraukų, popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Svečiai iš anksto paprašomi atsinešti savo vaikystės ar kūdikystės nuotrauką. Visos nuotraukos prismeigiamos prie lentos arba „padžiaunamos“ skalbinių segtukais ant virvės, o prie jų surašomi numeriai. Žaidėjai ant popieriaus lapelių prie numerių turi surašyti savo spėjimus. Laimi tas, kuris pažino daugiausia mažylių. Pastaba: žaidėjai turėtų žinoti vieni kitų vardus.



DINGĘ DAIKTAI

Žaidimo tikslas.

Surasti visą dingusių daiktų sąrašą.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

12 ar daugiau.

Reikia.

Smulkių daiktelių, lipnios juostos ar smeigtukų, rašymo priemonių, popieriaus.

Taisyklės. Šeimininkas paruošia smulkių daiktų sąrašą: pvz., saga, plunksna, sąvaržėlė, gumelė, karoliukas, elementas, trintukas ir pan. Kiekvienas naujai atvykęs svetys nuvedamas į ramų kambarį, kur jam prie drabužių ar kūno pritvirtinamas koks nors daiktas iš to sąrašo. Geriausiai tokioje vietoje, kuri matyti, bet ne iš karto pastebima, pvz., ant diržo, po apykakle. Visiems žaidėjams išdalijamas dingusių daiktų, kuriuos jiems reikės rasti, sąrašas. Jie apieško vienas kitą ir suradę parašo prie sąrašo nurodyto daikto vardą žmogaus, kuris jį slepia. Nugali tas, kuris suranda visas slaptavietes, arba tas, kuris randa daugiausia per penkias minutes.

PELENĖS KURPAITĖ

Žaidimo tikslas.

Surasti savo pelenę arba prinčą.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Batų.

Taisyklės. Atėjus svečiams ir nusiavus, paprašyti vieno bato: moterų – kairio, vyrų – dešinio. Visiems svečiams susirinkus šeimininkas sukrauna paimtus batus kambario centre ir pakviečia kurį nors vaikiną išsirinkti kurpaitę (aišku, ne savo). Kaip ir dera princui, jis turi surasti merginą, kuriai tinka tas batelis. Lyčių lygybės laikais ir pelenėms suteikiama teisė ieškoti savo princo. „Laimi“ tas, kuris paskutinis atranda kurpaitės savininką. Jam suteikiama teisė išgerti šampano (arba sulčių) iš pasirinkto batelio...

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 svečiams. Gavęs dainos ištrauką svečias perskaito ją ir eina ieškoti svečio, kurio lapelyje tos pačios dainos tęsinys arba pradžia. Kai abu dueto nariai susitinka, gali sudainuoti dainą ar jos posmą iš lapelio. Jei svečių skaičius nelyginis, galima paruošti trio lapelį.

SEKA

Žaidimo tikslas.

Nustatyti nurodymų seką.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Prieš vakarėlį surašykite nurodymų virtinę, po vieną žaidėjui. Kiekvienas nurodymas susideda iš dviejų eilučių. Pirmoje yra naujasis „svečio vardas“, antroje – nurodymas, ko ieškoti, pavyzdžiui, „Tu esi supuvęs kiaušinis. Rask arbatos maišelį.“ Seką baigia lapelis su nurodymu: „Surask supuvusį kiaušinį.“ Žaidėjai gauna popieriaus lapą su nurodymu ir rašiklį. Jų tikslas klausinėjant surasti tai, kas nurodyta jų lapelyje, tarkim, „arbatos maišelį“. Kai kuris nors kitas žaidėjas atsako: „Aš – arbatos maišelis“, jis priduria nurodymą iš savo lapelio: „Surask dantų šepetėlį“ ir t. t. Kiekvieną naują grandį žaidėjai užsirašo savo lapeliuose. Laimi tas, kuris greičiausiai išsiaiškina visą nurodymų seką.

Dvylikai žaidėjų ji gali būti tokia:

TU ESI SUPUVĘS KIAUŠINIS	RASK ARBATOS MAIŠELĮ
TU ESI ARBATOS MAIŠELIS	RASK TUALETINĮ POPIERIŲ
TU ESI TUALETINIS POPIERIUS	RASK KALIOŠĄ
TU ESI KALIOŠAS	RASK KLIZMUTĘ
TU ESI KLIZMUTĖ	RASK NAGŲ DILDE
TU ESI NAGŲ DILDĖ	RASK SMIRDANČIĄ KOJINĘ

TU ESI SMIRDANTI KOJINĖ	RASK BATŲ RAIŠTELĮ
TU ESI BATŲ RAIŠTELIS	RASK KAMPARO KOMPRESĄ
TU ESI KAMPARO KOMPRESAS	RASK MAZGOTĘ
TU ESI MAZGOTĖ	RASK AUSŲ KRAPŠTUKĄ
TU ESI AUSŲ KRAPŠTUKAS	RASK BERŽINĘ VANTĄ
TU ESI BERŽINĖ VANTA	RASK SUPUVUSĮ KIAUŠINĮ

Nurodymų turi būti tiek, kiek žaidėjų, svarbu, kad paskutinis nuvestų į pirmąjį.

PAUKŠTELIAI

Žaidimo tikslas.

Pažinti savo porą pagal balsą.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8–14.

Reikia.

Raiščių akims užrišti.

Taisyklės. Žaidėjai suskirstomi poromis, mergina su vaikinu. Poros susitaria, kokį garšą skleis, pvz., kle-kle-kle, čik-čirik ar vyt-vyt-vyt. Vyrukai išeina iš kambario ir grįžta užrištomis akimis. Jų tikslas – kuo greičiau susirasti savo porą iš garso. Viskas ne taip paprasta, kaip atrodo, nes visos paukštelės čiulba vienu metu. Kad padėtų patinėliui, patelės gali sučiulbėti, bet ne daugiau kaip tris kartus. Kai paukšteliai pagaliau suranda vienas kitą, apsikeičia vietomis. Ieškoti gyvenimo draugo eina merginos.

AMŪRO STRĖLĖS

Žaidimo tikslas.

Susirasti vakarėlio porą „prisek asiliukui uodegą“ principu.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Kamštinės skelbimų lentos, didelio balto popieriaus lapo, žurnalų, smeigtukų, raiščio akims užrišti.

Taisyklės. Šis susipažinimo žaidimas labai tinka vienišių vakarėliui. Šeimininkas iš anksto iškarpo iš žurnalų ar laikraščių įžymybių nuotraukų (nuo Prunksienės iki Maiklo Džeksono) ir išdalija svečiams pagal lytį. Kiekviena iškarpa būna persmeigta smeigtuku ir kitoje pusėje pažymėta svečio vardu. Kiekvienas svečias paeiliui tris kartus apsisuka užrištomis akimis ir nežiūrėdamas prismeigia „Amūro strėlę“ prie popieriaus ant lentos. Kai visos garsenybės prismaigstomos prie popieriaus lapo, artimiausiai prismeigtos įžymybės susiporuoja ir svečiai, kurių vardai yra kitoje iškarpu pusėje, tampa poromis šiam vakarėliui.

IMPROVIZUOTAS SVEIKINIMAS

Žaidimo tikslas.

Sukurti bendrą sveikinimą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

3 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus,
rašymo priemonių.

Taisyklės. Koks gimtadienis be sveikinimų? Tačiau kartais svečiai būna labai nedrąsūs arba jaučiasi neturintys talento čia pat sugalvoti sveikinimą jubiliatui. O štai visi kartu sukurs be vargo. Paprašykite sugalvoti po kelis būdvardžius (atsako į klausimus koks? kokia?) ir įrašykite juos į sveikinimo telegramą. (Iš viso reikės 15 būdvardžių.)

Telegrama jubiliatui:

..... („kaltininko“ vardas)! Mes visi, tavo draugai, labai džiaugiamės, kad tu, toks/ia gimėi šią dieną! Naudodamiesi proga norime išsakyti savo meilę ir atsidavimą. Nėra kito žmogaus, tokio kaip tu. Mes tikimės, kad visą tavo gyvenimą galėsime susirinkti šią dieną namuose, prie tokio stalo. Linkime tau sveikatos, laimės ir gyvenimo metų! Tavo draugai.

KLAUSIMAI – ATSAKYMAI BULGARIŠKAI

Žaidimo tikslas.

Nesupainioti atsakymų ir gestų.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Kaip žinia, dauguma pasaulio žmonių sutikdami linkteli galvą, o prieštaraudami 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“.

MANO KAIMYNAS

Žaidimo tikslas.

Padėti svečiams įsiminti vienas kito vardus.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Taisyklės. Svečiai susėda ar sustoja ratu ir garsiai pasako savo vardus. Vedėjas, atsistojęs rato viduryje, staiga parodo į kurį nors svečią ir klausia: „Kas kaimynas?“ Jeigu parodo dešine ranka, tas, kurio klausama, turi iškart pasakyti dešinėje esančio svečio vardą, jeigu parodo kaire – kaimyno iš kairės vardą. Tada teisingai atsakęs kartoja procesą iš pradžių: parodo kuria nors ranka į žmogų ir klausia: „Kas kaimynas?“ Kuo greičiau tai vyksta, tuo įdomiau. Tas, kuris nesugeba prisiminti vardo arba supainioja puses, iškrenta iš žaidimo.

MANO TĒVAS PJOVĒ KIAULĒ

Žaidimo tikslas.

Ilgiausiai išbūti neprasijuokus atsakinējant į klausimus vienu pasirinktu žodžiu.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

5–10.

Taisyklės. Tai tarpukario Kauno žaidimas. Vienas iš grupės išrenkamas „žyduku“. Kiti sustoja puslankiu. „Žydas“ prieina prie pirmojo žaidėjo ir sako: „Mano tėvas pjovē kiaulę, ką renkies?“ Žaidėjas atsako, tarkim, „Ausis“. Toliau „žydas“ klausia antrojo žaidėjo, ir taip iš eilės visi pasirenka kokią nors kiaulės dalį. Tada „žydelis“ grįžta prie pirmojo ir klausinėja stengdamasis prajuokinti. O žaidėjas į visus klausimus turi atsakyti tik tuo žodžiu, kokį pasirinko, pvz., „Ausis“. Žydas klausia: „Kuo tu vardu?“ – „Ausis“. „Ką tu myli?“ – „Ausis“ ir t. t.

Laimi tas, kuris ilgiausiai nenusijuokia ir nenusišypso. Jeigu neištveria arba suklysta, duoda „žyduku“ fantą, kurį vėliau turės išsipirkti.

AŠ MĒNULIS, TU ŽVAIGŽDĒ

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 kurią 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.

TIESA

Žaidimo tikslas.

Kuo skubiau padėti ant stalo ranką, kad nereikėtų atlikti išpažinties.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

3 ir daugiau.

Taisyklės. Žaidėjai deda rankas delnais žemyn ant stalo į rankų piramidę. Pirma deda kairę, po to dešinę. Dalyvis, kurio ranka atsiduria piramidės viršuje (tas, kuris paskutinis padėjo dešinę ranką), tampa vedėju ir pasako kokį nors skaičių, pvz., 5. Pradedama skaičiuoti nuo viršaus: ranką atitraukia viršutinis, po to antras nuo viršaus ir t. t. Žaidėjas, kurio ranka yra penkta, turi atsakyti į vedėjo klausimą tikrą tiesą. Jei-gu atsakymas priimamas, žaidžiama iš naujo. Kiekvienas stengiasi netapti paskutiniu. Šis žaidimas tinka susipažįstant.

DOMINO

Žaidimo tikslas.

Susirasti porą domino principu.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

28, 56.

Reikia.

Domino.

Taisyklės. Prieš žaidimą merginoms ir vaikinams išdalijamos domino kortelės, kurias šie turi prisisegti prie krūtinės. Skambant muzikai, žaidėjai susiranda sau porą domino principu, pvz., vaikas su 5/2 kortele gali iškviesti merginą su kortele 2/6, 2/4, 2/3, 2/1, 2/0 arba 5/6, 5/4, 5/3, 5/1, 5/0. Kai muzika nutyla, žaidėjai turi susirasti kitą sau tinkančią porą.

PONAS IR PONIA



Žaidimo tikslas.

Kryžmine ugnimi patikrinti poras.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Žaidėjai suskirstomi poromis (jie gali visai nepažinoti vienas kito arba būti geri pažįstami – tai nesvarbu) ir po vieną žmogų iš poros išprašoma iš kambario. Likusiems žaidėjams pateikiami klausimai apie partnerį, į kuriuos jie pasistengia atsakyti taip, kaip, jų manymu, atsakytų antroji pusė. Atsakymai užrašomi. Tuomet grįžta „antrosios pusės“ ir atsako į tuos pačius klausimus. Jeigu „pono“ ir „ponios“ atsakymas sutampa, pora gauna tašką. Po to jie pasikeičia vietomis. Laimi pora, pirma surinkusi penkis taškus. Šis nekaltas žaidimas gali tapti skyrybų priežastimi, kai daug metų gyvenančios poros nesutaria, kuris knarkia garsiau arba kuris yra šeimos galva.

ANONIMINIS IŠSIBLAŠKĖLIS

Žaidimo tikslas.

Pastebėti kuo daugiau amnezijos įrodymų.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašiklių.

Taisyklės. Žaidėjai paprašomi ateiti į vakarėlį su koku nors amnezijos įrodymu: skirtingomis kojineėmis, vienu auskaru (moteris), atvirkščiai užsegtu laikrodžiu, išvirkščiu kaklaraiščiu, negerai susagstytais marškiniiais ar... išvis be marškinių po švarku. Svečiai bendraudami surašo pastebėtus kitų atminties „užtemimus“. Nugali tas, kuris per dešimt minučių pasižymi daugiausia teisingų atsakymų.

PAŠTININKAS

Žaidimo tikslas.

Susipažinti per paštininką.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

15 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Kai susirenka didelė kompanija ir dauguma vienas kito nepažįsta, labai smagu turėti patikėtinį – paštininką. Jį galima paskirti burtų keliu arba pakviesti ką nors savanoriu. Paštininko darbas yra perdavinėti žinutes ir laiškėlius. Pakviestas paštininkas gauna laiškutį ir nuneša nurodytam asmeniui. Šis gali perduoti atsakymą arba laiškėlį kitam. Ko gero, tai ilgiausias iš visų žinomų žaidimų. Jis gali trukti tiek laiko, kiek trunka stovyklos pamaina. Paštininkas, jeigu nori, gali likti tas pats arba keistis kas dieną.

ŠUNIUKAS ANT PAVADĖLIO

Žaidimo tikslas.

Surasti sau porą narpliojant susipainiojusį pavadėlį.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

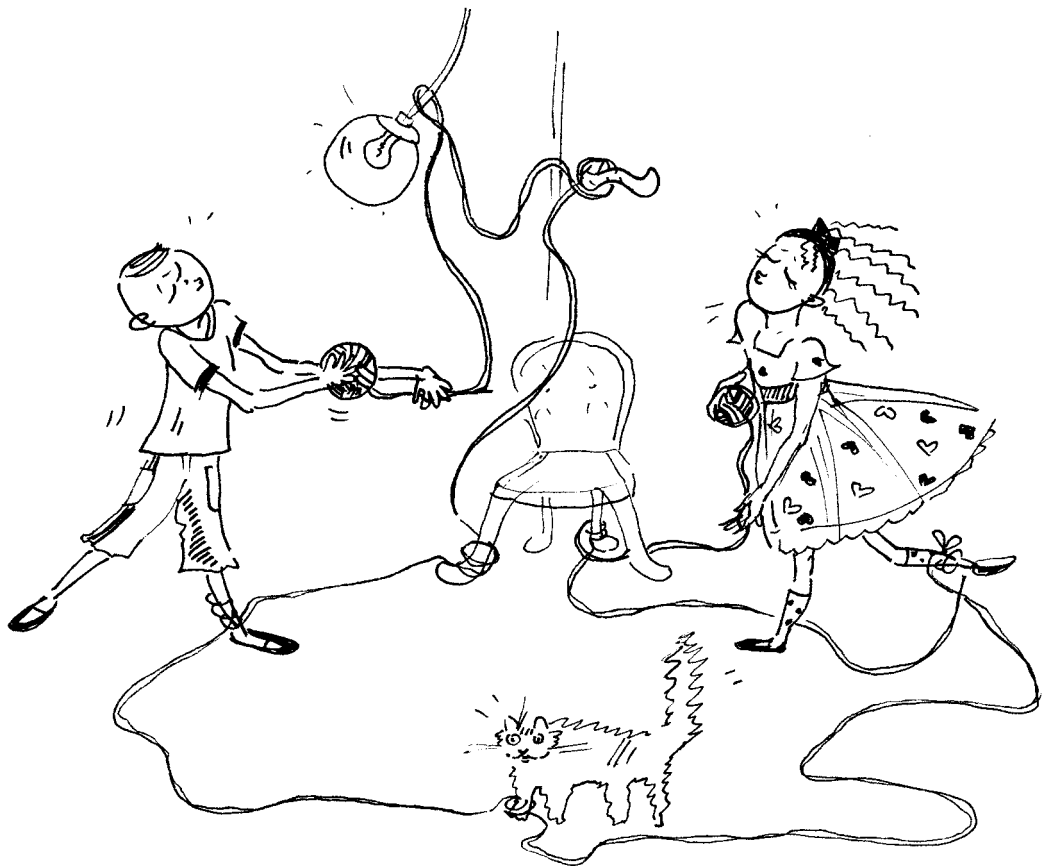
Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Tvirtos siūlo ar plonos virvelės kamuoliukų.

Taisyklės. Judrus augintinis parke supiršo ne vieną porą, kodėl nepabandžius to vakarėlio pradžioje? Žinoma, tam reikia šeimnininko ryžto, nes namai jau vakarėlio pradžioje virsta karo zona. Taigi drąsuolis iš anksto paruošia tiek virvių, kiek yra porų, ir apveja jas aplinkui įvairiausius daiktus: kėdes, durų rankenas, stalo kojas ir pan. Vienas galas lieka viename kambaryje, kitas atsiduria kitame (jei yra sąlygos, gali nusiųsti ir į antrą aukštą). Vaikinai nuvedami į vieną kambarį, merginos – į kitą. Kiekvienas paėmęs už virvės ar siūlo galo turi vyti jį į kamuolėlį, stengdamasis nesuipainioti ir nenutraukti. Tą pačią virvelę vejanti pora susitinka maždaug per virvės vidurį ir pasibučiuoja. Visas smagumas tas, kad jeigu virvė gerai išraizgyta, iki paskutinės akimirkos nežinai, ką pabučiuosi.



PABAIK PATARLĘ

Žaidimo tikslas.

Rasti patarlės pabaigą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, skrybėlės arba pintinėlės.

Taisyklės. Šeimininkas sugalvoja patarlių, po vieną kiekvienam svečiui. Abi patarlės dalys surašomos ant atskirų popieriaus lapelių. Taigi ant vienos kortelės gali būti „Ilgą iešmą bedrožiant“, ant antros – „Šuo kepsnį nuneša“. Lapeliai su patarlių pradžiomis sudedami į skrybėlę ar pintinėlę, patarlių pabaigos išmėtomos ant grindų užverstos. Žaidėjai išsitraukia patarlės pradžių iš skrybėlės ir turi kuo greičiau surasti pabaigą. Žaidimą baigia tie, kurie sudeda patarlę.

Patarlių pavyzdžiai:

Akys – baisininkės, rankos – darbininkės.

Vėlyva varna akis krapštinėja, ankstyva varna dantis rakinėja.

Jauną zūbai, seną rūbai dabina.

Ant svetimos barzdos gerai mokyti skusti.

Gudrus nesijuoks, durnas nesupras.

Kuo pats kvepia, tuo ir kitą tepa.

Paklausai kalbos – karvelėlis, pažiūri darbų – vilko dėdė.

Anyta – velnio pramanyta, marti – gerklėj karti.

Duoda – imk, muša – bėk.

Kai reikia pirkt – brangu, kai parduot – pigu.

Karti pradžia, saldus galas.

Laukas akylas, miškas ausylas.

DINGĘS SVEČIAS

Žaidimo tikslas.

Atrinkti, kurio žmogaus nėra.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

10 ir daugiau.

Reikia.

Raiščio akims užrišti.

Taisyklės. Visi svečiai sustoja ratu, vienas pakviečiamas į vidurį. Jis turi gerai apsidairyti prieš užsirišdamas raištį ant akių. Kai jis nemato, vienas iš stovintųjų rate tyliai išeina iš kambario, o kiti išsiskirsto po kambarį. Nežiūrėjęs turi minutę laiko išsiaiškinti, kokio žaidėjo nėra. Jei žaidėjai nežino vienas kito vardų, užtenka detaliai apibūdinti dingusį svečią. Jeigu spėjikas teisus, išsmukęs svečias keičiasi su juo vietomis, jeigu ne, jam tenka antrą kartą stoti į rato vidurį.

KASPINAI

Žaidimo tikslas.

Išsirinkti porą.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Kaspinų.

Taisyklės. Vedėjas paruošia tiek kaspinų, kiek yra porų. Daug spalvų nereikia, nes dingsta netikėtumo efektas. Vedėjas suima visus maždaug metro ilgio kaspinus per vidurį ir iš vieno galo pakviečia prieiti merginas, iš kito – vaikus. Visi išsirenka po vieną kaspiną ir laiko jį suspaudę. Kai vedėjas paleidžia ranką, poros, kurias riša kaspinas, tampa partneriais vienam šokiui ar visam vakarui.

ZOOLOGIJOS SODAS

Žaidimo tikslas.

Išsiaiškinti, kokio gyvūno vardą nešioji.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus juostelių, lipnios juostos arba žiogelių, rašiklių.

Taisyklės. Kiekvienam žaidėjui prie nugaros pritvirtinama popieriaus juostelė su gerai žinomo gyvūno pavadinimu, kurį sudaro 8 (9) raidės. Koks žodis užrašytas ant nugaros, aiškinamasi kitų žaidėjų klausinėjant jo raidžių. Tarkim, vienas žaidėjas klausia kito: „Ar mano žodyje yra S?“ Jeigu atsakoma „taip“, raidė užrašoma. Kad žaidimas būtų gyvesnis, vienam žaidėjui galima užduoti tik vieną klausimą. Jeigu žodyje yra dvi tokios pačios raidės, kiekvieną reikia „atspėti“ atskirai. Sužinoję visas raides žaidėjai turi sudėlioti iš jų gyvūno pavadinimą. Laimi pirmasis tai padaręs. Turbūt nereikia sakyti, kad kambaryje veidrodžių neturi būti.

Žodžių pavyzdžiai:

8 raidžių – karvelis, dramblys, medvarlė, antilopė, delfinas, banginis, šimpanzė, termitas, kardžuvė, barsukas, eršketas, jaguaras, svirplys, tinginys, varnėnas, upėtakis, kolibris, kranklys, kurtinys, mangusta, medšarkė, muskitas, musinukė, oposumas, patarška, piranija, prūsokas, žvirblis.

9 raidžių – kinivarpa, leopardas, mėnulžuvė, miegapelė, vieversys, pelikanas, purplelis, raganosis, skorpionas, skruzdėda, smiltpelė, švilpikas, šarvuotis, pingvinas, avijautis, žiurkėnas, barškuolė, begemotas, flamingas, kalakutas.

VAIDUOKLIAI

Žaidimo tikslas.

Pažinti kuo daugiau „vaiduoklių“.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

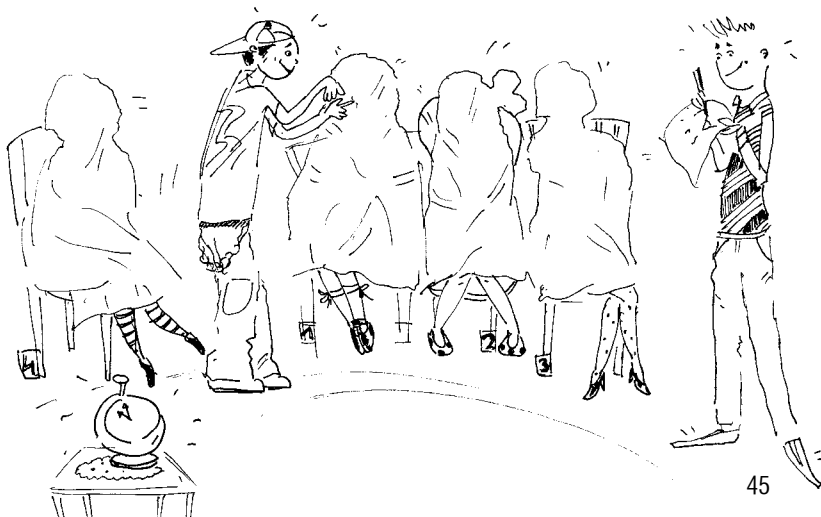
Žaidėjų skaičius.

6–12.

Reikia.

Baltų paklodžių, kėdžių, pieštukų, popieriaus.

Taisyklės. Sustatomos kėdės, kiekviena pažymima numeriu. Visi vaikinai išeina iš kambario. Merginos atsideda ant numeruotų kėdžių ir visiškai užsikloja paklode. Grįžę vaikinai turi pažinti vaiduoklius ir surašyti atsakymus ant popieriaus. Kad būtų lengviau, jie gali per paklodę čiupinėti vaiduoklio plaukus, ausis, akis, nosį. Liesti žemiau galvos negalima. Gali paprašyti vaiduoklį sudejuoti. Laimi tas, kuris per penkias minutes pažįsta kuo daugiau vaiduoklių. Vėliau apsi-keičiama vietomis ir vaiduoklius identifikuoti reikia merginoms.



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. Prieš vakarėlį surinkti keletą kasdieni- nių 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.

AŠ LABAI MĒGSTU

Žaidimo tikslas.

Greitai sugalvoti juokingus sakinius.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

5 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Visi sėdi ratu (gali ir aplink stalą). Kiekvieną naują sakinį sudarys 5 dalys, todėl kiekviename raunde turi dalyvauti penki žaidėjai. Tegu visi ant popieriaus užrašo keturis žodžius, sunumeruodami juos nuo 2 iki 5 (2, 3, 4, 5). Ir įterpia juos į tokį sakinį: „Aš labai labai mėgstu (veiksmažodžio bendratis) (būdvardis) (būdvardis) (daiktavardis)“. Kai visi surašys, vienas aistringai pradeda: „Aš labai labai mėgstu...“, kitas žaidėjas perskaito savo įrašytą bendratį, trečiasis – būdvardį, ketvirtasis – dar vieną būdvardį ir penktasis baigia daiktavardžiu. Išgirstate kažką tokio: „Aš labai labai mėgstu laižyti garbanotą mėlyną pistoletą.“ Toliau pradeda antrasis žaidėjas, sakydamas: „Aš labai labai mėgstu...“, o kiti skaito iš eilės. Žaidžiama, kol kiekvienas iš penkių atskleidžia kokį nors labai labai keistą savo pomėgį. Antrame raunde, kai visi perpranta žaidimo esmę, būna dar linksmiau.

„NE“ VAKARĒLIS

Žaidimo tikslas.

Surinkti kuo daugiau virvelių išpešus „ne“.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Virvelių, kurias galima užnerti ant kaklo (gali būti grandinėlės, siūlas ar pan.).

Taisyklės. Kiekvienas žaidėjas vakarėlio pradžioje užsineria ant kaklo surištą virvelę. Reikės per vakarą surinkti kuo daugiau tų juostelių, priverčiant draugus ištarti „ne“. Jeigu užsimiršęs kuris ištaria šį žodį, turi atiduoti savo virvelę. Lengviausiai susirinkti virveles vakarėliui įpusėjus, kai visi seniai pamiršę apie virveles. Vakarėlio gale daugiausiai virvelių surinkęs dalyvis apdovanojamas.

DERLIUS

Žaidimo tikslas.

Susipažinti su kitais žmonėmis „renkant derlių“.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

15 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus.

Taisyklės. Ant popieriaus lapų surašykite 15 daržovių, pvz., ropė, agurkas, kukurūzas, ridikėlis, pomidoras, salota, kopūstas, žirnis, pupa, agurotis, moliūgas, cukinija, baklažanas, bulvė, morka. Lape tas žodis turi būti pakartotas 15 kartų nemažais tarpais, kad visi žaidėjai galėtų atsiplėšti po juostelę su žodžiu. Jeigu žaidžiančių daugiau – reikia daugiau daržovių (paprika, salieras, krienai, brokolis, burokėlis). Kiekvienas žaidėjas gauna po lapą su kokios nors daržovės pavadinimu. Jis turi apsikeisti su kitais žaidėjais juostelėmis su žodžiais (pasilikęs vieną sau), kad surinktų pilną komplektą, t. y. turėtų visą anksčiau išvardytą daržovių sąrašą. Galima keistis tyliai, o galima surengti rudenėlio mugę: „Kam aguročio?! Kas dar neturite aguročio?“, „Aš pupa, ieškau moliūgo“ ir t. t. Nesistebėkite, jei kai kam tą vakarėlį prilips kokios nors daržovės pavadinimas. Tą, kuris pirmas susirenka visų 15 daržovių pavadinimus, galima apdovanoti.

GYVENIMO DAINOS



Žaidimo tikslas.
Palyginti savo gyvenimą su daina.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Reikia.
Popieriaus,
rašymo priemonių.

Taisyklės. Paprašykite visų pagalvoti ir užrašyti kelias savo mėgstamiausių dainų eilutes. Po to paaiškinkite, ką tai reiškia.

- 1 daina – Taip jauteisi po pirmojo bučinio.
 - 2 daina – Tokie pirmosios nakties prisiminimai.
 - 3 daina – Toks buvo tavo medaus mėnuo.
 - 4 daina – Metai po vestuvių.
 - 5 daina – Kai mes kartu, aš galvoju.
 - 6 daina – Po 50 metų, pragyventų kartu.
- Neretai pasitaiko tokių sutapimų...

ŽODŽIŲ ASOCIACIJOS

Žaidimo tikslas.
Patirti, kaip veikia asociacijų mechanizmas.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Taisyklės. Visi žaidėjai susėda ratu. Vienas kaimynui iš kairės pasako kokį nors žodį. Tas kitam pasako pirmą žodį, apie kurį pagalvojo išgirdęs tą, kurį pasakė kaimynas iš dešinės. Taip žodžių asociacijų virtinėlė apeina ratu ir pasiekia pirmąjį žaidėją. Šis turi pasakyti, kokį žodį sugalvojo ir koks sugrįžo. Tada visi paeiliui pasako, ką išgirdo iš kaimyno. Šis žaidimas – puikus būdas pažinti slaptas bičiulių mintis. Svarbi sąlyga – elgtis spontaniškai.

AŠ NIEKADA...

Žaidimo tikslas.

Surinkti kuo daugiau centų už tai, ko nedarei.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Vieno cento monetų arba kitokių vienodų smulkių daiktelių: pupų, akmenėlių, saldainiukų ir pan.

Taisyklės. Visi žaidėjai pradeda turėdami po vienodą skaičių centų ar pupų. Grupė sėdi ratu. Paeiliui kiekvienas žaidėjas sako, ko niekada nėra daręs. Tie, kurie yra tą darę, turi atiduoti vieną savo pinigėlį. Laimi „nekalta siela“, kuri po dviejų ratų yra surinkusi daugiausia pinigų. Pastaba: yra daug dalykų, kuriuos daro moterys, bet nedaro vyrai, todėl geriau su lytimi susijusių dalykų neminėti. Galima sugalvoti daug bendro pobūdžio veiksmų. Ir dar. Meluoti negražu!

Teiginių pavyzdžiai:

Aš niekada nenešiojau gipso.

Aš niekada nebuvau išvažiuavęs į užsienį.

Aš niekada nevalgiau japonų restoranėlyje.

Aš niekada nekeičiau automobilio padangos.

Aš niekada nespaudžiau rankos prezidentui.

Manęs niekada nebuvo sugavę autobuso kontrolieriai.

Aš niekada neradau pinigų gatvėje.

Aš niekada netekėjau/nevedžiau.

Aš niekada nebuvau užsitrenkęs namuose.

Aš niekada negėriau ką tik pamelžto pieno.

Aš niekada nepiešiau ant šilko.

Aš niekada nešildau maisto mikrobangų krosnelėje.

NAUJAMEČIAI PAŽADAI

Žaidimo tikslas.

Atspėti, kuris ką pasižadėjo per Naujuosius.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių, skrybėlės.

Taisyklės. Kiekvienas žaidėjas tegu ant atskirų popieriaus lapelių surašo penkis dalykus, kuriuos pasižada padaryti ar, atvirkščiai, kurių pasižada nedaryti kitais metais. Lapeliai sulankstomi ir sumetami į skrybėlę. Vėliau lapeliai traukiami vienas po kito ir žaidėjai turi nuspręsti, kas pažado autorius. Atsakymus susirašo ant kito popieriaus lapo. Kai visi pažadai perskaitomi ir kam nors priskiriami, tikrinami atsakymai. Tas, kuris atspėjo daugiausia, laimi. O kitiems yra apie ką pakalbėti...

DŽIUNGLĖS

Žaidimo tikslas.

Per asociacijas pažinti save.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus ir rašymo priemonių (nebūtinai).

Taisyklės. Šiame žaidime nebus nei laimėtojų, nei pralaimėjusiųjų, nes jis skirtas pažinti save ir kitus. Žaidimą gali žaisti tiek visai nepažįstami, tiek geri draugai. Taigi vedėjas pradeda pasakoti: „Išėję pasi-vaikščioti prieinate džiungles. Ką darote? Ar einate tolyn? Kaip ten jaučiatės? Kokios jums atrodo tos džiunglės?“ Tada jis paprašo visų ant popieriaus pasi-žymėti atsakymą. Po kurio laiko pasakoja toliau: „Jūs praeinate džiungles ir randate raktą. Kaip jis atrodo? Kam jis galėtų tikti? Ką su juo darote?“ Žaidėjai vėl pasižymi atsakymus. Vedėjas pasakoja toliau: „Keliaujate tolyn ir prieinate vandenį. Koks tai vanduo? Ką darote?“ Paskui žaidėjai prašomi užrašyti savo asocia-cijas apie namą: „Eidami toliau prieinate namą. Kaip jis atrodo? Ką jūs darote?“ ir urvą: „Keliaudami toliau jūs prieinate urvą. Kieno tai urvas? Kaip jis atrodo? Kaip jūs elgiatės?“ Kai visi pasižymi savo atsakymus, vedėjas paaiškina, ką jie reiškia. Džiunglės – tai jūsų požiūris į gyvenimą, raktas – tai menas, vanduo – tai meilė, namas – tai mokslas, urvas – mirtis. Visuomet lieka maloniai ir nelabai nustebusių.

ANTRA PUSĖ

Žaidimo tikslas.
Suporuoti vaikus ir merginas.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
Porinis.

Reikia.
Atvirukų arba kokių nors paveikslėlių, vokų.

Taisyklės. Šis žaidimas padeda susiporuoti nepažįstamiems žmonėms arba vienam vakarui susikeisti savo antrosiomis pusėmis. Vakarėlio šeimininkas paruošia tiek atvirukų, kiek laukiama svečių. Jie perkerpami įstrižai per pusę ir viena dalis dedama į vaikinių voką, kita – į merginų. Vaikinių ir merginų vokai gali būti skirtingų spalvų, kad būtų aiškiau. Kiekvienas atėjęs gauna voką ir sužino, jog šį vakarą galės maloniai pabendrauti su antros atviruko dalies turėtoju/a. Pirmosioms trim poroms galima įteikti kokį nors prizą.

AUTOGRAFŲ MEDŽIOKLĖ

Žaidimo tikslas.
Surinkti kuo daugiau autografų.

Žaidimo tipas.
Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
10 ir daugiau.

Reikia.
Popierinių maišelių, flomasterių.

Taisyklės. Išdalykite visiems svečiams po flomasterį ar markerį. Kiekvienam ant rankos (tos, kuria rašo) užmaukite po popierinį maišelį. Po komandos „pradėti“ visi turi susirinkti kuo daugiau autografų. Tačiau tai nėra taip lengva, kaip atrodo, nes nusiimti popierinį maišelį draudžiama. Pasirašyti tenka kita ranka... Laimi tas, kuris po 5 minučių surenka daugiausia parašų.

PIRMAS ĮSPŪDIS

Žaidimo tikslas.

Susipažinti.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

12 ar daugiau.

Reikia.

Rašiklių,
popieriaus
kortelių, žiogelių
arba lipnios
juostos.

Taisyklės. Kiekvienam atvykusiam svečiui ant nugaros pritvirtinama tuščia kortelė, į kurią kiti svečiai parašo tai, kas krenta į akis pirmiausia. Taigi žaidėjai sukiojasi su užrašu „didelės akys“, „gili iškirptė“ ar „suglamžytas švarkas“ ant nugaros. Po dešimties minučių šeimininkas paprašo žaidėjų perskaityti jiems iš dešinės stovinčio asmens pirmojo įspūdžio kortelę. Patartina nuo didelių įžeidimų susilaikyti, jeigu norite likti vakarėlyje.

SURASK MERGINĄ

Žaidimo tikslas.
Anksčiau už kitą susirasti savo porą.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
6, 9, 12 ir t. t.

Reikia.
Skirtingų atvirukų.

Taisyklės. Atvirukai perkerpami į tris dalis. Dvi duodamos vaikinams, viena – merginai ir atvirkščiai (dvi kito atviruko dalys tenka merginoms, viena – vaikinui). Tos merginos ir vaikinai, kurie pirmi susiras savo atviruko dalį, eina šokti.

AUTOGRAFAS

Žaidimo tikslas.
Pasijuokti,
susipažinti.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
8 ir daugiau.

Reikia.
Popieriaus,
flomasterių.

Taisyklės. Du savanoriai tampa detektyvais ir trumpam pasišalina iš kambario. Visiems kitiems žaidėjams išdalijama po popieriaus lapą ir flomasterį. Jie turi ant popieriaus skubiai suraityti parašą, nupiešti savo autoportretą, palikti lūpų atspaudą ar batų pėdsaką, žodžiu, kokį nors savo autografą. Grįžę detektyvai išstudijuoja autografus ir sau pasižymi, kuris, jų nuomone, kieno. Po to paskelbiami teisingi atsakymai ir akylesnis detektyvas gauna kokį nors prizą.

SUSIPAŽINKIME!

Žaidimo tikslas.

Smagiai susipažinti.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Muzikos.

Taisyklės. Vaikinai sustoja į ratą, merginos suformuoja antrą ratelį pirmojo viduje. Kol muzika groja, merginos eina į vieną pusę, vaikinai sukasi į kitą. Po 20–25 sekundžių muzika nutyla. Ratai sustoja. Vaikinas ir mergina, atsidūrę poroje, daro tai, ko prašo vedėjas. O jis pasiūlo, pvz., pasakyti savo vardą ir du mėgstamus bei nemėgstamus dalykus. Po to prisistato vaikinai. Muzikai užgrojus ratai pajuda toliau. Kitą kartą vedėjas pasiūlo pasisveikinti kaip su senu bičiuliu arba kaip su priešu, apsikabinti, pabučiuoti į skruostą ir t. t. Vedėjas turėtų pasistengti, kad visos merginos spėtų pabendrauti su visais vaikinais.

TIKRASIS AŠ

Žaidimo tikslas.

Pažinti save per fauną.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Vedėjas pasiūlo kiekvienam žaidėjui užsirašyti 6 gyvūnų pavadinimus. Nusirašinėti negalima! Po to paaiškina, ką tai reiškia:

1. Toks tu esi namie.
2. Toks tu esi svečiuose.
3. Toks tu darbe.
4. Toks moksle.
5. Tokiu įsivaizduoji esąs.
6. Toks esi iš tikro.
7. Toks esi meilėje.

Visiems smagu sužinoti, kokio asilo, balandžio ar žiurkės kompanijoje sėdi...

SMEGENŲ MANKŠTA

SUFLERIS

Žaidimo tikslas.
Sukurti vaidinimą turint pradžią, vidurį ir pabaigą.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
4–8.

Reikia. Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Vienas žaidėjas sugalvoja pirmą, paskutinį ir vidurinį būsimos pjesės sakinį. Likusieji turi pasitarę sukurti vaidinimą, kuris visas tas frazes sujungtų, ir jį suvaidinti. Galima rašyti tiek tiesiogine, tiek netiesiogine kalba. Pjesės ištraukų pavyzdžiai galėtų būti tokie:

1. Pradžia: Jis netikėdamas savo akimis atrakino duris ir sustojo ant slenksčio.
Vidurys: – Sakiau, kad įjungtum šildymą! – suriko Šurikas.
Pabaiga: Tai buvo pirmas ir paskutinis kartas, kai ji valgė austres.
2. Pradžia: – Kam skambina varpai? – spėliojo paštininkas.
Vidurys: Tik jį galėjo šitaip apsirengti.
Pabaiga: Antras batelis taip niekada ir nebuvo rastas.
3. Pradžia: Ašaros ritosi ir krito ant laiško.
Vidurys: Vampyras apsilaižė ir nusikvatojo.
Pabaiga: Tomukas linksmai nubėgo į mokyklą.

TELEGRAMA

Žaidimo tikslas.
Sukurti telegramą iš dvylikos žodžių.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Reikia.
Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Kiekvienas žaidėjas pasako bet kokią abėcėlės raidę, kad susidarytų dvylika, pvz., D, T, A, L, I, Ž, P, S, T, P, K, B. Tada kiekvienas turi 15 minučių sukurti telegramą, kurios kiekvienas žodis prasižada raide iš išvardinto raidžių sąrašo. Telegrama gali skambėti taip: *Dėdė turi atvažiuoti laiku. Ir žirafą pasiima. Sutikite terminale pilnomis kišenėmis bulvių.* Laimi tas, kuris sugalvoja linksmiausią, išradingiausią ar protingiausią telegramą.

KVADRATAI

Žaidimo tikslas.
Užimti kuo daugiau teritorijos.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
Porinis.

Reikia. Languoto popieriaus, dviejų spalvų pieštukų.

Taisyklės. Didelių pastangų nereikalaujantis klasikinis žaidimas, kurį galima pritaikyti ir žaidžiant komandomis. Žaidžiama ant languoto popieriaus, komandos rašo skirtingų spalvų pieštukais. Paeiliui žaidėjai pažymi vieną langelio kraštinę. Tas, kuris uždaro langelį, gauna teisę nuspalvinti jį savo komandos spalva, t. y. „užgrobti teritoriją“, ir pažymėti dar vieną kraštinę. Lapo kraštas laikomas viena ilga kraštine. Žaidimas gali virsti aršiu taktiniu mūšiu, kurį laimės komanda, nuspalvinusi daugiau kvadratėlių.

KATEGORIJS

Žaidimo tikslas.

Surinkti kuo daugiau taškų galvojant įvairių objektų pavadinimus iš tam tikros raidės.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ar daugiau.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Žaidėjai susirašo kategorijų sąrašą: *Žuvis, Gėlė, Valgomas daiktas, Miestas, Gyvūnas, Šalis, Upė, Berniuko vardas, Mergaitės vardas, Įžymus žmogus*. Po to pieštuku aklai duriama į knygos ar laikraščio puslapį. Prie kiekvienos kategorijos reikia parašyti žodį iš tos raidės, į kurią pataikė pieštuko galas, pvz., jeigu raidė Š: šamas, šalpusnis, šiupinys, Šiauliai, šeškas, Škotija, Šešupė, Šarūnas, Švitrigailė, Šulija. Žaidėjai iš eilės skaito savo sąrašus. Už kiekvieną žodį, kurio nėra kitų sąrašuose, duodamas vienas taškas. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų. Žinoma, jeigu pasirinksite A, Ū, Ū ar Y, sugalvoti pavardes bus kur kas sunkiau.

KASKADA

Žaidimo tikslas.

Sukurti žodžių kaskadą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus,
rašymo priemonių.

Taisyklės. Visi parašo vieną sutartą žodį iš penkių, šešių ar septynių raidžių. Po juo rašo kitą, pakeitę tik vieną pirmojo žodžio raidę, pvz.:

Laimė
Laumė
Laukė
Kaukė
Šaukė
Raukė
Raudė
Rauda
Raida
Raina
Daina
Kaina
Kaita
Maita
Malta
Balta
Šalta ir t. t.

Laimi tas, kuris per nustatytą laiko tarpą surašo ilgiausią žodžių kaskadą. Žodžiai joje negali kartotis. Žodžių, iš kurių galima kurti kaskadas, pavyzdžiai: silkė, kalva, kulnas.

TAŠKAI

Žaidimo tikslas.

Sujungti taškus nekertant linijų.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

2–10.

Reikia.

Popieriaus, rašiklio.

Taisyklės. Ant paprasto popieriaus lapo sudedamos šešios vienodos eilės po šešis taškus kaip parodyta:

.

.

.

.

.

.

Kiekvieno žaidėjo tikslas yra sujungti du ar daugiau taškų viena tiesia linija vertikaliai, horizontaliai ar įstrižai. Pirmas žaidėjas gali pradėti kur tik nori, antrasis ir visi kiti privalo pratęsti ankstesnio žaidėjo liniją, nekirsdamas jokios jau nubrėžtos linijos. Tas, kuris nebegali nubrėžti linijos, iškrenta iš žaidimo. Laimi paskutinis taškus sujungęs žaidėjas.

ANAGRAMOS

Žaidimo tikslas.

Iššifruoti kuo daugiau anagramų per trumpiausią laiką.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Pasirenkama kokia nors tema, pvz., dainininkai, gyvūnai, šalys ar automobiliai. Kiekvienam žaidėjui įteikiamas sąrašas su 10 tos kategorijos žodžių, kurių raidės sumaišytos. Per dešimt minučių (gali būti ir daugiau, kaip susitarsite) žaidėjai turi iššifruoti kuo daugiau anagramų. Tarkim, pasirinkta gyvūnų tema. Anagramų sąrašas gali būti toks: étbi, kulaatkas, taišv, yslko, žždebinéo, umpa, fiasndle, alkoa, eesyrs, aėygv. Perskaitę anagramas gauname – bitė, kalakutas, višta, lokys, beždžionė, puma, delfinas, koala, ešerys, gyvatė. Jaunesniems žaidėjams reikėtų parinkti keturių raidžių žodžius, žurnalistai galėtų bandyti įveikti ir 10 sumaišytų raidžių.

LAIVŲ MŪŠIS

Žaidimo tikslas.

Sunaikinti priešo flotilę.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Lyginis.

Reikia.

Popieriaus, geriau languoto, rašymo priemonių.

Taisyklės. Šį klasikinį žaidimą galima žaisti ir komandomis. Ant popieriaus lapo abi komandos nusi piešia mūšio lauką 10 x 10 kvadratėlių. Vieną kraštinę pažymi raidėmis nuo A iki K (A, B, C, D, E, F, G, H, J, K), kitą – skaičiais nuo 1 iki 10. Ir savo lauke kiekviena komanda itin slaptai sustato flotilę, kurią sudaro keturi povandeniniai laivai (vienas langelis), trys naikintojai (du langeliai), du kreiseriai (trys langeliai) ir vienas šarvuotlaivis (keturi langeliai). Laivo korpusas gali būti išdėstytas tik viena kryptimi einančiuose langeliuose: horizontaliai, vertikaliai arba įstrižai. Tarp laivų privalo būti bent vieno langelio tarpas. Kai komandos išdėsto savo pozicijas, mūšis prasideda. Komandos paėiliui bando nuskandinti priešo laivus. Kiekvienas žaidėjas paleidžia po šūvį, nurodydamas koordinatas, pvz., F3. Priešininkai patikrina savo flotilės išsidėstymą. Jeigu sviedinys nekliudė laivo, jie šaukia „Nepataikei!“, jeigu kliudo, sako „Pataikei!“ ir nurodo, į kokio tipo laivą pataikė priešininkų sviedinys. Kad būtų lengviau, šaudanti komanda pasižymi tašku savo lentelėje tuščius taikinius, o sėkmingus – atitinkamo laivo pavadinimu (P – povandeninis, N –

naikintojas, K – kreiseris, Š – šarvuotlaivis). Laivas nuskęsta tik tada, kai pataikoma į visus jį sudarančius langelius. Mūšis vyksta tol, kol vienos kurios nors komandos flotilė visiškai sunaikinama.

KOKIA DAINA?

Žaidimo tikslas.

Iš poros eilučių pažinti dainą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Grotuvo,
kompaktinės
plokštelės,
popieriaus,
rašiklių.

Taisyklės. Prieš žaidžiant reikia įrašyti keliolikos dainų ištraukas į atskirą kompaktinę plokštelę. Išdalykite žaidėjams rašiklius ir popieriaus lapus, o tada paleiskite plokštelę. Jie turi surašyti kuo daugiau dainų, kurias pažino, pavadinimų. Jeigu rengiate ne melomanų ir ne didžejų vakarėlį, pasistenkite atrinkti visiems gerai žinomas (ir įkyrėti spėjusias) dainas. Prireikus, galima paleisti plokštelę dar kartą.

DAIŅŲ ŠARADOS

Žaidimo tikslas.

Iš piešinio atspėti užkoduotą dainos pavadinimą (priedainį).

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

2–12.

Reikia.

Popieriaus, piešimo priemonių.

Taisyklės. Žaidėjai suskirstomi į dvi komandas.

Po vieną narį iš kiekvienos komandos ateina paimti užduoties iš priešininkų komandos. Užduotis – kokios nors dainos pavadinimas ar priedainis. Grįžę į savo komandą jie turi nešnekėdami nupiešti dainos pavadinimą arba priedainį taip, kad atspėtų komandos nariai. Komanda, kuri pirma atspėja dainos pavadinimą (ar priedainį) ir ją padainuoja (nebūtinai visą), pelno tašką. Žaidžiama tol, kol kiekvienas komandos narys gauna teisę papūti dailininku.

Dainų pavyzdžiai:

Antis – *Alyvos* (Vaikšto vaikšto po vieną po du / Laukia laukia meilės kartu / Nemyli myli buria ratu / Ieško ieško laimingų žiedų / La la la la...).

Antis – *Zombiai* (Gyvenk kaip galima švariau, / Pikti kenkėjai budi tundroj. / Paklausk, paklausk ar girdi – / Zombiai atrieda, atidunda).

Atlanta – *Vėjas man pasakė* (Kai pilka kregždutė padangėm nardo, / Jai labai pavydžiu žydrų kelių, / Vėjas man pasakė vien tavo vardą, / Bet tavęs surasti aš negaliu).

Dinamika – *Meilės lietus* (Šoksime mes gatvėje po meilės lietumi, / Mums linksmai šypsosis medžiai ir stogai balti

balti, / Mūsų juoką girios aidas atkartos toli toli, / Šoksime mes dviese po meilės lietumi...).

E. Sipavičius – *Senieji Vilniaus stogai* (Senieji Vilniaus stogai, / Pražilę samana žalia, / Einu lyg paukštis lengvai / Sena siaurąja gatvele. / Stogai senieji, kai jus tik pamatau, / Aš pajaunėju ir tyliai pasakau: / „Aš jaunas, aš jaunas, aš jaunas“).

Fojė – *Paskutinis traukinys* (Paskutinis traukinys dar laukia / Dar yra viena vieta laisva. / Paskutiniam vagone prie lango, / Kur ir man skirta vieta šalia.).

Gintarė – *Boružėlė* (Boružėlė septyntaskė, / Panaši į mažą braškę, / Lia lia lia lia, lia lia lia lia...).

Yva – *Panelė, verta milijono* (Panelė iš Kauno rajono, / Verta milijono, / Graži be diplomo...).

LT United – *We are the winners* (We are the winners of Eurovision / We are, we are! We are, we are! / We are the winners of Eurovision / We are, we are! We are, we are!).

Mango – *Alyvos* (Kaip dvi alyvos / Dvi šakelės mėlynakės alyvos / Nuo rasos apsvaigom tarsi alyvos alyvos / Ir dainavom ligi aušros / Kaip dvi alyvos / Dvi šakelės mėlynakės alyvos / Nubučiuotos vasarėlės vėlyvos / Pražydo dvi alyvos).

Mokinukės – *Melagis* (Nematau aš tavęs dieną nei naktimi. / Nuoširdžiom ir liūdnom akim / Žiūriu aš į tave ir, man regis, / Tu esi melagis.).

Rytis Cicinas – *Meilės laivas* (Jei meilės laivas kitam krante / Lai neša burės jį pas tave / Kai buvus meilės sugrįš ir abejonių neliks / Laivai svajonių dangum skraidys).

REKLAMOS AGENTŪRA

Žaidimo tikslas.

Sukurti linksmiausią reklaminių kampaniją.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

5–10.

Reikia.

Popieriaus ir rašymo priemonių.

Taisyklės. Svajojate tapti garsiu reklamos kūrėju?

Pats laikas išmėginti savo sugebėjimus. Žinoma, nieko sudėtingo, tik reikės užpildyti anketą. Vedėjas iš anksto paruošia popieriaus lapelius su anketa:

Daikto pavadinimas:

Sudėtis:

Kaip vartoti:

Kada vartoti:

Reklaminiis šūkis:

Garsenybė, kuri naudojasi šiuo daiktu:

Kai kiekvienas žaidėjas užpildo anketą, vedėjas išdalija lapelius, kuriuose nurodytas reklamuojamas produktas, pvz., unitazo valiklis, lyginimo lenta, dantų krapštukai, termometras, kramtomoji guma, dviratis, dantų protezų klizai, perukas, glaudės...

KARTUVĖS

Žaidimo tikslas.

„Pakarti“
priešininkų
komandą,
neatspėjusią
sugalvoto žodžio.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Popieriaus ir
rašymo priemonių.

Taisyklės. Šis nuostabus žaidimas pajvairina ne tik nuobodžias pamokas, bet ir vakarėlius. Komanda sugalvoja kokį nors žodį ir padeda tiek brūkšnelių, kiek jame yra raidžių. Kita komanda spėlioja to žodžio raides. Jeigu žodyje yra kelios vienodos raidės, jos visos parašomos virš atitinkamų brūkšnelių. Kai komanda „prašauna“ pro šalį, paeiliui piešiamas kartuvių stovas, skersinis, virvė, galva, kaklas, kūnas, ranka, kita ranka, koja, kita koja. Pralaimi ta komanda, kuri „pakariama“ taip ir neatspėjusi sugalvoto žodžio. Reikia iš anksto susitarti, ar spėliojama vien tik iš bendrinių žodžių, ar galima galvoti ir vardus (pvz., miestų pavadinimus, garsių žmonių pavardes ir pan.). Neleiskite rašyti žodžio tam, kuris rašo su klaidomis! Pastaba: lengviausia „pakarti“ trumpais žodžiais.

PSEUDONIMAI

Žaidimo tikslas.
Šerloko Holms'o paieškos.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Reikia.
Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Daugelis girdėjo apie Sashą Son, klausė Stano, žino apie tokį Amberlife ar Mamą Rock`N`Roll. Kas iš tiesų slepiasi po šiais pseudonimais? Jeigu žaidžia šiuolaikine muzika besidomintis jaunimas, galima paruošti lapelius vien tik su pseudonimų sąrašu – jie turės parašyti tikruosius atlikėjų vardus. Jeigu tie pseudonimai tik girdėti, viename stulpelyje surašykite pseudonimus, kitame – tikruosius vardus ir pasiūlykite pasitelkus dedukciją juos suporuoti. Kad būtų paprasčiau, štai keletas mūsų scenos žvaigždučių:

Amberlife – Edgaras Lubys
Atlanta – Elena Puidokaitė
Vudis – Arvydas Martinėnas
Sasha Son – Dima Šavrovas
Soliaris – Algimantas Minalga
Stano – Stanislovas Stavickis
Radži – Radžis Aleksandrovičius
Rūlė – Rolandas Skripkaitis
Onsa – Tautrimas Rupulevičius
Natas – Gediminas Nadočis
Mama Rock`N`Roll – Laima Tamulytė
Mia – Vilija Pilibaitytė

Milano – Vaidotas Valiukevičius
Minedas – Mindaugas Jonušas
Mino – Mindaugas Mickevičius
Lina Joy – Lina Jurevičiūtė
Tru Sabaka – Marius Berenis
Iš stiklo – Edilija Šliauderienė
Hokshila – Hokšila Andradė
Grūdas – Algirdas Grudinskas
Faina – Erika Nudaitė
Algis Greitai – Algis Ramanauskas

PRADEDANTIS POETAS

Žaidimo tikslas.

Sukurti posmą iš trijų duotų žodžių.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių, skrybėlės.

Taisyklės. Kiekvienas žaidėjas ant atskirų popieriaus lapelių užrašo tris žodžius. Sulanksto juos ir sumeta į skrybėlę. Lapeliai išmaišomi ir kiekvienas žaidėjas išsitraukia po tris lapelius su žodžiais. Žaidimo tikslas – sukurti eilėraščio posmelį. Kad pradedančiam poetui būtų lengviau (o gal sunkiau?), jis jau turi tris būsimo eilėraštinuko žodžius. Gerai, jeigu išsitraukė „dangus“, „gėlytė“ ir „lėlė“, o jeigu „permatomas“, „pjūklas“ ir „akordeonas“? Gaudykite mūžą!

FILMO ANONSAS

Žaidimo tikslas.

Kuo įdomiau
pristatyti naują
filmą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Skrybėlės,
popieriaus, rašymo
priemonių.

Taisyklės. Pasiklausykite televizijos reklamų – didžiausias šlamštas pristatomas kaip kinematografijos šedevras. Kuo mes blogesni? Kiekvienas žaidėjas gali tapti filmų anonso meistru, sugalvojęs trumpiausią, sensacingiausią naujos knygos ekranizacijos pristatymą. Paruoškite kiekvienam žaidėjui po lapelį su knygos pavadinimu, sulankstykite ir pamaišę visus skrybėlėje duokite ištraukti. Išradingiausias laimi prizą. Štai keletas veikalų, praslydusių pro Holivudo režisierių akis, kurie susilauktų milžiniško pasisekimo didžiuosiuose ekranuose:

Dabartinės lietuvių kalbos gramatika

Vietovardžių žodynas

Masažas namuose

Įtaiga ir savitaiga

Mokinio žinynas

Virškinimo kompasas

Viskas iš grybų

Dieta pagal kraujo grupę

Jūsų kūnas šaukiasi vandens

Vaikų ligos

MIESTAI

Žaidimo tikslas.

Atspėti piešiniais užšifruotus miestų pavadinimus.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

5–10.

Reikia.

Popieriaus, piešimo priemonių.

Taisyklės. Vedėjas ar kitas gerai piešiantis žaidėjas nupiešia keletą nesudėtingų piešinėlių, vaizduojančių miesto pavadinimą. Kiti žaidėjai turi atspėti, koks pavadinimas turėtas galvoje. Jeigu atspėti nesunku, leiskite piešti prasčiausiam dailininkui. Miestų pavadinimų idėjos:

Laukas su akmenimis (Akmenė)

A ant nykščio (Anykščiai)

Vokas be užrašų (Baltoji Vokė)

Elektros stulpas su laidais (Elektrėnai)

Kalniukas (Kalvarija)

Pėdutės (Klaipėda)

Lazdutė (Lazdijai)

Milžinė (Neringa)

Palangė su vazonu (Palanga)

Vėžys (Panevėžys)

Kiškis (Rokiškis)

Šakės (Šakiai)

Drebantis nuo šalčio žmogelis (Šalčininkai)

Jautis su ragais (Tauragė)

Varna (Varniai)

Vabalas (Vabalninkas)

Vilkas (Vilkaviškis, Vilkija)

NEBYLIŲ PATARLĖS

Žaidimo tikslas.

Iš piešinio atspėti patarlę.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Popieriaus, piešimo priemonių.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Pirmą komanda kviečia antros komandos narį ir tyliai pasako, kokią patarlę jis turės iliustruoti. Grįžęs į savo komandą dailininkas turi be žodžių nupiešti patarlę taip, kad kiti jo komandos nariai atspėtų. Už teisingą atsakymą komanda gauna viena tašką. Toliau antra komanda kviečia pirmosios dailininką ir žaidžiama tol, kol jėgas išbando visi komandos nariai. Laimi komanda, pelniusi daugiausia taškų. Galima piešti ne tik patarles, bet ir filmų ar knygų pavadinimus.

Patarlių pavyzdžiai:

Darbas meistrą giria.

Mokslo šaknys karčios, vaisiai saldūs.

Geriau žvirblis rankoje negu briedis girioj.

Žodis žvirbliu išlekia, jaučiu sugrįžta.

Lenk medį, kol jaunas.

Darbymetį ir akmuo kruta.

Kaip pasiklosi, taip išmiegosi.

Kas nedirba, tas nevalgo.

Baimės akys didelės.

Kieno ratuos sėdi, to ir giesmę giedi.

Liežuvis žmogų pakaria, liežuvis ir paleidžia.

Auksas ir pelenuose žiba.

Akyse – šilkas, už akių – vilkas.

*Sunku tik kelnes per galvą mautis.
Juokiasi puodas, kad katilas juodas.
Melo trumpos kojos.
Nekask kitam duobės – pats įkrisi.
Ranka ranką prausia.
Ir pelėdai savo vaikai gražiausi.
Tyli kiaulė gilią šaknį knisa.
Dovanotam arkliui į dantis nežiūri.
Ilgas plaukas, trumpas protas.
Mažas kelmas didelį vežimą verčia.
Ne šventieji puodus lipdo.
Nedrožk ilgo iešmo, šuo kepsnį nuneš.
Neperšokęs per griovį nesakyk „op“.*

GAUBLYS

Žaidimo tikslas.

Rasti šalių vietą žemėlapyje.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Didelio pasaulio atlaso, ypač tinka vaikiškas.

Taisyklės. Nuo žemėlapio nukopijuokite 12 ar daugiau valstybių kontūrų ir iškirpkite iš popieriaus. Šalis parinkite pagal žaidėjų išsilavinimą: mažiems vaikams užteks surasti Indiją, didesni galėtų paieškoti ir Korsikos. Detales sunumeruokite. Laimi tas, kuris greičiausiai atpažįsta visas šalis.

VARDAI

Žaidimo tikslas.

Surašyti vardus
prie pavardžių.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus,
rašymo priemonių.

Taisyklės. Kiekvienas žaidėjas gauna lapelį su 20 garsių žmonių pavardžių. Jų tikslas kuo greičiau surašyti teisingus vardus. Už kiekvieną teisingą atsakymą duodamas taškas. Tačiau kai kurias pavardes dalijasi keli įžymūs žmonės. Jeigu žaidėjas parašo vardą, kurio nepamini kiti žaidėjai, jis gauna du taškus. Žaidimo pabaigoje taškai susumuojami ir išrenkamas nugalėtojas.

Pavardžių pavyzdžiai: Galimi atsakymai:

- | | |
|------------------|--|
| 1. Vyšniauskas | 1. Ovidijus, Ramūnas, Petras,
Vaidas, Gintautas |
| 2. Montvydas | 2. Donatas |
| 3. Dambrauskaitė | 3. Birutė |
| 4. Rimiškis | 4. Andrius |
| 5. Storpirstis | 5. Gediminas, Arūnas |
| 6. Ostapenko | 6. Eugenijus |
| 7. Masytė | 7. Eurika |
| 8. Žukauskas | 8. Eurelijus, Mindaugas,
Antanas |
| 9. Milius | 9. Jeronimas |
| 10. Meškėla | 10. Povilas |
| 11. Kazlauskas | 11. Jonas, Dainius, Vygantas,
Petras |

- | | |
|--------------|--|
| 12. Augulis | 12. Tomas |
| 13. Iglesias | 13. Chulio, Enrikė |
| 14. Džekson | 14. Džanet, Maiklas, Marlonas,
Džekis, Rendis |
| 15. Spys | 15. Britni |
| 16. Džonas | 16. Eltonas |
| 17. Minouk | 17. Dani, Kailė |
| 18. Presli | 18. Elvis, Lisa Mari |
| 19. Stefani | 19. Gven |
| 20. Simpson | 20. Mardžė, Džesika, Megė, Liza. |

REKLAMOS ASAS

Žaidimo tikslas.

Pažinti reklamuojamus produktus iš reklamos skelbimo.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

4–10.

Reikia.

Žurnalų, laikraščių, popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Iš žurnalų ar laikraščių iškarpyti spalvotas reklamas, nukarpant pavadinimus, logotipus ir kitus skiriamuosius ženklus. Visas reklamas sudėti ant stalo ir pažymėti numeriais. Žaidėjai per 10 minučių turi surašyti, kas koku tekstu reklamuojama. Žaidėjas, nustatęs daugiausia teisingų produktų, gauna reklamos aso vardą.

SKAIČIAI

Žaidimo tikslas.

Teisingai įrašyti skaičius į pavadinimus.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Paruoškite sąrašą frazių, filmų, knygų, dainų pavadinimų, kuriuose būtų paminėti skaičiai. Kiekvienas žaidėjas turi kuo greičiau įrašyti į savo lapelį tinkančius skaičius. Tas, kuris tai spėja per minutę (arba pirmas), tampa nugalėtoju.

Sąrašo pavyzdys:

- ... tankistai ir šuo (4)
- ... ir ... naktis (1000, 1)
- ... kaštonų žalių, bėgo nubėgo linksmai takeliu (40)
- Snieguolė ir ... nykštukai (7)
- ... gaideliai (2)
- Ali Baba ir ... plėšikų (40)
- ... laipteliai (39)
- Pirma valanda ... minutės. Po truputį pildos mano posmų eilutės (25)
- Vėjai ... šiltų krantų, vėjai ... parodys, kas esu (4).
- Nors esam pasauly tik ... (3 000 000)
- Galbūt šią naktį tu užsimerksi ir apsigyvinsi ... danguj (9)
- ... riešutėliai Pelenei (3)
- N-... (14)
- ... namuose (1)
- ... mirtinos nuodėmės (7)

BALIONAS ORE

Žaidimo tikslas.

Neleisti balionams nukristi ant žemės, sakant pasirinktos kategorijos žodžius.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Balionų.

Taisyklės. Pripučiamas balionas. Žaidėjai sustoja ratu su didesniais tarpais ir mušinėja vienas kitam balioną. Bet prieš mušdamas kitam, žaidėjas turi sugalvoti žodį iš pasirinktos kategorijos.

Kategorijų pavyzdžiai:

Gyvūnai

Spalvos

Formos

Instrumentai

Įrankiai

Futbolininkai ir t. t.

Jeigu kuris nespėja sugalvoti žodžio ir leidžia balionui nukristi ant žemės, turi pasitraukti iš žaidimo. Laimi likęs paskutinis. Kartotis negalima!

LAIMINGI SKAIČIAI

Žaidimo tikslas.

Pažinti užkoduotus faktus.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus,
rašymo priemonių.

Taisyklės. Surašykite apie dvidešimt su skaičiais susijusių faktų, išmetę visas balses. Tarkim, *5 rankos pirštai*. Kiekvienas žaidėjas gauna po sąrašo kopiją ir turi per dešimt ar penkiolika minučių iššifruoti faktus.

Sąrašas gali būti toks:

1. 24 vlns prj
2. 13 yr vln tzns
3. 4 psl šls
4. 60 skndž sdr mnt
5. 12 mns mts
6. 36.6 yr kn tmptr
7. 11 ždj ftbl kmndj
8. 64 lngl šchmt lntj
9. 52 krts mlkj
10. 40 lpsn dgtn
11. 29 dns vsrj klmss mts
12. 5 žmn

Atsakymai:

1. 24 valandos paroje
2. 13 yra velnio tuzinas
3. 4 pasaulio šalys
4. 60 sekundžių sudaro minutę
5. 12 mėnesių metuose
6. 36.6 yra kūno temperatūra
7. 11 žaidėjų futbolo komandoje
8. 64 langeliai šachmatų lentoje
9. 52 kortos malkoje
10. 40 laipsnių degtinė
11. 29 dienos vasaryje keliamaisiais metais
12. 5 žemynai

13. 360 lpsn pskrtn	13. 360 laipsnių apskritime
14. 32 dnts	14. 32 dantys
15. 365 dns mts	15. 365 dienos metuose
16. 7 psl stbkl	16. 7 pasaulio stebuklai
17. pd yr 30,48 cntmtr	17. pėda yra 30,48 centimetro
18. 42,195 mrtn tstms	18. 42,195 yra maratono atstumas
19. 32 bcls rds	19. 32 abėcėlės raidės
20. 307 Pgt mrk	20. 307 Peugeot markė

VIZIJA

Žaidimo tikslas.
Sugalvoti kuo daugiau žodžių iš 6 raidžių.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Reikia.
Popieriaus,
rašymo priemonių.

Taisyklės. Žaidėjai gauna 10 ar daugiau minučių sugalvoti kuo daugiau žodžių iš šešių raidžių. Tik ant-ra, ketvirta ir šešta turi būti balsės, o pirma, trečia ir penkta – priebalsės, pvz., vizija, lydeka, panika, sąsa-ja, malonė, sąmonė, mečėtė, gyvatė, moneta, kometa, pamoka, padala, tekėti, gotika, regėti, ropoti, kapoti, vanoti, žaloti, bijoti, senovė, genezė, gegužė, boružė, rupūžė, gegutė, besotė, pamotė, raketė, panosė, de-jonė, naginė, rūbinė, pūkinė, naminė, kišenė ir pan. Laimi tas, kurio sąrašas ilgiausias.

TARPINĖS

Žaidimo tikslas.

Rasti du žodžius siejantį žodį.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Žaidėjai gauna sąrašą žodžių porų, kurių nariai iš pažiūros nesusiję. Reikia tarp dviejų žodžių įrašyti tokį, kuris sudarytų du logiškus žodžių junginius, pvz., Naminis/prieglauda = naminis gyvūnas/gyvūnų prieglauda. Galima keisti žodžių skaičių ir linksnį, tik nevalia dėti priešdėlių ir priesagų. Laimi tas, kuris per 10 minučių (arba kiek sutarsite) sugalvos daugiausia „tarpinių“.

Žodžių porų pavyzdžiai (žodžių skliaustuose į žaidėjams dalinamus lapelius nerašote):

*Mezginys (akis) tinklainė
Knyga (žiurkė) spąstai
Vaikas (liga) istorija
Angelas (sargas) būdelė
Traukinys (stotis) turgus
Kvarcas (lempa) gaubtas
Stalas (koja) pirštas
Rusas (kalba) patarimas
Vanta (lapas) karūna
Šachmatai (žirgas) aptvaras*

KAM SKIRTAS?

Žaidimo tikslas.

Sugalvoti naują paskirtį neįprastiems daiktams.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

5–10.

Reikia.

Įvairių neįprastų daiktų, maišo.

Taisyklės. Iš anksto reikia paruošti rinkinį daiktų, kurių ne kasdien ir ne kiekvienam prisireikia. Tai, pavyzdžiui, galėtų būti žaislinis bumerangas, pūkų nuo drabužių rinktuvas, salotų džiovyklė (centrifuga), vyšnių kauliukų spaudiklis, kompiuterio-televizoriaus laidas, penkių lizdų šakotukas, specialus kastuvėlis daigams sodinti, supresuotos medžio pjuvenos naminiams gyvūneliams, kačių šukos, replotės šunų nagams karpyti, žingsniamatis ir pan. Kiekvienas žaidėjas išsitraukia iš maišo kokį nors daiktą ir sugalvoja kuo daugiau jo pritaikymo būdų. Išradingiausias skelbiamas nugalėtoju.

KAS NETINKA

Žaidimo tikslas.

Rasti pavadinimą, netinkantį prie kitų trijų.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Šį žaidimą gali žaisti ir darželinukai, ir profesūra. Viskas priklauso nuo parinktų temų sudėtingumo. Vedėjas paruošia dešimt vardų, vietovardžių, daiktų, reiškinių pavadinimų ir pan. grupių. Grupę sudaro trys kaip nors susiję dalykai ir vienas „ne tos temos“, pavyzdžiui, *agurkas, brokolis, salieras, avokadas* (iš daržovių iškrenta vaisius avokadas). Lai mi žaidėjas, per dešimt minučių išrūšiuavęs daugiausia prie grupių netinkančių dalykų. Pastaba: gali būti, kad kuris nors žaidėjas išskirs iš grupės kitą žodį, remdamasis kitokiu, nei jūsų sugalvotas, kriterijumi. Jeigu jis gali pagrįsti savo sprendimą – tašką reikėtų įskaityti. Pavyzdžiui: *pomidoras, brokolis, agurkas, avokadas* galima išskirti *avokadą* kaip vaisių iš daržovių arba *pomidorą* kaip raudoną iš kitų žalių.

Grupių pavyzdžiai:

1. *Ko nori moterys, Medisono grafystės tiltai, Mirtinas ginklas, Narsioji širdis.*
2. *Koala, žirafa, dramblys, begemotas.*
3. *Silkė, ryklys, delfinas, lašiša.*

4. Mamba, barškuolė, agama, kobra.
5. Krapai, kefyras, ryžiai, burokėliai.
6. *Subaru, Seat, Skoda, Opel.*
7. Kontrabosas, gitara, violončelė, altas.
8. Sausis, gegužė, birželis, liepa.
9. Merkelis, Kristupas, Baltazaras, Kasparas.
10. Lukauskis, Šalenga, Žukauskas, Kalnietis

Atsakymai:

1. Visuose, išskyrus *Medisono grafystės tiltai*, vaidino Melas Gibsonas.
2. Visi, išskyrus koalą, gyvena Afrikoje.
3. Visi, išskyrus delfiną, yra žuvys.
4. Visos, išskyrus agamą, yra gyvatės.
5. Viską, išskyrus ryžius, dedame į šaltibarščius.
6. Visi, išskyrus *Opel*, prasideda raide S.
7. Visi, išskyrus gitarą, turi smičių.
8. Visi, išskyrus birželį, turi 31 dieną.
9. Visi yra karaliai, išskyrus Kristupą.
10. Visi, išskyrus Lukauskį, žaidžia Kauno *Žalgiryje*.

KAS PASAKĖ?

Žaidimo tikslas.

Pažinti garsius šūkius.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Pririnkite kuo daugiau įvairių produktų ir paslaugų šūkių. Žaidėjai turi prisiminti, kas taip buvo ar yra reklamuojama. Jeigu sunku staiga prisiminti tai, ką žiūrėdami televizorių ar klausydamiesi radijo stengiatės praleisti pro ausis, padėsime:

Mamos žino, ko reikia jų vaikams (*Kinder Bueno*)

Geriau vyrai nesuras (*Gillette*)

Nes aš to verta (*L'Oreal*)

Pigiausias pigiausias (*Ežys*)

Kam mokėti brangiau (*Dosia*)

Gudrus skalbimo būdas (*Rex*)

Apie viską pagalvota (*Maxima*)

Legendinis vyrų alus (*Taurus*)

Ko gero, geriausias alus pasaulyje (*Karlsberg*)

Gyvenimas puikus (*LG*)

Aistros skonis (*Karūna*)

Pateikti geriausia (*Tchibo*)

Čia verta sugrįžti kasdien (*IKI*)

Meilė nuo pirmo šaukšto (*Galina Blanca*)

Žmonės kalba (*Omnitel*)

Geriausios kainos garantija (*Tele 2*)

Tik geriausios knygos virsta filmais (*Obuolys*)

ANTRAŠTĖS

Žaidimo tikslas.
Sukurti šmaikščią
straipsnio antraštę.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
3 ir daugiau.

Reikia.
Popieriaus,
rašymo priemonių.

Taisyklės. Žaidėjai susiskirsto į komandas po penkis. Jei žaidžia mažiau nei penki, lapelis dar kartą grįžta pirmiesiems. Pirmas žaidėjas parašo ant lapelio būdvardį, antras – daiktavardį, trečias – veiksmažodį, ketvirtas – daiktavardį, penktas – aplinkybę. Galima rinktis daiktavardžio vienaskaitą ar daugiskaitą, tai nesvarbu. Pirmas žodis užrašomas lapo viršuje. Antras žaidėjas įrašo antrą, o pirmąjį žodį užlenkia, kad nebūtų matyti, trečias įrašo trečią, užlenkdamas antrą ir taip toliau. Kai žaidėjas perduoda lapelį kitam, turi būti matomas tik paskutinis žodis. Lapeliui grįžus pas pirmojo žodžio autorių, perskaitoma visa antraštė.

Ji galėtų skambėti taip:

RYŽI POLICININKAI RINKO BUTELIUS
LUKIŠKIŲ AIKŠTĖJE

arba

GARBANOTAS DURININKAS PALIKO DANTŲ PROTEŽĄ
STOTIES BUFETE.

PAVADINIMAI

Žaidimo tikslas.

Pasakyti žodį neišsimušus iš ritmo.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Šis žaidimas patikrina žaidėjų sugebėjimą išlaikyti dėmesį nepaisant triukšmo. Visi žaidėjai sėdi už stalo ir atlieka tokius judesius: rankomis pliaukšt, pliaukšt, per stalą kumščiais trinkt, trinkt. Antro trinktelėjimo metu vedėjas pasako sutartos temos žodį. Temos gali būti pačios įvairiausios, priklausomai nuo žaidžiančiųjų. Vaikai gali rinktis temas „paukščiai“, „gyvūnai“, „automobiliai“, o, tarkim, melomanai – „džiazmenai“, „operos solistai“. Įdomu vardyti „meilūs žodeliai“ arba „lietuviški keiksmazodžiai“ temų žodžius. Taigi visi žaidėjai išlaiko tokį ritmą: pliaukšt, pliaukšt, trinkt, trinkt, (žodis) ir t. t. Tas, kuris pasako žodį ne laiku arba nesugalvoja jo, praranda vieną gyvybę. Netekęs trijų gyvybių žaidėjas iškrenta iš žaidimo. Žaidžiama tol, kol atsibos.

KAS PER ŽVĖRIS

Žaidimo tikslas.

Atspėti naujų gyvūnų rūšių vardus.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Spalvoto popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Ant spalvoto popieriaus lapelių užrašykite gyvūnų pavadinimus (triušis, ežys, begemotas ir t. t.). Visų spalvų turi būti po du lapelius. Kiekvienas žaidėjas išsitraukia po lapelį, o paskui susiranda savo porą, turinčią tokios pat spalvos lapelį. Taip, sakykim, triušis susiporuoja su gyvate. Poros sugalvoja, kaip turėtų vadintis jų palikuonys (šiuo atveju, gal gyvašis ar triušatė?), o kitos poros spėlioja.

AŠ MATAU

Žaidimo tikslas.

Atspėti, ką nužiūrėjo vedėjas.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Tai mėgstamas vaikų žaidimas, kuris puikiai tiks per pertrauką tarp judrių žaidimų. Vienas iš žaidėjų sugalvoja kokį nors daiktą, esantį kambaryje, ir sako: „Aš matau daiktą, kuris prasideda R raide“. Kiti turi atspėti, ką jis turėjo galvoje (rankeną). Tas, kuris atspėja pirmas, tampa vedėju.

ŽAIBIŠKI ATSAKYMAI

Žaidimo tikslas.

Staigiai atsakyti į žaibišką klausimą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Taisyklės. Grupė susirenka į ratelį. Viduryje atsisoja vedėjas. Jis pateikia žaidėjams klausimus, o šie turi atsakyti teisingai. Klausimai yra labai lengvi ir aiškūs, tad neatsakyti neįmanoma. Svarbu atsakyti laiku! Pagalvoti leidžiama 1–2 sekundes. Visi dalyviai nusprendžia, ar ne per ilgai galvota atsakant, ar atsakymas teisingas. Jeigu ne, žaidėjas iškrenta iš rato.

Klausimai galėtų būti tokie:

1. Kokia diena eina po penktadienio?
2. Kiek rankų turi?
3. Kiek tau metų?
4. Kokiam mieste gyvenai?
5. Ar tu plikas?
6. Kokia raidė seka po D?
7. Kelinti dabar metai?
8. Koks tavo mamos vardas?
9. Kiek bus 2 plius 3?
10. Koks skaičius eina po 2?
11. Koks dabar mėnuo?
12. Kiek turi vaikų (brolių, seserų)?
13. Kokioje gatvėje gyvenai?
14. Kokios spalvos dangus?

15. Ar turi ūsus (merginoms)?
16. Ar vilki sijoną (vaikinams)?
17. Ar ledas karštas?
18. Agurko spalva?
19. Tu dėdei esi ...?
20. Skaičių mokslas vadinamas ...?

FANTAZIJOS SKRYDIS

Žaidimo tikslas.

Sukurti rišlų pasakojimą iš nurodytų žodžių.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus,
rašymo priemonių.

Taisyklės. Kiekvienas žaidėjas sugalvoja jam patinkantį žodį ir pasako garsiai. Visi žaidėjai užsirašo. Jeigu žaidžiančių nedaug, galima sakyti po 2 ar 3 žodžius. O toliau skiriama 10 minučių iš tų žodžių sukurti rišlų pasakojimą. Visi rašinėliai perskaitomi garsiai, įdomiausio autorius apdovanojamas.

PAKAITALAS



Žaidimo tikslas.

Kas nutiktų, jei sutuoktinį palygintumėte su senu šaldytuvu?

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

3 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus ir rašymo priemonių.

Taisyklės. Kiekvienam dalyviui išdalykite po popieriaus lapelį, kuriame jis turės užrašyti kokį nors namų apyvokos daiktą, kurio mielai atsikratytų. Apačioje turės nurodyti penkias priežastis, kodėl tas daiktas užsitraukė nemalonę. Kai visi surašo, pasakote: „Puiku, o dabar noriu, kad to daikto pavadinimą nubrauktumėte ir įrašytumėte savo sutuoktinio arba sugyventinio vardą.“ Po to paprašykite iš eilės paskaityti savo raštelius. Tekstas turėtų skambėti taip: *Aš noriu atsikratyti (sutuoktinio vardas), nes jis (5 priežastys)*. Jeigu žaidžia humoro nesuprantantis sutuoktinis, pasyvus žaidimas vėliau gali virsti aktyviu...

KELIO ŽENKLAI

Žaidimo tikslas.

Išrinkti geriausią kelių eismo taisyklių žinovą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Vedėjas paruošia kelio ženklų sąrašą, bet užrašo tik pirmąsias žodžių raides, o kitas pažymi žvaigždutėmis. Taigi „Eismas draudžiamas“ atrodys šitaip: E***** d*****. Kiekvienas žaidėjas gauna po kelio ženklų sąrašą ir turi iššifruoti, kokie ženklai yra jame. Jeigu žaidėjai dar tik svajoja apie vairuotojo pažymėjimą arba seniai pamiršo kelių eismo taisykles, kad būtų lengviau, nupieškite ar nukopijuokite minimus kelio ženklus. Tas, kuris greičiausiai teisingai įrašo raides vietoje žvaigždučių, tampa nugalėtoju ir naujausių kelių eismo taisyklių sąvado laimėtoju.

Štai keli ženklų pavyzdžiai: Teisingi atsakymai:

- | | |
|------------------|-----------------------|
| 1. M***** p***** | 1. Medicinos pagalba |
| 2. G***** v***** | 2. Geriamasis vanduo |
| 3. R***** g***** | 3. Ribotas greitis |
| 4. D***** t***** | 4. Dviraičių takas |
| 5. P***** k***** | 5. Pagrindinis kelias |
| 6. S***** k***** | 6. Slidus kelias |
| 7. K*** p***** | 7. Kiti pavojai |
| 8. E***** r*** | 8. Eismas ratu |
| 9. S***** d***** | 9. Stovėti draudžiama |
| 10. T**** s***** | 10. Taksi stotelė |

MIŠRAINĖ

Žaidimo tikslas.

Sujungti į vieną pasakojimą nesusiejamus dalykus.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Komandos po 3–4 žaidėjus.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Ant popieriaus lapelių užrašykite po tris nieko bendro neturinčius dalykus. Kiekviena komanda išsitraukia lapelį ir turi sukurti neilgą pasakojimą, kuriame būtų minimi visi tie 3 dalykai.

Rinkiniai galėtų būti tokie:

Valdovų rūmai, kalmaras, Petraičio marškiniai

Termometras, karvelidė, burbulinė vonia

Policija, perukas, konservuoti šprotai

Elektros lemputė, lapė, Kirilkinas

Avokadas, kranas, Paksas

Įdomiausio pasakojimo autoriai tampa nugalėtojais.

RAŠYTOJŲ KALVĖ

Žaidimo tikslas.
Sukurti šauniausią
knygos pradžią.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
4–8.

Reikia. Popieriaus,
rašymo priemonių,
skrybėlės.

Taisyklės. Apsidairykite, gal šalia yra neatsiskleidusių plunksnos virtuozų? Šis žaidimas padės tai išsiaiškinti. Vedėjas parenka kokią nors knygą ir užrašo ant popieriaus lapelio pirmąjį jos sakinį. Lapelį sulanksto ir įmeta į skrybėlę. Popieriumi uždengęs viršelį, kad kiti nepamatytų pavadinimo, perskaito tekstą ant knygos nugarėlės. Sakykim: „Du pareigūnai, atvykę tirti mistiško Reičelės Solando dingimo, netrukus pasijus izoliuoti saloje, kurią nuo žemyno visiškai atskirs didžiausia per tris dešimtmečius audra.“ Žaidėjai gauna penkias minutes, per kurias turi sukurti labiausiai tikėtiną pirmąjį šio romano sakinį. Užrašę ant lapelių savo pasiūlymus žaidėjai sulanksto ir sumeta juos į skrybėlę, neužrašę savo vardo. Vedėjas išmaišo lapelius skrybėlėje ir skaito po vieną. Žaidėjai turi pažinti, kuris sakinytis priklauso originaliai knygai. Apdovanojamas tas, kurio pradžią visi vieningai pripažįsta geriausia (dažnai tai būna ne knygos autorius, deja).

DAINOS

Žaidimo tikslas.
Padainuoti dainą.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Reikia.
Popieriaus,
rašymo priemonės,
skrybėlės.

Taisyklės. Ant popieriaus lapelių surašoma tiek skaičių, kiek yra žaidėjų. Visi sulankstomi ir sumetami į skrybėlę, o po to žaidėjai išsitraukia, kokia eile atsakinės. Vedėjas sugalvoja kokį nors žodį, pavyzdžiui, valtis, saulė, baltas, aguona, mėnulis ir t. t. Žaidėjai iš eilės padainuoja ištrauką ar paniūniuoja dainą, kurioje minimas tas žodis. Jeigu kuris nesugalvoja, iškrenta iš žaidimo. Lieka tas, kuris moka daugiausia dainų. Jį drašiai galima siųsti į televizijos konkursą.

MEILĖ YRA ...

Žaidimo tikslas.
Sukurti meilės eilėraštį su duotais žodžiais.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
4 ir daugiau.

Reikia.
Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Ant popieriaus lapelių surašykite 25 romantiškus žodžius, pvz., lūpos, aistra, žvakės, rožės, šokoladas, balandis ir pan. Kituose 25 lapeliuose užrašykite visiškai neromantiškus žodžius, tokius kaip lygintuvas, tapetų klizai, nosies plaukai, mašinų alyva, atsuktuvus ir pan. Korteles sudėkite į atskiras krūvelės, o žaidėjams išdalykite rašiklius ir popierių. Tegu kiekvienas iš krūvelės išsitraukia po žodį ir sukuria meilės eilėraštuką ar haiku su ištrauktais žodžiais ar žodžių junginiais. Pavyzdžiui: *Tavo lūpos kaip rožės. Rankos nusvyra... Kai prasižioji – mašinų alyva.*

GEOGRAFIJA

Žaidimo tikslas.

Atspėti, kokio miesto pavadinimas buvo užšifruotas.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

8–12.

Reikia.

Pasaulio žemėlapiu (nebūtinai), popieriaus, rašymo priemonės.

Taisyklės. Vienas žaidėjas išsiunčiamas iš kambaryo, o kiti sugalvoja miesto pavadinimą, kurį sudaro tiek raidžių, kiek yra likusių kambarių. Pavyzdžiui, jeigu žaidžia 8, miestas gali būti Ignalina. Kiekviena raidė paskiriama kuriam nors žaidėjui, kuris turi sugalvoti kito miesto, prasidedančio ta raide, pavadinimą ir kokias nors nuorodas apie tą miestą (pavyzdžiui, Islamabadas – Pakistano sostinė, Giza – miestas šiaurės Egipte prie Nilo upės, kur yra Didysis sfinksas, piramidės, Neringa – miestas, kurį sudaro Nida, Pervalka, Preila, Juodkrantė, Anykščiai – miestas, iš kurio kilęs A. Baranauskas, garsus vynu, Londonas – Jungtinės Karalystės sostinė, mėgstamiausias lietuvių emigrantų miestas, Indianapolis – didžiausias Indianos miestas, Niujorkas – miestas, dar vadinamas „didžiuoju obuoliu“, Almata – didžiausias Kazachijos miestas). Spėjantysis iš nuorodų išsiaiškina, kokia pirma miesto pavadinimo, kurį jis turi atspėti, raidė. Klausinėdamas visus žaidėjus iš eilės, sužino ir kitas. Jas pasižymi lapelyje. Jeigu kokio nors miesto nuoroda nieko nesaiko, palieka tuščią vietą, tikėdamasis išsiaiškinti vėliau. Šis žaidimas visai mažiems netiks, nes reikia bent šį tą išmanyti geografijoje. Jaunesni žaidėjai gali spėlioti ne miestus, o gyvūnus.

KĄ JIS REIŠKIA?

Žaidimo tikslas.

Atspėti tikrąją žodžio reikšmę.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonės.

Taisyklės. Šį žaidimą galima žaisti nepakylant nuo stalo, o pažaidę jausitės mažų mažiausiai patobulinę lietuvių kalbos žinias. Ir tų žodžių reikšmių niekada nebepamiršite. Gal pravers kada spėliojant žodžius televizijos žaidime? Taigi vedėjas prieš vakarėlį pavarto dabartinės lietuvių kalbos arba tarptautinių žodžių (jeigu žaidėjai – solidi publika) žodyną. Prirenka dvidešimt retesnių žodžių. Prie kiekvieno ant popieriaus lapelio užrašo teisingą reikšmę ir dar kelias daugiau ar mažiau artimas tiesai. Žaidėjai turės atrinkti tikrąją žodžio reikšmę. Už kiekvieną teisingą atsakymą duodamas taškas. Nugali surinkęs jų daugiausia. Patarimas: tegu žaidžia panašaus išsilavinimo ir amžiaus žmonės, kad sąlygos būtų vienodos.

Žodžių pavyzdžiai:

abrakas (kelionės pašaras arkliui), agnus (smarkus, judrus, energingas), budė (galastuvus dalgiui ir kitiems pjaujamiems įrankiams galasti), dambrelis (pasagos pavidalo senovės lietuvių pučiamas muzikos instrumentas), gaužoti (rūgstant keltis, akyti, apie tešla), gargatūnas (kurtinio ir tervino mišrūnas, Tetrao hybridus), įsas (trumpas), jaukurai (stambios malkos duonkepei ar jaujos krosniai kūrenti), kar-

na (karklo, liepos ar gluosnio apatinė žievė), kiklikas (trumpas, be rankovių moterų drabužis), kyvotis (bartis, peštis), tenėti (tirštėti, stingti), laidaras (užtvaras prie tvartų gyvuliams suvaryti, diendaržis), lapena (lapės kailis), mišparai (tam tikros popietinės katalikų pamaldos), pabjurti (pasidaryti bjauriam), patvaikslis (nerimtas žmogus, pliuškis), pelas (smulkus šiaudagalys ar akuotas), sertas (šviesiai bėras, gelsvas), sėmenys (linų grūdai).

Kitas variantas: parinkti gana gerai žinomų žodžių, išvardyti visas jų reikšmes prirašius ir vieną išgalvotą. Žaidėjai tuomet turės atrinkti, kuri reikšmė laužta iš piršto.

SPAUSTUVĖS KLAIDOS

Žaidimo tikslas.

Ištaisyti spaustuvės paliktas klaidas.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Žurnalų, laikraščių, žirklių, popieriaus.

Taisyklės. Iš laikraščio ar žurnalo iškirpkite po 10 eilučių pastraipą kiekvienam žaidėjui. Sukarpykite tekstą eilutėmis ir suklijuokite ant popieriaus gerai sumaišę. Žaidėjai turi surašyti teisingą eilučių seką ir perskaityti pastraipą. Kas tai padaro greičiausiai, tampa nugalėtoju. Profesionalai redaktoriai gali varžytis tiktai tarpusavyje.

RESTORANAS

Žaidimo tikslas.
Sugalvoti valgomo daikto pavadinimą, prasidedantį kiekviena abėcėlės raide.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Taisyklės. Šį žaidimą galima žaisti už stalo. Vienas sugalvoja žodį iš A raidės ir pradeda: „Vakar buvau restorane ir valgiau avokadų“ (austrių, ananasų ir t. t.). Antras iš eilės tęsia: „Vakar buvau restorane ir valgiau avokadų su burokėliais.“ Trečias sugalvoja valgomą produktą iš C raidės ir sako: „Vakar buvau restorane ir valgiau burokėlius su citrinomis“. Taip žaidimas tęsiasi, kol kas nors nesugalvoja žodžio iš konkrečios raidės ir iškrenta. Kiti pasakoja toliau. Paskutinis restorane bus valgęs žuvį, o gal žiogus?

DVIDEŠIMT KLAUSIMŲ

Žaidimo tikslas.
Atspėti gyvūną, augalą ar daiktą, uždavus ne daugiau kaip 20 klausimų.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Taisyklės. Tai vienas iš populiariausių žodžių žaidimų visame pasaulyje, nusileidžiantis nebent *Suedusiam telefonui*. Vienas žaidėjas sugalvoja objektą ir pasako kitiems, ar tai gyvūnas, augalas ar daiktas. Žmonės priskiriami prie gyvūnų. Kiti žaidėjai turi klausinėti taip, kad būtų galima atsakyti žodeliais „taip“ ir „ne“. Jeigu jiems pavyksta atspėti sugalvotą žodį neuždavus 21-ojo klausimo, jie laimi, jeigu ne, nugalį sugalvoto žodžio autorius ir turi teisę galvoti dar vieną žodį.

BENDRAS VARDIKLIS

Žaidimo tikslas.

Surasti, kas bendra trims nesusijusiems dalykams.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Ant popieriaus lapelių surašykite po tris iš pažiūros visai nesusijusius dalykus. Iš tikrųjų juos visus kažkas sieja. Žaidėjai turi „atkasti“ tą ryšį. Kuo mažiau akivaizdi sąsaja, tuo geriau. Tarkim, kas sieja dviratuką, Klaipėdą ir mikrofoną? Ostapenko: jis į mikrofoną dainuoja dainą „Dviratukas“ ir gyvena Klaipėdoje. Arba Roką Žilinską, svogūnus ir mafiją? Humoristas Jankevičius, sukūręs parodiją apie Roką, 2009 m. dalijo „svogūnus“ ir sumuštas kalbėjo, kad jį užpuolė Žilinsko mafija. Daugiausia bendrų vardiklių radęs tampa nugalėtoju. Ir drąsiai gali eiti dirbti į kokį nors gyvenimo būdo žurnalą. Pastaba: įdomiausios tos asociacijos, kurias gali suprasti tik tos kompanijos žaidėjai.

APLINKA

Žaidimo tikslas.

Atspėti sugalvotą daiktą ar asmenį.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Vienas žaidėjas, „tardytojas“, išeina iš kambario. Likusieji sugalvoja kokio nors daikto ar asmens pavadinimą. „Tardytojas“ grįžęs turi nustatyti jį, užduodamas keturis klausimus: „Kodėl jis patinka?“, „Kada jis patinka?“, „Kokios jo savybės patinka?“ ir „Kur patinka?“ Atsakyti reikia per daug neatskleidžiant teisybės, bet gryną tiesą. Tarkim, žaidėjai sugalvoja „tualetinis popierius“. Atsakymai galėtų būti tokie: „Nes padeda likti švariam“, „Bet kuriuo paros metu“, „Švelnumas ir minkštumas“, „Tualete“. „Tardytojas“ turi teisę spėti iš trijų kartų. Žaidėjai iš eilės tampa „tardytojais“.

BEŽDŽIONĖLĖ

Žaidimo tikslas.

Surasti žodžio tęsinį.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Visi žaidėjai susėda ratu. Pirmasis sugalvoja kokį nors trumpą (4 raidžių) žodį ir pasako pirmą raidę. Antrasis žaidėjas sugalvoja žodį, prasidedantį pasakyta raide, ir ištaria pirmas dvi raides. Trečias žaidėjas galvoja žodį, prasidedantį išgirstosiomis raidėmis, ir ištaria trečią raidę. Ketvirtas tęsia žaidimą, stengdamasis, kad žodžių grandinėle nenutrūktų. Tas žaidėjas, kuris baigia žodį, netenka vienos gyvybės. Taigi, jeigu pirmi žaidėjai išvardijo raides I, N, K, I, L, A, I, T, I, dešimtam nelieka nieko kito, kaip tik pridurti S ir baigti žodį. Žaidėjai, sakydami raidę, visuomet turi būti sugalvoję žodį, nes jeigu kas nors įtars, kad jie blefuoja, privalės pasakyti, kokį žodį turėjo galvoje. Jeigu žaidėjas nebus sugalvojęs žodžio, o siūlys raidę iš galvos, neteks gyvybės. Jeigu bus sugalvojęs, gyvybės neteks tikrintojas. Kiekvienas žaidėjas turi po tris gyvybes. Kai jų netenka, iškrenta iš žaidimo. Laimi paskutinis „likęs gyvas“.

LAIMEI–NELAIMEI

Žaidimo tikslas.

Laiku sugalvoti teiginį, prasidedantį *laimėi* arba *nelaimėi*.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Žaidėjai sėdi ratu, pirmasis pasako sakinį, prasidedant žodžiu *Laimėi*. Į jį antrasis turi atsakyti kitu sakiniu, prasidedančiu *Nelaimėi*. Šis *Laimėi–Nelaimėi* ratas ritasi toliau. Svarbu, kad sakiniai būtų prasmingi. Jeigu kas nors užstringa ir negali sugalvoti tęsinio, iškrenta iš žaidimo. Laimėtojas lieka paskutinis, kuris sugebėjo pratęsti grandinę.

Pavyzdžiui:

Laimėi, gavau nusipirkti raudonus batus.

Nelaimėi, jie buvo su žaliais raišteliais.

Laimėi, raištelius panaudojau bambukui pririšti.

Nelaimėi, bambukas nudžiūvo.

Laimėi, sveikas liko vazonas.

Nelaimėi, jame įsiveisė skruzdėlių.

Laimėi, juodų, ne rudųjų.

Nelaimėi, joms irgi patinka cukrus.

Laimėi, vasarai išvykstu į kaimą.

Nelaimėi, į mano namus atsikrausto uošvienė.

Laimėi, palieka namie karvę.

Nelaimėi, atsiveža paršiuką.

Laimėi, jis nedidelis, tilps į balkoną.

Nelaimėi, kiaulės greitai auga.

Laimėi, Kalėdoms turėsime mėsytės.

Nelaimėi, mes vegetarai.

*Laimei, kaimynai valgo mėsa.
Nelaipei, jie neapsikentę išsikraustė.
Laimei, liko jų butas.
Nelaipei, nepaliko rakto.
Laimei, duris visada galima išlaužti.
Nelaipei, tai nepatinka kaimynams.
Laimei, policiją pavyko įtikinti, kad tai ne mūsų darbas.
Nelaipei, kaimynai tuo nepatikėjo.
Laimei, jie grįžo be kirvio.
Nelaipei, išsivežė raudonus batus.
Laimė, liko žali raišteliai...*

Žaisti tuo įdomiau, kuo netikėtesni istorijos posūkiai.

UŽUOMINOS

Žaidimo tikslas.

Atspėti užduotą žodį iš užuominų.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Vedėjas sugalvoja kokį nors žodį, ir pasako kokią nors užuominą. Jeigu niekas neatspėja, pasako antrą užuominą. Žaidėjai po kiekvienos užuominos gali spėti po vieną kartą. Tas, kuris pasako teisingą atsakymą, užima vedėjo vietą. Iš pradžių tos užuominos neturėtų būti labai konkrečios, vėliau darosi vis konkretesnės, pvz., sugalvotas žodis „akiniai“, užuominos yra tokios – saulė, kojelės, dėklas, stiklas, nosis, akys, „ant nosytės atsisėdęs, o kojytės už ausų“...

ŠACHAS IR MATAS

Žaidimo tikslas.

Atspėti porą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Lyginis.

Reikia.

Popieriaus lapelių su užrašytomis poromis (ant vieno užrašytas skaičius 1).

Taisyklės. Žaidėjų poros išsitraukia po vieną lapelį su naujais savo vardais, pvz., Vilkas ir Raudonkepurnaitė, Tomas ir Džeris, šachas ir matas, pipirai ir druska, Vanagas ir Drobiazko, pieštukas ir popierius, katinėlis ir gaidelis.

Porai, kurios lapelyje buvo 1, kiti žaidėjai turi pateikti klausimus, į kuriuos šie gali atsakyti tik „taip“ ir „ne“. Ta pora, kuri atspėja pirmos poros tapatybes, užima jų vietą.

MUZIKINIAI ŽAIDIMAI

MUZIKINĖS STATULOS

Žaidimo tikslas.

Nesujudėti
muzikai nutilus.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai
aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Muzikos.

Taisyklės. Užgrojus muzikai visi šoka. Svarbu ne trypti vietoje, o judėti po šokių aikštelę. Kai muzika nutyla, visi turi sustingti kokia nors poza. Vedėjas landžioja pro „statulas“ jų neliesdamas, stengdamasis, kad kuri nors sukrotėtų. Sujudėjusi „statula“ iškrenta iš žaidimo ir padeda vedėjui. Po dvidešimties sekundžių muzika vėl užgroja. Laimi paskutinis likęs šokėjas. Nors šis žaidimas yra vienas iš mėgiamiausių per vaikų gimtadienius, patiktų ir senjorams, juk taip pat sėkmingai galima ir trypti polkutę, ir raitytis pagal *Metalica* muziką.

MUZIKINIAI SKAIČIAI

Žaidimo tikslas.

Susigrupuoti laiku.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Muzikos.

Taisyklės. Visi smagiai šoka, kol nutyla muzika. Tada vedėjas sušunka kokį nors skaičių (priklausomai nuo žaidėjų skaičiaus), pavyzdžiui, „trejetai!“ Žaidėjai iškart turi sustoti po tris, o tie, kurie nesuskumba, iškrenta. Laimi paskutiniai žaidėjai. Aišku, vedėjas turi suskaičiuoti, kad būtų įmanoma susigrupuoti, ir nešaukti „ketvertai!“, kai yra tik trys šokėjai.

BULVĖ

Žaidimo tikslas.

Muzikines kėdes primenantis žaidimas su pupų maišeliu – karšta bulvė.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

3 ir daugiau.

Reikia.

Maišelio su pupelėmis ar kruopomis arba kitokio lengvo daiktelio, kurį būtų galima mesti ir siųsti ratu, muzikos.

Taisyklės. Žaidėjai sustoja ratu. Vienas skiriamas reguliuoti muziką. „Karšta bulvė“ keliauja iš rankų į rankas, kol didžėjus stovi užsisukęs ir groja, ploja, dainuoja ar švilpiniuoja. Kai muzika nutyla, žaidėjas, kurio rankose tuo metu buvo „karšta bulvė“, sėdasi į rato vidurį. Jeigu „bulvė“ muzikai nutilus nukrenta ant žemės, iš rato išseina tas, kuris laikė ją paskutinis. Laimi paskutinis likęs rato žaidėjas. Pertraukėles reikia daryti gana dažnai, kad būtų linksmiau. Ir „bulvę“ siųsti taip, lyg ji būtų ką tik iš laužo!

BEŽDŽIONĖLĖS

Žaidimo tikslas.

Susisukusia galva pataikyti pamaitinti „beždžionėlę“ bananu.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Bananą, raiščio akims užrišti, muzikos.

Taisyklės. Žaidėjai sustoja poromis. Vaikiniai užriša akis merginoms, kurių rankose bananai. Kai užgroja muzika, merginos ima suktis aplinkui. Sukasi tol, kol muzika nutyla, ir tada pamėgina sumaitinti bananą „beždžionelei“, vaikinui tupinčiam nuleistomis tarp kelių rankomis. Laimi tas, kuris suvalgo bananą pirmas.

AKLAS DIRIGENTAS

Žaidimo tikslas.

Atspėti solistą užrištomis akimis.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Raiščio akims užrišti, pieštuko.

Taisyklės. Visi sustoja ratu ir eina dainuodami kokią nors populiarią dainelę aplink „aklą dirigentą“ – stovintį užrištomis akimis ir pieštuku diriguojantį žaidėją. „Dirigentas“ linksmi mojuoja lazdele į ritmą, bet kai jis staiga sustingsta, žaidėjai turi nedelsdami sustoti. Tada dirigentas parodo į kurį nors savo lazdele. Tas ar ta turi toliau dainuoti vienas/a. Jeigu reikia, pakeitęs balsą. Dirigentas turi pažinti solistą. Jeigu atspėja, susikeičia vietomis, jeigu ne, žaidėjai vėl ima eiti ratu, dainuodami kitą dainą.

PRATIMAI SU OBUOLIU

Žaidimo tikslas.

Nepaleisti obuolio ant žemės.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Obuolių, muzikos.

Taisyklės. Vedėjas pakviečia poras pasimankštinti. Kiekviena pora gauna po obuolį, kurį vaikas ir mergina turi suspausti kaktomis. O tada paleidžiama muzika ir pasigirsta vedėjo komandos: „Trys žingsniai į kairę!“, „Šuoliukas!“, „Atsitūpti!“, „Apsisukti!“ Pora, kuri pameta obuolį, iškrenta iš žaidimo. O nugalėtojai gali įrašyti pratimų su obuoliu vaizdajuostę ir tapti naujos sporto rūšies pradininkais.

MUZIKINĖ LAZDA

Žaidimo tikslas.

Likti paskutiniam su lazda.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Kokios nors lazdos, tiks ir šluotkotis ar didelis skėtis, muzikos.

Taisyklės. Groja muzika. Lazda keliauja ratu per rankas. Kiekvienas ją gavęs žaidėjas tris kartus stukteli ją į žemę ir siunčia toliau. Kitas pakartoja tą patį ir perduoda dar kitam. Nepaimti tiesiamos lazdos negalima. Žaidėjas, kurio rankose atsiduria lazda nutilus muzikai, iškrenta. Likęs su lazda paskutinis tampa nugalėtoju. Labai įdomu stebėti, kaip greitėja beldimas, kai vedėjas lenkiasi išjungti muzikos...

BATSIUVYS

Žaidimo tikslas.

Spėti susirasti porą.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Neporinis.

Taisyklės. Žaidėjai eina ratu poromis (vienišas žaidėjas šokinėja ant vienos kojos) ir pagal patinkančią melodiją dainuoja tokią dainelę:

Gyveno vargšas batsiuovys

Turėjo vieną batą jis.

Visi po du – o basas jis

Tas mūsų vargšas batsiuovys.

Bet ratas ėmė, apsisuko

Ir jis sau porą pasisiuvo.

Tariant žodį „pasisiuvo“ visi turi pasikeisti poromis, įskaitant vienišius. Tas, kuris lieka be poros, tampa „vargšu batsiuviu“ ir kitą ratą straksi ant vienos kojos.

BOMBOS SIUNTIMAS

Žaidimo tikslas.

Spėti perduoti „bombą“ kitam prieš nutylant muzikai.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Kokio nors daikto, tinkančio dovanai, vyniojamojo popieriaus (ar laikraščio), muzikos.

Taisyklės. Suvyniokite nedidelį daiktėlį į keliolika vyniojamojo popieriaus sluoksnių, kad jis atrodytų kaip nemažas siuntinys. Galima pasinaudoti ir keliomis viena už kitą didesnėmis dėžutėmis. Žaidėjai susėda ratu ir siunčia siuntinį pagal laikrodžio rodyklę. Tas, kuris laiko siuntinį nutilus muzikai, „susprogs“ – iškrenta iš žaidimo. Paskutinysis likęs išsivynioja pelnytą dovanėlę.

SALOS

Žaidimo tikslas.
Spėti surasti „salą“,
kai muzika nutyla.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
5 ir daugiau.

Reikia.
Laikraščių,
muzikos.

Taisyklės. Kambario viduryje pritiesiama laikraščių. Priklausomai nuo žaidėjų skaičiaus jų turėtų būti apie trečdalį tiek. Kol muzika groja, visi šoka aplinkui. Kai nutyla, skuba atsistoti ant „salos“, kad nenu-skęstų. Ant vienos salos gali tilpti po kelis žaidėjus, svarbu, kad nenugriūtų. Po kiekvieno raundo viena „sala“ nuimama. Jei lieka viena sala, o žaidėjų keli, po kiekvieno raundo sala mažinama. Žaidžiama tol, kol lieka tik vienas žaidėjas.

KITA EILUTĖ

Žaidimo tikslas.
Padainuoti kitą
dainos eilutę.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
4 ir daugiau.

Reikia.
Grotuvo.

Taisyklės. Iš anksto reikia įrašyti į kompaktinį diską ar kasetę keliolika populiarių dainų. Vedėjas leidžia žaidėjams jų paklausti ir staiga nuspaudęs pauzės mygtuką paprašo padainuoti kitą eilutę. Pirmasis, kuris padainuoja teisingai, gauna tašką. Dainą galima stabdyti tik tuomet, kai dauguma žaidėjų ją atpažįsta. Dažniausiai tai būna po pirmos priedainio eilutės. Laimi tas, kuris surenka daugiausia taškų.

SIUNTINYS

Žaidimo tikslas.

Išvynioti dovaną.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai
aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Dovanėlės,
vyniojamojo
popieriaus,
muzikos.

Taisyklės. Tai šiek tiek kitoks *Bombos siuntimo* variantas. Susėdę ratu žaidėjai siunčia per rankas siuntinį. Tas, kuris laiko jį rankose, kai muzika nutyla, turi teisę nuvynioti vieną sluoksnį. Niekas neiškrenta, o prizas atitenka tam, kuris išvynioja paskutinį sluoksnį. Kol muzika groja, žaidėjai turi jį siūsti per rankas, užlaikyti negalima. Norint galima užduotį pasunkinti: po kiekvienu popieriaus sluoksniu vedėjas paslepia užduotį. Tas, kuris nuvynioja sluoksnį, turi ją atlikti. Jeigu nutilus muzikai dovanos nelaiko niekas, užduotį atlieka paskutinis ją lietęs žaidėjas.

Užduočių pavyzdžiai:

*Pašokti su šluota valsą
Paropoti ant keturių, bliunant kaip asilui
Išgerti vandens stiklinę su šaukšteliu
Padaryti kuliavirstį
Sudainuoti ariją
Išnešti šiukšles
Nuvalyti šeimininko batus*

NETIKROS DOVANOS

Žaidimo tikslas.

Išsivynioti tikrą dovaną.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Lengvos dovanėlės, laikraščių, dovanų popieriaus, muzikos.

Taisyklės. Nedidelė dovana arba žaisliukas suvyniojamas į laikraštį keliais sluoksniais, kol paketas tampa kamuolio dydžio. Išorinis sluoksnis – dovanų popieriaus. Po to paruošiama dar keletas panašaus dydžio dovanų, tik paketuose vien laikraščiai. Svarbu, kad visos „dovanos“ svertų panašiai ir būtų suvyniotos į dovanų popierių. Visi žaidėjai susėda ratu. Kuris nors paima bet kurią dovaną ir ima leisti per rankas, kol groja muzika. Tas, kuris laiko dovaną muzikai nutilus, turi teisę ją išvynioti. O dovana tik viena ir niekas nežino, kur ji!

UŽDUOTYS BALIONUOSE

Žaidimo tikslas.

Nesusprogdinti baliono, kad nereikėtų atlikti kvailos užduoties.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Balionų, popieriaus, rašymo priemonių, muzikos.

Taisyklės. Ant popieriaus juostelių užrašykite juokingų ar kvailų užduočių. Įmeskite į balioną po užduotį ir juos pripūskite. Visi žaidėjai sustoja ratu. Balionas keliauja per rankas. Tas, pas kurį jis atėjo, kai nutyla muzika, turi atsistoti ant jo visu svoriu ir pasėdėti 3 sekundes (pakėlęs nuo žemės kojas). Jeigu kuris susprogdina balioną, turi atlikti tokią užduotį, kokią randa lapelyje.

Kelios idėjos:

Pašokti makareną.

Sudainuoti „Laužo šviesa“.

Paloti.

Nueiti pasiskolinti iš kaimyno šluotą.

Suplakti kokteilį.

Išeiti į lauką basam (jeigu šalta) arba su žieminiiais batais (jeigu karšta).

Pastaba: iš anksto patikrinkite, ar jūsų balionai lengvai sprogsta. Kai kuriuos reikia labai smarkiai pripūsti, kad sprogtų, kiti sprogsta labai lengvai.

ARKOS

Žaidimo tikslas.

Išvengti „arkų“
žabangų.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

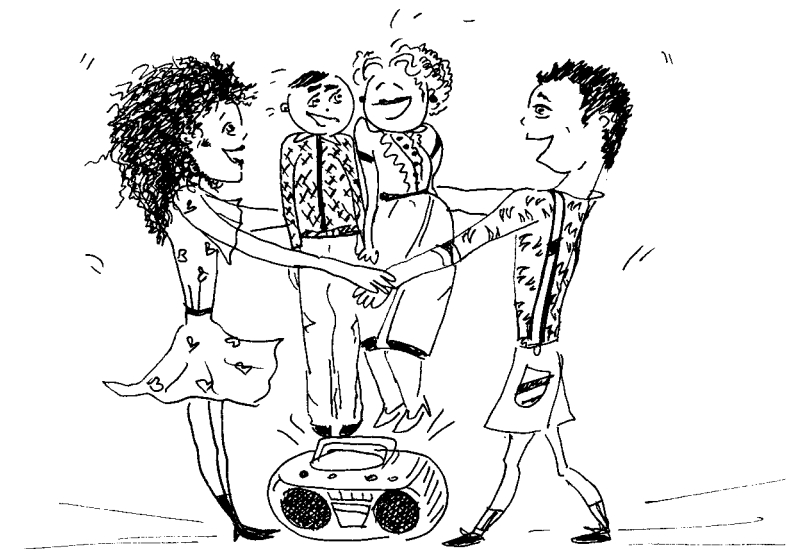
Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Muzikos.

Taisyklės. Po du žaidėjus sustoja vienas priešais kitą ir iškelia rankas virš galvos – padaro arkas. Kiti žaidėjai poromis lenda pro tas arkas. Kai muzika nutyla, „arkos“ nusileidžia ir sugauna tuos, kurie lindo pro jas. Jeigu kokią porą sugauna, ji taip pat tampa „arka“ ir gaudo kitas poras. Žaidžiama tol, kol lieka tik viena pora.



MUZIKINĖS KĖDĖS

Žaidimo tikslas.

Spėti atsisėsti, kai muzika nutyla.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Kėdžių, muzikos.

Taisyklės. Sako, kad šį žaidimą mėgdavo žaisti karalių rūmuose. Bet jį lygiai taip pat smagu žaisti ir eiliniame daugiabutyje. Kėdės sustatomos ratu sėdynėmis į išorę. Jų yra viena mažiau nei žaidžiančiųjų. Kol groja muzika, žaidėjai smagiai šoka aplinkui. Kai muzika nutyla, skuba užimti kėdės. Tas, kuris lieka stovėti, iškrenta iš žaidimo, išsinešdamas vieną kėdę. Ir vėl šokis tęsiasi toliau. Nugali paskutinis, užėmęs vienintelę kėdę.

AR TURI KAIMYNAS?

Žaidimo tikslas.

Linksmi pašokti laikantis už įvairių kūno dalių.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Muzikos.

Taisyklės. Žaidžiama šokant. Grupė sustoja į du ratus (vienas kito viduje). Ratai šokio ritmu juda pagal laikrodžio rodyklę. Vedėjas sušunka: „Ar kaimynas turi pečius?“ Žaidėjai atsako: „Turi!“ Vedėjas paprašo šokti toliau, uždėjęs ant šalia esančio žaidėjo pečių rankas. Toliau vedėjas klausinėja: „Ar kaimynas turi ausis?“, „Ar kaimynas turi nosį?“, „Ar kaimynas turi liemenį?“, „Ar kaimynas turi kelius?“ ir t. t., kol išvardijamos visos kūno dalys arba kol pabosta šokti.

ŽAISLIUKAI

Žaidimo tikslas.

Išsirinkti sau prizą pasirenkant numerį.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Nedidelių prizų
ar žaisliukų,
popieriaus lapų,
pažymėtų skaičiais,
muzikos.

Taisyklės. Paruoškite tiek popieriaus lapų su skaičiais, kiek yra žaidėjų. Galima tiesiog ant grindų priklijuoti skaičius iš lipnios popierinės juostos. Pasirūpinkite, kad smulkių dovanėlių būtų tiek pat. Jas taip pat sunumeruokite. Lapai su skaičiais išdėliojami kambaryje ant grindų, žaidėjai vaikšto per juos, kol muzika groja. Kai muzika nutyla, žaidėjas gauna tokiu numeriu pažymėtą prizą, ant kokio skaičiaus atsistojo.

DIRIGENTAS

Žaidimo tikslas.

Laiku sugroti savo partiją.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Dirigento lazdelės.

Taisyklės. Vienas žaidėjas tampa „dirigentu“. Jis paskiria kiekvienam žaidėjui instrumentą, kuriuo šis turės groti. Kai dirigentas ima ploti, visi groja savo instrumentais: skleidžia atitinkamus garsus ir rodo judesius. Kai dirigentas nustoja ploti ir pavaizduoja kurį nors instrumentą, visi privalo liautis groję, išskyrus tą instrumentą. Iš žaidimo iškrenta tie muzikantai, kurie tebegroja, kai dirigentas pakeičia instrumentą, arba kurie nepastebi, kad dirigentas rodo jų instrumentą, ir tyli. Linksmiausia, kai dirigentas choleriškas, mitriai keičia instrumentus.

MUZIKINIAI ŠAUKŠTAI

Žaidimo tikslas.
Nelikti be šaukšto
muzikai nutilus.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Reikia.
Šaukštų, muzikos.

Taisyklės. Padėkite ant grindų šaukštus (vienu mažiau, nei yra žaidėjų). Kai muzika groja, žaidėjai kuo ritmiškiau ropoja po grindis. Kai muzika nutyla, kiekvienas stengiasi sugriebti šaukštą. Tas, kuris lieka tuščiomis rankomis, iškrenta ir kartu nusineša vieną šaukštą. Žaidžiama tol, kol lieka du žaidėjai ir vienas šaukštas. Dvikovos nugalėtojas gauna prizą.

Kitas šio žaidimo variantas – žaisti užrištomis akimis. Tuomet reikėtų prisiminti, kad šaukštai guli ant grindų, o ne aukščiau... Galiu garantuoti, kad prisijuoksite iki soties.

SNIEGO GNIŪŽTĖ

Žaidimo tikslas.
Išjudinti šokiui
visus dalyvius.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
6 ir daugiau.

Reikia.
Muzikos.

Taisyklės. Sniego gniūžtės principu galima išjudinti pernelyg užsisėdėjusius prie stalo svečius. Pora pradeda šokį. Šokio viduryje abu išsiskiria ir išsikviečia po naują šokių partnerį. Kiek pašokusios abi poros vėl išsiskiria ir atsiveda į šokių aikštelę po naują partnerį. Šoka jau aštuoniese. Taip skiriamasi tol, kol nelieka nė vieno knapsinčio.

KAS TURI RAUDONĄ BALIONĄ?

Žaidimo tikslas.

Likti paskutiniam su raudonu balionu.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Balionų, vienas iš kurių raudonas, muzikos.

Taisyklės. Pripučiama tiek balionų, kiek yra žaidėjų. Vienas iš balionų išskirtinis – raudonas. Muzikai grojant žaidėjai vienas kitam mušinėja ar perdavinėja balionus. Negalima laikytis įsikibus baliono! Kai muzika nutyla, tas, kuris turėjo raudonąjį balioną, atsitupia. Muzikai užgrojus jis žaidžia toliau, bet vienas balionas – tik ne raudonas – išimamas. Balionų vis mažėja, tas, kurio rankose raudonasis lieka paskutinį kartą nutilus muzikai, skelbiamas nugalėtoju.

LAUKIMAS

Žaidimo tikslas.

Laiku pakilti
nutilus muzikai.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Muzikos.

Taisyklės. Šio žaidimo taisyklės labai paprastos, tereikia miklių kojų ir greitos reakcijos. Vienas žaidėjas stovi nugarą į ratą susėdusius žaidėjus. Kai jis nutildo muziką, visi turi nedelsdami atsistoti. Jeigu kuris pasiankstina arba lieka paskutinis – iškrenta. Žaidimas tęsiasi tol, kol lieka vienas nugalėtojas.

KEPURĖS

Žaidimo tikslas.

Nelikti vienplaukiu
nutilus muzikai.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Kuo įvairiausių
galvos apdangalų.

Taisyklės. Žaidėjai sustoja ratu. Visokiausių kepurinių turi būti viena mažiau nei žaidžiančiųjų. Muzikai grojant kepurės keliauja ratu. Kai nutyla – visi, kas laiko rankose kepurę, turi ją užsidėti ant galvos. Likęs be kepurės iškrenta iš žaidimo, išsinešdamas pasirinktą galvos apdangalą. Žaisti tuo įdomiau, kuo įdomesnės kepurės (daug įdomių galvos apdangalų galima aptikti dėvėtų drabužių parduotuvėse). Kaip ir *Muzikiniuose šaukštuose*, laimi tas, kuris lieka su kepure paskutinis.

KALIAUSĖ

Žaidimo tikslas.

Apsirengti tai, ką ištraukei.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Didelio maišo,
juokingų drabužių
ir aksesuarų,
muzikos.

Taisyklės. Į maišą pririnkite visokiausių keistų drabužių, kepurių, marškinių, sijonų, liemenukų (jei žaidžia ne vaikai), maudymosi kostiumėlių, vyriškų trumpikių, paltų, chalātų ir t. t. Žaidėjai susėda ratu ir siunčia per rankas maišą su apranga, kol groja muzika. Kai ji nutyla, tas, kuris laiko rankose maišą, turi užsimerkti, įkišti į maišą ranką ir išsitraukti kokį nors daiktą. Tą, ką ištrauks, teks apsirengti. Kai maišas ištuštėja, renkama gražiausia kaliausė!

PILVO ŠOKIS



Žaidimo tikslas.
Moterų komisija nusprendžia, kuris vyrukas geriausias šokėjas.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
6 ir daugiau.

Reikia.
Skarų arba šalių, arabiškos muzikos.

Taisyklės. Tegu dalyvauja visi vyriškos lyties žaidėjai. Apriškite jiems skaromis galvas, kad būtų matyti tik akys. Marškinėlius tegu rytietišku šokių dalyviai nusivelka arba pasikelia, kad nedengtų pilvų (šiuo atveju alaus pilvukas, o ne pilvo preso pagalvėlės aiškiai yra privalumas!). Paleiskite muziką. Jeigu „šokėjos“ nedrąsios, tegu šoka vienu metu, jeigu mėgsta pasirodyti – leiskite pašokti po minutę ar dvi atskirai. Moteriška komisija išrenka „labiausiai gundantį“ ar „tauriausią šokių“. Smagu ir žiūrintiems, ir šokantiems!



ŠOKIS SU ŽVAKE

Žaidimo tikslas.

Išsaugoti savo žvakę neužpūstą, užpučiant kitų.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Žvakių, muzikos.

Taisyklės. Kadangi žaidžiama su ugnimi, mažiems vaikams šis žaidimas netinka. Šokėjai susiranda sau porą ir užsidega žvakutę. Kai užgroja muzika, visi šoka valsą, saugodami savo žvakelę nuo kitų ir stengdamiesi užpūsti kitų porų žvakutes. Nugali ta šokėjų pora, kuri nutilus muzikai turi tebedegantią žvakelę. Galima šokti ir ne poromis. Tada kiekvienas žaidėjas saugo savo uždegtą žvakutę, stengdamasis užpūsti kitų.

MUZIKINIS GLĖBYS

Žaidimo tikslas.

Rasti svetingą glėbį muzikai nutilus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Muzikos, kėdžių.

Taisyklės. Pastatoma tiek kėdžių, kiek yra porų. Ant kėdžių atsisėda po vieną poros narį. Kiti žaidėjai šoka pagal muziką. Jai nutilus ieško, ant kieno kelių atsisėsti. Pas savo porą grįžti nebūtina. Iškrenta tie, kurie nesuskumba surasti svetingo glėbio. Po to viena kėdė (ir „glėbys“) pašalinami. Šokantiems jau sunkiau rasti, kur prisiglausti. Taip tęsiama tol, kol lieka viena pora.

PLIAŽAS



Žaidimo tikslas.

Nepamesti „figos lapų“ šokant.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Po keturias
kompaktines
plokšteles
kiekvienai porai,
muzikos.

Taisyklės. Žaidžia poromis vyrai ir moterys. Vėdėjas paskelbia, kad plaže rengiami šokiai, bet nudistai neįleidžiami. Todėl kiekvienas atėjęs pašokti gauna „figos lapų“ prisidengti savo nuogumui. Vyrai vieną, moterys – tris. Pradėjusios šokti poros negali pamesti savo „figos lapų“, nes tuoj bus išvytos iš aikštelės. Tinka labai susiglausti... Lėtą muziką keičia greita. Laimi paskutinė likusi pora.

VIENAS IŠ DVIEJŲ

Žaidimo tikslas.

Išjudinti visus šokiui.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Kėdės, muzikos.

Taisyklės. Kambario viduryje pastatoma kėdė. Ant jos sėdasi vienas savanoris ir užsimerkia. Jam iš nugaros prieina du žmonės ir kiekvienas uždeda ranką ant peties. Sėdintysis pasirenka kurią nors ranką ir eina su tuo žmogumi šokti, o likęs sėdasi į jo vietą ir renkasi savo šokių partnerį. Paprastai, jei sėdi vaikinai, prie jo prieina dvi merginos, ir atvirkščiai. Kitas variantas: gerai pažįstamoje ir nekompleksuotoje kompanijoje galima sutarti, kad šokti bus privaloma su tuo, ką išsirenki. Ir prie vyruko gali priėti ne dvi merginos, o mergina ir vaikinai...

ŠOKIS SU BANANAIS



Žaidimo tikslas.
Kuo ilgiau išlaikyti
bananą lūpomis
šokant.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
Porinis.

Reikia.
Bananų, muzikos.

Taisyklės. Poros kviečiamos pašokti valsą. Kiekviena gauna po bananą. Vedėjas paaiškina, kad šokėjai turės įsikąsti nuluptą bananą iš skirtingų galų ir šokti, stengdamiesi kuo ilgiau jį išlaikyti. Šokėjai nė nepajunta, kaip lūpos susitinka, nes bananai linkę tirpti burnoje... Laimi tie, kurie atsitraukia vienas nuo kito paskutiniai.



ŠOKA VISI

Žaidimo tikslas.

Išrinkti gražiausią ir išsradingiausią šoki.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

12 ir daugiau.

Reikia.

Muzikos, įvairaus rekvizito.

Taisyklės. Prieš vakarėlį reikia surasti ir įrašyti įdomių, visiems gerai žinomų šokių melodijų: graikišką sirtakį, P. Čaikovskio Mažųjų gulbių šoki iš baleto *Gulbių ežeras*, kalniečių *lezginką*, čigonišką *ciganočką*, kepurinę, indišką muzikos pavyzdėlį, turkišką Tarchano dainą ir pan. Atitinkamai paruošiamas rekvizitas. Gulbelėms labai tiktų plaukmenys ar balerinų sijonėliai iš tampraus popieriaus, kalniečiams – kinžalai (stalo peiliai), graikams reikės baltų paklodžių, čigonėms – juodų perukų ir rauktų sijonų, kepurinei – puodų su viena rankena, indams – turbanų iš rankšluosčių, turkams – plačių rauktų kelnų. Ant kortelių du tris kartus užrašomi šokių pavadinimai (kad nereikėtų šokti vienam) ir žaidėjai nežiūrėdami išsitraukia po vieną kortelę. Visi jaudindamiesi pasirošia pasirodymui. Svarbu, kad neliktų nė vieno žiūrovo. Po internacionalinio koncerto renkamas labiausiai vykęs pasirodymas.

ATSPĒK VADOVĀ

Žaidimo tikslas.
Rasti tā, kuris vadovauja paradui.

Žaidimo tips.
Vidutinišķai
aktyvus.

Žaidēju skaičius.
6 ir daugiau.

Reikia.
Muzikos.

Taisyklės. Šį žaidimą labai smagu žaisti šokant, bet tai nėra būtina. Iš kambario išsiunčiamas vienas žaidėjas – jis spėlios vadovą. Kiti susitaria, kurio žaidėjo judesius slapčia kopijuos. Visi pradeda šokti taip, kaip rodo vadovas. Tada iškviečiamas spėjikas. Prisi-gretinęs prie būrio jis turi atspėti, kieno judesius visi mėgdžioja. Jeigu pataiko atspėti, keičiasi su vadovu vietomis, jeigu ne, turi spėti iš naujo. Kad būtų sunkiau, žaidėjai neturėtų akivaizdžiai žiūrėti į vedėją, geriau į stovintį jam priešais ir greičiausiai pakartojantį pakeistą judesį.

KUPSTELIAI

Žaidimo tikslas.

Tapti paskutiniu, kuris nutilus muzikai atsistoja ant „kupstelio“.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Kupstelių
(popierinių
lėkštučių,
laikraščio ar pan.),
muzikos.

Taisyklės. Ant grindų ratu išdėliokite „kupstelius“. Jų turi būti vienu mažiau nei žaidžiančių. Kol muzika groja, žaidėjai eina ratu. Kai groja lėta muzika, vaikšto lėtai, kai greita – greitai. Kai muzika nutyla, žaidėjai turi užlipti ant artimiausio „kupstelio“. Tas, kuris nerado laisvo „kupstelio“, gauna saldainį ir iškrenta iš žaidimo, išsinešdamas vieną „kupstelių“. Žaidžiama tol, kol lieka vienas nugalėtojas.

PASYVŪS ŽAIDIMAI

Žaidžiant kiekvieną žaidimą svarbu nustatyti žaidėjų eilės seką. Tai galima padaryti traukiant lapelius su eilės numeriais arba išsiskaičiuojant. Taip pat skaičiuoklė padeda išrinkti tą, kuris „nežiūri“. Štai keletas skaičiuoklių pavyzdžių, nors kiekvienas turbūt prisimena bent vieną iš savo vaikystės.

Eni meni menki
Draju kuri penki
Šnip šnap oledap
Eni meni dap!

Vilnius, Kaunas ir Klaipėda,
Kas daugiau saldinių ėda?
Viens, du, trys –
Tu esi kvailys!

Eni, beni, riki taki,
Urbi, šmurbi, šmiki šmaki,
Aus, baus, bus medaus,
Stora boba kiaulę pjaus.
Pjovė, pjovė, nepapjovė,
Į pirštelį įsipjovė.
Atvažiavo mašinėlė su raudonu kryželiu
Ir išsivežė bobutę su nupjautu piršteliu.

Ėjo katins į baletą,
Pirko aukso pistoletą.
Kas tą katiną pagaus,
Aukso pistoletą gaus.

MIKLIEJI PIRŠTUKAI

Žaidimo tikslas.

Apčiuopom atspėti kuo daugiau daiktų.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popierinių maišelių, popieriaus, rašymo priemonių ir keliolikos smulkių daiktų.

Taisyklės. Žaidimas labai paprastas, bet ne mažiau įdomus. Žaidėjai paeiliui čiupinėja sunumeruotus maišelius ir pasižymi, kas, jų nuomone, į juos įdėta. O maišeliuose gali būti paprasčiausi smulkūs daiktai: kamštis, sąvaržėlė, centimetras, trintukas, žiogelis, nagų žnyplutės, žiedas, raktelis nuo pašto dėžutės, auskaras ir pan. Po penkiolikos minučių atrenkamas tas, kuris pirštais teisingai nustatė kuo daugiau daiktų. Renkant daiktus reikėtų vengti aštrių daiktų ar tokių, kurie gali susitrinti spaudant.

KRENTANTYS LAPAI

Žaidimo tikslas.

Sumesti visas kortas į šiukšlių dėžę.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Kortų malkos, dviejų šiukšlių dėžių (kibirų).

Taisyklės. Žaidėjai suskirstomi į dvi komandas, kiekviena iš jų gauna po 13 kortų (viena komanda juodas, kita – raudonas). Pirmi abiejų komandų žaidėjai sustoja prie savo šiukšlių dėžių ir prisideda kortą prie nosies taip, kad ilgoji briauna liestų nosį. Iš tos padėties paleidžia kortą tikėdamiesi, kad ji įkris į šiukšlių dėžę. Kapitonai, leidę nukristi visoms kortoms, surenka tas, kurios nepataikė į krepšį, ir paduoda antram komandos nariui. Žaidimas tęsiasi tol, kol viena komanda sumes visas 13 kortų į šiukšlių dėžę. Patikėkite, yra ką veikti.

DAILININKŲ ARTELĖ

Žaidimo tikslas.

Baigti kito pradėtą piešinį.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus,
piešimo
priemonių.

Taisyklės. Grupė susėda ratu. Kiekvienas žaidėjas, gavęs popieriaus lapą ir pieštuką, turi nupiešti kokią tik nori liniją ar figūrą. Tačiau ji neturėtų būti labai ilga ar sudėtinga. Baigęs savo keverzonę perduoda sėdinčiam kaireje, o iš dešinėje esančio žaidėjo gauna jo pradėtą piešinį. Kai visi žaidėjai pasikeičia lapais, turi nupiešti paveikslą, įkomponuodami į jį gautą keverzonę. Prizas atitenka linksmiausio piešinio autoriui.

BUM!

Žaidimo tikslas.

Įsikalti į galvą, kad jeigu trys, tai bum!

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Taisyklės. Žaidėjai padaro ratelį. Paeiliui skaičiuojasi. Pirmasis sako „Vienas“, antrasis – „Du“, o trečiasis turi atsakyti „Bum!“ Skaičius „Trys“ draudžiamas! Taip skaičiuojamasi iš eilės toliau (ketvirtasis žaidėjas sako „vienas“, penktasis – „du“...), o vietoje trečio visuomet sakoma „Bum!“ Kas apsirinka, iškrenta iš žaidimo. Kaip visada, laimi tas, kuris lieka paskutinis.

GAISRAS!

Žaidimo tikslas.

Pasakyti, kokius daiktus gaisro atveju žaidėjai gelbėtų pirmiausia ir kodėl.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

5–10.

Reikia.

Lipnios juostos, popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Prieš vakarėlį šeimininkas ant atskirų popieriaus lapelių surašo po šešis daiktus kiekvienam sveičiui, sunumeruoja nuo 1 iki 6 ir susukęs užklijuoja lipnia juosta, kad niekas kitas nepamatytų, kas parašyta. Popieriaus ritinėlius išmėto po kambarį. Kiekvienas žaidėjas gauna lapelį su žodžiais: „Gaisro atveju pirmiausia gelbėčiau...“ Kairėje paliktos šešios eilutės įrašyti daiktų pavadinimus, o dešinėje – vieta paaiškinti, kodėl tas daiktas vertas gelbėti nuo ugnies pirmiausia. Žaidėjai paprašomi surašyti priežastis, kodėl gelbėtų daiktus, nors ir nežino, kokie jie. Kai visi užpildo lapelius, šeimininkas sušunka: „Gaisras!“ Žaidėjai puola rinkti išmėtų susuktų lapelių nuo grindų (kiekvienas pasiima po šešis), išvynioja juos ir įrašo prie atitinkamo numerio savo lapelyje. Paaiškinimai dažniausiai būna labai išradingi. Tipiško raštelio pavyzdys:

Gaisro atveju pirmiausia gelbėčiau...

1. Radiatorių ... nes visuomet laikau po pagalve.
2. Dantų protezą... nes jį man paliko senelis.
3. Guminę pūsle... nes brangiai už ją sumokėjau.

4. *Žaibą Makviną... nes maloniai kvepia.*
5. *Kočėlą... nes mano žmonai jis patinka.*
6. *Triušį Pūkį... nes mėgstu pakramsnoti prie alaus.*

ESKIZAI

Žaidimo tikslas.

Atspėti filmo ar knygos pavadinimą iš eskizo.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Piešimo priemonių, popieriaus.

Taisyklės. Išdalykite žaidėjams popieriaus lapus ir piešimo priemones (flomasteriai tiks kuo puikiau-siai). Kiekvienas žaidėjas užrašo kokio nors filmo (ar knygos, kaip nutarsite) pavadinimą lapo viršuje. Tada perduoda savo lapą kaimynui iš kairės. Dabar visi žaidėjai piešia eskizą to filmo, kurio pavadinimą gavo. Nupiešę užlenkia lapą taip, kad būtų matyti tik piešinys, bet ne pavadinimas, ir vėl siunčia toliau. Gavęs piešinį kiekvienas nusprendžia, koks pavadinimas tik-tų geriausiai, ir jį užrašo. Taip paeiliui rašomi pavadi-nimai arba piešiami piešiniai, kol lape nelieka vietos. Kad neprailgtų laukti krapštukų, galima nustatyti, jog piešimui skiriama viena minutė (vaikams galima skirti 2). Paskutinį kartą apsiukeičiama popieriaus la-pais. Kai jie išvyniojami, visiems būna daug gardaus juoko!

PSICHIATRAS

Žaidimo tikslas.

Psichiatras turi išsiaiškinti, kokia negalia kamuoja grupę.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Taisyklės. Vienas žaidėjas išrenkamas „psichiatru“ ir išsiunčiamas iš kambario. Likusieji susėda ratu ir susitaria, kokia psichinė liga „sirgs“. Tinka viskas, nesvarbu, kaip kvailai, keistai skambėtų. Pavyzdžiui, visi gali sirgti didybės manija, įsivaizduoti esantys kokia nors asmenybė (popiežius, Elvis Preslis), atsakinėti į klausimus, užduodamus kaimynui iš dešinės. Geriausia pasirinkti tai, kas nėra akivaizdu iš pirmo žvilgsnio, ypač tokias „ligas“, kurios žinomos konkrečioms žaidėjams.

Kai sutariama dėl „ligos“, kambarin pakviečiamas „psichiatras“. Šis, atsisėdęs rato viduryje, turi išsiaiškinti, kuo serga jo pacientai. Jis daro tai pateikdamas jiems klausimus, ieškodamas keistumų ir atsakymų nenuoseklumo.

Jeigu pacientas atsako į klausimą ar pasielgia kaip nors, kas nesuderinama su jo „liga“, kitas pacientas turi surikti „Psichiatre!!!“ Tada sušukusysis ir suklydęs pacientas keičiasi vietomis. Kartais tai padaroma tyčia, kad nukreiptų psichiatro dėmesį (pvz., visi vaizduoja konkretų asmenį, o psichiatras kurio nors žai-

dėjo paklausia: „Kuo tu vardu?“ Teisingas atsakymas iškart atskleistų „ligą“. Žaidžiama tol, kol psichiatras nustato susirgimą.

Ligų pavyzdžiai:

Sulėtinta reakcija.

Cirko artistai.

Beždžionėlės.

Įsitikinimas, kad yra Karibų piratai.

Kiekvienas mano, kad yra asmuo iš dešinės.

Elgiasi kaip gangsteriai.

Elgiasi taip, tarsi patys būtų psichiatrai.

Elgiasi kaip superherojai arba superblogiukai.

Visi yra skirtinga mirtina nuodėmė

(puikybė, gašlumas, godumas, apsirijimas,
pavydas, pyktis ir t. t.).

Visi yra skirtingos šalys, miestai, kontinentai.

SPĖK, KAS

Žaidimo tikslas.

Pažinti įžymius žmones iš prastų nuotraukų.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Garsių žmonių nuotraukų iš žurnalų ir laikraščių, 2 didelių kartono lapų.

Taisyklės. Iš visokių žurnalų ir laikraščių prikarpkite garsių žmonių neįprastų ar netipiškų nuotraukų. Kuo mažiau atpažįstami, tuo geriau. Tai gali būti aktoriai, muzikantai, politikai, visuomenės veikėjai ir pan. Suklijuokite juos ant kartono lapų ir prie kiekvieno užrašykite numeriuką. Pasidarykite jų sąrašą. Žaidėjus suskirstykite į dvi komandas ir įteikite komandai po kartono lapą su garsenybėmis. Po 5–7 minučių apkeiskite kartono lapus. Laimi komanda, pažinusi daugiau įžymybių.

VANAGO AKIS

Žaidimo tikslas.

Atsiminti kuo daugiau parodytų daiktų.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

20 įvairiausių smulkių daiktų, padėklo, uždangalo.

Taisyklės. Šis žaidimas lavina pastabumą ir atskleidžia tikro seklio talentą. Iš anksto reikia surinkti dvidešimt visokiausių smulkių daiktų: kamštuką, kortelę, sagą, baltinių segtuką, gumelę, dildę, žirkluotes, degtukų dėžutę, pakabuką prie raktų, bateriją, monetą, žaidimo kauliuką, mažą vaistų ar pastos tūbelę, parkerio kamštuką, kompasą, siūlų ritę, plaukų segtuką, trintuką, gimtadienio žvakutę, kaspinėlių ir panašiai. Sudėkite viską ant padėklo ir apklokite koku nors uždangalu. Visi žaidėjai sustoja aplink padėklą. Uždangalas pusei minutės nuimamas. Po to uždenkite padėklą ir paprašykite žaidėjų per penkias minutes surašyti tuos daiktus, kuriuos prisimins. Už kiekvieną teisingai įvardytą daiktą taškas duodamas, už klaidą – atimamas. Laimėtoju skelbiamas tas, kuris įsiminė daugiausiai daiktų.

Yra ir kitas šio žaidimo variantas. Vienas žaidėjas paprašomas išeiti iš kambario ir aprenGIamas visokiausiais keistais drabužiais, išpuošiamas papuošalais. Vėliau jis įeina į kambarį, kur susirinkę likusieji žaidėjai, apeina ratą ir vėl išeina. Žaidėjai turi surašyti kuo daugiau įsimintų aprangos ir puošybos detalių.

BUČINYS



Žaidimo tikslas.

Pabučiuoti iškamšą ir kai ką daugiau.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Žvėrelio iškamšos arba pliušinio žaislo žvėrelio.

Taisyklės. Šiame žaidime svarbiausia netikėtumo momentas, todėl antrą kartą žaidžiant toje pačioje kompanijoje didžioji smagumo dalis pradingsta. Tai gi visi susėda ratu (vaikinas, mergina ir t. t.). Vienas gauna į rankas žvėrelį. Reikia pabučiuoti į kokią nors jo kūno dalį, kartotis negalima. Tada žvėrelis keliauja kaimynui iš kairės. Kai žvėrelis apkeliauja visą ratą, padedamas į šalį pailsėti, o vedėjas praneša, jog dabar kiekvienas turės pabučiuoti kaimyną iš kairės tiksliai ten, kur bučiavo žvėrelį. Linksmybės prasideda...

PRISIPAŽINIMAS

Žaidimo tikslas.

Ištraukti juokingą prisipažinimą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

3 ir daugiau.

Reikia.

Raiščio akims užrišti.

Taisyklės. Vienam žaidėjui užrišamos akys. Jis pasodinamas, o kiti iš eilės rodo kokį nors veiksma (prausiasi, valosi dantis, šukuojasi, bučiuojasi ir t. t.) ir klausia neregio: „Kiek kartų taip darei?“ Sėdintis žaidėjas turi pasakyti atitinkamą skaičių. Paašškėja, kad dantis valėsi šimtą kartų... Kitas variantas: neregys gali nurodyti, kas ir kiek kartų turi atlikti tam tikrą veiksma. Pavyzdžiui, žaidėjai visi rodo kokį nors veiksma: vienas daro pritūpimus, kitas šukuojasi, trečias vaidina, kad muša. Vedėjas rodo ranka į kiekvieną žaidėją iš eilės ir klausia „neregio“: „Ką daryti?“ „Neregys“ atsako: „Stop.“ Vadinasi, reikės atlikti tokį veiksma, į kurį tuo metu buvo nukreipta vedėjo ranka. Vedėjas vėl paeiliui rodo į žaidėjus ir klausia toliau: „Kam skiri?“ Neregys dar kartą pasako „stop“. Dabar jau aišku, kuris žaidėjas tą turės daryti. Neregys klausiamas trečią kartą: „Kiek kartų?“ Nurodęs skaičių „neregys“ gali nusirišti akis ir stebėti kartu su visais, kaip kitas žaidėjas atlieka jam skirtą užduotį. Vėliau jie susikeičia vietomis.

KAS SU KUO KĄ DARĖ

Žaidimo tikslas.

Sukurti įdomią kolektyvinę istoriją.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Šį žaidimą mokėjo jau mūsų proseneliai, ne pro šalį jį vėl prisiminti. Kiekvienas žaidėjas gauna popieriaus lapą, ant kurio turi parašyti nurodytą informaciją. Parašęs sakinį lapo viršuje užlenkia jį taip, kad nebūtų matyti, ir perduoda žaidėjui, esančiam dešinėje. Tuo pat metu iš kaimyno kairėje gauna kitą lapą su įrašu. Taip žaidėjai tęsia istoriją, nežinodami, kas buvo parašyta anksčiau. Po trylikos etapų perskaitomi rezultatai...

Etapai yra tokie:

Žodis, apibūdinantis išvaizdą ar charakterį.

Moters (tikros ar išgalvotos, gyvos ar mirusios) vardas.

Susitiko + žodis, apibūdinantis išvaizdą arba charakterį.

Vyro (tikro ar išgalvoto, gyvo ar mirusio) vardas.

Žodis, nusakantis vietą.

Jis vilkėjo... (aprangos detalė).

Ji vilkėjo... (aprangos detalė).

Jis jai pasakė ...

Ji jam atsakė...
Ką jis darė?
Ką ji darė po to?
Ir tada jie abu...
O visi kalbėjo...

Pavyzdys:

Išverstakė
Skaiva
Susitiko pedantišką
Robinsoną Kruzą
Negyvenamoje saloje
Jis vilkėjo „Žalgirio“ marškinėlius
Ji vilkėjo stringus
Jis pasakė: „Kakariekū“
Ji atsakė: „Kas pietums, brangusis?“
Jis nukrito nuo kėdės
Ji davė į snukį
Ir tada jie abu uždainavo „Du gaideliai“
O visi kalbėjo: „Neblogas vaizdzialis“

ĪŽYMYBĒS

Ņaidimo tikslas.

PaŅinti ĳzymybes ĳ apibūdinimo.

Ņaidimo tipas.

Pasyvus.

Ņaidējū skaiĳus.

8 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus,
rašiklijū, indo.

Taisyklės. Kiekvienas Ņaidėjas ant atskirū popieriaus lapelijū surašo po 10 garsiū Ņmoniū arba personaŅū vardū, sulanksto lapelius taip, kad nebūtū matyti uŅrašo, sumeta ĳ indā ir pamaišo. Ņaidėjai pasiskirsto ĳ dvi komandas. Paeiliui kiekvienas komandos narys traukia po lapelijū ir apibūdina ĳzymybē, nepasakydamas jos vardo. Kita komanda turi atspėti, apie kokiā garsenybē kalbama. Galima spėti 5 kartus. UŅ kiekvienā teisingā atsakymā skiriamas taškas. Kai visos asmenybės ĳssiaiškinamos, lapeliai vėl sumetami ĳ indā. Procesas kartojamas ĳ naujo, tik dabar Ņaidėjai ĳzymybē turi apibūdinti trimis ŅodŅiais. Treĳame raunde garsenybē reikia paŅinti ĳ vieno ŅodŅio, o paskutiniajame – atspėti ĳ apibūdinimo ne ŅodŅiais, o judesiais. Laimi daugiausia taškū surinkusi komanda.

DAKTARAS DŽEKILAS

Žaidimo tikslas.

Sukurti kuo įdomesnę padarą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

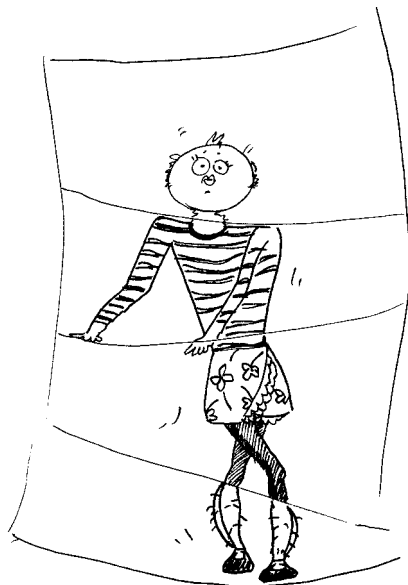
Žaidėjų skaičius.

Komandos po 4.

Reikia.

Popieriaus, piešimo priemonių.

Taisyklės. Žaidimas tinka kiekvienam, bet labiausiai galės pasireikšti meniškos sielos. Pirmas komandos narys paima popieriaus lapą ir jo viršuje nupiešia kokią tik nori galvą iki pečių. Užlenkia ją taip, kad kitam komandos nariui būtų matyti tik kaklas. Antrasis dailininkas nupiešia kūną iki juosmens, vėl užlenkia popieriaus lapą, kad liktų tik piešinio pakraštys. Trečias komandos narys nupiešia figūrą nuo juosmens iki kelių, o ketvirtasis – nuo kelių iki pėdų. Kai meno kūrinys pagaliau išlankstomas, visi išvysta keistą būtybę, pvz., su gaidžio galva, kultūristo krūtine, krepšininko kojomis ir kambarinėmis šlepetėmis. Prizas atitenka keisčiausio piešinio autoriams.



IŠMINČIUS

Žaidimo tikslas.

Pasijuokti iš įdomių atsakymų.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Dviejų indų ar skrybėlių, popieriaus ir rašymo priemonių.

Taisyklės. Žaidėjai gauna po du lapelius popieriaus. Ant vieno įsivaizduojamam išminčiui užrašo kokį nors jiems rūpimą klausimą ar savo problemą. Klausiti galima bet ko, pradedant „Ar išlošiu milijoną šią savaitę?“, baigiant „Ar ataugės plaukai, jeigu įtrinsiu juos kiaušiniu?“ Ant antro popieriaus lapelio žaidėjai surašo įsivaizduojamo išminčiaus atsakymą į tą klausimą. Abu lapeliai sulankstomi ir sumetami į atskiras skrybėles arba indus (klausimams ir atsakymams). Gerai pamaišę žaidėjai iš eilės išsitraukia po lapelį iš abiejų skrybėlių ir garsiai perskaito klausimą ir atsakymą. Dažniausiai vienas ir kitas neturi nieko bendro. Tuo linksmiau!

Pavyzdžiui:

Klausimas. Garbusis išminčiau, nežinau, ar važiuoti šeštadienį į Lenkiją apsipirkti. Ką man patartum?

Atsakymas. Taip. Tik gerai išsitrink kiaušiniu galvą.

Klausimas: Mano dukra pradėjo rimtai draugauti su vaikinu. Ar netapsiu močiute, nesulaukusi 38?

Atsakymas. Pasiseka ne kiekvienam. Tik būtinai pirk biuletus, o sekmadienio vakarą pasilik laisvą. Ir sėkmė būtinai nusišypsos!

KOKS ČIA GARSAS?

Žaidimo tikslas.

Pažinti kasdieninius garsus.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Įrašytų arba gyvai atliekamų garsų.

Taisyklės. Žaisti gali visi, kam meška ant ausies neužmynė. Vedėjas iš anksto įrašo keliolika garsų pavyzdžių: braukymą nagu per šukas, rašymą kreida ant lentos, burbuliukų plėvelės sproginėjimą, butelio atkimšimą, vyniojamo meškerės valo garsą, spalvinią flomasteriais, iš puodo bėgančio pieno šnypštimą, kortų maišymą, į telefoną atėjusios žinutės signalą, šokolado folijos traškinimą ir pan. Žaidimo taisyklės paprastos – reikia nustatyti kasdieninių garsų šaltinį. Laimi ausyliusias.

KAS PABUČIAVO?



Žaidimo tikslas.

Atspėti, kuris pabučiavo tamsoje.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Tamsios patalpos arba raiščio akims užrišti.

Taisyklės. Mergina pasodinama tamsoje. Jeigu tai padaryti neįmanoma, jai užrišamos akys. Vaikinai sustoja ir išsiskaičiuoja merginai negirdint. „Neregė“ turi išsirinkti vieną skaičių iš tiek, kiek yra vaikinių. Vaikinas, kurio skaičių nurodo, prieina ir ją pabučiuoja. Uždegus šviesą arba nurišus akis mergina turi atspėti, kas ją pabučiavo. Jeigu neatspėja, tenka nežiūrėti vėl. Jeigu ir tada neatspėja, užleidžia vietą kitai merginai, kad nebūtų piktnaudžiaujama... Vaikinai kiekvieną kartą pasikeičia vietomis. Vėliau nežiūrėti kviečiamas vienas vaikinai, o bučiuoja kuri nors iš merginų.

DINGĘS DAIKTAS

Žaidimo tikslas.

Pastebėti, kokio daikto nebėra.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Padėklo, įvairių smulkių daiktų, uždangalo, popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Tai dar vienas „Vanago akies“ žaidimo variantas. Žaidėjai turi 30 sekundžių patyrinėti padėklą su įvairiais smulkiais daiktais. Tada vedėjas uždengia padėklą ir slapčia paima nuo jo vieną daiktą. Kai padėklas su daiktais vėl nudengiamas, žaidėjai turi užsirašyti, kokio daikto nebėra. Tai kartojama dešimt kartų pašalinant nuo padėklo vis kitą daiktą. Kiekvieną kartą reikia šiek tiek pamaišyti daiktus ant padėklo, kad nebūtų taip lengva pastebėti, ko trūksta. Vedėjas gali porą kartų paimti tą patį daiktą. Laimi žaidėjas, kuris per 10 raundų surenka daugiausia teisingų atsakymų.

KOLEKTYVINIS RAŠINĖLIS

Žaidimo tikslas.

Sukurti juokingą pasakojimą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

4–8.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Iš anksto sukurkite kokį nors neilgą pasakojimą, eilėrašį ar pasakėčią apie svečius ar vieną svečią. Išimkite pagrindinius daiktavardžius, veiksmažodžius, būdvardžius,rieveksmuis ir žmonių vardus. Juos pasufleruos kiti žaidėjai, kurie nė neįtaria, apie ką tas pasakojimas. Tiesiog paprašykite jų pasakyti būdvardį, daiktavardį, veiksmažodį ir pan., kad užpildytumėte visas trūkstamas pasakojimo vietas. Rezultatas nustebins net kūrinio autorių.

Pavyzdžiui:

Mano svajonių vaikas

Mano svajonių vaikas turi BŪDVARDIS plaukus ir BŪDVARDIS akis, kurios primena man DAIKTAVARDŽIO DAUGISKAITA. Jo raumenys tvirti kaip BŪDVARDIS DAIKTAVARDIS, o kumščiai kaip DAIKTAVARDŽIO DAUGISKAITA. Jis kvėpia kaip DAIKTAVARDIS ir atrodo labai BŪDVARDIS, kai nusi-meta marškinius. Iš figūros jis man primena KAMBARYJE ESANČIOS MERGINOS VARDAS. Kai žvelgiu jam į DAIKTAVARDŽIO DAUGISKAITA, trokštu išstarti: „Vieną dieną aš labai norėčiau tave VEIKSMAŽODIS.“ Aš PRIEVEIKSMIS viską atiduočiau už vieną naktį su šiuo BŪDVARDIS vaikinu. Jo vardas – KAMBARYJE ESANČIO VAIKINO VARDAS.

Mano svajonių vaikinai turi LEDINIUS plaukus ir RAUDONAS akis, kurios primena man GLAUDES. Jo raumenys tvirti kaip GUMBUOTAS FOTELIS, o kumščiai kaip PIRŠTINĖS. Jis kvepia kaip OLANDIŠKAS SŪRIS ir atrodo labai NUTĮSĖS, kai nusimeta marškinius. Iš figūros jis man primena RITĄ. Kai žvelgiu jam į SAGAS, trokštu išarti: „Vieną dieną aš labai norėčiau tave SUKRAMTYTI.“ Aš ŽAIBIŠKAI viską atiduočiau už vieną naktį su šiuo NUSMURGUSIU vaikinai. Jo vardas – ROMAS.

Arba:

Vakarėlis

BŪDVARDIS KAMBARYJE ESANČIOS MERGINOS VARDAS surengė kokteilių vakarėlį. Pakvietė į jį visus savo BŪDVARDIS draugus. KAMBARYJE ESANČIO VAIKINO VARDAS atėjo apsirengęs BŪDVARDIS paltu, atsinešė DAIKTAVARDIS. KITOS MERGINOS VARDAS nepamiršo pasiimti savo BŪDVARDIS DAIKTAVARDIS. KAMBARYJE ESANČIOS MERGINOS VARDAS pabučiavo jam į KŪNO DALIS ir paspaudė KŪNO DALIS. KAMBARYJE ESANČIO VAIKINO VARDAS paplojo jai per BŪDVARDIS KŪNO DALIS. Visi vaišinosi DAIKTAVARDŽIO DAUGISKAITA, užsigerdami SKYSČIO PAVADINIMAS. Po to VEIKSMAŽODIS ir VEIKSMAŽODIS. BŪDVARDIS vaikinams pavyko VEIKSMAŽODIS paneles. Kai vakarėlis baigėsi, svečiai dėkojo: „Dar niekada nebuvo tokiam BŪDVARDIS baliuje, su tiek BŪDVARDIS svečių.“ Visi sėdo į TRANSPORTO PRIEMONĖ ir išvažiavo į VIETOS PAVADINIMAS.

MIEGALĖ ONUTĖ surengė kokteilių vakarėlį. Pakvietė į jį visus savo RIEBIUS draugus. VILMA nepamiršo pasiimti savo ŪSUOTOS ŠLEPETĖS. LUKAS atėjo apsirengęs MEDI NIU paltu, atsinešė KIRVĮ. ONUTĖ pabučiavo jam į PILVĄ ir paspaudė LIEŽUVĮ. LUKAS paplojo jai per MELSVĄ UŽPAKALĮ. Visi vaišinosi ŽIRKLĖMIS, užsigerdami ALUMI. Po to MŪRIJO ir SKALBĖ. TRENKTIEMS vaikinams pavyko PAVARTYTI paneles. Kai vakarėlis baigėsi, svečiai dėkojo: „Dar niekada nebuvo tokiam NULIOVAME baliuje, su tiek PLIKŲ svečių.“ Visi sėdo į TROLEIBUSĄ ir išvažiavo į RODO SALĄ.

DEGUSTATORIAI



Žaidimo tikslas.

Iš skonio ir kvapo pažinti skirtingus gėrimus.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Raiščio akims užrišti, plastikinių stiklinaičių, įvairių skysčių.

Taisyklės. Šis žaidimas padeda svečiams greičiau apšilti. Šeimininkas paruošia eilę stiklinaičių su nedeliu įvairių skysčių kiekiu. Žinoma, jeigu sugalvosite pasiūlyti indų plovimo skysčio, antro savanorio degustuoti gėrimus nepavyks rasti. Tad geriau apsiribokite geriamais skysčiais: vaikiškomis morkų-obuolių sultimis, aronijų-obuolių sultimis, mineraliniu vandeniu, vandeniu iš krano, kalėdiniu vynu, sangrija, rūgpieniu, karštu šokoladu, kakava, ananasų sultimis, kokoso pienu, žolelių trauktine (jei žaidžia suaugusieji), čiobrelių, melisos arbata, šalta kava, aviečių arbata, šaltmėtiniu likeriu (tik suaugusiems), tamsiu alumi su kokakola, šviesiu alumi su toniku. Nugali tas, kuris atpažįsta daugiausia gėrimų. Arba tas, kurio ilgiausiai nesupykina. 😊



MIRŠIM

Žaidimo tikslas.

Atspėti, kieno burnoje saldainis.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

10–12.

Reikia.

Ledinukų.

Taisyklės. Vienas iš žaidėjų atsistoja nugarą į likusius. Tuo metu kažkuris įsikiša į burną saldainį. Suvalgyti jo negali, turi paslėpti burnoje taip, kad nesimatytų. Tada visi žaidėjai, įskaitant ir tą su saldainiu, ima kartoti žodį *miršim*, kuris kazachų kalboje reiškia „kramtyti“. Nežiūrėjęs žaidėjas turi atspėti, kurio burnoje saldainis. Jeigu atspėja, laimi kokį nors nedidelį prizą ir išrenka kitą nežiūrintįjį, jeigu neatspėja, kiti atsako: „cho-cho-cho!“ ir liepia nežiūrėti dar kartą.

AKLAS DAILININKAS

Žaidimo tikslas.

Išmėginti rankelę tamsoje.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, piešimo priemonių, raiščių akims užrišti.

Taisyklės. Žaidėjams užrišamos akys ir pasiūloma nupiešti savo namus. Vėliau paprašoma nupiešti kieme mašiną, šunį, danguję – debesis ir saulę, dar kokį medį ir pašto dėžutę. Kai raiščiai nurišami, visi gali pasigėrėti savo menu.

MIS PASAULIS



Žaidimo tikslas.

Išrinkti pačią tikriausią damą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Merginų rankinių.

Taisyklės. Vedėjas paprašo damas atsinešti savo rankines ir ištraukti nurodytą daiktą, jeigu turi. Už kiekvieną vedėjo paminėtą daiktą, kurį atranda savo rankinuke, dama gauna po tašką. „Mis Pasaulis“ titulas atitenka merginai, kuri ant peties kasdien nešiojasi... visą pasaulį. Daiktų, kurių galima aptikti moterų rankinėse, pavyzdžiai: lūpų dažai, blakstienų tušas, piniginė, šukos, nagų dildė, žirklutės, adata su siūlu, veidrodėlis, vaistai nuo galvos skausmo, raktai, mobilusis telefonas, nosinė, užrašų knygelė, tušinukas, kvėpalai, skaistalai, drėgnos servetėlės, kišeninis peiliukas, kramtomoji guma, paketai, atšvaitas, pleistras, žiogelis, žemėlapis, tualetinis popierius, maišelis pirkiniams, kamščiatraukis, knyga, žurnalas, MP3 grotuvas, ausinės, nagų lakas, fotoaparatas, sauskelnės, nuolaidų kortelė, kempinėle batams blizginti, atsarginės pėdkelnės, ledinukai, pasas, vairuotojo pažymėjimas, papuošalas, laikrodis, sargis, mezginyš, minkštas žaisliukas ir t. t.

MILTELIAI

Žaidimo tikslas.

Įvardyti skirtingus miltelius.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Mažų plastikinių puodelių, įvairių valgomų medžiagų miltelių pavidalu, popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Tai dar vienas degustacijos žaidimas.

Vedėjas iš anksto paruošia keliolika numeruotų puodelių su skirtingais milteliais, žaidėjai turi pažinti, kas įberta į kiekvieną, ir savo spėjimus užrašyti. Vėliau vedėjas skaito teisingus atsakymus, o žaidėjai žymisi, kiek pataikė. Puodeliuose gali būti miltų, sodos, krakmolo, *Vegetos*, sutrintų kukurūzų miltukų, vitamino C miltukų, cukraus pudros, druskos, tirpios kakavos, tirpios kavos, tirpios arbatos granulių, citrinpipirių, želė miltukų, vanilinio cukraus, kepimo miltelių, tirpios grietinėlės, kario ir pan.

JUODAS PETRAS

Žaidimo tikslas.

Nelikti su Juodu Petru vakarėlio pabaigoje.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Voko, popieriaus lapelio, rašymo priemonių.

Taisyklės. Vakarėlio pradžioje šeimininkas parodo voką su kokia nors užduotimi ir pasako, jog tas, pas kurį skirstantis namo liks šitas vokas, turės atlikti paskutinę užduotį, nurodytą voke esančiame lapelyje. Nuo to momento visi saugosi, kad Juodas Petras neatsidurtų pas juos. Jeigu taip nutinka ir kas nors į striukę, rankinuką ar į kitą asmeninį daiktą įkiša voką su užduotimi, jis turi pašnibždomis įspėti tų daiktų savininką, kad Juodas Petras pas jį. Auka savo ruožtu stengiasi slapčia jį perdėti kitam žaidėjui. Jeigu kas nors sugaunamas nusikaltimo vietoje, turi atplėšti voką ir perskaityti užduotį. Užduotys gali būti įvairiausios. Nuo komiškos iki labai praktiškos, pvz., suplauti po vakarėlio indus arba išnešti šiukšles.

Šį žaidimą galima žaisti ir su dviem Juodais Petrais. Viename užrašyta užduotis, kitame – nurodytas prizas. Prizas turėtų būti gana vertingas, kad žaidėjas, pas kurį atsidūrė vokas, turėtų pasukti galvą, atplėšti jį ar ne.

NA, PALAUK!

Žaidimo tikslas.

Išdėti į šuns dienas įžymybę, neminint jos vardo.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Šį žaidimą labai mėgsta žiniasklaidos atstovai, bet ir tūlam lietuviui jis nesvetimas. Kodėl nepasimėgavus per vakarėlį viešai? Taigi kiekvienas žaidėjas išsirenka kokį nors žinomą asmenį ir ima keikti jį dėl visokiausių būtų ir nebūtų dalykų, asmeninių ir išvaizdos savybių, poelgių ir t. t., neminėdamas vardo. Kiti turi atspėti, apie kokį asmenį kalbama. Galima ir papokštauti – prisiminti kokio nors kartu esančio draugo šunybes.

SILUETAİ

Žaidimo tikslas.

Pažinti daiktus iš silueto.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Žurnalų, žirklių, popieriaus.

Taisyklės. Iš senų žurnalų ar laikraščių nuotraukų kruopščiai iškirpkite 20 įvairių daiktų. Figūros turėtų būti kuo išraiškingesnės, tinklinio, krepšinio ir futbolo kamuoliai netiks. Apvertę nuotraukas priklijuokite ant popieriaus lapelio, kad būtų matyti tik siluetas. Žaidėjai turi atspėti, kur koks daiktas. Laimi tas, kuris atpažįsta daugiausia daiktų.

DAILĖS AKADEMIJA

Žaidimo tikslas.

Atžinti, kas nupiešta.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6–10.

Reikia.

Popieriaus, piešimo priemonių.

Taisyklės. Žaidėjai suskirstomi į dvi komandas. Vedėjas pasikviečia po vieną komandos narį ir pasako, ką jam reikės nupiešti. Abu kuo skubiau grįžta pas savuosius ir nesakydami nė žodžio piešia, o kiti jų komandos nariai turi atspėti, ką. Ta komanda, kuri greičiau tiksliai apibūdino piešinį, gauna tašką. Žaidžiama iki penkių taškų arba tol, kol kiekvienas komandos narys gaus progą pasireikšti. Žaisti tuo įdomiau, kuo juokingesnės užduotys, pavyzdžiui, galima piešti ariantį Algirdą Mykolą, Valinską ant dviračio, svarmenis kilojančią baleriną, ratą keičiantį ežiuką ir pan. Galima užduoti piešti įvairias abstrakčias sąvokas: migreną, pasaulinę krizę, kiaulių gripą ir t. t.

ŽMONĖS

Žaidimo tikslas.

Išrinkti geriausią paparacą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Senų žurnalo „Žmonės“, „Klubas“ ir pan. numerių, popieriaus.

Taisyklės. Žaidimas labai tiks visuomenės kronikų mėgėjams. Prikarpykite iš senų žurnalo garsių žmonių nuotraukų. Geriau nufotografuotų šiek tiek neįprastu rakursu. Galite juodu kvadratėliu uždengti kurią nors veido dalį, pvz., akis, nosį ar burną. Priklijuokite visas ant didelio popieriaus lapo ir sunumeruokite. Žaidėjai turi užsirašyti, koks žmogus kokiu numeriu pažymėtas. Kitas variantas garsenybių žinovams: sukeiskite visu ūgiu stovinčių garsenybių kūnus ir galvas. Tegu žaidėjai atspėja, kas buvo naujojo kūrinio „tėvai“. Atspėjęs daugiausiai pelno nusipelnisio metų paparaco vardą.

ZOOLOGIJOS SODAS

Žaidimo tikslas.

Prisiminti visus gyvūnus.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

7 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Kokia nesėkmė! Sargas pamiršo užrakinti narvus zoologijos sode ir gyvūnai išsilakstė. Zoologijos sodo direktorius atvažiavo gelbėti situacijos. Jis turi tamsoje pasiklausyti gyvūnų balsų ir išsiaiškinti, kurie naktį klaidžioja po miestą.

Kiekvienas žaidėjas gauna du vaidmenis: zoologijos sodo direktoriaus ir kokio nors gyvūno (jį asmeniškai paskiria vedėjas). Žaidėjai tampa varlėmis, liūtais, balandžiais, šernais, vilkais, antimis, asilais, karvėmis, gyvatėmis, pumomis, gervėmis ir kitais gyvūnais, skleidžiančiais specifinius garsus. Kai užgesinama šviesa, visi „gyvūnai“ vienu metu ima šaukti savo balsais: kvarkia, riaumoja, burkuoja, kriuksi, staugia, kreksi, bliana, šnypščia, miaukia, klykia ir t. t. Patys skleidami garsą žaidėjai tuo pat metu turi klausytis, kokių dar gyvūnų balsai girdėti, nes po penkių minučių uždegus šviesą reikės jau kaip zoologijos sodo direktoriui ant popieriaus lapelio surašyti kitų pabėgusių gyvūnų, kurių balsus girdėjo tamsoje, vardus. Vėliau sąrašai tikrinami ir nugalėtas, kurio sąrašas tiksliausias.

VERGŲ AUKCIONAS



Žaidimo tikslas.

Nupirkti kuo daugiau „vergų“.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

10 ir daugiau.

Reikia.

Monetų (galima žaisti ir pieštais pinigais).

Taisyklės. Į šį žaidimą galima įtraukti (net jiems to nežinant) vakarėlio paniurėlius, knapsančius kur nors prie stalo, ar nieko apie žaidimus girdėti nenorinčias tetules. Jie bus vergai. Taigi kokie šeši žmonės tampa vergais, o kiti – vergų pirkliais. Šie gauna po vienodą monetų skaičių, tarkim, po 20 vieno cento monetų ar *Monopolio* litų. Vienas žaidėjas tampa aukciono šeimininku ir ima siūlyti pirmąjį vergą: „Lai bas, išminčiaus kakta, profesorius akiniais žilas blondinas, pradinė kaina – 2 centai!“ Vergų pirkliai siūlo savo kainą. Jų tikslas – kuo pigiau nupirkti kuo daugiau vergų. Kad aukcionas būtų gyvesnis, vedėjas turi gerai pareklamuoti savo prekę, pvz., „Švelnaus būdo, žaliaakė, kepanti pasakiškus tortus ir daranti nuostabius tailandietiškus masažus.“ Jeigu pavyks susitarti su „verga“, šie teoriškai vakarėlio metu turėtų vykdyti visus šeimininko paliepimus.

AUTOPORTRETAS

Žaidimo tikslas.

Nupiešti autoportretą kita ranka.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, piešimo priemonių.

Taisyklės. Žaidėjai gauna popieriaus lapą, pieštukų ar flomasterių ir užduotį – nupiešti autoportretą. Su viena sąlyga: turės piešti kita ranka, nei yra įpratę rašyti. Tai galimybė vienodai gerai pasirodyti ir gabiems dailininkams, ir visai „nedraugaujantiems“ su teptuku. Vėliau galėsite kur nors eksponuoti abstraktaus meno parodėlę. Ir nepamirškite prie autoportreto pažymėti autoriaus! Nes vargu ar pažinsite iš rankos...

TIKRA TIESA

Žaidimo tikslas.

Atrinkti tiesą iš melagingų tvirtinimų.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

5 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Kiekvienas žaidėjas ant popieriaus surašo po penkis teiginius apie save. Keturi iš jų yra gryniausias melas, o penktas – tikra tiesa, nors ir kokia neįprasta ji būtų. Reikia pasistengti, kad melagingi teiginiai irgi būtų įtikimi, nes jeigu parašysite, kad „Šeštadienį lankiausi Marse“, niekam nešaus į galvą tuo patikėti. Bet jeigu parašysite, kad praėjusią vasarą bučiavotės su geriausios draugės vyru, gali tekti aiškintis...

VEIDAI

Žaidimo tikslas.

Nutaisyti -iausią veido išraišką.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Veidrodžio.

Taisyklės. Kai nebėra jėgų užsiimti judriais žaidimais, visada galima prisiminti senovės Kambrijos gyventojų sportą – bjauriausio veido varžybas. Jie rungdavosi, kuris nutaisys šlykščiausią veido išraišką, o jūs galite rinkti meiliausią, pikčiausią, rūščiausią ir kitokią -iausią. Veidrodis palengvina šį procesą. Nepamirškite pasidaryti nuotraukų!

NYKŠČIO KONKURAS

Žaidimo tikslas.

Linksmi palyginti nykščius.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Prizų konkurso dalyviams.

Taisyklės. Išrenkami trys teisėjai. Visi kiti nusiuona batus ir paeiliui demonstruoja savo kojos nykštį. Prizus laimi:

1. Ilgiausio nykščio turėtojas.
2. Plačiausio nykščio turėtojas.
3. Plaukuočiausio nykščio turėtojas.
4. Ilgiausio nago turėtojas.
5. Dailiausio nykščio turėtojas.

PALYGINIMAI

Žaidimo tikslas.

Rasti analogijas su įvairiais daiktais.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Taisyklės. Šis žaidimas tinka tada, kai nebėra jėgų ką nors veikti, bet liežuviai dar apsiverčia. Jį smagu žaisti netgi tamsoje, nes tada nematyti, kaip draugas raudonuoja. Išrenkamas vienas, kuriam bus galvojami palyginimai iš įvairių sričių. Galima traukti degtukus, jeigu neatsiranda savanorių. Kai „auka“ žinoma, visi turi nuspręsti balsų daugumą, į kokią 1) daržovę; 2) transporto priemonę; 3) šuns veislę; 4) filmą; 5) namų apyvokos daiktą ir 6) gėrimą ji panašiausia. Pavyzdžiui, „Jeigu Vilda būtų daržovė, kokia daržovė ji būtų?“, „Jei Vilda būtų filmas, koks filmas ji būtų?“ ir t. t. Reikia turėti omenyje, kad geranoriškumo dozė visuomet į naudą, nes žmonės įsimena įžeidimus netgi pasakytus juokais.

AKMUO, POPIERIUS, ŽIRKLĖS

Žaidimo tikslas.

Nugalėti priešininką parodant ženklą ranka.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Du.

Taisyklės. Žaidėjai sustoja vienas priešais kitą. Suskaičiavus iki trijų kiekvienas žaidėjas parodo savo ranką tam tikra pozicija.

Kumštis – akmuo.

Ranka delnu žemyn – popierius.

Ištiestas smilius ir didysis pirštai – žirkklės.

Partijos laimėtojas nustatomas taip:

Žirkklės sukarpo popierių, vadinasi, laimi prieš jį.

Akmuo atšipina žirkles, taigi laimi prieš jas.

Popierius suvynioja akmenį, taigi jį nugalė.

Jeigu abu parodo tokį pat ženklą, žaidimas kartojamas. Žaidžiama iki penkių partijų. Laimi tas, kuris surenka daugiausia pergalių.



KAS? KUR? KADA?



Žaidimo tikslas.

Patikrinti
sutuoktinių
atmintį.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

3–4 poros.

Taisyklės. Vyras išprašomi iš kambario. O žmonos iš eilės atsako į tokius klausimus:

1. Koks buvo oras, kai tuokėtės?
2. Kokia savaitės diena?
3. Kaip buvo apsirengęs jūsų vyras?
4. Kada jūsų anytos gimtadienis?
5. Koks mėgstamiausias jūsų vyro valgis?
6. Kuo vardu jūsų vyro viršininkas?
7. Kiek laiko jūsų vyras važiuoja į darbą?
8. Kokie mėgstamiausi jūsų vyro drabužiai?
9. Mėgstamiausias vyro dainininkas, aktorius, rašytojas.
10. Kada vyras paskutinį kartą dovanojo jums gėlių?

Po to pasikvieskite vyrus ir užduokite jiems tuos pačius klausimus. Palyginkite vyrų ir žmonių atsakymus. Paprastai po to poros turi apie ką padiskutuoti...

KIENO PASLAPTIS?

Žaidimo tikslas.

Išsiaiškinti, kieno kokia paslaptis.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

2–10.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių, skrybėlės.

Taisyklės. Žaidėjai susėda ratu (gali sėdėti ir aplink stalą). Kiekvienas ant popieriaus lapelio užrašo paslaptį, kurios niekam nėra sakęs, sulanksto ir įmeta į skrybėlę. Vedėjas traukia po vieną lapelį ir garsiai perskaito paslaptį. Dabar žaidėjai pagal laikrodžio rodyklę turi spėlioti, kieno ta paslaptis. Atspėjęs gauna tašką. Daugiausia taškų surinkęs spėliotojas laimi kokį nors prizą.

AR KADA NORS...

Žaidimo tikslas.

Ar esi daręs ką nors iš šito kvailų dalykų sąrašo?

Jeigu taip, gauni tašką! Kiek taškų surinkai?

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Du ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus, pieštukų.

Taisyklės. Ar daug kvailysčių esate gyvenime padarę? Tuoj galėsite palyginti save su draugais. Už kiekvieną „taip“ – po tašką.

- 1) Užtrenkėte duris, raktą palikę namie?
- 2) Pasimetėte su šeimos nariu apsipirkdami parduotuvėje?
- 3) Padėjote į šaldytuvą ką nors neįprasta?
- 4) Išdažėte drabužius skalbdami?
- 5) Išėjote iš namų, palikę įjungtą lygintuvą?
- 6) Pametėte kulną eidami?
- 7) Viešoje vietoje sugedo kelnų užtrauktukas?
- 8) Pampiršote apie susitikimą?
- 9) Pavadinote šeimos narį kitu vardu?
- 10) Išvažiavote maudytis nepasiėmę maudymosi kostiumo/glaudžių?
- 11) Nukritote nuo laiptų?
- 12) Prie kasos apsižiūrėjote, kad piniginė liko namie?
- 13) Paskambinote kam nors ir pamiršote, kam skambinate?
- 14) Automobilio raktus užrakinote mašinoje?
- 15) Įlipote į autobusą/troleibusą, nepažiūrėję jo numerio?
- 16) Įkišote į orkaitę ką nors kepti ir pamiršote?

- 17) Ar išėjote kada iš namų skirtingais batais arba kojineimis?
- 18) Ar įlipote kada į šuns kakutį?
- 19) Apkalbėjote ką nors negražiai ir tik tada pamatėte, jog tas asmuo jus girdėjo?
- 20) Pravaikščiote visą dieną prairusia siūle matomoje vietoje?

Jeigu kompanija labai atvira, galima prigalvoti pikantiškesnių klausimų, pvz., „Ar vėmėte viešoje vietoje?“, „Ar kur nors klijavote po stalu snarglį?“ ir t. t. Atsakymus galima žymėtis atvirai arba slapta. Jei kompanija gera, netrukus kiekvienas atsakymas virs pasakojimu ir apie draugus išgirsite tai, ko nežinojote...

AUKCIONAS

Žaidimo tikslas.

Parduoti už didžiausią kainą tikrus ar šiaip linksmus prizus.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Vokų, žaidimų pinigų (tinka *Monopolio* arba tiesiog nupiešti ant popieriaus), nedidelių prizų, nepermatomų maišelių.

Taisyklės. Paruoškite 20, 50 ir 100 litų kupiūras. Sudėkite po vieną į atskirus vokus. Leiskite žaidėjams išsitraukti po tiek vokų, kad išeitų po lygiai (yra 10 žaidėjų, paruošėte 30 vokų, vadinasi, po tris). Tada pradėkite aukcioną. Parodykite maišelį su prizu viduje. Tai gali būti rimtas prizas arba tiesiog juokingas daiktas. Svarbu, kad varžytinėse dalyvaujantieji nežinotų, dėl ko varžosi. Nustatykite pradinę kainą, tarkim, 20 litų. Daugiausia pasiūlęs pirkėjas patikrina krepšelį ir visiems parodo, kokią „katę maiše“ nusipirko.

SMALIŽIAI

Žaidimo tikslas.

Atspėti šokoladuko rūšį iš ištirpinto gabaliuko.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Įvairių rūšių šokoladinių batonėlių (*Manija, Snickers, Geisha, Milky Way, Twix, Jovaras, Nomeda* ir t. t.), popierinių lėkščių, popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Nupirkite kuo daugiau šokoladinių batonėlių rūšių ir po pusę padėkite ant popierinės lėkšties. Lėkštes sunumeruokite ir pasidarykite sau sąrašą. Kiekvieną lėkštę įkiškite į mikrobanginę krosnelę, kad batonėlis gerokai aptirptų. Kai kurie tirps geriau, kai kurie – blogiau. Šiuos galima pamaigyti šakute ar pirštu, kad būtų sunkiau atpažįstami. Svarbu, kad visi nevirstų vienoda ruda balute! Tada visas lėkštes su ištirpusiais saldumynais sudėkite ant stalo. Tegu žaidėjai surašo, kas, jų nuomone, kiekvienoje lėkštėje. Kai baigs, perskaitykite sąrašą ir jie tegu pasižymi teisingus spėjimus. Antras šokoladukų puses laimi tas, kuris atspėjo daugiausia. Pastaba: spėjikams galima pateikti sąrašą šokoladinių batonėlių, kurie buvo tirpinti, atsitiktine tvarka.

MAŽUTIS

Žaidimo tikslas.

Prajuokinti ką nors iš sėdinčių rate.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Taisyklės. Visi susėda ratu. Išrenkamas vienas žaidėjas, kuris pradės. Jis pasirenka kurį nors iš rato, kurį, jo nuomone, lengva prajuokinti. Priejęs atsisėda jam ant kelių ir sako: „Mažuti/e, jei mane myli, nusišypsok!“ Jis gali liesti plaukus, kuždėti į ausį ar kitaip meilintis, kad tik priverstų rate sėdintį žaidėją nusišypsoti. Kiek ir kaip galima liesti, susitariama iš anksto. Galima susitarti, kad liesti išvis negalima, tik kalbinti. Kita kompanija galbūt susitars, kad galima viskas. Kai išgirsta „Mažuti/e, jei mane myli, nusišypsok!“, tas žaidėjas, ant kurio kelių kalbinantis sėdi, turi nesijuokdamas ir nesišypsodamas atsakyti: „Mažuti/e, aš tave myliu, bet negaliu nusišypsoti.“ Jei gu pavyksta tai padaryti, pirmajam tenka ieškoti kito mažučio, o jeigu nesusilaikęs nusišypsos, jis keičiasi vietomis su pirmuoju žaidėju.

KAIP TAVO?

Žaidimo tikslas.

Iš būdvardžių nustatyti, ką grupė turi bendro.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Taisyklės. Grupė susėda ratu. Vienas žaidėjas išsiunčiamas iš kambario. Kol jo nėra, grupė nusprendžia, ką jie visi turi bendro. Tai gali būti kūno dalis (lūpos, kojų nagai ir t. t.), daiktas (automobiliai, pianinai, *Lego* konstruktoriai) arba abstraktus dalykas, pvz., humoro jausmas, jaunesnė sesuo ir t. t. Kai susitaria, išsiųstasis pakviečiamas sugrįžti. Jis ima klausinėti kiekvieno sėdinčio rate: „Kaip tavo?“ Kiekvienas žaidėjas atsako koku nors būdvardžiu (koks/ia?) apie tą dalyką, dėl kurio sutarė. Sakykim, jeigu susitarė, kad bendras dalykas yra spuogas, vienas gali atsakyti „didelis“, kitas – „raudonas“, trečias – „skausmingas“, ketvirtas – „išgydytas“ arba „nematomas“. Reikia stengtis sugalvoti būdvardžių, kurie yra teisingi, bet iškart neišduoda, apie ką kalbama. Šiuo atveju – „šviežias“, „nelauktas“, „paviršinis“ ir pan.

GYVULIŲ ŪKIS

Žaidimo tikslas.

Įsijausti į mėgstamo gyvūno kailį.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių, nedidelių prizų.

Taisyklės. Kiekvienas ant popieriaus lapo užrašo mėgstamiausią naminių gyvūną, išskyrus gaidį. Toliau užrašo penkis skirtingus skaičius nuo 1 iki 20. Vedėjas ima sakyti skaičius atsitiktine tvarka (stengiasi nekartoti dviejų vienodų), o tie žaidėjai, kurie buvo tą skaičių užsirašę, turi atsiliiepti to gyvūno, kurį išsirinko, balsu. Vedėjas vardindamas skaičius turi padaryti pauzę, kad gyvūnai galėtų pasireikšti. Be to, tvarto gyventojai nėra drovūs, todėl ir triukšmo turi būti nemažai. Žaidėjas, kurio visi užrašyti skaičiai būna paminėti, tampa nugalėtoju... Bet tada jis turi atsistoti, sulenkti kojas per kelius, paplasnoti sparnais ir sugiedoti kaip gaidys, kad gautų prizą. Turėkite omenyje, jog vienu metu gali pragysti keli gaidžiai.

IŠDURTA AKIS

Žaidimo tikslas.

Pasijuokti, įtikinus kitą, kad išdūrė akį.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Raiščio akims užrišti, kėdžių, želė indelio.

Taisyklės. Šis žaidimas smagus tik žaidžiant pirmą kartą. Tuos, kurie jį žino, galima pakviesti statistais. Tai gi visi, išskyrus tris žaidėjus ir vedėją, išeina iš kambario. Likusieji kambarėje susėda ant kėdžių viena eile. Vedėjas išeina iš kambario ir pakviečia kokį nors savanorį pradėti. Jam užrišamos akys. Nuvedęs „neregį“ į kambarį vedėjas paaiškina, kad jis turėsiąs pažinti sėdinčius žmones braukdamas vienu pirštu. Vedėjas suima už „neregio“ smiliaus ir braukia juo per pirmo sėdinčio žmogaus veidą. „Čia nosis“, – sako jis, braukdamas pirštu per nosį. „Čia lūpos“, perveda per lūpas. „Čia – kairė akis“, – sako nukreipdamas pirštą į kairę akį. Po to nuveda ant dešinės akies. Baigęs pasiūlo atspėti, kieno veidu „neregys“ vedžiojo pirštu. Visai nesvarbu, atspėja šis ar ne, toliau vedamas prie antros kėdės. Viskas kartojama iki tos vietos, kai turi paliesti pirštu dešinę akį. Vedėjas nukreipia „neregio“ nykštį į indelį su želė. Savanoriui atrodo, kad jis įkišo pirštą į sėdinčiojo akį. Riksmas! Laukiantys už durų nesupranta, kas nutiko. Pakartokite tą patį su kitais savanoriais. Netrukus kambarėje bus daug aukų, nekantriai laukiančių „želė akimirkos“. To jausmo nepamiršite visą gyvenimą!

AUKŠČIAUSIAS LAIPSNIS

Žaidimo tikslas.
Varžytis dėl kvailiausių dalykų.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
6 ir daugiau.

Taisyklės. Grupė susiskirsto į 2 ar 3 komandas. Prieš raundą vedėjas pakviečia po vieną savanorį iš kiekvienos komandos, paskelbęs tik varžybų kategoriją, pavyzdžiui, „Kviečiu pretendentes į ilgiausio titulą“ ar „Kviečiu pretendentes į aukščiausio titulą“. Jis nepasako, kas bus lyginama. O tai paaiškėja tik sustojus visų komandų savanoriams.

Užduotys gali būti štai tokios:

Ilgiausias – kieno liežuvis ilgiausias?

Plačiausias – kieno žingsnis plačiausias?

Trumpiausias – kas per trumpiausią laiką pasakys abėcėlę?

Ilgiausiai – kas ilgiausiai išbus nekvėpavęs?

Daugiausia – kas turi daugiausia sagų?

Aukščiausiai – kas aukščiausiai pakels antakius?

Keisčiausiai – kas nutaisys keisčiausią veido išraišką?

Didžiausias – kieno dantys didžiausi?

Plačiausias – kieno šypsena plačiausia?

Nugalėtojo komanda gauna po tašką. Laimi surinkusi daugiausia taškų.

SKITLIAI

Žaidimo tikslas.

Prisiragauti *skitlių* visam gyvenimui.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

3 ir daugiau.

Reikia.

Bent pusės kilogramo *skitlių* arba kitokių įvairiaspalvių vienos formos saldainiukų, indo, rankšluosčio, indelių.

Taisyklės. Saldainiukus suberkite į nepermatomą indą ir uždenkite rankšluosčiu. Žaidėjai susėda ratu aplink indą ir paeiliui nežiūrėdami traukia po tris saldainiukus. Jeigu pataiko paimti tris vienos spalvos, gali juos suvalgyti arba pasidėti į šoną. Jeigu ne, turi susikišti į burną ir sakyti: „Aš mėgstu *skitlius* (jūros akmenėlius)“. Tada traukia antras žaidėjas, ir taip toliau. Žaidėjai gali suvalgyti visus burnoje esančius *skitlius* tik tada, kai ištraukia tris vienodos spalvos. Žaiskite, kol nebenorėsite žiūrėti į saldainius. Vasarinis žaidimo variantas: žaisti su trijų spalvų serbentais – juodaisiais, raudonaisiais ir geltonaisiais. Tik jie neturėtų labai skirtis dydžiu.

PORTRETAS

Žaidimo tikslas.

Komandos rungtyniauja, kuri nupieš geresnį portretą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Vandeninių dažų, pieštukų, kreidelių.

Taisyklės. Vienas žaidėjas paskiriamas pozuoti portretui. Likusieji žaidėjai pasiskirsto poromis. Komandoms duodamos penkios minutės nupiešti pozuotojo portretą visomis piešimo priemonėmis. Prie piešinio turi prisidėti abu komandos nariai. Komandos savo kūrinius slepia nuo kitų, kol baigiasi laikas. O tada pozuotojas nusprendžia, kieno portretas artčiausiai tikrovės. Iškabinkite kūrinijų parodėlę!

BANDITAS

Žaidimo tikslas.

Spėti sureaguoti ir užsidengti ausis.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

5 ir daugiau.

Taisyklės. Vienas žaidėjas atsistoja rato viduryje. Jis parodo į kurį nors žaidėją ir sušunka: „Banditas!“ Tas turi užsidengti abi ausis. Žaidėjas „banditui“ iš dešinės turi užsidengti kairę ausį, o kairinis kaimynas – dešinę. Jeigu kuris nors iš jų susipainioja ir neužsidengia arba užsidengia ne tą ausį, stoja į rato vidurį. Kuo greičiau viskas vyksta, tuo smagiau.

KURČIAI IR NEBYLIAI

Žaidimo tikslas.

Nebyliui –
neatsiliepti,
kurčiam –
neišgirsti.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

5 ir daugiau.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi lygias komandas. Vienoje bus „kurčiai“, kurie gali kalbėti, bet negirdi, kitoje – „nebyliai“, kurie girdi, bet atsako judesiais. „Kurčiai“ ir „nebyliai“ sėdasi vieni prieš kitus ir kalbasi: nebyliai atsakinėja judesiais į kurčių klausimus. O vedėjas vaikščioja tarp eilių ir kreipiasi tai į vienus, tai į kitus ko nors paklausdamas. „Kurtieji“ negali išgirsti jo klausimo, o nebyliai negali atsakyti balsu. Jeigu susipainioja, iškrenta iš žaidimo arba duoda fantą, kurį vėliau turės išsipirkti atlikę kokią nors juokingą ar kvailą užduotį.

KLAUSIMĖLIAI

Žaidimo tikslas.

Keliauti ratu
atsakant į
klausimus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Kėdžių.

Taisyklės. Iš kėdžių padaromas ratas. Vienas žaidėjas tampa vedėju, visi kiti susėda ant kėdžių. Vedėjas prieina paeiliui prie kiekvieno iš eilės ir užduoda klausimą. Jeigu žaidėjas gali atsakyti „taip“, jis persėda ant kėdės dešinėje. Jeigu ne, lieka sėdėti. Po keleto klausimų kai kam ant kelių jau sėdės po kelis žaidėjus... Klausimus kiekvienu atveju galima susigalvoti savo.

O čia keliolika universalių:

Ar tu avi batus?

Ar nešioji laikrodį?

Ar turi sagų?

Ar buvai sekmadienį bažnyčioje?

Ar ką nors šiandien pabučiavai?

Ar nešioji batelius aukštais kulniukais?

Ar nešioji žiedą?

Ar esi prasivėręs ausis?

Ar turi ką nors geltoną?

Ar pasiklojai lovą?

Ar turi užtrauktuką?

Ar turi sūnų?

Ar tavo akys žalios?

Ar buvai Vokietijoje?
Ar mėgsti šokoladą?
Ar moki kokią nors užsienio kalbą?

Pirmas žaidėjas, kuris vėl sugrįžta į savo kėdę, tam-
pa nugalėtoju.

SUKTA VANAGO AKIS

Žaidimo tikslas.
Patikrinti žaidėjų
budrumą.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Reikia.
Įvairių smulkių
daiktų, padėklo,
uždangalo.

Taisyklės. Kaip ir žaidžiant „Vanago akį“, žaidė-
jams siūloma įsidėmėti kuo daugiau daiktų per trum-
pą laiką. Tačiau padėjėjui/ai su padėklu išėjus, vedėjas
ištaria visai kitokią užduotį: reikia apibūdinti, kaip
buvo apsirengęs padėklą laikęs asmuo. Laimi žaidėjas,
geriausiai įsidėmėjęs detales.

PELENĖS

Žaidimo tikslas.

Išrinkti sąvaržėles iš ryžių užrištomis akimis.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Didelio dubens su ryžiais, keliolikos sąvaržėlių, raiščių akims užrišti.

Taisyklės. Visi žinote, kas nutiko Pelenei. Pamotė išvažiavo į puotą, palikusi podukrai neįmanomą užduotį – atrinkti sumaišytus grūdus. Šįkart užduotis šiek tiek palengvinta, reikės atrinkti tik keliolika į ryžius įsimaišiusių sąvaržėlių. Kad būtų smagiau, žaidėjams užrišamos akys. Visi sustoja aplinkui dubenį ir po signalo ima žvejoti sąvaržėles. Tas, kuris per pusę minutės (ar daugiau, kaip sutarsite) prirenka jų daugiausia, tampa nugalėtoju.

RULETĖ

Žaidimo tikslas.

Ridenti kauliuką, kad žinotum, ką ir kur pabučiuoti.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

3 poros.

Reikia.

Kauliuko.



Taisyklės. Žaidžia trys vyrai ir trys moterys. Visi išsiskaičiuoja ir įsidėmi savo skaičių. Pirmasis meta kauliuką. Jeigu išridens 1 – pabučiuos į lūpas, jeigu 2 – nosį, 3 – kaktą, 4 – skruostą, 5 – ausį, 6 – viršugalvį. Po to tas pats žaidėjas ridena kauliuką antrą kartą. Dabar jis sužinos, kurį asmenį turės pabučiuoti. Žinoma, išritęs savo skaičių gali bandyti pabučiuoti savo viršugalvį arba tiesiog pailsėti ir perduoti kauliuką kitam. Kitas variantas: pirmas išridentas skaičius rodo, ką reikės daryti. 1 – bučiuoti, 2 – čiulpti, 3 – sužnybti, 4 – kąsti, 5 – palaižyti, 6 – paglostyti. Antrą kartą išridento kauliuko taškai reiškia, kur tą veiksmažodį reikės atlikti: 1 – lūpos, 2 – kakta, 3 – nosis, 4 – skruostas, 5 – kairė ausis, 6 – dešinė ausis. O trečią kartą ridentas kauliukas parodo, kokiam žmogui tai bus daroma.

KLAUSIMAI – ATSAKYMAI

Žaidimo tikslas.

Pasijuokti iš juokingų atsakymų į rimtus klausimus.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

60 kortelių
(po 30 dviejų spalvų).

Taisyklės. Paruoškite 60 kortelių. Geriau, jeigu jos bus dviejų spalvų, 10x4 dydžio. Ant vienos spalvos kortelių surašykite klausimus, ant kitos – atsakymus. Sudėkite klausimų korteles kaip vėduoklę ir pasiūlykite pirmam žaidėjui ištraukti. Jis perskaito klausimą ir pasako, kuriam iš žaidėjų jį užduoda. Šis traukia atsakymą iš atsakymų kortelių vėduoklės ir garsiai perskaito. Tada nurodo, kas kitas turėtų pateikti klausimą. Nurodytas asmuo išsitraukia klausimą ir t. t.

Klausimai:

1. Ar norėtum tapti milijonieriumi?
2. Ar norėtum gyventi hareme?
3. Ar dažnai lankaisi restoranuose?
4. Ar mėgsti savo darbą?
5. Ar nešioji peruką?
6. Ar turi trūkumų?
7. Ar mėgsti muziką?
8. Ar visuomet esi toks mandagus kaip šiandien?
9. Ar sugebate mylėti?
10. Ar mėgstate išgerti?
11. Ar mėgstate šokti?
12. Ar norėtumėte atsisėsti greta manęs?
13. Ar mylite vaikus?

14. Ar sugebate būti ištikimas/a?
15. Ar dažnai vaikštote į pasimatymus?
16. Ar mylite mane?
17. Ar gražiai elgiatės girtas/a?
18. Ar esate pavydus/i?
19. Ar visuomet tiek daug valgote?
20. Ar tikite stebuklais?
21. Ar gailitės, kad tuokėtės?
22. Ar norėtumėte pasigerti?
23. Ką galvojate apie atsitiktinius lytinius santykius?
24. Ar esate kuklus/i?
25. Ar norėtumėte turėti daugiau draugų?
26. Ar dažnai meluojate?
27. Ar mokate pataikauti?
28. Ar jums galima pasitikėti?
29. Ar dažnai rūkote?
30. Ar mokate būti švelnus/i?

Atsakymai:

1. Ne, kartą bandžiau, bet nepavyko.
2. Toks mano hobis.
3. Tik būdamas beviltiškoje situacijoje.
4. Mes ne angelai. Visko pasitaiko.
5. Kas be nuodėmės?
6. Taip, tikrai!
7. Su didžiausiu malonumu.
8. Tik silpnumo akimirka.
9. Nesugebėčiau padaryti tokios kvailystės.

10. Mano svajonė.
11. Ne, aš gerai išauklėtas/a.
12. Atsakysiu jums asmeniškai.
13. Geriau patylėsiu.
14. Tik tualete.
15. Kas antrą dieną.
16. Jokiais būdais!
17. Tik blaivus/i.
18. Jeigu lauke šalta.
19. Periodiškai.
20. Tik algos dieną.
21. Sekmadienį būtinai.
22. Tik ilsėdamasis/si kurorte.
23. Jeigu turi daug pinigų.
24. Žmonės apie tai garsiai nešneka.
25. Per pietus.
26. Kai tai naudinga.
27. Svajoju apie tai po pietų.
28. Tai niekam nekenkia.
29. Vakarėjant.
30. Apimtas/a romantiškos nuotaikos.

IŠPAŽINTIS



Žaidimo tikslas.

Išpešti juokingą išpažintį iš asmens, kuris nenumano, apie ką kalbama.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių, smeigtukų.

Taisyklės. Iš anksto paruošiamos kortelės su užrašais GIMDYMO NAMAI, PIRTIS, VAIKŲ DARŽELIS, BLAIVYKLA (vaikinams) ir PAMUŠTA AKIS, PERPLĖŠTA KOJINĖ, PRAIRUSI PAŽASTIS (merginoms). Prieš pirmą žaidėją, sakykim, vaikina, kortelė padedama taip, kad ją galėtų perskaityti visi, išskyrus jį patį. Tada vedėjas jo klausinėja: „Ar dažnai ten lankaisi?“, „Ką pasiimi ten eidamas?“, „Ką ten paprastai veiki?“ ir pan. Gali klausti ir kiti žaidėjai, o klausiamasis turi atsakinėti ir galbūt pamėginti spėti, kas parašyta kortelėje. Vėliau kamantinėjama mergina, prieš kurią padedama kortelė. Jos klausinėja: „Ar dažnai atsiduri tokioje situacijoje?“, „Ar visomet taip atrodo?“, „Kuo tau patinka šita būseną?“ ir pan. Dažniausiai atsakymai būna smarkiai pro šalį ir sukelia daug juoko.

TESTAS



Žaidimo tikslas.

Sužinoti apie savo vyrą ar žmoną kaip naujo.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Tai linksmas žaidimas susituokusioms poroms. Iš pradžių vyrai slapta nuo žmonių ant popieriaus stulpeliu surašo 10 žvėrių, vabzdžių ar roplių pavadinimų. Tada žmonos padaro tą patį. Kai sąrašai būna baigti, vedėjas pasiūlo apsikeisti sąrašais ir garsiai perskaityti, ką antroji pusė parašė.

Pradedama nuo vyrų: „Mielos moterys, jūsų gyvenimo draugas yra ...

Švelnus kaip ...

(pirmo gyvūno pavadinimas vyro sąrašė)

Draugiškas kaip ...

Nepriklausomas kaip ...

Švarus kaip ...

Drašus kaip ...

Stiprus kaip ...

Valdingas kaip ...

Šypsosi kaip ...

Myli kaip ...

Gražus kaip ...

Paskui žmonių eilė. Vedėjas tęsia: „Taigi, o jūsų žmona ...

Autobuse kaip ... (pirmas gyvūnas žmonos sąrašė)

Su draugėmis kaip ...

Namuose kaip ...
Su viršininku kaip ...
Su giminėmis kaip ...
Parduotuvėje kaip ...
Kavinėje kaip ...
Su bendradarbiais kaip ...
Lovoje kaip ...
Pas gydytoją kaip ...

Paaiškėja, jog dauguma net neįtarė iki šiol miegoję su triušele ar gyvate...

BLEFUOTOJŲ KLUBAS

Žaidimo tikslas.

Atspėti, kada kolega meluoja išsijuosęs.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Monetos,
skrybėlės.

Taisyklės. Žaidėjai iš eilės pasakoja kokią nors istoriją. Prieš pradėdami padeda po skrybėlę monetą. Jeigu pasakos teisybę – herbu į viršų, jeigu meluos – skaičiumi. Kai pasakotojas baigia, kiti turi pasakyti, teisybė tai ar melas. Tada skrybėlė nuimama ir visi sužino, kaip buvo iš tiesų. Tas žaidėjas, kuris atspėjo, gauna tašką. Tas, kurį pasakotojas apmovė – tašką praranda. Pasakoja visi žaidėjai iš eilės, o apėjus ratui skaičiuojami taškai. Daugiausia surinkęs tampa blefuotojų klubo garbės nariu.

RAJŪNAS

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau suvalgyti savo porciją išsitrauktu įrankiu.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Įvairių virtuvės įrankių: peilio, samčio, įvairaus dydžio šaukštų, šakučių, iešmo, kuniškų pagaliukų, žnyplių, atidarytuvo ir pan., vienodų dubenėlių, kokio nors maisto (mišrainės, bulvių, obuolių ar ryžių košės).

Taisyklės. Kiekvienas lenktynių dalyvis gauna indą su maistu. O tada užsimerkęs išsitraukia iš dėžės su visokiais virtuvės įnagiais valgymo įrankį. Po komandos visi skuba suvalgyti savo pietus tuo, ką išsitraukė. Mikliausias laimi prizą, o visi kiti – nuostabų reginį, rajūnų varžybas.

PODIUMAS

Žaidimo tikslas.

Įsiminti kuo daugiau modelio detalių.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių, įvairių aksesuarų.

Taisyklės. Du žaidėjai, vaikinai ir mergina, kviečiami savanoriais modeliais. Mergina iš anksto išpuošia įvairiais aksesuarais ir keistais drabužiais. Kiti žaidėjai – svečiai, kurie turės įsidėmėti ir pasižymėti kuo daugiau naujos kolekcijos detalių. Jie apžiūri naują mados klyksmą ir, kai modelis palieka podiumą, užsirašo, ką prisimena. Toliau vedėjas paskelbia, kad pasirodys vyriškos linijos modelis. Pasirodo vaikinai vienuis trumpikėmis ar glaudėmis. Žaidėjai gauna dvi minutes pasižymėti, kuo, jų nuomone, vilkės vyrukas, kai pasirodys apsirengęs. Kai jis sugrįžta, tikrinami abu sąrašai ir už kiekvieną teisingą punktą skiriamas balas. Daugiausia balų surinkęs svečias skelbiamas mados guru.

SENIAUSIAS PINIGAS

Žaidimo tikslas.

Parduoti dovaną seniausio pinigų savininkui.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Monetų, nedidelės dovanėlės.

Taisyklės. Kartais nėra jėgų ar noro žaisti sudėtingą ar judrų žaidimą. Seniausias pinigas užpildys „minutės pertraukėlę“. Vedėjas suorganizuoja savotišką aukcioną. Paskelbia, jog dovana parduodama už mažiausios vertės monetą. Kai visi išsitraukia savo centus, vedėjas paima vieną ir skelbia toliau: „Mano moneta išleista 1995 metais. Kas turi senesnę? Vienas, du...“ Kas nors tikriausiai suras senesnę. Dovana atiteks tam, kurio moneta bus seniausia.

Kitas variantas: neapsiriboti vieno cento monetais, o ieškoti seniausio ar naujausio pinigų apskritai.

KUODELIAI

Žaidimo tikslas.

Iš plaukų padaryti kuo daugiau kuodelių.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau porų.

Reikia.

Spalvotų gumelių plaukams.

Taisyklės. Prieš žaidimą reikia priminti moterims, kad vyrai, kaip ir paukščių patinėliai, gražiausi būna tuoktuvių laikotarpiu. Tegu kiekviena moteris pasirenka sau vyrą ir paverčia jį labiausiai išsipusčiuoju paukšteliu. Visos gauna po saują gumelių plaukams. Jų tikslas – surišti kuo daugiau kuodelių ant vyro galvos per sutartą laiko tarpą (5 ar 10 minučių). Nugalėtoja apdovanojama prizų. O „paukšteliui“ lieka įspūdingos nuotraukos.

LIŪDNIAUSIAS

Žaidimo tikslas.

Stengtis neprajukti kartojant „cha-cha“.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Taisyklės. Šį žaidimą galima žaisti, kai visi jau įsiaudrinę, kad nurimtu, arba atvirkščiai, kai niekaip „neapsyla“. Užduotis tokia – susilaikyti nuo juoko. Grupė susėda ratu veidais į rato vidurį. Pirmas žaidėjas sako: „Cha!“, antrasis – „cha-cha!“, trečiasis – „cha-cha-cha!“ ir taip toliau. Jeigu kuris suklysta ištaręs ne tiek „cha“ arba nusijuokia, iškrenta iš žaidimo. Iškritusieji stengiasi prajuokinti likusius. Laimi tas, kas juokiasi paskutinis, t. y. liūdniausias.

LINKSMIEJI KLAUSIMĖLIAI

Žaidimo tikslas.

Pasijuokti skaitant su klausimais ryšio (ne)turinčius atsakymus.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus lapų, rašymo priemonių.

Taisyklės. Kiekvienam iš žaidžiančiųjų išdalijama po švarų popieriaus lapą ir rašiklį. Žaidėjas lapo viršuje rašo kokį nors klausimą, pvz., „Koks mėgstamiausias tavo draugo patiekalas?“ Tada klausimą užlenkia taip, kad teksto nebūtų matyti, o ant sulenkimo užrašo trumpą klausimą, šiuo atveju – „koks?“ Lapas perduodamas kitam žaidėjui. Tas atsako į rastąjį klausimą ir iškart rašo savo klausimą (tarkim, „Kuo minta ežiukai?“), vėl užlenkia tekstą ir ant sulenkimo užrašo trumpinį „kuo?“ Lapai su klausimais keliauja ratu tol, kol baigiasi popierius. Tada lapai išlankstomi. Trumpieji klausimai lieka kitoje lapo pusėje, o gerojoje tik klausimai su atsakymais. Kiekvienas prašomas perskaityti, kokia išmintis jo lape.

BARBARISŲ ČIULPINĖTOJAS

Žaidimo tikslas.

Ištarti „barbarisų čiulpinėtojas“ pilna burna saldainių.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Du ir daugiau.

Reikia.

Čiulpinių saldainių (geriausiai tinka barbarisai), indo jiems sudėti.

Taisyklės. Išrenkami savanoriai pasivaišinti saldainiais. Jie galės prisivalgyti saldainių, kiek tik lenda, bet pirma turės atlikti vieną užduotį. Kiekvienas ima po saldainį ir įsidėjęs į burną turi varžovą išvadinti „barbarisų čiulpinėtoju“. Kramtyti ir ryti saldainių negalima! Kas daugiau prisikišęs į burną saldainių suprantamai ištars stebuklingą frazę, tas ir nugalės. Visus labai linksmina žaidimo dalyvių vapėjimas...

SUGEDĖS TELEFONAS

Žaidimo tikslas.

Perduoti žinią kaimynui.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Ko gero, tai populiariausias vaikų ir suaugusių, darbininkų ir politikų, protingų ir kvailų žaidimas. Jam nieko nereikia, tik žinios, kurią galima pakuždėti, ir ausies, kuri ją išklauso. Pasaulyje sugedęs telefonas vadinamas „kinų kuždesiais“ ir kilo iš tradicijos per tvorą kaimynui perduoti žinią. Labai įdomu stebėti, kuo virsta originalus pranešimas, perduodamas iš lūpų į lūpas. Taigi vienas žaidėjas kitam pakužda kokią nors frazę, pvz., *Daumantas myli Mariją*. Netrukus ji išvirsta *Daug kas nutyli avariją*, o galop transformuojasi į *Darbas lydi kalvariją*.

SUGEDĘS TELEFONAS 2

Žaidimo tikslas.

Tas pats senas geras sugedęs telefonas, tik piešiant.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus,
piešimo
priemonių.

Taisyklės. *Sugedusį telefoną* žino dauguma. Kas nežino, skaitykite aukščiau. Šį kartą toliau perdavinėti teks ne kokią nors frazę, o piešinį. Pirmasis žaidėjas nupiešia kokį nors abstraktų piešinėlį. Antrasis užmeta į jį akį 10 sekundžių ir nupiešęs kuo panašesnį parodo trečiam žaidėjui. Taip piešinys keliauja tolyn, kol apėjęs ratą grįžta pas pirmąjį dailininką. Dabar juos galima palyginti.

ŠUNS NOSIS

Žaidimo tikslas.

Iš kvapo pažinti įvairias medžiagas.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių, raiščių akims užrišti, indelių, specifinio kvapo produktų ir medžiagų.

Taisyklės. Į atskirus sunumeruotus indelius įpilkite, įdėkite ar įberkite skirtingai kvepiančių produktų. Tai gali būti terpentinas, spiritas, kakavos milteliai, cinamonas, sutrintas česnakas, batų tepalas, chlorkalkės, tabakas, levandos, mėtos, vanilė, pelėsinis sūris, rūkyta žuvis, petražolės, kmynai, anyžiai, karis, pasvilinta vilna, amoniakas, sakai, vaškas, citrina. Žaidėjai užrištomis akimis eina prie servetėlė uždengtų indelių, vieną po kito nudengia ir pauostę lapeliuose pasižymi, kas, jų nuomone, ten buvo. Laimi atspėjęs daugiausia.

ŠEŠĖLIAI

Žaidimo tikslas.

Pažinti daiktus iš jų šešėlių.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Baltos paklodės, stiprios lempos, įvairių nedidelių daiktų.

Taisyklės. Pakabinkite paklodę taip, kad ant jos kristų pakankamai šviesos ir būtų galima rodyti šešėlius (iš kitos pusės įjunkite stiprią šviesą). Atsistoję už paklodės rodykite įprastus buities daiktus tokiu kampu, kad iš šešėlio būtų sunku pažinti. Jeigu niekas neatspėja, galima daiktą pasukti kitu kampu. Stenkitės, kad jūsų ranka kuo mažiau painiotų žaidėjus. Pirmasis, kuris įvardija teisingai, gauna tašką. Daiktai, kuriuos galima pasiūlyti pažinti iš šešėlio: kamščiatraukis, ruletė, mobilusis telefonas, žadintuvas, riešutų spragtukas, šepetys plaukams, elektros lemputė, televizoriaus pultelis, vyriška pinigė, barzdaskutė, tualetinio popieriaus ritinėlis, skriestuvas, kiaušinių dėklas.

KALĖDINĖS DOVANOS

Žaidimo tikslas.

Padėkoti Kalėdų seneliui už dovanas.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių, kėdžių.

Taisyklės. Vedėjas iš anksto paruošia tiek lapelių su „tikrųjų“ dovanų pavadinimais, kiek bus žaidžiančiųjų. Kėdės sustatomos atlošais į sieną, ant jų priklijuojami lapeliai su dovanos pavadinimu. Išsitraukę po lapelį, ant kurio nurodyta „netikra“ dovana, žaidėjai turi atsisėsti ant kėdės ir sukurti padėką Kalėdų seneliui už gautą dovaną, neminėdami jos pavadinimo. Padėkoje turėtų būti parašyta, kodėl dovana jus nepaprastai pradžiugino ir kokia nauda iš jos kitiems šeimos nariams. Kai visi baigia, po vieną apsuka kėdę atlošu į priekį, kad likusieji matytų dovanos pavadinimą (o pats ne), ir perskaito laišką Kalėdų seneliui. Žaidimo esmė ta, kad daiktai ant kėdžių ir popieriaus lapeliuose visiškai nesutampa, todėl gavęs guminę lėlę džiūgauja, kad ji gerai siurbia ir ūžia labai tyliai, yra talpi, o vaikams labiausiai patinka jos spalva ir ilga žarna (rašė apie dulkių siurblių). „Dovanų“ pavyzdžiai: „Stop“ ženklas, žieminės padangos, skardinių atidarytuvas, guminis kilimėlis, nosies plaukų kirpimo mašinėlė, depiliatorius, dažai antakiams, kaliošai, tinklinės kelnaitės, šprotų skardinė, betono maišyklė, „Playboy“ žurnalas, alkotesteris, pelėkautai,

aitvaras. Dovanos: vandens lova, žiedas su deimantu, barzdaskutė, televizorius, magnetola, minkštas chala-tas, nešiojamas kompiuteris, Lietuvių enciklopedijos prenumerata, bilietai į futbolo rungtynes, D. Bilano kompaktinė plokštelė, bilietas į Alos Pugačiovos koncertą, persiškas kilimas, motoroleris, auksinė grandinė su smaragdais, *Chanel* kvapai.

DĖMESYS

Žaidimo tikslas.

Surinkti daugiausia kortų porų.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

4–8.

Reikia.

Kortų malkos.

Taisyklės. Pilna kortų malka išmaišoma ir išdėliojama ant stalo nugarėlėmis į viršų. Žaidėjai paeiliui išsirenka dvi kortas ir atverčia. Reikia surasti dvi vienos rūšies kortas (dvi triakes, du tūzus, du valetus ir t. t.). Jeigu taip nutinka, pora padedama šalia spėjiko. Jis gauna teisę versti papildomai. Jeigu atverčiamos ne vienos rūšies kortos (pvz., triakė ir dama), žaidėjas turi vėl jas užversti ir teisė atversti dvi kortas pereina kitam žaidėjui. Žaidėjai stengiasi įsiminti, kur kokia korta, kad kitą kartą galėtų reikalingą rasti. Laimi tas, kuris būna surinkęs daugiausia porų, kai atverčiamos visos 52 kortos.

UŽDRAUSTA RAIDĖ



Žaidimo tikslas.

Išvengti uždraustos raidės ir likti apsirengusiam.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Žaidėjai pasirenka kokią nors raidę, kuri bus uždrausta. Tarkim, raidė „D“. Vedėjas kiekvienam pateikia klausimą, provokuodamas išstarti uždraustą raidę, pavyzdžiui, klausia: „Kas ateina po nakties?“ Negalėdamas atsakyti „diena“, nes tame žodyje yra draudžiama raidė, žaidėjas gali išsisukti: „Rytas.“ Kartais išsisukti nepavyksta. Pavyzdžiui, „Koks skaičius eina po aštuonių?“ Tokiu atveju žaidėjas turi nusivilkti kokį nors drabužį. Patarimas: kas neprijaučia nudistams, geriau iš anksto pasiruošti keletą papildomų aprangos sluoksnių arba pasirūpinti nemažu kiekiu papuošalų (jie irgi laikomi aprangos detale), todėl yra tikimybė, kad visi kiti jau sėdės pliki, kol jums ateis eilė nusivilkti marškinius.

PASKALOS

Žaidimo tikslas.

Atpažinti paskalų nešiotojus.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus,
rašymo priemonių.

Taisyklės. Vienas žaidėjas išsiunčiamas iš kambario, kiti sugalvoja arba prisimena po kokį nors dalyką apie išėjusį asmenį ir surašo ant lapo, prie gando prirašydami ir savo vardą. Galima parašyti ką nors „iš oro“, galima visai arti tiesos, priklausomai nuo žaidžiančių. Sakykim, „Jis prausiasi tik kartą per savaitę“ arba „Ji miega su kaimynu ir jo šunimi“. Sugrįžusi paskalų auka turi išklaudyti paskalų sąrašą ir atspėti, kuris iš susirinkusių yra kurios autorius. Už kiekvieną teisingą atsakymą duodami du taškai. Kai aptariamasis visas sąrašas, iš kambario išeina kitas žaidėjas. Kai visi sužino apie save būtą ir nebūtą dalyką, skaičiuojami taškai. Didžiausių skaičių surinkęs skelbiamas nugalėtoju.

KUR YRA?

Žaidimo tikslas.

Rasti paslėptą akmenuką.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

2.

Reikia.

Žemės ar smėlio, akmenuko.

Taisyklės. Ant žemės nubrėžiamas ovalas. Žaidėjai atsideda vienas priešais kitą prieš ovalą ir kiekvienas išsikasa po tris duobutes. Tas, kuriam iškrito burtas pradėti, paima akmenuką ir sumaišo su sauja smėlio. Po to jis atsargiai beria žemes į duobutes, stengdamasis, kad priešininkas nepastebėtų, kurion įkrito akmenukas. Kai visos duobutės priberiamos žemių, varžovas turi atspėti, kurioje yra akmenėlis. Jei atspėja, kitame žaidime jis slepia akmenėlį. Jeigu žaidėjui pavyksta įberti žemes taip, kad varžovas nežino, kur akmenėlis, savo duobučių dešinėje jis išsikasa dar vieną duobutę ir kitoje partijoje vėl slepia akmenuką (šįkart jau 4 duobutėse). Laimi žaidėjas, kuriam pavyksta sujungti savo duobučių eilutę su varžovo duobutėmis. Prieš kiekvieną akmenėlio slėpimą duobutės išvalomos.



PELE, PELE, PAS KĄ ŽIEDAS ŽYDI?

Žaidimo tikslas.

Perduoti žiedą taip, kad spėjantysis nepamatytų.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Žiedo.

Taisyklės. Tai senas lietuviškas žaidimas, kurį žaidžia ir... Ispanijoje. Vienas žaidėjas laiko žiedelį tarp sudėtų delnų priešais save. Jis eina ratu pro kitus žaidėjus, sudėjusius delnus priešais save, ir tarsi dalija visiems žiedelį. Kuriam nors vienam žaidėjui paslapčia jį įmeta. Po kurio laiko jis klausia: „Pele, pele, pas ką žiedas žydi?“ ir parodo žaidėją, kuris turi spėti. Šis pasako kurio nors žaidėjo vardą. Jeigu atspėja, pats eina slėpti žiedelį. Jeigu paminėtas žaidėjas žiedo neturi, jis turi įvardyti kitą žaidėją, kuris galėtų jį turėti. Taip žaidžiama tol, kol žiedas surandamas.

**VIDUTINIŠKAI IR
MAŽAI AKTYVŪS
ŽAIDIMAI**

NEREGIŲ ŽYGIS

Žaidimo tikslas.

Nematant kuo tiksliau nueiti iki linijos.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

3 ir daugiau.

Reikia.

Raiščių akims užrišti.

Taisyklės. Visi norintys išmėginti, kaip sugeba apskaičiuoti atstumus, sustoja į vieną eilę. Už 10–25 metrų nubrėžiama linija. Tada visi užsiriša akis raiščiais. Po komandos „neregiai“ eina tol, kol, jų nuomone, pasiekia finišą. Kai apsisprendžia, kur sustos, nusiriša raištį. Tiksliausiai pataikęs ant finišo linijos laimi „neregijų“ varžybas.

ŽIEDAS ANT VIRVĖS

Žaidimo tikslas.

Rasti, pas ką slepiasi žiedas.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Virvės, žiedo.

Taisyklės. Žiedas užneriamas ant virvės, virvės galai surišami. Žaidėjai sustoja ratu ir įsikabina abiem rankom į virvę. Vienas žaidėjas stoja į rato vidurį. Žiedas keliauja virve iš vieno žaidėjo pas kitą, viduryje stovintis turi atspėti, kurioje rankoje jis slepiasi. Jeigu atspėja, abu keičiasi vietomis, jeigu tris kartus iš eilės neatspėja, kitas savanoris užima spėjiko vietą.

OBUOLIŲ ŽVEJOJIMAS

Žaidimo tikslas.

Išgriebti burna obuolį iš vandens.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Dubenų su vandeniu, obuolių (tiek, kiek žaidėjų).

Taisyklės. Patartina šį žaidimą žaisti lauke arba pasitiesti plėvelę, kad nepermirkėtų kilimai. Taisyklės visai paprastos. Dubenys su vandeniu sustatomi viena eile. Juose plaukioja po kelis obuolius. Žaidėjai turi atsiklaupę be rankų išgriebti obuolį iš vandens. Laimi greičiausias. Šiam žaidimui užtenka ir vieno didelio dubens. Nugali tas, kuris ištraukia obuolį per trumpiausią laiką. Norint obuolių žvejojimą galima pasunkinti – užrišti žaidėjams akis.

Kitas variantas: šalia pastatykite didelę lėkštę arba padėklą su miltais ir juose paslėptu žiedu. Žaidėjai, sudėję rankas už nugaros, turi kuo greičiau burna išgriebti iš vandens obuolį, o tada ištraukti iš miltų žiedą. Reginys visiems stebintiems ir nepakartojamos nuotraukos!

LOBIO IEŠKOJIMAS

Žaidimo tikslas.

Surasti paslėptą lobį.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Įvairių smulkių daiktelių, popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Lobbio ieškojimas yra senas geras žaidimas, skirtas šiek tiek pasimankštinti. Iš anksto šeimininkas prirenka tuziną įvairių smulkių daiktų: tai gali būti apvalūs akiniai, puodelis nuskelta ąselyje, firminis kokios nors kompanijos tušinukas, teniso kamuoliukas, nuolatinis autobuso bilietas, žvejo pažymėjimas, gintarinė apyrankė, geltonas batų raištelis, sugedęs laikrodis ir pan. Viską surinkęs (ir pasižymėjęs, kad pats nepamirštų) išslapsto po įvairias vietas taip, kad daiktai gulėtų atvirai, tik ne iš karto arba neįprastose vietose. Tam labai praverčia siūlai ir lipni juosta. Žinoma, slėpti daiktus neprieinamose vietose beprasmiška, nes neris ne tik žaidėjai, bet ir pats šeimininkas. Žaidimo pradžioje vedėjas perskaito išslapstytų lobbio sąrašą ir įteikia kiekvienam žaidėjui po lapelį su rašymo priemone. Žaidėjai turi surasti visų paminėtų daiktų buvimo vietą ir pasižymėti ją savo lapeliuose neišduodant kitiems. Pirmas žaidėjas, kuris nustato visų lobbio koordinatų, tampa nugalėtoju. Galima sutarti ir taip, kad visi ieško 20 minučių. Tada laimi suradęs daugiausia paslėptų daiktų. Jeigu žaidžia tik

vyras, reikėtų slėpti stambesnius daiktus, pvz., taburetę virtuvėje arba šlepetę su burbulu koridoriuje prie durų. Svarbiausias principas: kad nepastebėtų, padėti kuo atviriau. 😊

VARGŠAS KAČIUKAS

Žaidimo tikslas.

Užrištomis akimis pažinti „vargšą kačiuką“ iš miauktelėjimo.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Raiščio akims užrišti.

Taisyklės. Žaidėjai sustoja ratu. Vienas lieka jo viduryje, jam užrišamos akys. Kiti žaidėjai tyliai eina aplink jį ratu. Nežiūrintis prieina prie rato ir sugauna kokią nors auką. Ši turi pakeistu balsu ištarti: „Vargšas kačiukas“ ir sumiaukti. Jeigu žaidėjas užrištomis akimis pažįsta iš balso savo auką, abu keičiasi vietomis. Jeigu ne, gaudo kitą kačiuką.

ŽAIDIMŲ AUTOMATAS

Žaidimo tikslas.

Pataikyti ant vandenyje gulinčio lito.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Lito, saujos vieno arba dviejų centų monetų, kibiro su vandeniu.

Taisyklės. Kaip ir žaidimo automatuose, žaidžiant šį žaidimą reikia tiek sėkmės, kiek ir įgudimo. Į kibirą su vandeniu įmetama lito moneta. Žaidėjai, atsistoję prie kibiro su vandeniu, paėliui mėto vieno arba dviejų centų monetas tol, kol kuris nors užmeta ant lito viršaus. Tas žaidėjas susirenka visą vandenį gulintį banką. Galima pasunkinti arba palengvinti žaidimą keičiant atstumą, iš kurio metamos monetos, arba vandens kiekį.

ŽUVIS IR VARLĖ

Žaidimo tikslas.

Pagauti „žuvį“.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Du.

Taisyklės. Žaidėjai sėdi vienas priešais kitą. Vienas iš jų – „žvejys“, kitas – „žuvis“ arba „varlė“. „Žuvis“ rodoma ištiestu smiliumi, o „varlė“ – iškeltu į viršų nykščiu. Vaizduodamas žuvį žaidėjas tiesia ranką su atkištu smiliumi priešais „žvejį“ ir erzina, kartodamas „Žuvis, žuvis“. Kai „žvejas“ tiesa ranką sugauti žuvį, pirmasis žaidėjas turi staigiai sukeisti pirštus, užlenkti smilių, iškelti nykštį (varlė). Jei „žvejys“ spėja pagauti „žuvį“, abu keičiasi vaidmenimis, jeigu ne, turi gaudyti toliau.

POGREBNOJAI

Žaidimo tikslas.

Sukurti kolekciją iš laikraščių.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Laikraščių,
smeigtukų.

Taisyklės. Su šūkiu „Pogrebnojai gyvena tarp mūsų!“ iš laikraščių ir smeigtukų sukurkite avangardinę kolekciją. Žaidėjai gauna 15 minučių įvykdyti savo sumanymą ir jį pristatyti alpstančiai mados žinovų auditorijai. Žaisti galima ir poromis. Tuomet dizaineris rengia pasirinktą manekoną. Apdovanojimas, žinoma, atitenka išradingiausio kostiumo autoriui ir geriausiam modeliui.

DALYBOS

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau išilgai perkirpti juostelę.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2–6.

Reikia.

Kelių metrų juostelės arba kaspino, dviejų žirklių, smeigtukų.

Taisyklės. Juostelę padalykite į vienodo ilgio atkarpas ir prismeikite prie kokio nors baldo, pvz., sofas atkaltės. Žaidėjai gauna žirkles ir turi išilgai perkirpti juostelę per visą ilgį. Nors tai atrodo visai paprasta, skubant nėra taip lengva. Jeigu juostelė ne medžiaginė, visai nesunku skubant ją tiesiog nukirpti. Laimi tas, kurio padalytas galas ilgiausias. Galima juostelės dalybas paversti komandiniu žaidimu, dar sužymint flomasteriu juostelę į tiek atkarpų, kiek komandoje narių. Žaidėjas, įveikęs savo atkarpą, perduoda žirkles komandos draugui, tas – trečiam ir t. t. Laimi komanda, pirma suskubusi išilgai perkirpti juostelę.

SILKĖS STATINĖJE

Žaidimo tikslas.
Pasislėpti taip, kad
kuo ilgiau nerastų.

Žaidimo tipas.
Vidutiniškai
aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Reikia.
Galimybės
užtemdyti patalpą.

Taisyklės. Šiam žaidimui reikia vietos. Geriausiai tiktų namas su daug užkaborių, bet tinka ir standartinis butas. Taisyklės nesudėtingos: vienas žaidėjas išsiunčiamas kur nors pasislėpti. Tada užgesinama šviesa ir kiti eina jo ieškoti. Jeigu kuris nors aptinka pasislėpusį, turi pasislėpti ten pat neišsiduodamas kitiems, pavyzdžiui, palįsti po lova, atsistoti už užuolaidų, atsigulti tuščioje vonioje. Kadangi viskas vyksta apgraibomis, gana sunku neišsiduoti. Žaidimas tęsiasi tol, kol visos „silkės“ atsiduria statinėje, kurios niekaip negali rasti vienas žaidėjas.

SAIMONAS SAKO

Žaidimo tikslas.
Nesupainioti
komandų.

Žaidimo tipas.
Vidutiniškai
aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Taisyklės. Vienas žaidėjas tampa „Saimonu“ ir duoda nurodymus kitiems. Kai jis pasako: „Saimonas sako, paglostyk kaktą“, visi turi paglostyti sau kaktą. Bet jeigu sako tiesiai „Paglostyk kaktą“, žaidėjai neturi paklusti. Tas, kuris susipainioja, iškrenta iš žaidimo. Žaisti tuo smagiau, kuo juokingesnės užduotys ir kuo staigiau jos keičiasi. Paskutinis likęs Saimono pasekėjas tampa nugalėtoju.

RIEŠUTAVIMAS

Žaidimo tikslas.

Pririnkti kuo daugiau riešutų lazdelėmis.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Kokteilinių šiaudelių arba kuniškų pagaliukų, maišelių (kiek yra žaidėjų), riešutų ar panašiai.

Taisyklės. Šis žaidimas išaiškins, kas akyliausias, mikliausias ir kieno rankos dreba mažiausiai. Kiekvienas žaidėjas gauna po du pagaliukus arba šiaudelius ir maišelį. Vedėjas paberia ant grindų žemės riešutų (vietoj jų tiks pupelės ar skaldyti žirniai) ir duoda komandą pradėti. Riešutautojai ropoja po grindis ir renka riešutus vien tik šiaudeliais ar pagaliukais. Kai surenkami visi riešutai, nugalėtoju skelbiamas tas, kurio maišelis pilniausias.

LAIVAI

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau nuginti savo laivą į finišą.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

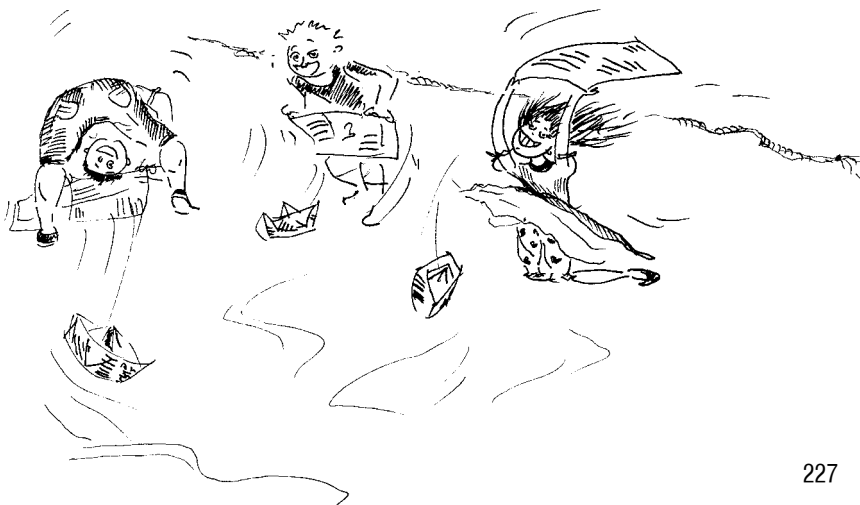
Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Laikraščių ar žurnalų, dviejų virvagalių.

Taisyklės. Iškirpkite iš laikraščio ar žurnalo puslapio tiek laivų (20x30 cm), kiek yra žaidėjų. Ant laivo, jeigu jei labai panašūs, patartina užrašyti žaidėjo vardą. Priešingose kambario pusėse ištieskite ant grindų virves – bus starto ir finišo linijos. Kiekvienas žaidėjas gauna po laikraštį arba žurnalą ir laivą. Vėduodamas laikraščiu turės nuginti savo laivą į finišą. Draudžiama laikraščiu stumti, spirti savo laivą, tyčia kliudyti konkurentams. Tokiu atveju žaidėjai automatiškai diskvalifikuojami. Laimi tas „vėjas“, kuris pirmas nupučia laivą į uostą.



GRYBAUTOJAI

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau surasti daiktus, išvardytus sąrašė.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Įvairių kuo įdomesnių daiktų, popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Sugalvokite dvidešimt ar daugiau daiktų, kuriuos galima rasti vaikščiojant po jūsų namus arba kiemą. Kuo neįprastesni tie daiktai, tuo įdomiau, pvz., galite įtraukti į sąrašą švilpuką su liūtuku, pajudusį raktą nuo komodos, rašalo dėmių korektorių, raudoną žiebtuvėlį, trumpikes su Žmogumi-Voru, *Word 97 žaliems* knygą, telefono pakrautuvą, Enrikės Iglesijo kompaktinę plokštelę, auksinių siūlų ritę, violetinį lūpdažį, dviračio pompą ir pan. Kiekviena komanda gauna sąrašą su „grybais“, kuriuos turi surasti per pusvalandį. Grupė, kuri parneša daugiausia daiktų, tampa nugalėtoja. Pastaba: daiktus reikia įvardyti labai tiksliai, neužtenka paprašyti atnešti raktą, reikia konkrečiai apibūdinti, koks jis turi būti, pvz., juodas, nuo komodos, nuo pašto dėžutės ar pan. Komandos nariams partartina susitarti, kas ko ieškos, o ne vaikščioti viena banda – taip greičiau.

ŠIUKŠLIŲ DĖŽĖS KREPŠINIS

Žaidimo tikslas.

Pataikyti į šiukšlių dėžę kamuoliuką.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Nedidelio guminio, gerai atšokančio kamuoliuko, šiukšlių dėžės ar krepšio.

Taisyklės. Pasiūlykite svečiams išmėginti jėgas žaidžiant ktonišką krepšinį – pataikyti nedidelį kamuoliuką į krepšį, pastatytą už trijų metrų. Viena sąlyga: kamuoliukas turi įkristi į šiukšlių dėžę atšokęs nuo žemės ir likti joje. Kiekvienas žaidėjas paeiliui meta po tris kartus, už kiekvieną pataikytą metimą gauna tašką. Taškai sumuojami, o kėlinio pabaigoje išrenkamas nugalėtojas.

KLIŪČIŲ RUOŽAS

Žaidimo tikslas.

Praeiti „kliūčių ruožą“ užrištomis akimis.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Įvairių daiktų, kliudančių praeiti, raiščio akims užrišti.

Taisyklės. Prieš pradėdant žaisti reikia įsitikinti, kad šito žaidimo niekas nežaidęs, nes antrą kartą ta pati grupė žaisti negali dėl nepamiršamo įspūdžio. Koridoriuje padaroma trasa su kliūtimis: pietų servizu, marmuro rutuliukais, vandens dubeniu, degančia žvake, apversta kėde, stiklo vazomis, užrišta virve, vinimis. Išrenkami savanoriai, pasiryžę įveikti šią trasą užrištomis akimis padedant kitiems žaidėjams. Jie išvedami į kitą kambarį. Tada nuo tako nurenkami visi daiktai ir kviečiamas pirmas savanoris užrištomis akimis. Kiti žaidėjai padeda jam eiti „kliūčių ruožu“ duodami nurodymus: „Pasilenkti, virvė!“, „Peržengti, žvakė!“, „Apeiti, vanduo!“ ir pan. Kai savanoris sėkmingai įveikia trasą ir nusiriša raištį, visi smagiai pasijuokia... ir kviečia naują savanorį užrištomis akimis. Žaidžiama, kol neatsibosta.

AKLA VIŠTA

Žaidimo tikslas.

Pažinti auką užrištomis akimis.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Raiščio akims užrišti.

Taisyklės. Jokia vaikystė nepraeina bent kartą nepažaidus „Aklos vištos“. Vienas žaidėjas tampa „akla višta“ – jam užrišamos akys. Kiti žaidėjai sukiojasi apie jį, stengdamiesi nepakliūti į rankas. „Akla višta“ turi apgraibom pažinti tą, kurį sugavo. Galima spėti tris kartus. Jeigu atspėja, keičiasi vietomis su sugautuoju, jeigu ne, gauda toliau.

IEVA IR ADOMAS

Žaidimo tikslas.

Susirasti savo Ievą užrištomis akimis.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Raiščio akims užrišti.

Taisyklės. Tai dar vienas *Aklos vištos* variantas. Visi žaidėjai, išskyrus Adomą ir Ievą, sustoja ratu ir susikimba už rankų. Ieva su Adomu lieka rato viduryje. Adomui užrišamos akys. Jis turi per dvi minutes pagauti Ievą nieko nematydamas. Adomas gali tik pašaukti: „Ieva, kur tu?“, o Ieva turi atsilipti. Jeigu per dvi minutes Adomas lieka be poros, Ieva tampa kita mergina. Jeigu sugauna savo Ievą, ši gauna akių raištį, o Adomo vieton stoja kitas vaikiną. Tada jau Ievos eilė gaudyti savo Adomą.

AKLOS PELYTĖS

Žaidimo tikslas.

Nematant surinkti daugiausia gardumynų.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Saldainių, raiščių akims užrišti.

Taisyklės. Ant grindų primėtoma saldainių ar riešutų – tai „akloms pelytėms“. Žaidėjams užrišamos akys. Jie turi ropodami apgraibomis surinkti kuo daugiau gardumynų. Po penkių minučių raiščiai nurišami ir skaičiuojamas grobis. Tai „pelytei“, kuri prisirinko daugiausia skanumynų, atitenka ir kitų grobis.

LOPŠELIS

Žaidimo tikslas.

15 minučių tapti dvimečiais.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Kuo didesnis skirtumas tarp žaidžiančių šį žaidimą ir dvimečio amžiaus, tuo smagiau jį žaisti. Pasiūlykite visiems tapti dvimečiais (ne kūdikiais, kad nereiktų keisti vystyklų). Galima nepiktai pasitampyti, pasistumdyti. Jeigu turite, galite parūpinti atitinkamų žaisliukų. Įtikinamiausią „lopšelinuką“ galima apdovanoti (arba nuvesti pas psichologą patikrinti, ar nesustojusi jo branda).

VELYKINĖS LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Pirmam nuginti savo kiškį į finišą.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2–6.

Reikia.

Vienodų virvagalių, iš kartono iškirptų kiškių, tiek pat kėdžių.

Taisyklės. Kambario gale sustatomos kėdės (tiek, kiek yra žaidėjų). Iš anksto paruošiami pagal vieną šabloną iškirpti kartoniniai kiškiai. Jie turi būti visiškai vienodi, kad lenktynės vyktų sąžiningai. Prie kiekvienos kėdės atkaltės pririšama virvė, kuri perveržiama per kartoninio kiškio galvos centrą (akį). Kitas virvės galas atsiduria žaidėjo rankose. Po ženklo pradėti žaidėjai gena savo kiškius į finišą įtempdami ir atleisdami savo virvutę. Pasiekę kėdę kiškiai turi grįžti namo. Patarimas: kad kiškis judėtų greičiau, reikia stengtis, kad figūrėlė būtų pasvirusi į tą pusę, kur norima ją nuginti. Nugali kiškio, kuris grįžo pirmasis, šeimininkas.

CENTRINIS PAŠTAS

Žaidimo tikslas.

Sėkmingai nusiųsti paštą norima kryptimi.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Raiščio akims užrišti, kėdžių.

Taisyklės. Visi žaidėjai, išskyrus vedėją ir dar vieną, susėda ratu ant kėdžių. Kiekvienas gauna kokio nors miesto vardą. Vienam žaidėjui užrišamos akys. Jis pasilieka rato viduryje. Vedėjas skelbia, iš kur į kur keliauja paštas. Tarkim, „Siunčiu paštą iš Kauno į Radviliškį“. Tada žaidėjai, kurie turi Kauno ir Radviliškio vardus, turi susikeisti vietomis taip, kad viduryje stovintis žaidėjas nesugautų. Jeigu „neregys“ kurį nors sugauna, keičiasi su juo vietomis. Protarpiais vedėjas sušunka: „Centrinis paštas!“ Tą kartą visi žaidėjai turi persėsti į kitą vietą. Patartina, kad vedėjas susirašytų miestų pavadinimus ir kad visiems žinoma kompanijos užuomarša taptų vedėju.

RAGANOS MEDŽIOKLĖ

Žaidimo tikslas.

Sugauti raganą tamsoje.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Galimybės užtemdyti patalpą.

Taisyklės. Vienas iš žaidėjų tampa ragana ir gauna smailą raganos kepurę ar kitą atributą. Tada užgesinamos šviesos ir ragana kur nors pasislepia. Po penkių minučių kiti žaidėjai eina medžioti raganos. Kol jos ieško, gali du kartus pašaukti: „Raganėle, kur tu?“ Ravana turi kaip nors atsilipti, bet paskui gali pereiti į kitą vietą. Tas, kuriam pavyko sučiupti raganą, pats tampa ragana ir eina slėptis.

SENELIO PĖDOMIS

Žaidimo tikslas.

Išlikti nesujudėjus, kai „senelis“ atsisuka.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Šis žaidimas skirtas jaunesnio mokyklinio amžiaus vaikams, bet puikiai tiks ir tėveliams. Juo labiau, kad taisyklės visai nesudėtingos. Vienas žaidėjas tampa seneliu ir ryžtingai žirglioja po kambarį. Kiti, įsikibę už jo vienas paskui kitą, žingsniuoja kartodami jo judesius. Bet senelis staiga sustoja ir atsi-gręžia. Tie, kas nespėja sustingti ir sujuda – iškrenta iš žaidimo. Senelis gręžiojasi vis dažniau ir dažniau, kol iš viso anūkėlių pulko lieka vienas – nugalėtojas.

POROS

Žaidimo tikslas.

Surasti daiktų poras.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

5–10.

Reikia.

Tiek įvairių daiktų porų, kiek yra žaidėjų.

Taisyklės. Prieš žaidimo pradžią reikia surinkti tiek daiktų porų, kad užtektų kiekvienam žaidėjui. Poras gali sudaryti tikros daiktų poros, pvz., batai ar pirštinės, arba loginės poros: druskinė ir pipirinė, peilis ir šakutė, puodas ir dangtis, kompaktinė plokštelė ir jos dėžutė, knyga ir jos aplankalas, dantų pasta ir dantų šepetėlis. Kiekvienas žaidėjas gauna vieną daiktą iš poros ir nurodymą, ko turi ieškoti. Ieškodami savo poros žaidėjai gali aptikti daiktą, tinkantį kam nors kitam į porą, bet turi neišduoti, nes renkamas ne laimėtojas, o nevykėlis, kuris paskutinis lieka be daiktų poros.

KIŠKUČIAI

Žaidimo tikslas.

Pasijuokti.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Paskelbkite, kad visi žaisite *Kiškučius*. Liepkite žaidėjams sustoti vorele, patys atsistokite jos priekyje ir liepkite visiems daryti tai, ką darysite jūs. Pirma iškelkite plaštakas į viršų – čia kiškučio ausys. Tada atsitūpkite ir pastraksėkite į priekį kaip kiškučiai. O paskui nuvirskite ant užpakalyje jūsų tupinčio kiškučio ir išguldykite visą kiškučių vorą kaip domino!

BOKŠTAI

Žaidimo tikslas.

Iš vienkartinį puodelių ir lėkštučių pastatyti aukščiausią bokštą.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

3–8.

Reikia.

Plastikinių ar popierinių puodelių ir lėkštučių, dviejų kėdžių.

Taisyklės. Priešinguose kambario galuose pastatykite po kėdę. Ant vienos sudėkite lėkštes, ant kitos – puodelius. Žaidėjo tikslas – pastatyti kuo didesnę bokštą, paeiliui kraunant puodelius ir lėkštes. Bokštą galima nešti tik viena ranka ir tik apatinį puodelį. Jeigu bokštas keliaujant nuo vienos kėdės prie kitos nuvirsta, žaidėjas turi grįžti prie puodelių kėdės ir pradėti viską iš naujo. Nugali tas, kurio rankos mažiau dreba ir kuris per penkias minutes pastato didžiausią bokštą.

ŠARADOS

Žaidimo tikslas.

Atspėti pantomima vaizduojamą žodį.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Šarados yra visų laikų populiariausias vakarėlių žaidimas, nes jam nereikia jokių ypatingų priemonių ar pasiruošimo. Be to, jį galima žaisti bet kur ir bet kada, komandomis ir po vieną. Pirmiausia žaidėjai susitaria, ką spėlios. Galima spėlioti kokį nors žodį, knygos ar filmo pavadinimą, frazę. Jeigu judesiais vaizduojamas žodis ar frazė atspėjama, taiklus spėjikas galvoja savo šaradą. Kai žaidžiama komandomis, atspėjusioji komanda gauna tašką už teisingą atsakymą ir rodo kitą šaradą. Vienintelė sąlyga yra neskleisti jokių garsų, tai yra, viską atlikti pantomima. Galima susitarti, jog nevalia tarti žodžių, bet kitokie garsai leidžiami.

SURASK ANTPIRŠTĮ

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau surasti antpirštį.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Antpirščio ar kokio kito nedidelio daiktelio.

Taisyklės. Visi žaidžiantys išeina į kitą kambarį, kol vienas paslepia antpirštį. Jo nereikia palikti kur nors atvirai ant lentynos, bet ir elektros lizdo viduje slėpti nereikėtų. Žodžiu, daiktelis turi būti randamas. Taigi tada grįžę žaidėjai turi surasti antpirštį, bet radę neišsiduoti. Tas, kuris randa, tyliai nueina ir atsisėda ant žemės. Žaidėjas, kuris taip ir lieka be antpirščio visiems susėdus ant žemės, turi atlikti kokią nors juokingą užduotį: pagiedoti kaip gaidys laiptinėje arba nueiti su kibiru į parduotuvę pieno.

DAR PLIUS VIENAS

Žaidimo tikslas.

Nepamiršti judesių sekos.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Visi žaidėjai susėda ratu. Vienas kuris atlieka kokį nors nesudėtingą judesį, sakykim, pliaukšteli delnu per kelį, suploja rankomis ar pastuksena krumpaliais į grindis. Kitas žaidėjas iš kairės turi pakartoti tą judesį ir pridurti dar vieną savo, sakykim, švilptelėti. Trečias pakartoja pirmų dviejų ir priduria dar vieną. Kiekvienas paskesnis turi atsiminti visą seką ir pakartoti nesupainiojęs. Judesiai negali kartotis. Tas, kuris suklysta, iškrenta iš žaidimo. Paskutinis likęs tampa nugalėtoju.

ŠEŠĖLIŲ TEATRAS

Žaidimo tikslas.

Atspėti, kas vaizduojama šešėlių teatre.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

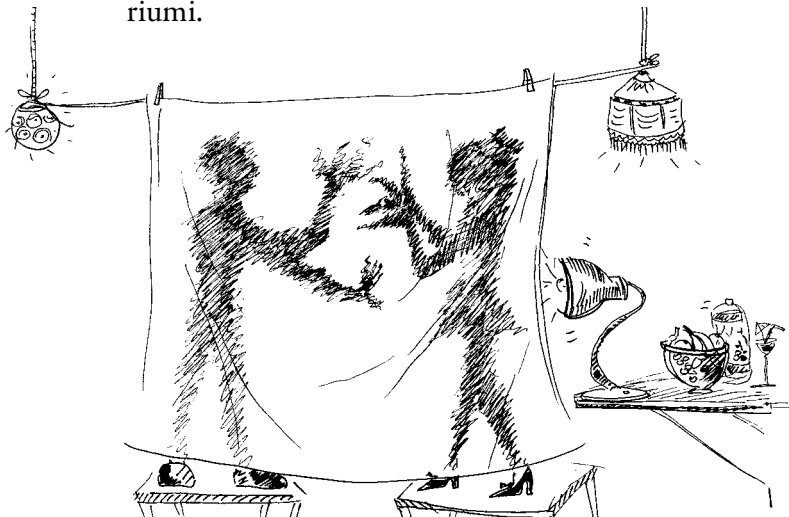
Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Dviejų kėdžių, baltos paklodės, stiprios stalinės lempos.

Taisyklės. Du žaidėjai atsistoja ant kėdžių kambario viduryje ir ištempia paklodę kaip ekraną. Jeigu yra galimybė, pritaisykite paklodę taip, kad nereikėtų laikyti. Už jos pastatoma stipri lempa, kad gerai apšviestų ekraną. Du žaidėjai, atsistoję už paklodės, rodo šešėlių vaidinimą. Jie gali vaizduoti kokią nors populiarią dainą, pavyzdžiui, „Du gaidelius“, ištrauką iš filmo ar serialo, o kiti, sėdintys priešais ekraną, turi atspėti, kas vaidinama. Savaimė suprantama, aktoriai nekalba, o kiti žaidėjai gali spėlioti garsiai. Tas, kuris atspėja, išsirenka ką nors sau į pagalbą ir tampa aktoriumi.



PROGRAMOS

Žaidimo tikslas.

Suvaidinti televizijos laidos ištrauką.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Reikia.

Priklauso nuo sugalvotos situacijos.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto komandomis. Po du-keturis pirmos komandos narius prieina prie vedėjo ir išgirsta, kokią programą turės suvaidinti. Vaidinant negalima minėti jokių vardų. Likusieji komandos nariai turi atspėti, kokia tai laida. Jeigu atspėja, gauna tašką. Paskui užduoties sužinoti eina kita komanda. Laimi ta komanda, kuri pirma surenka 5 (ar kiek sutarsite) taškus. Laidų pavyzdžiai: *Bėdų turgus, Loterija „Perlas“, Langai, Gero ūpo!, Gamtos patuliai, Gustavo enciklopedija, Simpsonai, Uogos, žinios ir orai.*

KAIP NURODO ŽODIS

Žaidimo tikslas.

Išsiaiškinti, kokį poveiksmį sugalvoja kiti žaidėjai.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Vienas žaidėjas palieka kambarį. Kiti sugalvoja kokį nors poveiksmį (žodis atsako į klausimą *kaip?*), kurį išėjusiajam teks atspėti. Sugrįžęs nurodo kuriam nors žaidėjui ką nors padaryti taip, kaip nurodo žodis. Tarkim, jis gali pasakyti: „Nusivilk marškinius, kaip nurodo žodis.“ Pagal tai, koks poveiksmis buvo sutartas, žaidėjas nusivilkinėja marškinius: isteriškai, iškilmingai, šiurkščiai, saldžiai, svajingai, lėtai, nutrūktgalviškai, idiotiškai, gudriai, kreivai ar pan. Jeigu iš vienos scenos poveiksmis spėjikui lieka neaiškus, jis paprašo kito žaidėjo atlikti ką nors, kaip nurodo žodis, pvz., išgerti pieno stiklinę, kaip nurodo žodis, arba užvesti motociklą, kaip nurodo žodis. Žaidėjas turi atspėti sugalvotą žodį iš keturių bandymų, jeigu ne, kiti žaidėjai prašo jo atlikti kokią nors juokingą užduotį ir iš kambario išsiunčiamas kitas žaidėjas.

MANO VARDAS...

Žaidimo tikslas.

Iš „taip“ ir „ne“ atsakymų išsiaiškinti tapatybę.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

3–10.

Taisyklės. Vienas žaidėjas išeina iš kambario. Likusieji sugalvoja kokią nors garsenybę arba personažą. Kai pirmasis žaidėjas grįžta, jis gali pateikti kiekvienam du klausimus, kad sužinotų, kokią įžymybę ar personažą jie turi galvoje. Į klausimus galima atsakyti tik „taip“ ir „ne“. Visų išklausinėjęs žaidėjas turi suvaidinti tą garsenybę ar personažą, kurį, jo įsitikinimu, buvo sugalvoję kiti. Kartais atsakymai gali nuvesti visai ne ta kryptimi, todėl reikia gerokai pagalvoti prieš klausinėjant, kad nereikėtų striksėti kaip Raudonkepuraitei, užuot vaizdavus Fiona.

STATULOS

Žaidimo tikslas.

Suvidinti būdvardį.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus lapelių, rašiklių, skrybėlės.

Taisyklės. Kiekvienas žaidėjas ant lapelio užrašo kokį nors būdvardį, kurį reikės suvidinti, sulanksto ir įmeta į skrybėlę. Po to visi išsitraukia po lapelį ir turi savo poza kitiems pademonstruoti užrašytą būdvardį, pvz., godus, tragiškas, verksnys. Kiti turi atspėti, ką jis vaidina.

SCENARISTAI

Žaidimo tikslas.

Sukurti įdomiausią scenarijų su skirtingais bendraautoriais.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Reikia.

Vienodo vaikinų ir merginų skaičiaus, popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Merginos išsirenka sau porą. Kartu su vaikinu parašo pirmą būsimo filmo sceną. Jie gali kurti komediją, detektyvą, miuziklą ar ką tik nori. Po penkių minučių vaikinai pasislenka per vieną merginą – pirmasis prieina prie antrosios, antrasis – prie trečiosios ir t. t. Šiai padeda sukurti antrą filmo sceną. Po to eina pas trečią merginą ir taip keičiasi vis padėdami kurti, kol aplanko visas merginas. Vėliau scenarijai perskaitomi, jei norima, suvaidinami, ir išrenkamas įdomiausias. Galite nusiųsti jį Lietuvos kino studijai.

DRAMOS BŪRELIS

Žaidimo tikslas.
Pavaizduoti
emocijas judesiais.

Žaidimo tipas.
Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
5–10.

Taisyklės. Šis žaidimas patiks tiems, kurie svajoja kada nors tapti aktoriais, kad ir savo kiemo. Dramos būrelio vadovas paprašo studentų pavaizduoti kokią nors emociją – nevilgtį, pyktį, nusivylimą, kaltę, paniką, aistrą, nuobodulį, siaubą, pasitenkinimą, džiūgavimą, liūdesį, ilgesį, rūpestį, bailumą, drąsą, įtarumą, abejingumą ir t. t. Geriausiai, jeigu studentas išreiškia ją vien veidu. Tas, kuris suvaidina įtikimiausiai, gauna tašką. Metų aktoriumi skelbiamas žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų.

KOKIA MANO PROFESIJA?

Žaidimo tikslas.
Pažinti, kas kokį
darbą dirba.

Žaidimo tipas.
Vidutiniškai
aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Reikia.
Popieriaus,
rašymo priemonės.

Taisyklės. Vedėjas pasiruošia profesijų sąrašą. Kuo jos įvairesnės, tuo įdomiau. Pavyzdžiui, tolimųjų reisų vairuotojas, mikrochirurgas, girininkas, kiaulių apseklintojas, futbolo treneris, picų kepėjas, balionėlių pardavėjas, pornožvaigždė, bilietų plėšytojas, naras, autobuso kontrolierius, išminuotojas. Pirmam žaidėjui tyliai pasakoma viena specialybė iš sąrašo. Jis turi ją suvaidinti. Tas, kuris atspėja, gauna vaidinti savo užsiėmimą. Šį žaidimą galima žaisti ir komandomis.

AUKŠTYN, DŽENKINSAI!

Žaidimo tikslas.

Atspėti, po kuriuo delnu slepiasi moneta.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

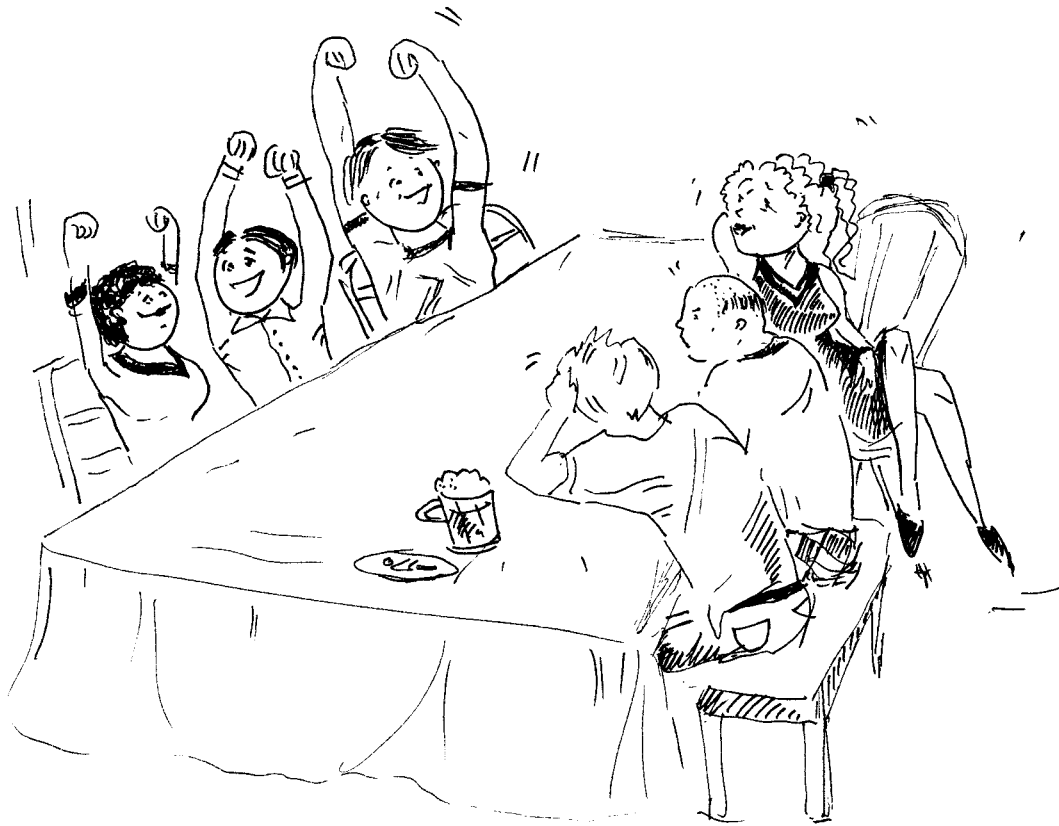
Žaidėjų skaičius.

6–12.

Reikia.

Monetos, stalo, kėdžių.

Taisyklės. Šis žaidimas kilęs iš Anglijos *paby* ir žaidžiamas prie stalo. Žaidėjai susėda dviem komandomis. Iš vienos stalo pusės viena, iš kitos – kita. Viena komanda pakiša rankas po stalu ir perdavinėja monetą iš rankų į rankas. Kažkuriuo metu priešininkų komandos kapitonas sušunka: „Aukštyn, Dženkinsai!“, ir tada visi priešininkų komandos nariai turi iškelti į kumščius sugniaužtas rankas. Kai priešininkų kapitonas įsako: „Žemyn, Dženkinsai!“, visi turi garsiai ploti delnais ant stalo. Garsiai, kad nebūtų girdėti, kur žvangteli moneta, ir priešininkų komandai būtų sunkiau atspėti. Šie pasitarę turi pasakyti savo spėjimą, po kuriuo delnu guli moneta. Monetą slepianti komanda stengiasi nukreipti dėmesį nuo monetos, neturintys jos gali apsimitinėti, kad ją turi. Jeigu priešininkų komanda atspėja, gauna tašką, jeigu ne – taškas atitenka „Dženkinsui“. Vėliau komandos apsikeičia vaidmenimis. Galima žaisti iki dešimties taškų ir skelbti nugalėtoją.



PAKEISTI VARDAI

Žaidimo tikslas.

Nesusipainioti kviečiamam kitu vardu.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Reikia.

Kėdžių.

Taisyklės. Žaidėjai susėda ant kėdžių ratu. Viena kėdė lieka tuščia. Merginos pasirenka ten sėdinčių vaikinų vardus, ir atvirkščiai. Žaidėjas, kuriam tuščia kėdė iš kairės, kviečia kokį nors žaidėją pakeistu vardu, pvz., vaikiną šaukia merginą vyrišku vardu. Pašauktasis turi persėsti į laisvą vietą. Atsilaisvinusią kėdę užimti vėl kviečia žaidėjas, kuriam ji atsiranda iš kairės ir t. t. Jeigu kas susipainioja ar pamiršta naująjį savo vardą, turi duoti fantą, kurį vėliau išsipirks atlikdamas kokią nors užduotį.

JUOSTA

Žaidimo tikslas.

Išplėšyti iš laikraščio lapo kuo ilgesnę juostą.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Laikraščių.

Taisyklės. Šis žaidimas – nuobodžiaujantiems. Labai tiktų laukiant poliklinikoje prie gydytojo kabineto. Kiekvienas žaidėjas gauna vienodo dydžio laikraščio lapą. Pradėję nuo kairio viršutinio kampo jie turi plėšti juostelę aplinkui, kol laikraštis baigsis. Žaidėjas, kurio juosta ilgiausia, tampa nugalėtoju.

AISTRA

Žaidimo tikslas.
Pavaizduoti aistrą
pagal balus.

Žaidimo tipas.
Vidutiniškai
aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
Porinis.

Reikia.
Kortų malkos.



Taisyklės. Iš kortų malkos išrinkite tūzus ir visus paveikslėlius, kad liktų tik nuo dviakės iki dešimtakės. Žaidžiama poromis. Poras galima pasirinkti arba suskirstyti kitaip, pvz., traukiant perkirpto atviruko puseles. Poros nariai išsitraukia po kortą (iš viso 2). Nekalbėdami jie turi suvaidinti tokio stiprumo aistrą vienas kitam, kokią kortą išsitraukė, tarkim, vienas išsitraukė triakę, kitas – dešimtakę, tas pirmasis per daug nepersistengs, o antrasis pademonstruos viską, ką gali. Dūsauti, dejuoti, aimanuoti ir kitokius garsus leisti nedraudžiama. Po vaidinimo kiti žaidėjai turi atspėti, kokią kortą anie buvo išsitraukę.

LAIŠKANEŠYS

Žaidimo tikslas.

Kitoks *Butelio* variantas.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Laiškanešio krepšio.

Taisyklės. Vienas vaikinai išrenkamas laiškanešiu, gauna jo krepšį (tai gali būti bet koks krepšys ilga rankena) ir išeina iš kambario. Tuo metu kiti žaidėjai išsirenka numerius: vaikinai nelyginius, merginos – lyginius. Kai pasiruošia, laiškanešys pasibeldžia į duris ir pasako, jog turi laišką tam tikram numeriui (lyginiui). Mergina išeina už durų paimti laiško ir gauna bučinuką. Tada laiškanešys grįžta su ja į kambarį ir perduoda savo krepšį kitai merginai. Visi vėl pasirenka skaičius. Laiškanešė pasibeldžia į duris ir sako, kad turi laišką namui su nelyginiu numeriu. Žaidimas tęsiamas tol, kol visi gauna po laimingą laiškėlį.

SIUVINYS

Žaidimo tikslas.

„Susiūti“ raktu žaidėjus.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Kuo ilgesnės virvės, rakto.

Taisyklės. Kuo ilgesnė virvė, tuo ilgesnis siuvinys gausis. Žaidėjai sustoja į vieną liniją, vaikinai ir merginos paeiliui. Vaikinas persikiša raktą nuo juosmens per klešnę, ištraukia ir paduoda merginai. Ta persiveria per drabužius nuo juosmens iki kaklo ir perduoda kitam vaikinui eilėje. Siuvama tol, kol baigiasi virvė arba žaidėjai. Čia nėra nei laimėtojų, nei pralaimėtojų, bet galima surengti ir dviejų komandų varžybas. Tada reikės dviejų raktų ir virvių. Linksmausia, kai raktas iš anksto būna gerai pašaldytas šaldiklyje.



DEGTUKŲ BOKŠTAS

Žaidimo tikslas.

Pastatyti kuo aukštesnį bokštą iš degtukų.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Degtukų, butelio.

Taisyklės. Tai savotiška „jenga“, tik iš degtukų. Ir traukti jų nereikės – užteks pastatyti! Pirmas žaidėjas ant butelio kaklelio lygiagrečiai padeda du degtukus. Kitus du – skersai pirmųjų. Kiti žaidėjai vis prideda po vieną degtuką, stengdamiesi nesugriauti bokšto. Tas, kuris jį nuverčia, turi išpirkti kaltę atlikdamas kokią nors juokingą užduotį.

PABUČIUOK, KIAULYTE

Žaidimo tikslas.

Iš bučinio pažinti, su kuo bučiavaisi.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Raiščio akims užrišti.

Taisyklės. Visi žaidėjai sustoja ratu ir susikimba už rankų. Rato viduryje stovi „kiaulytė“ užrištomis akimis. Žaidėjai eina į vieną pusę, „kiaulytė“ sukasi į kitą. Po minutės kiaulytė turi sustoti ir nematydama pabučiuoti kam nors stovinčiam rate į lūpas. Jeiigu atspėja – pabučiuotasis tampa „kiaulyte“ ir gauna raištį, jeiigu ne, sukasi dar kartą. Patartina iš anksto susitarti dėl bučinio trukmės. Gal kuri „kiaulytė“ bus tikra kiaulė ir niekaip negalės atsitraukti?

GARSU TYLU

Žaidimo tikslas.

Rasti daiktą pasikliaujant garsiniais signalais.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Metalinių puodų, medinių šaukštų.

Taisyklės. Tai šiek tiek kitoks gerai visiems žinomo žaidimo *Karšta šalta* variantas, kai ieškančiam sakoma *šalta, šilčiau, dar šilčiau, karšta, verda* vis labiau artėjant prie paslėpto daikto. Čia vienas žaidėjas išsiunčiamas iš kambario, o kiti paslepia kur nors sutartą daiktą. Kai ieškantis artėja prie paslėpto daikto, visi vis garsiau muša puodus šaukštais. Kai daiktas visai po ranka, kambarys virsta metalo grupės repeticijų sale. Kitas variantas – ne ieškoti paslėpto daikto, o bandyti spėti, kokio veiksmo tikisi būgnų mušėjai. Tarkim, visi sugalvoja, jog nori, kad spėjantysis padarytų kūliavirstį. Šis grįžęs bando atlikti visokius judesius arba spėlioja. Jeigu, sakykim, pasilenkia į priekį, šaukštai ima kaukšėti smarkiau, į šoną – šaukštai nutyla, jei atsitupia ant žemės – puodai sutrata dar smarkiau, jeigu palenkia į priekį galvą – labai smarkiai, kol spėjikas padaro tai, ko norima – apsiverčia.

MEILUS BUČINYS

Žaidimo tikslas.

Nustebinti ir prajuokinti netikėtu poelgiu.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Taisyklės. Šį žaidimą smagu žaisti pirmą kartą, antrą kartą jis nepalieka tokio įspūdžio. Geriau, kad būtų po lygiai vaikinų ir merginų. Vienas vaikiną ima puškuoti po kambarį kaip garvežys ir pakviečia prisikabinti vagoną – kurią nors merginą įsikibti rankomis jam ant juosmens (ar žemiau, kaip pageidaujate). Su ja išpuškuoja iš kambario ir, kai niekas nemato ir negirdi, kiša lūpas pabučiuoti, bet prieš pat pabučiuodamas apsigalvoja. Ne pabučiuoja, o žaismingai pliaukšteli per skruostą. Mergina, aišku, nusivilia, bet tik tol, kol jis paaiškina, jog tokios žaidimo taisyklės. Abu vėl parduškuoja į kambarį ir pakviečia prisijungti kitą vaikiną. Vėl visi trys pasišalina iš kambario. Pirmasis vaikiną pabučiuoja merginą, ta atkiša lūpas antram vaikinui, bet užuot padovanojusi bučinį, paskutinę akimirką pliaukšteli per veidą. Kai prisijungia ketvirtasis vagonėlis, pirmas vaikiną bučiuoja merginą, ta bučiuoja antrą vaikiną, o šis kiša lūpas pabučiuoti ketvirtą „vagonėlį“, bet nepabučiavęs merginos jai pliaukšteli. „Vagonėliai“ renkami toliau, ir kiekvienas prieš bučinį gauna antausį. Blogiausia paskutiniam, kuriam atitenka tik antausis. Bet kitoj kompanijoje jis gali pasisiūlyti tapti garvežiu...

JEIGU TAIP NORI

Žaidimo tikslas.
Parašyti užduotį ir sulaukti siurprizo.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Reikia.
Popieriaus,
rašymo priemonių.

Taisyklės. Paruošiama po lapelį su kiekvieno žaidėjo vardu. Jie sudedami į vaikinų ir merginų vardų krūveles. Kiekviena mergina ištraukia vaikinų kortelę, ir atvirkščiai. Prie vardo kiekvienas turi parašyti kokią nors užduotį. Kuo neįprastesnė, tuo geriau. Tarkim, išgerti stiklinę sulčių be rankų, sudainuoti „Mano lova“ vienais apatiniais ar aistringai pabučiuoti šeiminką. Štai čia ir baigiasi linksmybės... Visi mano, kad galvoja užduotį tam žmogui, kurio vardas lapelyje. Bet šeiminkas paprašo garsiai perskaityti užduotį ir liepia pačiam atlikti tai, kas parašyta, jeigu jau taip nori. Ir vėl prasideda linksmybės...

SATREBLA

Žaidimo tikslas.

Daryti viską atvirkščiai nei „Albertas“.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Dviejų skrybėlių.

Taisyklės. Vienas žaidėjas būna „Albertas“. Jis užsideda kepurę, o kitą laiko rankoje. Tas, kuriam ją uždeda, tampa „Satrebla“ – „Albertu atvirkščiai“. Jis turi kartoti „Alberto“ judesius atvirkščiai, pavyzdžiui, „Albertas“ pasikaso nosį, „Satrebla“ – pakaušį. „Albertas“ užsiriša batų raištelį – „Satrebla“ atsiriša, „Albertas“ pučia, „Satrebla“ – traukia orą. Kiti tampa teišėjais ir stebi, kada „Satrebla“ suklysta. Tada „Satrebla“ tampa kitas žaidėjas. Laimi tas, kuriam ilgiausiai pavyksta pakartoti „Alberto“ judesius atvirkščiai.

ŽIRNIŲ RINKĖJAI

Žaidimo tikslas.

Suberti žirnius į dubenį be rankų.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Neskaldytų žirnių, indų, kėdžių.

Taisyklės. Ant kėdės paberkite žirnių, iš šono pastatykite dubenį. Žaidėjams reikia taip atsisėsti, kad subertų žirnius į dubenį. Rankomis naudotis negalima. Kai ant kėdės žirnių nebelieka, vedėjas suskaičiuoja, kiek kurio žaidėjo dubenėlyje žirnių. Subėręs daugiausia laimi.

ŽUDIKAS TAMSOJE

Žaidimo tikslas.

Detektyvui – išsiaiškinti žudiką, o žudikui – likti nepagautam.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių, skrybėlės, galimybės užgesinti šviesą.

Taisyklės. Paruošiama tiek lapelių, kiek yra žaidėjų. Ant vieno nupiešiamas kryžius, ant kito – apskritimas. Likusieji lieka tušti. Lapeliai sulankstomi ir sumetami į skrybėlę. Po to visi žaidėjai išsitraukia po lapelį. Tas, kuriam teko kryžius, tampa Žudiku, tas, kuris rado apskritimą – Detektyvu. Žudikas neišsидуoda, o Detektyvas visiems paskelbia, kad seka serijinio žudiko pėdsakais. Užgesinama šviesa. Visi stengiasi judėti nepastebėti. Žudikas susiranda patogią auką ir sušnibžda į ausį „Tu miręs/usi“. Auka turi kristi ant žemės garsiai surikusi. Žudikas skubiai pasišalina iš nusikaltimo vietos, o Detektyvas, išgirdęs riksmą, uždega šviesą. Kai užsižiebia šviesa, niekam, išskyrus Detektyvą, neleidžiama judėti. Detektyvas kamantinėja įtariamuosius, visi turi sakyti teisybę, išskyrus Žudiką, kuris gali riesti išsijuosęs, nebent jo tiesiai paklaustų: „Ar tu Žudikas?“ Tada jam tenka prisipažinti. Savaimė suprantama, negyvėlis tyli. Jei žaidėjų mažiau nei 10, Detektyvas gali užduoti tik 2 klausimus, jei daugiau – 3. Kai Žudikas išaiškinamas, žaidėjai skirstosi vaidmenis iš naujo, jeigu Detektyvas neatspėja, vėl gedinama šviesa ir serijinis žudikas išeiną į medžioklę...

SIUNČIU PAŠTĄ

Žaidimo tikslas.

Persiųsti laišką taip, kad nepastebėtų muitininkas.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Žaidėjai sustoja ratu ir susikimba už rankų. Vienas – „muitininkas“ – stovi rato viduje ir akylai stebi. Žaidėjai siunčia laišką spusteldami vienas kitam ranką. Tarkim, vienas sako: „Siunčiu laišką Violetai.“ Ta mergina gali stovėti visai čia pat arba kitoje rato pusėje. „Muitininko“ užduotis pastebėti, kur keliauja laiškas. Jeigu muitininkas pastebi spustelėjimą, parodo į tą žaidėją, kuris jį padarė. Jeigu pataiko atspėti, keičiasi su juo vietomis, jeigu nepataiko ir laiškas sėkmingai pasiekia Violetą, ši sako: „Gavau“, o tada nurodo naują adresatą. Patartina akivaizdžiai nespauti rankos. Galima spustelti labai palengva arba nežymiai, svarbu, kad kaimynas suprastų, jog per jį keliauja laiškas, ir perduotų kitam.

BITĖS

Žaidimo tikslas.
Nuskraidinti balioną kuo arčiau taikinio.

Žaidimo tipas.
Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Reikia.
Balionų,
taikinio – gėlės.

Taisyklės. Grupė sustoja viena linija arba ratu. Kiekvienas žaidėjas prisipučia balioną (bitę) ir paleidžia jį į taikinį ant grindų. Galima dalyti taškus: už tingiausią bitę – 1, už arčiausiai taikinio nuskridusią – 10, arba po kiekvieno raundo koku nors prizeliu apdovanoti tiksliausios „bitės“ šeimininką.



-IAUSIAM

Žaidimo tikslas.

Pasidalyti dovanėlėmis apsikeičiant epitetais.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Vyniojamojo popieriaus (ar tiesiog laikraščio), nedidelių dovanėlių, virvelės.

Taisyklės. Panašiai kaip ir siunčiant siuntinį (žr. skyrių *Muzikiniai žaidimai*), reikia iš anksto paruošti nedidelių dovanėlių. Dovana vyniojama į popierių, aprišama virvele ir taip keliolika kartų, kad kiekvienas, nuvyniojęs siuntinio sluoksnį, rastų nedidelę dovanėlę ir užrašą, kam toliau keliauja siuntinys. Užrašai turėtų būti tokie: „Merginai gražiausiais (ilgiausiais, šviesiausiais) plaukais, vaikinui meiliausiomis (giliausiomis, švelniausiomis) akimis ir pan. Artimų draugų rate galima ir nepiktai pajuokauti, pvz., „Vaikinui plaukuočiausiu pilvu“, „Merginai didžiausiomis pėdomis“, „Didžiausiam miegaliui“, „Didžiausiai smalizei“, „Baisiausiam rūkaliui“, „Amžinam ligoniui“ ir t. t. Gavęs siuntinį perskaito užrašą ir perduoda siuntinį asmeniui, kuriam jis skirtas. Šis atvynioja sluoksnį, pasiima dovanėlę ir perskaito kitą dedikaciją. Taip siuntinys keliauja per rankas, kol kuris nors išsivynioja paskutinę dovanėlę. Jeigu žaidžia menkai pažįstami žmonės, reikėtų paruošti bendro pobūdžio dedikacijas (apie akivaizdžius dalykus). Pažaidus šį žaidimą vakarėlio pradžioje neretai labiau įsimenami ne žmonių vardai, o apibūdinimai (atsimeni tą, kurios nagai raudoniausi?), be to, tai padeda susipažinti (koks ten vardas buvo ilgiausias – Mantividas?).

BANGA

Žaidimo tikslas.

Rimtu veidu siųsti judesių bangą ratu.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Taisyklės. Žaidėjai susėda ant grindų į ratą vienas šalia kito. Vienas būna vedėju, pradedančiu kokio nors judesio bangą, kurią turi pakartoti žaidėjas iš kairės, pvz., baksteli jam alkūne į šoną, tas baksteli kaimynui iš kairės, šis – kitam ir t. t., kol bakstelėjimas grįžta vedėjui. Po to vedėjas pradeda naują bangą, tarkim, iškiša liežuvį. Visi pagal laikrodžio rodyklę jį iškiša. Dar vėliau timpteli sau už dešinės ausies ir t. t. Taip būtų galima žaisti be galo, jei ne viena sąlyga. Reikia išlikti rimtiems, negalima nei nusijuokti, nei išsišiepti (nebent taip nurodytų vedėjas). Tie, kurie neišlaiko, turi pasitraukti iš rato arba duoti fantą, kurį vėliau turės išpirkti atlikdami kitų sugalvotą kvailą užduotį.

CIKLOPAS

Žaidimo tikslas.

Nugvelbti „avį“ iš „Ciklopo“.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Raiščio akims užrišti, kėdės, pagalvėlės.

Taisyklės. Visi žino pasakojimą apie Ciklopą. Argonautai, norėdami nuo jo pasprukti, išdūrė vienintelę milžino Ciklopo akį, bet tas, prieš išleisdamas iš urvo avis, kiekvieną apčiupinėdavo. Taigi vienas iš žaidėjų – „Ciklopas“ – užrištomis akimis atsisėda ant kėdės kambario viduryje ir pasideda šalia savęs avį – pagalvėlę. Kiti žaidėjai po vieną turi tyliai pritykinti prie „Ciklopo“ nepastebėti ir pagrobti „avį“. Jeigu milžinas nugirsta kokį nors triukšmą iš kurios nors pusės, parodo ten ranka. Jeigu pataiko, vagis turi atsakyti savo sumanymo ir sėstis į „Ciklopo“ vietą. Jeigu apsigaua arba „avis“ tyliai nugvelbiama – „Ciklopas“ turi mėginti išsaugoti „avį“ antrą kartą.

SERIJINĖ ŽMOGŽUDYSTĖ

Žaidimo tikslas.

Užbėgti už akių serijiniam žudikui.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Kortų malkos arba popieriaus ir rašymo priemonių.

Taisyklės. Pirma reikia pasiskirstyti vaidmenimis. Žaidėjai gauna po kortą. Viena iš jų yra kryžių tūzas – tai žudiko ženklas (kitos kortos nesvarbu). Vietoj kortų galima naudoti popierėlius, kurių vienas pažymėtas kryžiumi, visi likusieji tušti. Svarbu, kad niekas nežinotų, kas žudikas. Žudikas žudo labai paprastai – mirkteldamas aukai. Ta turi palaukti 30 sekundžių ir teatrališkai (padeda išlaikyti įtampą) mirti. Potencialios aukos turi pastebėti žudiką nusikaltimo vietoje, t. y. tuo metu, kai jis pamerkia, bet auka dar nebūna spėjusi numirti, arba kol žudikas joms pačioms nepamerkė. Jeigu atspėja teisingai, žaidimas baigiamas ir renkamas naujas žudikas. Jeigu neatspėja, pats numiršta. Deja, priešingai nei gyvenime, neretai pasitaiško, kad serijinis žudikas „išmirksi“ visas aukas, taip ir nespėjusias suvokti, kas jas taip paslaptinai skina...

MINUTĖS KELIONĖ

Žaidimo tikslas.

Pasiekti finišą lygiai per vieną minutę.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Laikrodžio ar chronometro.

Taisyklės. Visi žaidėjai atiduoda savo mobiliuosius telefonus, laikrodžius vedėjui ir sustoja prie starto linijos. Kitame kambario gale pažymima finišo linija. Žaidėjai pradeda judėti, kai vedėjas duoda ženklą. Turi judėti tokiu tempu, kad praėjus lygiai minutei kirstų finišą. Sustoti negalima, lėtinti arba didinti greitį – taip pat. Tiesiog kiekvienas turi pasirinkti tokį tempą, kokiu, jo nuomone, turėtų kirsti finišą per minutę. Tas, kuris po 60 sekundžių bus arčiausiai finišo, skelbiamas šių neįprastų lenktynių nugalėtoju.

LYNAS

Žaidimo tikslas.

Pereiti „lynu“ žiūrint pro žiūronus.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Lipnios dažytojų juostos, žiūronų.

Taisyklės. Ant grindų priklijuokite lipnią dažytojų juostą. Pasiūlykite žaidėjams pereiti ja tarsi lynu. Tie, kuriems nepavyko, tegu lieka žiūrovais... O kitiems pasiūlykite pereiti dar kartą, tik jau su žiūronais, apverstais kitu galu. Staiga užduotis pasidaro gerokai sunkesnė.

ATRADĖJAS

Žaidimo tikslas.

„Atrasti“ naują planetą ir kuo labiau ją apgyvendinti.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4–6.

Reikia.

Balionų, flomasterių.

Taisyklės. Pakviečiama keletas savanorių tapti naujų planetų atradėjais. Kiekvienas gauna po balioną ir po komandos „marš!“ skuba jį pripūsti. Po to atrastą planetą reikia apgyvendinti – flomasteriu ant baliono pripiešti kuo daugiau žmogeliukų ir gyvūnų. Laimi tas atradėjas, kurio planetoje pasibaigus sutartam laikui, pvz., 2 minutėms, daugiausia gyventojų.

ŽVEJYBA SU ŽIEDAIS

Žaidimo tikslas.

Sugauti ir nuversti butelius ant meškerės pririštu žiedu.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Meškerių, žiedų, butelių.

Taisyklės. Ant meškerių kabliukų pritvirtinkite apie 3 cm skersmens žiedelius (tinka žiedas nuo raktų). Priešais žaidėjus su meškerėmis pastatomi stikliniai buteliai. Vienas žaidėjas atsistoja netoliese – jis pastatys nuvirtusius. Besivaržantys žaidėjai turi per minutę „pagauti“ ir nuversti butelį kuo daugiau kartų. Nugalėtoju skelbiamas tas, kuris sužvejojo butelį daugiausia kartų.



LAIMINGOS ŠEIMYNOS

Žaidimo tikslas.

Iš garsų ir judesių pažinti šeimos narius.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Turi dalytis iš trijų.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių, kėdžių.

Taisyklės. Prieš žaidimą paruošiami atskiri lapeliai su įvairių gyvūnų šeimos narių pavadinimais, pvz., bebras, bebrienė ir bebrukas, žirafa tėtis, žirafa mama ir žirafiukas. Linksmiau parinkti tokius, kurie neskleidžia išskirtinių garsų, tokie kaip hipopotamai, žiurkėnai, karkvabaliai, jūrų arkliukai. Žaidėjai išsi-traukia po lapelį su gyvūno pavadinimu ir ieško savo šeimos vien tik garsais ir mėgdžiodami judesius. Kalbėti negalima. Kai visi trys šeimos nariai susitinka, mama sėdasi ant kėdės su vaikeliu ant kelių, o tėtis atsisotoja už kėdės. Tiesiog nuostabu, koks būna margas gyvūnijos pasaulis: mama ūsuota, o vaikelis perpus stambesnis už tėtį... Pirmą grupę, kuri šitaip susirenka, tampa nugalėtoja, bet žaidimas tęsiamas, kol visi gyvūnai randa savo tėvus, o tėvai – vaikus.

KAS NUPIEŠ AKĮ?

Žaidimo tikslas.
Nematant pažinti,
kas prisilietė.

Žaidimo tipas.
Vidutiniškai
aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
4–12.

Taisyklės. Vienas žaidėjas atsistoja nugarą į kitus. Akis užrišti galima, bet nebūtina. Kuris nors iš likusių žaidėjų prieina prie jo ir nupiešia pirštu ant nugaros gyvatę. Grįžta prie kitų. Tada prie spėjančiojo prieina kuris nors kitas žaidėjas ir baksteli pirštu į nugarą – nupiešia akį. Kai jis grįžta prie likusių, užsisukiam leidžiama atsisukti. Jis turi nurodyti kokią nors užduotį, pvz., pašokuoti kaip varlei, pagiedoti kaip gaidžiui, liežuviu paliesti nosį ir pan. O tada – spėti, kas nupiešė gyvatės akį. Jeigu atspėja, piešęs akį turi atlikti nurodytąją užduotį, jeigu neatspėja, užduoties sumanytojas pats turi ją atlikti. Po to jis išrenka naują spėliotoją.

LIŪTAS IR TIGRAS

Žaidimo tikslas.

Kaip galima greičiau persiųsti du daiktus ratu. Vienas stengiasi pavyti kitą.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Dviejų nedidelių daiktų, kuriuos galima siųsti per rankas (raktų, kamuoliukų, akmenukų).

Taisyklės. Žaidėjai susėda ratu. Du, sėdintys priešingose rato pusėse, laiko kamuoliukus ar minkštus žaisliukus. Vienas pavadinamas tigrą, kitas – liūtą. Po ženklo pradėti žaidimą jie kuo greičiau perduoda juos kaimynui iš dešinės. Žaidėjai siunčia „liūtą“ ir „tigrą“ per rankas, stengdamiesi, kad antrasis pavytų pirmąjį.

BALIONAI NUGALĖTOJAI

Žaidimo tikslas.

Surasti balioną nugalėtoją.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Balionų, popieriaus, rašymo priemonių, prizų.

Taisyklės. Pripūskite daug balionų. Pūsdami į kiekvieną įmeskite po sulankstytą raštelį. Viename ar dviejuose gali būti užrašyta „Balionas nugalėtojas“, o kituose – tiesiog kas nors gražaus: nupiešta šypsienėlė su palinkėjimu bandyti dar kartą, „beveik pataikei“ ir pan. Išslapstykite balionus po namus ar kiemą ir tegu žaidėjai sprogdina po vieną, ieškodami „baliono nugalėtojo“. Susprogdinęs tokį ir atnešęs įrodymą – raštelį – gauna kokį nors prizą.

RAKETA Į MARŠĄ

Žaidimo tikslas.

Prismeigti savo raketą ant Marso užrištomis akimis.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Raiščių akims užrišti, popieriaus, piešimo priemonių, žirklių, smeigtukų, lipnios juostos.

Taisyklės. Šis žaidimas iš *Prisiek uodegą* tipo. Pirmą padaromas kosmoso žemėlapis – didelio popieriaus lapo viduryje nupiešiamas 10 cm diametro raudonas skritulys. Tai bus Marsas. Nupieškite ir daugiau planetų, žvaigždžių, kad atrodytų tikroviškiau. Kiekvienas žaidėjas išsikerpa iš popieriaus ir nuspalvina raketą, užrašo ant jos savo vardą ir po to persmeigia ją smeigtuku. Kai kosminiai laivai būna paruošti, galima pradėti. Žaidėjams užrišamos akys (galima rišti ir po vieną), įteikiama jo raketą su smeigtuku ir palinkima gero kelio. Jis turi prismeigti savo raketą prie Marso. Laimi tas, kuris prismeigia arčiausiai.

TVENKINYS

Žaidimo tikslas.

Susižvejoti sau prizą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

3 ir daugiau.

Reikia.

Meškerės, prizų, didelės kartoninės dėžės.

Taisyklės. „Tvenkinys“ ypač tinka gimtadienio vakarėliams. Iš anksto reikėtų pasirūpinti didele dėže nuo baldų ar šaldytuvo, kuri atstos tvenkinį. Jeigu neturite, galima prie durų staktos pritvirtinti didelį popieriaus lapą (kad nebūtų matyti už jo pasislėpusio padėjėjo). Savaimė suprantama, dėžę ar lapą reikia papuošti iš spalvoto popieriaus iškirptomis ir priklijuotomis žuvimis. Paruoškite meškerę. Tikra nebūtina, tiks ir bet kokia lazdelė su virve, ant kurios pririštas skalbinių segtukas. Į dėžę arba už popieriaus lapo įlenda padėjėjas, kuris prikabins prie meškerės dovanėles. Žaidėjai eina vienas po kito ir meškerioja. Dovanėles ar net saldinius reikia suvynioti į dovanų popierių – nepažįstamas žuvis daug maloniau traukti!



DOVANA ANT VIRVELĖS

Žaidimo tikslas.

Surasti dovaną,
kuri paslėpta
virvelės gale.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai
aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Skirtingų spalvų
virvelės ar storo
siūlo, saldainių
arba kitokių
smulkių dovanėlių,
flomasterių,
pintinės.

Taisyklės. Šį žaidimą labai smagu suorganizuoti per gimtadienį, kai norite apdovanoti visus susirinkusius. Ant flomasterio užriškite ir susukite virvelę. Prie kito jos galo pritvirtinkite paruoštą dovanėlę. Prieš vakarėlį virvelę gerai užnarpliokite ant baldų, o galą su dovanėle įdėkite į pintinę. Spalvotomis virvelėmis apsuktas kambarys labai šventišškai atrodo! Kiekvienam atėjusiam svečiui duokite išsirinkti kurį nors flomasterį ir liepkite ant jo suvyti virvelę. Kai baigs, jausis tikrai nusipelnęs apdovanojimo...

PARŠIUKŲ LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Tapkite pirmu paršiuku, kirtusiu finišo liniją!

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Spalvoto popieriaus, lenktynių maršruto žymeklių (pieštukų, akmenukų ar pan.).

Taisyklės. Šį žaidimą labai mėgsta maži vaikai. Kiekvienam paruoškite skirtingos spalvos popieriaus lapą. Iš kiekvieno lapo iškirpkite 9 nedidelius kvadratėlius ir vieną didelį paršiuką. Ant žemės pažymėkite lenktynių trasą iš 8 žingsnių: sudėliokite aštuonis pieštukus, akmenėlius, nubrėžkite linijas ant žemės. Už pirmo žingsnio į vieną eilę petys į petį sustatykite žaidėjus. Kiekvienam duokite po spalvotą paršiuką. Visus iškirptus kvadratėlius išmaišykite ir traukite po vieną. Tas, kurio spalvą ištraukėte, žengia vieną žingsnį. Laimi „paršiukas“, kuris pirmas įveikia visus 8 žingsnius.

TAIKLUS ŠŪVIS

Žaidimo tikslas.

„Nušauti“ sau prizą strėlyte.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Strėlyčių, popieriaus, rašymo priemonių, prizų ir balionų.

Taisyklės. Ant nedidelių popieriaus lapelių surašykite skaičius, sulankstykite ir prieš pūsdami išpauskite po vieną į balioną. Prizus taip pat sunumeruokite. Ant sienos prikabinėkite balionų su popierėliais viduje. Kiekvienas žaidėjas gauna tris bandymus susprogdinti strėlyte kokį nors balioną. O sėkmingai susprogdinęs pasiima prizą, kuris pažymėtas tokiu numeriu, koks buvo jo baliono viduje. Galima žaisti ir dėl vieno didelio prizo. Tokiu atveju visi, išskyrus vieną, lapeliai būna su brūkšniu. Prizą gauna tas, kuris numušą balioną su pliusu.

SEGTUKAI

Žaidimo tikslas.

Viena ranka nusegti nuo pakabo kuo daugiau skalbinių segtukų.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Pakabo, apie 20 skalbinių segtukų.

Taisyklės. Užsekite ant pakabo apie 20 segtukų (galima ir daugiau, jei telpa). Kiekvienas žaidėjas paeiliui paima pakabą į vieną ranką, o kita stengiasi nusegti kuo daugiau segtukų, nenumesdamas jų ant žemės. Jeigu numeta kurį, skaičiuojama, kiek nusegė. Galima skaičiuoti, kiek nusegs per dvi ar tris minutes. Tas, kuris nusega daugiausia, tampa nugalėtoju.

SIAUBO FILMAS

Žaidimo tikslas.
Sudaužyti kiaušinį į kaktą.

Žaidimo tipas.
Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.
4 ar daugiau.

Reikia.

Keturių ar daugiau kietai virtų kiaušinių.

Taisyklės. Pakviečiami keturi (ar daugiau) savanoriai. Ant stalo guli kiaušiniai. Pranešama, jog visi, išskyrus vieną, yra kietai virti. Žaidėjai turi sukulti kiaušinį sau į kaktą. Tas, kuriam atiteks nevirtas kiaušinis – bus drąsiausias. Iš tiesų visi kiaušiniai yra kietai virti. Prizas atitenka paskutiniam mušusiam kiaušinį į kaktą, nes jis pasiryžo viešai apsijuokti.

SUOLIUKAS PARKE

Žaidimo tikslas.
Priversti kitą pakilti nuo suoliuko.

Žaidimo tipas.
Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
4 ir daugiau.

Reikia.

Dviejų kėdžių.

Taisyklės. Kuo daugiau fantazijos turi žaidėjai, tuo smagiau! Dvi kėdės sustatomos greta. Tai bus parko suoliukas. Vienas žaidėjas sėdi ant vienos kėdės, kitas prieina ir atsisėda ant antros. Pastarojo tikslas padaryti bet ką, kad pirmasis pasitrauktų nuo suoliuko. Pavyzdžiui, jei atsisėdęs nepažįstamasis ima prie jūsų glaustytis, tikriausiai pakilsite ir nueisite. O jis persės į jūsų vietą ir jau kitas atėjęs turės jį išprašyti.

VYŠNAITĖ

Žaidimo tikslas.

Suvalgyti vyšnią iš dubens su plakta grietinėle.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Plaktos grietinėlės,
vyšnių su
kauliukais,
dubenėlių.

Taisyklės. Paklauskite, kas iš žaidžiančių mėgsta vyšnias. Kai turėsite savanorių, pastatykite priešais kiekvieną dubenį su vyšnia. Paaiškinkite, kad nugalės tas, kuris pirmas suvalgys vyšnią be rankų. Kai jau visi tikės, kad laimėti vienas juokas, prikrėskite arba pripurkškite į kiekvieną dubenį plaktos grietinėlės. Laimi pirmasis, suradęs ir suvalgęs vyšnią. Jis turi pateikti įrodymą – kauliuką. Nepamirškite kamerų!

SPURGŲ MEDIS

Žaidimo tikslas.

Užrištomis akimis surasti „spurgų medžio“ vaisių ir jį suvalgyti.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Spurgų, virvelių, medžio arba pagalio, raiščio akims užrišti.

Taisyklės. Šis žaidimas, ko gero, būtų mėgstamiausias Houmerio Simpsono užsiėmimas. Ant nedidelio medelio arba šakos prikabinama spurgų žiedų, pririštų ant virvelės. Žaidėjui užrišamos akys, jis tris kartus apsukamas. Tada nematydamas turi per 15 sekundžių surasti „spurgų medį“ ir nusirašyti vieną jo vaisių. Kiekvienas žaidėjas gauna galimybę pasivaišinti.

SUŠALĘ MARŠKINĖLIAI

Žaidimo tikslas.

Pirmam apsivilkti sušaldytus marškinėlius.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2–6 žaidėjai.

Reikia.

Sušaldytų marškinėlių.

Taisyklės. Prieš dieną marškinėliai sudrėkinami (užtenka tiek, kaip ištraukus iš skalbyklės po skalbimo, nereikia, kad varvėtų) ir sulankstomi taip, kad būtų lyg ką tik iš lentynos. Per naktį paliekami šaldiklyje, kad sušaltų. Žaidimui pakviečiama tiek žaidėjų, kiek pasiruošėte marškinėlių. Po komandos kiekvienas gauna po vienus ir stengiasi kuo greičiau juos apsivilkti. Kaip atšildyti marškinėlius – kiekvieno asmeninis reikalas. Galbūt kas sėdės ant jų, norėdamas atitirpdyti, kiti galbūt kiš po šiltu vandeniu. Tegu pasitelkia vaizduotę. Nugali pirmasis juos apsivilkęs.

BUČINIAI



Žaidimo tikslas.
Persiųsti kortą ratu
vien tik burnomis.

Žaidimo tipas.
Vidutiniškai
aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
6 ir daugiau.

Reikia.
Kortų.

Taisyklės. Susodinkite į ratą paeiliui merginas ir vaikus. Pirmasis paima kortą ir prideda prie burnos taip, kad giliai įtraukus ji priliptų prie lūpų. Tada kitas iš eilės priglaudžia lūpas prie pirmojo laikomos kortos iš kitos pusės ir įtraukia oro taip, kad korta priliptų prie jo lūpų. Pirmasis tuo metu iškvepia, atleisdamas kortą. Antrasis žaidėjas turi skubiai pasisukti į trečiąjį žaidėją, kad šis taip pat galėtų perimti kortą. Korta keliauja ratu, kol nukrenta. Patarimas: prieš įkvepiant reikia giliai iškvėpti, nes traukti orą reikės 5–7 sekundes. Per tą laiką turėtumėte spėti apsisukti ir perduoti kortą kitam. Šis žaidimas labai patinka paaugliams.



SUKVYK, PARŠIUOK

Žaidimo tikslas.

Iš garsaus „kriu-kriu“ pažinti, ant kieno kelių sėdi.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Raiščio akims užrišti, pagalvės.

Taisyklės. Visi susėda ant ratu sustatytų kėdžių (arba ant žemės). Vienam žaidėjui užrišamos akys ir įteikiama pagalvė. Jis palydimas į rato vidurį ir turi kelis kartus apsisukti, kad prarastų orientaciją. Tada „neregys“ turi pasidėti pagalvę ant kieno nors kelių ir atsisėsti, sakydamas: „Sukvyk, paršiuk.“ Tas, ant kurio kelių sėdi, turi sukriuksėti ar sukvykti kaip paršiukas. Jeigu žaidėjas užrištomis akimis atspėja, ant kieno kelių sėdi, abu apsikeičia vietomis, jeigu ne, turi ieškoti naujo „paršiuko“. Kai akys užrišamos naujam žaidėjui, likusieji susikeičia vietomis.

MEDINIAI ŠAUKŠTAI

Žaidimo tikslas.

Atspėti žmogų,
čiuopiant jį
mediniais
šaukštais.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai
aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

2 medinių šaukštų,
raiščio akims
užrišti.

Taisyklės. Vienas žaidėjas užsiriša akis ir gauna du medinius šaukštus. Vienas po kito prie nematančiojo prieina po žaidėją, o „neregys“ turi juos pažinti, liسدamas tik šaukštais. Užduotis sunkesnė, nei atrodo iš karto. Svarbiausia, kad žaidėjas, kuriam „neregys“ brauko šaukštu po nosimi, nesusijuoktų. Patartina akinius saugumo sumetimais padėti į šalį.

NEREGIO LAZDELĖ

Žaidimo tikslas.

Pažinti garso šaltinį.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Raiščio akims užrišti, lazdelės ar pagaliuko.

Taisyklės. Tai šiek tiek švelnesnis *Sukvyk, paršiuk*

variantas, kai žaidėjas užrištomis akimis bando pažinti kitus žaidėjus iš jų skleidžiamų garsų. Vienam užrišamos akys ir įteikiama neregio lazdelė, kiti žaidėjai iš lėto sukiojasi po kambarį. „Neregys“, palietęs ką nors lazdele, paprašo pakartoti kokį nors garsą, pvz., sutriimituoti, užvesti mašiną, pagirgždėti, paūkti. Jis gali tris kartus spėti, kas skleidžia tą garsą. Jei atspėja, abu žaidėjai susikeičia vietomis, jeigu ne – „neregys“ vėl ima lazdelę ir ieško kito garso šaltinio.

KASPINĖLIAI

Žaidimo tikslas.

Panaudoti tualetinį popierių, tik ne tam, apie ką galvojate!

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Reikia.

Tualetinio popieriaus.

Taisyklės. Pasiųskite tualetinio popieriaus ritinėlį per rankas, pasiūlę visiems atsiplėšti tiek, kiek jiems reikia. Kam jo reikės, niekas, išskyrus vedėją, nežino. Taigi vienas pasitenkins 1 kvadratėliu, kitas atsivynios daugiau kaip 10. Dabar paprašykite visų atsistoti, susidėti rankas už nugaros ir surišti kaspiną iš popieriaus. Paskelbkite gražiausio, puošniausio ar didžiausio kaspinėlio konkursą, o jo savininką apdovanokite.

DOVANŲ DALYBOS

Žaidimo tikslas.

Išsidalyti dovanas su intriga.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Supakuotų dovanų, popieriaus, rašymo priemonių, skrybėlės.

Taisyklės. Šis žaidimas labiausiai tinka žaisti per „žiburėlius“ mokykloje ar darbovietėje, kai visi atsi-neša dovanėlę apsikeisti. Visos dovanos sudedamos į rato vidurį. Paruošiama tiek lapelių su skaičiais, kiek yra žaidžiančių. Kiekvienas paeiliui iš skrybėlės išsi-traukia eilės numerį. Tas, kuris ištraukė „1“, išsirenka norimą dovaną ir prie visų išvynioja. Antrą numerį ištraukęs išsirenka dovaną ir turi dvi galimybes: pa-silikti ją arba keistis su pirmojo dovana (jeigu šis su-tinka). Jeigu apsimaino, antroji dovana atplėšiama ir pirmasis ją gali mainyti toliau.

TIKRAS VYRAS / TIKRA MOTERIS

Žaidimo tikslas.

Užrišti damai /
kavalierei skarelę /
kaklaraištį viena
ranka.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai
aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Skarelių arba
kaklaraiščių.

Taisyklės. Tikras džentelmenas ne tik pakels nukritusią damos skarelę, bet ir padės ją užsirišti. Ar čia visi džentelmenai? Tai galima patikrinti. Bet kad nepasirodytų per lengva, skarelę merginai ant kaklo teks užrišti viena ranka. Sunku? O kas sakė, kad džentelmenu būti lengva?

Po to merginos gali pademonstruoti savo sugebėjimus, užrišdamos savo partneriui ant kaklo kaklaraištį viena ranka.

KUR BANANAS?

Žaidimo tikslas.

Paslėpti bananą nuo spėliojančio asmens.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau

Reikia.

Banano.

Taisyklės. Žaidėjai susėda ant grindų vienas arti kito sulenktais keliais, pakišę rankas po kojomis. Vienas išrenkamas į rato vidurį – jis turės spėlioti. Kai spėliotojas duoda komandą, bananas pradeda kelionę po rate sėdinčių kojomis. Kiekvienas vaidina, kad bananas pas jį, kad suklaidintų spėliotoją. Po kelių sekundžių spėliotojas sako „stop!“ Dabar jis turi pasakyti, kuris žaidėjas turi paslėpęs po kojomis bananą. Jeigu atspėja, keičiasi su banano turėtoju vietomis, jeigu ne, lieka viduryje ir žaidžia iš naujo.

KURIS PALIETĖ?

Žaidimo tikslas.

Atspėti, kuris iš rinkėjų tave pasirinko.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

10 ir daugiau.

Taisyklės. Iš žaidėjų išrenkami 5–7 „rinkėjai“. Jie atsistoja prieš grupę, kuri susėdusi ant žemės. Po ženklo žaidėjai nulenkia galvas ir užsimerkia, o „rinkėjai“ eina prie jų ir pasisukioję kiekvienas paliečia po koki nors žaidėją. Tas asmuo iškelia nykštį. Tada „rinkėjai“ grįžta priešais grupę ir taria: „Galvas aukštyn.“ Kiekvienas paliestasis asmuo turi vieną bandymą atspėti, kuris iš „rinkėjų“ jį palietė. Jei atspėja, susikeičia su juo vietomis ir pats kitame raunde tampa rinkėju. Jeigu ne, lieka spėlioti toliau.

PAGALIUKAS SKYLĖJE

Žaidimo tikslas.

Įkišti pagaliuką į skylutę be rankų.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Pagaliukų (labai tinka kinų lazdelės), butelių arba skardinių, virvelių.

Taisyklės. Šį žaidimą galima žaisti komandomis arba surengti individualias varžybas. Antruoju atveju kiekvienam dalyviui reikia pririšti prie juosmens lazdelę. Visi sustoja prie butelių siauru kaklu, skardinių ar tiesiog apverstų plastikinių puodelių su skylė dugne eilės ir stengiasi kuo greičiau įkišti pagaliuką į skylutę. Rankos turi likti sudėtos už nugaros! Tas, kuris padaro tai pirmas, tampa nugalėtoju. Žaidžiant komandomis žaidėjai turi įkišti pagaliuką per tam tikrą laiką, pvz., minutę. Kas spėja – pelno komandai tašką, kas ne – perduoda pagaliuką kitam komandos draugui. Vėliau taškai sumuojami ir daugiau surinkusi komanda skelbiama nugalėtoja. Per paauglių vakarėlį šis žaidimas neretai įgauna pikantišką pobūdį...

MUZIEJUS

Žaidimo tikslas.

Žaidimas tamsoje, kai negalima judėti ir kalbėti, nes iškrisi.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau žaidėjų.

Reikia.

Tamsos, žibintuvėlio.

Taisyklės. Kuo daugiau žaidėjų, tuo įdomiau. Geriausia žaisti tamsoje, išjungus visas šviesas. Vienas žaidėjas tampa muziejaus gidu, antras – turistu. Visi kiti bus statulos. Gidas su turistu užgesina šviesas ir išeina iš muziejaus. Tada garsiai skaičiuoja iki 20. Kol skaičiuoja, statulos sustoja norima poza. Kai baigia skaičiuoti, sustingsta. Gidas su turistu grįžta į kambarį. Gidas vedžioja turistą po muziejaus salę ir žibintuvėliu rodo statulas. Jų tikslas – prajuokinti statulas arba priversti jas sujudėti, išleisti kokią nors garsą. Liesti statulų negalima, bet galima juokingai komentuoti jų pozas, pasakoti apie jas kokias nors nesąmones, žibinti į akis žibintuvėliu. Jeigu statula kaip nors sureaguoja, virsta turistu. Tie, kurie vaidina statulas, gali judėti, kai gidas ir turistai nemato – todėl ir smagu žaisti tamsoje. Statula gali visiškai pakeisti padėtį, kol gidas nusigręžęs. O gidai turi dažnai sukiotis ir pasišvietinėti žibintuvėliu visomis kryptimis, kad pastebėtų bet kokią krustelėjimą. Laimi paskutinė likusi statula.



TIESA – DRAŠA SU BALIONAIS

Žaidimo tikslas.

Pasakyti tiesą arba atlikti užduotį – nulems balionas.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Balionų, popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Klasikinį *Tiesa – draša* žaidimą galima žaisti šiek tiek kitaip. Paruoškite 10–15 lapelių su klausimais ir 10–15 su užduotimis. Suvyniokite juos ir įmeskite į balionus prieš juos pūsdami. Kad nesusi-painiotų, užduotis meskite į vienos spalvos balionus, klausimus – į kitos. Prie vienų pritvirtinkite užrašą TIESA, prie kitos balionų krūvos – DRAŠA. Žaidė-jai išsiaiškina, kuris pradės pirmas. Tas, kuriam nepa-sisekė – o gal pasisekė, nes pasirinkimas didžiausias – prieina prie kurios nors krūvos ir išsirenka balioną. Jeigu pasirenka *tiesą*, turi nemeluodamas atsakyti į balione rastą klausimą. Jeigu renkasi *drašą*, atliks ba-lione nurodytą užduotį.

Idėjos *tiesos* klausimams:

1. Koks gėdingiausias dalykas tau yra atsitikęs maisto prekių parduotuvėje?
2. Koks linksmiausias dalykas nutiko prekybos centre?
3. Kokie trys dalykai tau labiausiai patinka tavyje?
4. Koks dalykas šiuo metu gyvenime teikia tau didžiausią džiaugsmą?
5. Jeigu reiktų rinktis chorą ar spektaklį, į kurį norėtum įsi-jungti?

6. Apie kokį tavo talentą dauguma čia esančių nėra girdėję?
7. Kuo norėsi būti užaugęs?
8. Kaip supratai (suprasi), kad nori susituokti su tuo žmogumi?
9. Koks/kokia buvai 5 klasėje? Apibūdink save.
10. Jeigu galėtum pasirinkti laikmetį, kokiam amžiuje norėtum gyventi?
11. Koks buvo labiausiai nevykęs tavo gamintas patiekalas?
12. Jeigu kas kurtų filmą apie tavo gyvenimą, kaip jį pavadintum?
13. Gražiausias tavo pažįstamas žmogus (vyras, moteris)?
14. Koks romantiškiausias tavo prisiminimas?
15. Jei galėtum bet ką pasaulyje pabučiuoti, ką pabučiuotum?
16. Koks bjauriausias tavo gyvenimo draugo įprotis?
17. Kiek kartų per dieną pagalvoji apie meilę?
18. Kaip prisigerini savo gyvenimo draugui?
19. Jei galėtum gyventi bet kur pasaulyje, kokią vietą rinktumėisi?
20. Koks buvo karščiausias tavo sapnas?
21. Kaip esi bjauriausiai atstūmęs/usi moterį/vyrą?

Idėjos užduotims:

1. Pusę minutės pakudakuok kaip višta.
2. Su vaidink kokį nors garsų asmenį (Aš – Rokas Žilinskas...)
3. Su vaidink kaubojų, lasu gaudantį buliuką.
4. Padaryk tris kūlvirščius iš eilės.
5. Papasakok anekdotą.
6. Padainuok „Du gaidelius“.
7. Atsistok ar bent pamėgink atsistoti ant galvos.
8. Pašok viščiukų šokį.
9. Su vaidink robotą.

10. Tris kartus surik, kad girdėtų kaimynai: „Aš išprotėjau! Aš išprotėjau! Aš išprotėjau!“
11. Paskambink kam nors ir paklausk, ar jie neturi krokodilo vonioje.
12. Įkūnyk kokią nors populiarią reklamą.
13. Paskambink kokiam nors draugui ir pasveikink su kuo nors.
14. Padainuok kokios nors dainos posmą su gurkšniu burnoje.
15. Atlik kokį nors cirko numerį.

AKLAS VAIRUOTOJAS

Žaidimo tikslas.
Pastatyti „mašiną“ į garažą.

Žaidimo tipas.
Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Reikia.
Kėdės, raiščio akims užrišti, kokio nors žiedo, kuris gali atstoti vairą.

Taisyklės. Žaidėjui užrišamos akys ir į rankas įduodamas vairas. Aklas vairuotojas turi apvažiuoti ratą ir grįžti į garažą. O važiuojama štai kaip: žaidėjas atsistoja, žengia 4 žingsnius ir pasisuka dešinėn, dar pacina 4 ir vėl pasisuka į dešinę. Šitaip pakartoja iš viso keturis kartus ir nepaleisdamas vairo (ir nečiuopdamas rankomis) bando atsisėsti ant kėdės. Laimi tas, kurio buferis lieka sveikas.

AKLAS PASIMATYMAS

Žaidimo tikslas.

Užrištomis akimis pažinti, kas pakvietė į pasimatymą ir pabučiavo.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Reikia.

Raiščių akims užrišti, popieriaus, rašymo priemonių, skrybėlės.

Taisyklės. Kuo daugiau žaidėjų, tuo smagiau rengti aklus pasimatymus. Tegu šįkart pradeda vaikinai. Antrasis raundas bus merginų.

Paruoškite tiek lapelių, kiek yra porų. Jeigu žaidžia 8, du lapelius pažymėkite kryželiu. Jeigu 10–12, pažymėkite tris, jei daugiau nei 12 – keturis. Tas vaikinas, kuris išsitraukia kryželį, eina į pasimatymą. Visi vaikinai išsirikiuoja į vieną eilę priešais merginas. Merginoms užrišamos akys. Tie, kurie išsitraukė kryželius, prieina prie pasirinktos merginos ir pakeitę balsą pakviečia į pasimatymą, o tada pabučiuoja.

Vaikinai tyliai grįžta į savo vietas, o vedėjas leidžia merginoms nusiimti raiščius nuo akių ir atsistoti priešais vaikiną, kuris, jų nuomone, pakvietė jas į pasimatymą. Galima spėti iš 3 kartų. Vėliau lapelius traukia ir į pasimatymą kviečia merginos.

PASAKA

Žaidimo tikslas.

Stebuklingos slėpynės, kur prizas – bučinyš.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

10 ir daugiau.

Reikia.

Erdvės.

Taisyklės. Įdomiausia žaisti, kaip yra daugiau nei 10 žmonių, perpus merginų ir vaikinių. Dvi merginos tampa princesėmis. 4–5 vaikinai virsta riteriais. Vienas vaikinai ar mergina tampa burtininku/e. Likusieji žaidėjai yra klajūnai/ės, kurie po lygiai paskirstomi riteriams. Taigi riteriai gauna po vieną ar du klajūnus.

Žaidžiama didelėje teritorijoje, idealu, jeigu tai stovykla ar keletas namų su kiemais. Galima žaisti ir pastate su daug kambarių. Iš anksto sutariama dėl raundo trukmės. Paprastai jis trunka 5–8 minutes. Vienas žaidėjas turi sekti laiką ir paskelbti jo pabaigą.

Iš pradžių princesės pasislepia skirtingose vietose. Kartu slėptis jos negali. Likusieji lėtai suskaičiuoja iki 50 ar daugiau ir eina jų ieškoti. Jeigu princesę randa riteris, jie abu turi tyliai slėptis iki raundo pabaigos. Jeigu princesę aptinka klajūnas/ė, princesė lieka toje vietoje, o klajūnas/ė eina atsivesti savo riterio. Klajūnas/ė tyliai pasako jam, kur slepiasi princesė (bet negali sakyti jos vardo) ir riteris skuba pasislėpti su savo princese, kol jos neaptiko kitas riteris. Kai riteris atsiduria prie princesės, jie gali laisvai judėti ir keisti savo slėptuvės vietą. Tačiau jeigu porelę aptinka

burtininkas/ė, savo kerais riterį sustingdo vienai minutei, o princesė skuba pasislėpti kitur ir laukia naujo riterio.

Jeigu antras riteris užklumpa princesę su kitu riteriu, jis gali rinktis: kviesti jį į dvikovą ar ieškoti antrosios princesės. Pirmasis neturi pasirinkimo, jis privalo kautis. Dvikova vyksta žaidžiant *Akmenį, popierių, žirkles* (žr. skyrių *Pasyvūs žaidimai*). Nugalėtojas lieka su princese, o pralaimėjęs „miršta“ ir pasitraukia iš žaidimo. „Negyvas“ riteris ir jo klajūnai negali kalbėti iki raundo pabaigos.

Jeigu antrasis riteris nesiūlo kautis, jis netenka „garbės“ ir negali kalbėti, kol neatburiamas burtininko/ės, kitaip tariant, kol jo/jos nepaliečia. Kartu su juo negali kalbėti ir jam priskirti klajūnai.

Riteriai gali pasitelkti savo klajūnus, kad suklaidintų kitus riterius ir burtininką. Klajūnai gali vaikščioti kur tik nori, jiems nebūtina likti su savo riteriu. Princesės negali išsiduoti balsu.

Kai baigiasi raundas, riteris su princese grįžta namo ir gali pasibučiuoti. Juk toks šio žaidimo tikslas!

UPELIUKAS



Žaidimo tikslas.

Apgauti einančias palei „upelį“.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Virvės, raiščio akims užrišti.

Taisyklės. Ant grindų ištieskite ilgą virvę – „upeliuką“. Tegu merginos eina palei „upeliuką“ pražergtomis kojomis: viena ant vieno „kranto“, kita – ant kito. Po to pasiūlykite pereiti taip užrištomis akimis. Visos išprašomos iš kambario ir šaukiamos po vieną. Praėjusi „upelį“ ir nusiėmusi raištį nuo akių mergina pamato, kad ant „upelio“ gulėjo vaikinai veidu į viršų (jis atsigula merginai jau praėjus, bet dar nusiėmus raiščio). Mergina susigėsta. Po to pereiti palei „upelį“ kviečiama antra mergina, po to trečia ir t. t. Pirmosios merginos jau gali smagiai pasijuokti iš pokšto.

APRENK DAMĄ

Žaidimo tikslas.

Aprengti damą be rankų.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Kaspinų ritinėlių.

Taisyklės. Moterys paima ritinėliu susuktą kaspiną į dešinę ranką. Vyrai dantimis sukanda galiuką ir be rankų vynioja jį aplink savo damas. Nugalėtoju skelbiamas tas, kuris gražiausiai papuošia savo moterį arba aprengia greičiausiai.

MEILĖS STATULA

Žaidimo tikslas.

Pabūti meilės statula.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Taisyklės. Vedėjas pakviečia vieną porą tapti savanoriais. Ji lieka kambaryje, o kitos išprašomos už durų. Likusiai porai pasiūloma suvaidinti skulptūrą, įkūnijančią meilę. Kai pora sustingsta, pakviečiamas vienas vyras iš už durų. Jam reikės kaip nors patobulinti statulą, vaizduojančią meilę. Kai jis pakeičia pirmos poros pozas, vedėjas pasiūlo jam skulptūroje pakeisti vyrą. Tada į kambarį kviečiama moteris. Ji taip pat turės ką nors pakeisti statuloje ir užimti moters vietą joje. Žaidžiama tol, kol sudalyvauja visos poros.

UGNIAGESIAI

Žaidimo tikslas.

Be rankų užgesinti degančią žvakę.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4–6.

Reikia.

Žvakių, virvelės, nedidelių dėžučių arba vatos gumulėlių.

Taisyklės. Ugniagesiais tapti pakviečiama keletas vaikinių savanorių. Prie diržo sagties ar tiesiog už kelnių kilpos pririšama neilga virvutė su dėžute arba sudrėkintos vatos gumulėliu. Kiekvienam savanoriui ant žemės uždegama po žvakę. Ugniagesio darbas – kuo greičiau užgesinti savo įrankiu (virvele su dėžute) liepsną be rankų. Ko tik nepasitaiko... todėl šalia tegu stovi ugniagesių „viršininkas“ su pus kibiriu vandens...

GIMDYMO NAMAI



Žaidimo tikslas.

Iš pantomimos suprasti, kas gimė.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

3 poros.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Dabar tėvelis gali likti kartu su gimdyve, bet seniau jų į gimdymo namus neleidavo, geriausia atveju galėdavo pamatyti savo atžalėlę pro langą. Taigi įsivaizduokite situaciją: jauni tėčiai (vaikiniai) vaikštinėja po gimdymo namų langais. Jie nori išsiaiškinti, kas gimė, kiek kūdikis sveria, kuo vardu ir ką atnešti mamoms (merginoms). Mamos turi pranešti tai gestais ir veido išraiška iš maždaug devinto aukšto. O lauke stiprus vėjas, pravažiuojančios mašinos kelia didelį triukšmą...

Vedėjas išdalina „tėčiams“ korteles su klausimais:

1. Kas gimė?
2. Kuo kūdikis vardu?
3. Kiek sveria?
4. Ką atnešti kitą kartą?

„Mamos“ gauna korteles su tokiais atsakymais:

1. Berniukas. Jurgis. 3 kg. Knygą ir veidrodį.
2. Mergaitė. Marija. 4.1 kg. Apelsinų ir riešutų.
3. Berniukas ir mergaitė. Linas ir Rūta. 2.7 ir 2.8 kg. Vokų, šratinuką.

Atsakymus galima perduoti tik gestais ir veido išraiška.

DIDYSIS MONGOLAS

Žaidimo tikslas.

Prajuokinti atėjusius nusilenkti „didžiajam mongolui“.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

5 ir daugiau.

Reikia.

Kėdės.

Taisyklės. Burtų kelių vienas iš žaidėjų tampa „didžiuoju mongolu“ (buvo tokia galinga dinastija) ir atsistoja ant kėdės (arba kokio kito paaukštinimo). Likusieji žaidėjai po vieną prieina prie jo, nusilenkia, atsiklaupia, pakelia veidą ir taria: „O didysis mongolai! Lenkiuosi priešais tave be juoko ir ašarų!“ Šią frazę reikia tarti rimtai ir iškilmingai. Tuo metu „didysis mongolas“ stengiasi prajuokinti atėjusius jam nusilenkti. Jeigu pavyksta išpešti šypsena, nusišypsojęs žaidėjas tampa „didžiuoju mongolu“.

NĖŠTUKĖS



Žaidimo tikslas.

Išmėginti save būsimos motinos vaidmenyje.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4–8.

Reikia.

Balionų, lipnios juostos, kelių degtukų dėžučių.

Taisyklės. Pakviečiama žaisti keletas vyrų. Jiems pasiūloma išbandyti save nėštukės padėtyje. Nevyriška? Ar Švarcneris nevyriškas? Taigi lipnia juosta kiekvienam prie pilvo priklijuojamas didelis pripūstas balionas. Priešais kiekvieną išpilama po pusę degtukų dėžutės. „Būsimos mamytės“ turi per minutę ar dvi surinkti kuo daugiau degtukų į dėžutę nepamiršdamos apie savo pilvuką. Tas, kieno „pilvas“ sprogs, iškrenta iš žaidimo.



KRAŠTUTINĖ RIBA

Žaidimo tikslas.

Apversti degtukų dėžutę neperžengus linijos.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Degtukų dėžučių.

Taisyklės. Ant žemės nubrėžiama linija. Už jos per 40–50 cm pastatoma degtukų dėžutė. Žaidėjai iš eilės eina prie linijos ir pastatę vieną koją už jos kitą tiesia į priekį, kad apverstų dėžutę. Linijos peržengti antra koja negalima. Jeigu neišlaikai pusiausvyros ir nukrenti – pasitrauki iš žaidimo. Dėžutė po kiekvieno etapo stumiami vis toliau ir toliau. Laimi tas, kuris apverčia ją paskutinis.

KARVUTĖ

Žaidimo tikslas.

Primelžti kuo daugiau „pieno“.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Du ir daugiau.

Reikia.

Dviejų guminių pirštinių, stiklinių.

Taisyklės. Sakoma, jog dauguma lietuvių – antra karta nuo žagrės. Vadinasi, melžti taip pat dar nepamiršo. Jų tikslas – pamelžti „karvutę“. „Tešmuo“ daromas šitaip: į gumines pirštines pripilama vandens, jos gerai užrišamos, kad vanduo neišbėgtų. Tada stora adata praduriami pirštų galai, kad spaudžiant pro skylutes švirktų vanduo. Žaidimo dalyviai „melžia karvutę“ į stiklinę 3 minutes. Kas primelžia daugiau, tas ir laimi. Vandenį galima pakeisti ir kitokiu skysčiu.

VIŠTOS KOJA

Žaidimo tikslas.

Kuo įskaitomiau parašyti žodį koja.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Flomasterių,
popieriaus,
lipnios juostos.

Taisyklės. Bandėte kada rašyti kaire ranka? O koja? Norintiems išmėginti jėgas prie pėdos lipnia juosta pritvirtinamas flomasteris. Kas sugebės parašyti žodžių junginį „vištos koja“ įskaitomai? Kitas variantas yra rašyti ne koja, o flomasteriu, pritvirtintu prie slidinėjimo lazdos. Kaip ir pirmu atveju, popieriaus lapą teks pasidėti ant žemės. Dar galima pasiūlyti nupiešti vakarėlio šeimininką...

KUR DAKTARIŠKA DEŠRA?

Žaidimo tikslas.

Išgirdus maisto produkto pavadinimą, atlikti tam tikrus veiksmus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Kėdžių.

Taisyklės. Kartais per vakarėlį svečiai per ilgai užsisėdi prie stalo. Šis žaidimas – puikus būdas pakrutinti užpakalį. Vedėjas pasakoja linksmą istoriją, kurioje turi būti minima kuo daugiau valgomų daiktų. Vos tik paminima kas nors valgomo, žaidėjai turi sušukti „Skanaus!“, atsistoti, apeiti apie savo kėdę ir vėl atsistoti. (Galima sutarti, kad sėstis reikia ant artimiausios kėdės kairėje.) Jeigu valgomi daiktai minimi dažnai, žaidimas tampa labai gyvas. Apie ką pasakoti? Ogi apie... daktarišką dešrą!

Ir vėl šaldytuvą tuščias? Pala, slėpiau nuo katino dešrą! Užkišau už vazono su fikusu ir uogienės stiklainio. Nėra... Gal tada rasčiau kur duonos kriaušlelę? Reikia patikrinti vonioje, šalia dantų pastos. Tikrai, taip ir maniau, duonos irgi nebėra, katinas pasidarė sumuštinį. Kas man lieka, reikia traukti iš spintelės makaronus. Bet aš nenoriu makaronų. Gal nueiti pas kaimynę? Tikiuosi, ji ras kuo mane pavaišinti. Kiekvieną penktadienį kepa pyragą. Kaimynės nėra, teks „atsiprašyti“ makaronų. Uždėsiu ant jų sviestuko, bus visai nieko. Jeigu dar daktariškos dešrytės rasčiau...

**AKTYVŪS
ŽAIDIMAI**

TEN, KUR TEKA UPĖ NILAS

Žaidimo tikslas.
Nepakliūti į
krokodilo nasrus.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
6 ir daugiau.

Reikia.
Virvės.

Taisyklės. Šį žaidimą geriausia žaisti lauke arba erdvioje patalpoje. Nilo krantai pažymimi virve. Jeigu žaidžiama lauke, galima nupiešti ant asfalto kreida ar pan. Nilas turėtų būti 2–3 metrų pločio. Vienas žaidėjas tampa „krokodilu“, o kiti – „beždžionėmis“, kurios turi perplaukti upę nesugautos „krokodilo“. Jeigu „krokodilas“ paliečia kurią nors, ji tampa „krokodilo“ kūno dalimi, padedančia medžioti kitas „beždžiones“. Visos „krokodilo“ dalys turi būti sujungtos (žaidėjai turi laikytis vienas už kito per juosmenį). „Krokodilas“, gaudydamas „beždžionę“, gali išlįsti ant kranto, svarbu tik, kad kuri nors kūno dalis liktų upėje. Nugalėta „beždžionė“, kuri paskutinė lieka nesugauta.



LAPĖ IR ŽĄSYS

Žaidimo tikslas.

Apsaugoti žąsiukus nuo lapės.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Susukto laikraščio.

Taisyklės. *Lapė ir žąsys* yra senas mokinukų žaidimas, smagus žaisti bet kokio amžiaus žmonėms. Geriau žaisti lauke arba erdvioje patalpoje. Vienas žaidėjas tampa „žąsimi“, kitas – „lapė“. Likę žaidėjai virsta „žąsiukais“, kuriuos saugo mama. Visi susikabina į grandinėlą, apkabinę priekyje stovintį „žąsiuką“ per juosmenį. Alkana „lapė“ gali nugvelbti „žąsiuką“ tik iš virtinės galo, o „žąsis“ jį gina kapodama snapu (mušdama susuktu laikraščiu). „Lapė“ negali naudoti fizinės jėgos prieš „žąsį“: turi pagriebti „žąsiuką“ pasinaudodama gudrumu ir vikrumu. Sugauti „žąsiukai“ pasitraukia į šoną. Kiekvieną kartą sugauti „žąsiuką“ darosi vis sunkiau, nes virtinė trumpėja ir „lapėi“ vis dažniau tenka paragauti „žąsies“ „snapo“.

KENGŪROS

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau pasiekti finišą su sveiku balionu.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Balionų.

Taisyklės. Žaidimų su balionais yra gausybė. Vienas iš jų – lenktynės su balionu, suspaustu tarp kojų. Žaidėjai išsirikiuoja prie starto juostos, suspaudžia balioną keliais ir gavę ženklą ima šokuoti finišo link. Jeigu balionas išsprūsta, lenktynių dalyvis turi sustoti toje vietoje, vėl įsikišti balioną ir šokuoti toliau. Jeigu balionas sprogs, tai „kengūrai“ teks pasitraukti iš lenktynių. Laimi greičiausias ir atsargiausias žaidėjas.

AKLOS MEŠKOS

Žaidimo tikslas.

Išvengti aklių meškų smūgio.

Žaidimo tipas.

4 ir daugiau.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Raiščių akims užrišti, laikraščių, varpelio.

Taisyklės. Visiems, išskyrus vieną žaidėją, užrišamos akys. Jie bus „aklos meškos“. Į „aklų meškų“ guolį įlindo pelytė, norinti suėsti medų – žaidėjas su varpeliu. „Meškos“ stengiasi priploti „pelytę“ susuktu laikraščiu, pasikliaudamos tik klausa, o „pelytė“, prie kurios drabužių prisegtas varpelis, išsilenkdama stengiasi išvengti smūgio laikraščiu. Jeigu „meška“ pataiko užtvoti vagilei, jos keičiasi vietomis. Patartina prieš žaidžiant įjungti filmavimo kamerą, reginys garantuotas!

BALIONO SPROGDINIMAS

Žaidimo tikslas.
Susprogdinti balioną užrištomis akimis.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
4 ir daugiau.

Reikia.
Pripūsto baliono, laikraščio, raiščio akims užrišti.

Taisyklės. Visi žaidėjai sustoja ratu, išskyrus vieną, kuriam užrišamos akys ir įteikiamas susuktas laikraštis. „Akla višta“ apsikama kelis kartus, kad prarastų orientaciją, o tada iš trijų kartų turi laikraščiu kliudyti rate esantį balioną. Jeigu pataiko į jį per pirmą bandymą, gauna tris taškus, jei per antrą – du, jei per trečią – vieną. Tas, kuris sugeba susprogdinti balioną laikraščio smūgiu, pelno iškart penkis taškus. Nepataikęs į balioną negauna nieko. Žaidėjai tris kartus (jeigu žaidžia apie 10) paeiliui bando sprogdinti balioną. O vėliau suskaičiuojami taškai ir daugiausiai jų surinkęs paskelbiamas nugalėtoju.

LENKTYNĖS SU BULVĖMIS

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau pernešti bulves peiliu.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Du ir daugiau.

Reikia.

Bulvių, peilių, kėdžių, dubenėlių.

Taisyklės. Prie vienos sienos sustatykite tris kėdes, ant kurių padėta po tris bulves. Kitoje kambario pusėje išrikiuokite kėdes su dubenėliais. Kiekvienas žaidėjas gauna peilį ir kėdę su trimis bulvėmis. Po komandos „marš!“ žaidėjai turi pakelti bulvę peiliu nepadėdami kita ranka ir kuo greičiau pernešti į dubenį ant kėdės kitame kambario gale. Jeigu bulvė nukrenta, žaidėjas gali pakelti ją tik peiliu. Liesti bulvės rankomis negalima. Pirmas visas tris bulves pernešęs žaidėjas tampa raundo nugalėtoju. Antrame raunde varžosi ankstesnių raundų nugalėtojai, kol išrenkamas mikliausias bulvės nešėjas. Bulves galima pakeisti obuoliais.

TREČIAS BĖGA

Žaidimo tikslas.

Netapti trečiuoju.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Taisyklės. Visi žaidėjai sustoja poromis vienas už kito. Vienas žaidėjas tampa bėgančiuoju, kitas – jį vejasi. Bėgantysis apsukęs kelis ratus atsistoja kokiai nors porai iš priekio. Tada galiniam, kuris tapo trečiuoju, tenka sprukti nuo vejančiojo. Jeigu šis sugauna bėgantį, nespėjusį prisiglausti prie kokios nors poros, keičiasi vietomis. Tas pats ištinka ir kurį nors iš žaidėjų, kurie neapsižiūrėjo, kad stovi trise (iš priekio atsistojo bėglys, o galinis nespėjo pasitraukti).



KIEK VALANDŲ, VILKE PILKE?

Žaidimo tikslas.

Kuo ilgiau išvengti vilko dantų.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Šeši ir daugiau.

Reikia.

Erdvės bėgioti.

Taisyklės. Šitas žaidimas labai patinka mokiniams. Kodėl nepažaidus ir jų tėveliams? Viskas labai paprasta. Vienas žaidėjas – Vilkas Pilkas – atsistoja kambario arba aikštelės gale. Kiti – kiškiai – sustoja eilute kitame gale. Kiškiai šaukia: „Vilke Pilke, kiek valandų?“ Vilkas atsako: „Dvi valandos“, „Ketrios valandos“ arba sako kokį kitą skaičių iki 12 imtinai. Kiškiai turi padaryti tiek šuoliukų į priekį, kiek Vilkas pasakė valandų. Kažkuriuo metu paklaustas, kiek valandų, Vilkas atsako: „Pietų metas!“ ir puola gaudyti kiškius. Tie, kuriuos paliečia, tampa vilkiukais ir kitą kartą atėjus pietų metui padeda Vilkui Pilkui gaudyti grobį. Laimi paskutinis sveiką kailį išnešęs kiškėlis.

NUSPIRK SKARDINĘ

Žaidimo tikslas.

Nuspirti skardinę įveikus užtvara.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Tuščios skardinės.

Taisyklės. Kadangi be apsistumdymų vargu ar pavyks pažaisti šį žaidimą, geriau skardinę spardyti lauke arba erdvioje patalpoje. Vienas žaidėjas atsistoja į kambario (ar aikštelės) vidurį ir gauna skardinę, kurią turės ginti. Kiti žaidėjai stengiasi ją nuspirti. Jeigu sargas paliečia per daug priartėjusį puolėją, šis turi sustingti vietoje ir stovėti tol, kol kitas žaidėjas sėkmingai paspirs skardinę. Tada visi sustingdyti puolėjai išvaduoja nuo sargo burtų. Žaidžiama tol, kol nebelieka kam spirti skardinės arba žaidėjai nebepavelka kojų.

GERVIŲ LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Pasiekti pirmam finišą ant vienos kojos.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Taisyklės. Šioms lenktynėms nereikia jokių ypatingų sąlygų, tik erdvės. Žaidėjai sustoja prie starto linijos ir suima už vienos kojos čiurnos. Po komandos jie turi šokuoti finišo link, jokiu būdu nepaleisdami kojos. Jeigu paleidžia, turi grįžti atgal į starto vietą ir pradėti iš naujo. Iš anksto reikia pasirūpinti, kad trasa būtų be kliūčių, nes „gervės“ ir taip neretai nuvirsta...

KAREIVINĖS

Žaidimo tikslas.

Per dvi minutes tamsoje susirasti ir apsiauti savo batus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6–20.

Reikia.

Batų.

Taisyklės. Visi žaidėjai nusiauna batus ir sumeta į krūvą kambario viduryje. Batai išmaišomi. Tada užgesinama šviesa (arba užrišamos akys, jeigu žaidžiama dienos metu) ir visi per dvi minutes turi pribėgti prie krūvos, susirasti savo batus ir apsiauti nesupainioję kojų.

JUDINKIS

Žaidimo tikslas.

Sugalvoti kuo daugiau judėjimo būdų.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Vietos.

Taisyklės. Visi žaidėjai sustoja prie finišo linijos šonas prie šono. Pirmas kaip nors pajuda į priekį: nušokuoja, nuropoja, nubėga, nueina nušliaužia, eina atbulas, ant rankų, ropoja „krabu“, straksi kaip varlė ir t. t. Antrasis turi įveikti tokį pat atstumą kokiu nors dar nematytu būdu. Žaidimas tęsiamas tol, kol žaidėjai atranda naują judėjimo į priekį būdą. Tas, kuris nieko nebesugalvoja, iškrenta iš žaidimo. Nugalėtoju lieka išrandingiausias.

BALIONŲ MŪŠIS

Žaidimo tikslas.

Išsaugoti sveiką savo ir susprogdinti kitų balionus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Tiek pripūstų balionų, kiek žaidėjų, virvės, laikraščių.

Taisyklės. Kiekvienas žaidėjas prie čiurnos virvėle prisiriša pripūstą balioną ir gauna susuktą laikraštį. Jo tikslas – apginti savąjį balioną tuo pat metu stengiantis susprogdinti kitų žaidėjų balionus. Sprogdinti galima tik susuktu laikraščiu. Kaip nors kitaip sprogdinantys balionus žaidėjai turi pasitraukti iš mūšio lauko. Laimi tas, kuris po Žalgiriui prilygstančių kautynių paskutinis lieka su sveiku balionu.



LENKTYNĖS SU STIKLINIAIS RUTULIUKAIS

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau užrištomis akimis pasiekti finišą nešant stiklinį rutuliuką ant pieštukų.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Raiščių akims užrišti, pieštukų, marmuro rutuliukų.

Taisyklės. Šias lenktynes geriausia surengti koridoriuje. Du lenktynininkai stoja prie starto linijos užrištomis akimis. Ištiestoje rankoje jie laiko du pieštukus, ant kurių uždėtas stiklinis rutuliukas. Kiti žaidėjai patarimais padeda nenukrypti nuo kurso ir uždėda ant pieštukų nukritusį rutuliuką. Nugalėtojas pereina į antrąjį turą. Antrame ture varžosi pirmojo nugalėtojai, trečiame – antrojo ir taip toliau, kol išaiškinamas geriausias bėgikas su stikliniu rutuliuku.

RIEŠUTAI IR OBUOLIAI

Žaidimo tikslas.

Atsinešti obuolį ir riešutą pirmam.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Nedidelių obuolių, valgomųjų šaukštų, riešutų, peilių.

Taisyklės. Kiekvienas žaidėjas gauna neaštrų peilį ir šaukštą. Visi sustoja kambario gale. Kitame gale pastatomas stalas su įvairiais riešutais ir obuoliukais (vietoj jų puikiai tiks didelės slyvos ar abrikosai). Po komandos žaidėjai pasileidžia kuo greičiau prie stalo. Reikia kuo skubiau pakabinti šaukštu obuolį ir be pirštų užsidėti riešutą ant peilio. Kai nešulys vietoje, jie turi kuo mikliau grįžti į starto vietą. Jeigu nešulys bėgant nukrinta, žaidėjas turi pakelti jį atsiklaupęs.

LABAS RYTAŠ, PONIA

Žaidimo tikslas.

Išlošti visas kortas.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Kortų malkos.

Taisyklės. Kiekvienas žaidėjas paeiliui atverčia vieną kortą iš krūvelės ir padeda viduryje. Tūzas, karalius, karalienė, valetas paima kitas žemesnio rango kortas. Bet padėjus tūzą visi turi ploti per jį delnu. Atvertus karalių, išsitempti ir atiduoti pagarbą, atvertus valetą – atsistoti ir padaryti reveransą, o atvertus karalienę, visu balsu surikti: „Labas rytas, ponია!“ Tas, kuris pirmasis tai padaro, pasiima visas gulėjusias kortas. Nugali tas, kuris susirenka visą malką.

VARLYTĖ

Žaidimo tikslas.

Sugauti „varlytę“ nesuslāpus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Nedidelių balionėlių, pripildytų vandeniu.

Taisyklės. Kadangi yra didelė rizika sušlāpti, šį žaidimą geriau žaisti lauke arba ten, kur nesunku išvālyti vandens perteklių. Iš anksto paruošiama keletas balionėlių su vandeniu – „varlyčių“ (svarbu gerai užrišti). Žaidėjai sustoja ratu ir pradeda gražiai mėtyti „varlytę“. Reikia gaudyti susikaupus, nes nesugavęs rizikuoja sušlāpti. O tas, kuris vengia pagauti mestą „varlytę“, ir ji sprogs, iškrenta iš žaidimo. Laimi sausiausias.

KATĖ IR PELĖ

Žaidimo tikslas.

Sugauti pelę užrištomis akimis.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Du.

Reikia.

Raiščių akims užrišti, stalo.

Taisyklės. Reikia dviejų savanorių – vaikinų ir merginų – kuriems užrišamos akys. Katinas turi sugauti pelytę nematydamas. Bet prieš tai abu tris kartus apskami, kad prarastų orientaciją, ir paleidžiami bėgti aplinkui stalą. Žiūrovai katinui nepasakinėja, kur yra pelė, o šiai pačiai tenka pasikliauti tik ausimis, kad išvengtų aštrių nagų. Kai katinas sugauna pelę, žaidžia kita pora.

LENKTYNĖS SU APELSINU

Žaidimo tikslas.

Įveikti žiedą pirmam nepametus apelsino.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

5–10.

Reikia.

Tiek apelsinų ir šaukštų, kiek besivaržančių, virvės, kėdžių.

Taisyklės. Kambario viduryje tarp dviejų kėdžių maždaug 20 cm nuo žemės ištempinama virvė – lenktynių žiedo kliūtys. Žaidėjai sustoja prie starto linijos ant vienos kojos, paėmę į kairę ranką po šaukštą. Ant grindų priešais juos išrikiuojami apelsinai. Kiekvienas po komandos „marš!“ turi stovėdamas ant vienos kojos šaukštu pakelti savo apelsiną nuo žemės ir šokuodamas įveikti ratą. Labai nepriskubėsi, nes iškritusį apelsiną taip pat reikia pakelti nuo žemės vien tik šaukštu, be to, dviejose vietose laukia rimtas išbandymas – virvinė užtvara, kurią reikia įveikti nepametus nešulio. Laimi pirmasis įveikęs du ratus.

DRABUŽINĖ

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau
apsirengti
priešingos lyties
drabužiais.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4–8 (po lygiai
vaikinių ir
merginų).

Reikia.

Tiek drabužių,
kad būtų galima
aprengti visus nuo
galvos iki kojų.

Taisyklės. Viename kambario gale į vieną krūvą suverskite moteriškus, į kitą – vyriškus drabužius. Reikia, kad būtų tiek pilnų komplektų (kojinės, pėdkelnės, batai, trumpikės, kelnės arba sijonas, palaidinė, kepurė), kiek yra žaidėjų. Reikia, kad vyrišką ir moterišką komplektą sudarytų vienodas daiktų skaičius. Žaidėjai sustoja kitame kambario gale. Po komandos „marš!“ visi puola prie priešingos krūvos (vaikinai – prie moteriškų drabužių ir atvirkščiai) ir kuo greičiau ką nors apsirengia, pvz., kojines. Tada bėga atgal prie sienos, paliečia ją ir vėl nubėgę prie krūvos apsirengia antrą drabužį. Laimi tas, kuris apsirengia nuo galvos iki kojų priešingos lyties drabužiais pirmasis. Baisiai smagu stebėti, kaip vaikinai klupinėja su 5 dydžiais mažesniais moteriškais bateliais...

PLUNKSNA

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau su plunksna ant lėkštės pasiekti finišą.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Tiek lėkščių ir plunksnų, kiek yra lenktyniaujančių.

Taisyklės. Žaidėjai gauna po lėkštę ir plunksną. Po komandos „marš!“ jie turi bėgti prie finišo su lėkštėje gulintia plunksna. Plunksnos nei prilaikyti ranka, nei priklijuoti negalima. Jeigu plunksna nukrenta ant žemės, lenktynininkas turi grįžti į startą ir pradėti iš naujo. Nugali, aišku, ne greičiausias, o atsargiausias.



PERSIRENGTI!

Žaidimo tikslas.
Spėti persirengti
kuo daugiau vienas
kito drabužių.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
Porinis.

Reikia.
Galimybės
užgesinti šviesą.

Taisyklės. Geriausiai, jeigu šį žaidimą žaidžia poros ar bent jau vienas kitam simpatingi žmonės. Vedėjas dviem minutėms užgesina šviesas. Porelės turi tamsoje spėti apsikeisti kuo daugiau drabužių. Pora, kuri uždegus šviesą būna susikeitusi daugiausia aprangos detalių, laimi. Galite pasiūlyti visiems likti taip apsirengusiems iki vakarėlio pabaigos...

SĖDYNĖ

Žaidimo tikslas.
Pernešti užpakaliu
kuo daugiau monetų.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Reikia.
Monetų, indelių.

Taisyklės. Kai šis žaidimas buvo sugalvotas, ko gero, monetas nešti tekdavo pliku užpakaliu. Bet šiais laikais tenka labiau pavargti... Taigi pamėginkite nugabenti iš vieno kambario galo į kitą kuo daugiau monetų be rankų. Rankomis galima naudotis tik įtaisant monetą. Kokio dydžio monetas rinktis – priklauso nuo žaidėjų valios ir profesionalumo. Nugabenęs daugiausia monetų į indelį kambario gale per penkias minutes laimi visą banką.

KARŠTI SKAIČIUKAI

Žaidimo tikslas.

Suskubti išgirdus savo skaičių.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių, 2 skrybėlių.

Taisyklės. Įdomiau žaisti šį žaidimą, kai yra apylygiai merginų ir vaikinių. Ant popieriaus lapelių surašomi skaičiai (tiek, kiek yra žaidžiančių). Lyginiai sulankstomi ir sumetami į vieną skrybėlę, nelyginiai – į kitą. Merginos renkasi lyginius skaičius, vaikinai – nelyginius. Kiekvienas slapčia išsitraukia po skaičių ir jį įsidėmi. Visi žaidėjai sustoja į ratą, išskyrus vieną, kuris lieka rato viduryje. Jeigu tai vaikinai, jis ištaria du lyginius skaičius. Tos merginos, kurių skaičiai buvo ištarti, skuba kuo greičiau jį pabučiuoti. Ta, kuri spėja pirmoji, lieka rato viduryje ir pasako du nelyginius skaičius. Tada prie jos skuba du vaikinai. Greitesnis pabučiuoja ją ir lieka viduryje. Aišku, galima ir pajuokauti, pvz., žaidimo įkarštyje išsikviesti du savo lyties varžovus...

LĖKŠTĖS SUKIMAS

Žaidimo tikslas.

Užimti vietą, kol kitas nesugavo besisukančios lėkštės.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Plastikinės arba metalinės lėkštės (žodžiu, nedūžtančios), kėdžių.

Taisyklės. Visi žaidėjai susėda ant kėdžių ratu. Vienas lieka rato viduryje su lėkšte. Jis pasuka lėkštę ant briaunos ir nieko nelaukęs pašaukia kitą žaidėją vardu. Šis lekia sugauti lėkštės, kad pirmasis žaidėjas neatsisėstų į jo vietą. Jeigu spėja sugauti besisukančią lėkštę, pirmajam tenka vėl grįžti į vidurį. Bet jeigu lėkštę pasukęs žaidėjas pasiekia kėdę anksčiau, nei ją sugauna antrasis žaidėjas, abu susikeičia vietomis ir dabar jau lėkštę sukti bei naują vardą sakyti tenka antram žaidėjui. Kiekvienas kėdę sėkmingai užėmęs sukėjas gauna po penkis taškus. Žaisti galima tol, kol užtenka kvapo, nes žaidimas išties labai greitas. Jo gale išrenkamas nugalėtojas su didžiausiu taškų skaičiumi.

VEJU VEJU KAMUOLIUKĄ

Žaidimo tikslas.
Kuo greičiau suvyti kamuoliuką.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
3–6.

Reikia.
Tiek kėdžių ir vilnonių siūlų kamuoliukų, kiek yra žaidėjų.

Taisyklės. Pastatoma tiek kėdžių, kiek yra žaidžiančių. Tada siūlais apasukami kėdės atlošai, kojos, sėdynės taip, kad būtų kuo sunkiau nuvynioti. Žaidėjai nepakildami nuo sėdynės turi kuo greičiau atnarp-lioti išvyniotus siūlus ir susukti juos į kamuoliuką. Tas, kuris įveikia šią užduotį pirmas, tampa nugalėtoju.

KOPŪSTO GYNĖJAS

Žaidimo tikslas
Apginti kopūstą.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
4–10.

Reikia.
1–5 metrų virvės.

Taisyklės. Vienas žaidėjas tampa „kopūstu“. Jis sėdasi ant žemės ir įsikimba į vieną virvės galą. Kitą galą laiko gynėjas. Likusieji žaidėjai bando suduoti „kopūstui“ taip, kad jų nepaliestų gynėjas. Jeigu gynėjas paliečia kurį, šis sėdasi į „kopūsto“ vietą, „kopūstas“ tampa gynėju, o buvęs gynėjas tampa vienu iš „kopūstą“ puolančių žaidėjų.

KOJINĖS

Žaidimo tikslas.

Apsimauti kuo daugiau kojinių.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

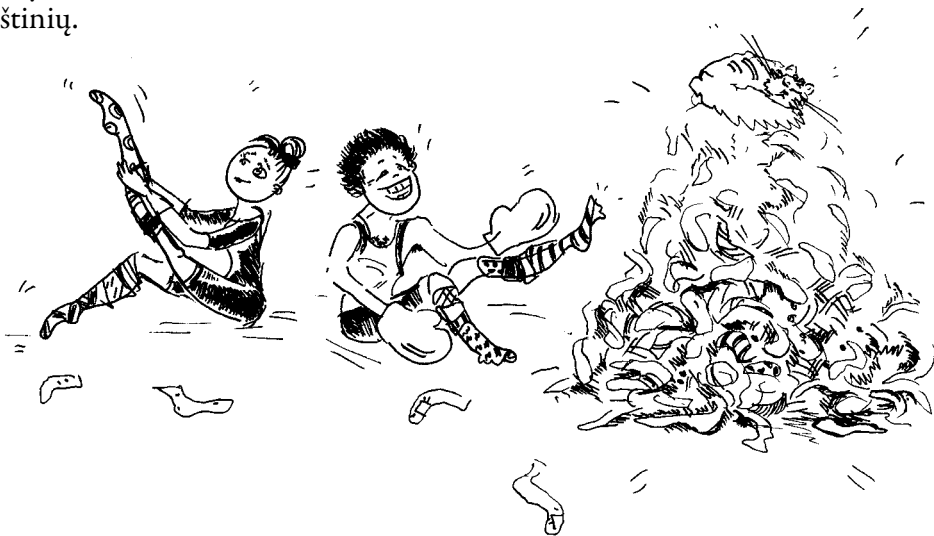
Žaidėjų skaičius.

5–10.

Reikia.

Daug įvairių kojinių, sodininko ar viryklės pirštinių.

Taisyklės. Iš anksto parūpinamas kalnas visokių kojinių (nebūtinai po dvi). Žaidėjai gauna pirštines. Jos turėtų būti skirtingos ir kuo nepatogesnės. Idealu – boksininko. Žaidėjai, apsimevę pirštines, po komandos bėga prie kojinių krūvos ir per dešimt minučių pasistengia apsimausti kuo daugiau kojinių. Norint žaidimą galima pasunkinti – užrišti visiems akis. Žaidėjas, po nustatyto laiko turįs daugiausia kojinių, tampa nugalėtoju.



OBUOLIAI ANT VIRVELIŲ

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau sutriaukšti savo obuolį.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

3–10.

Reikia.

Obuolių ant virvelių.

Taisyklės. Prie lubų pritvirtinama lentelė, ant kurios pririšamos virvelės su obuoliais gale. Visos virvelės turėtų būti vienodo ilgio, obuoliai – kabėti taip, kad būtų pasiekiami burna. Po komandos žaidėjai pribėga prie obuolio ir susidėję rankas už nugaros puola valgyti. Pirmasis, palikęs graužtuką, skelbiamas nugalėtoju.

PLUNKSNELĖ

Žaidimo tikslas.

Neleisti, kad ant tavęs nutūptų plunksnelė.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Plunksnos.

Taisyklės. Šis žaidimas genialiai paprastas, bet labai smagus. Visi žaidėjai sugula ant žemės. Jie gali judinti tik galvas, bet nieko daugiau. Iš viršaus paleidžiama kristi plunksnelė. Kiekvienas pūsdamas stengiasi nuginti ją kuo toliau, kad nenukristų ant jo. Tas, ant kurio nusileidžia plunksnelė, turi palikti žaidimą. Laimi geriausias pūtikas. Šis žaidimas turi pašalinį efektą: baigus žaisti šiek tiek svaigsta galva.

ŽVEJYBA

Žaidimo tikslas.
Sumeškerioti kuo daugiau sąvaržėlių.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
3 ir daugiau.

Reikia.
Vielos, sąvaržėlių, didelio dubens su vandeniu.

Taisyklės. Kiekvienas žaidėjas gauna vielos gabalą su kabliuku gale. Tokią meškerę nesunku pasidaryti iš vielinės pakabos, parsineštos iš drabužių valyklos. Į didelį dubenį pripilama vandens ir išberiamas sąvaržėlių dėžutė. Gavę ženklą pradėti žvejai puola prie tvenkinio su meškerėmis ir žvejoja sąvaržėles. Kai vandenyje nelieka nė vienos, skaičiuojamas laimikis. Tas, kuris ištraukė daugiausia „žuvų“ skelbiamas žvejybos čempionu.

LAPĖ IR SKEPETĖLĖ

Žaidimo tikslas.
Gražinti „lapei“ skepetėlę.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
6 ir daugiau.

Reikia.
Nedidelės skarelės ar nosinės.

Taisyklės. Visi žaidėjai susėda ar sutupia ratu. Vienas – „lape“ – eina aplinkui ratą ir paslapčia nu-meta kuriam nors už nugaros sumazgytą skepetėlę. Tas pastebėjęs čiumpa ją ir vejasi lapę, siekdamas atiduoti skepetėlę, o „lape“ stengiasi užimti jo vietą. Jei-gu spėja atsitūpti į ratą jo vietoje, apsikeičia vietomis ir ratu tykina jau nauja „lape“. Jeigu pasiveja ir įbruka skepetėlę, „lape“ suka dar vieną ratą ir ieško lėtesnio žaidėjo.

KAMUOLYS LANGELYJE

Žaidimo tikslas.

Pirmam surinkti 11 taškų mušinėjant kamuolį į du langus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Du ar keturi.

Reikia.

Kreidos, kamuolio.

Taisyklės. Ant žemės nubraižomi du kvadratai, kurių kraštinės 1 m. Priešais kvadratus vienas prieš kitą sustoja du varžovai. Pirmas žaidėjas turi mesti kamuolį į žemę ir suduoti per jį ranka taip, kad šis pataikytų į varžovo kvadratą. Tada, kai kamuolys atsimuša, kitas žaidėjas muša jį į priešininko kvadratą. Taip žaidžiama, kol kamuolys pataiko į mušėjo kvadratą, jam nepavyksta atmušti kamuolio arba kamuolys atsimuša į žemę daugiau nei vieną kartą. Kai kuris nors žaidėjas suklysta, priešininkas prisiskaičiuoja sau tašką. Jeigu suklysta pirmasis žaidėjas, kitą partiją pradeda antrasis. Laimi pirmas surinkęs vienuolika taškų dviejų taškų skirtumu (jeigu 11 ir 10, turi žaisti tol, kol pergale tampa įtikinanti).

VARNOS KIAUŠINIAI

Žaidimo tikslas.

Pačiupti „varnos“ kiaušinius nepaliestam.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4–10.

Reikia.

Dešimties akmenukų, virvės arba kreidos „lizdai“ pažymėti.

Taisyklės. Ant žemės nubrėžiamas maždaug metro skersmens apskritimas – „varnos lizdas“. Jame padedama 10 akmenukų, „kiaušinių“. Vienas žaidėjas tampa „varna“. Po komandos pradėti, žaidėjai stengiasi pačiupti „varnos kiaušinius“, o ši juos gina rankomis ir kojomis, kartu bandydama paliesti kokį nors vagišių. Jeigu pavyksta, paliestasis žaidėjas tampa „varna“. Jeigu vagišiams pavyksta pasiglemžti visus 10 kiaušinių nepaliestiems, varnai užrišamos akys ir paslepiami „kiaušiniai“. Varna turi tris bandymus „kiaušiniams“ rasti. Jeigu randa, vienu iš jų stengiasi paliesti kurį nors žaidėją – padaryti jį „varna“. Jeigu neranda arba nepaliečia nė vieno žaidėjo, lieka „varna“ antrą kadenciją.

ŠUNIUKAS

Žaidimo tikslas.

Skubiai siūsti kamuolį ratu, kad nepaliestų viduryje stovintis žaidėjas.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau

Reikia.

Kamuolio.

Taisyklės. Savanoris pasiima kamuolį ir atsistoja į rato vidurį. Jis bus „šuniukas“. Visi kiti sustoja į ratą aplink jį. „Šuniukas“ pradeda žaidimą kam nors pametėdamas kamuolį. Šis perduoda arba permeta kitam žaidėjui iš rato taip, kad „šuniukas“ nepaliesėtų ir nesugautų. Jeigu vis dėlto „šuniukas“ kamuolį paliečia, jis keičiasi vietomis su paskutiniu, kuris lietė kamuolį.

VIRVĖ

Žaidimo tikslas.

Negauti per nagus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Virvės.

Taisyklės. Virvės ilgis priklauso nuo žaidėjų skaičiaus. Kiekvienam turėtų būti bent po pusę metro. Surišami virvės galai. Visi įsikibę rankomis laikosi už virvės, o viduryje rato stovintis žaidėjas stengiasi pliaukštelėti per kurio nors rankas. Žaidėjai paleisti virvės negali, gali tik slankioti rankas virve. Tas, kuris nespėja patraukti rankų arba paleidžia virvę, keičiasi vietomis su rato viduryje buvusiu „mušėju“.

ŠAUKŠTAI

Žaidimo tikslas.

Surinkti keturias kortas ir pagriebti šaukštą.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6–12.

Reikia.

Šaukštų,
kortų malkos.

Taisyklės. Žaidėjai sėdi ratu ant grindų, rato viduryje pridėta šaukštų. Jų yra vienu mažiau nei žaidėjų. Iš kortų malkos atrenkama po keturias vienos rūšies kortas kiekvienam žaidėjui, pvz., jeigu žaidžia aštuoniese, reikia 32 kortų – 4 tūzų, 4 karalių, 4 damų, 4 valetų, 4 dešimtakų, 4 devynakų, 4 aštuonakų ir 4 septynakų. Kortos gerai išmaišomos ir išdalijamos visiems žaidėjams. Jeigu niekas negavo visų keturių vienodų (pvz., keturių damų), visi persiunčia vienu metu po kortą kaimynui iš kairės. Taip visi siunčia vienu metu po kortą, kol kuris nors surenka keturias vienodas. Vos tik gauna ketvirtą, nustoja siųsti ir stveria šaukštą iš rato vidurio. Kiti žaidėjai neatsilieka – čiumpa irgi. Tas, kuris lieka be šaukšto, turi palikti ratą. Išeidamas išsineša vieną šaukštą. Žaidžiama tol, kol dėl vieno šaukšto varžosi du žaidėjai. Tas, kuriam surinkus keturias vienodas kortas jis atitenka, tampa šaukštų karaliumi.

SUGAUK LAZDĄ

Žaidimo tikslas.
Neleisti lazdai
nukristi ant žemės.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
Nesvarbu.

Reikia.
Lazdos arba
didelio skėčio,
tinka ir šluota.

Taisyklės. Šiam žaidimui reikia žinoti vieni kitų vardus. Visi žaidėjai susėda ratu ant kėdžių. Vienas atsistoja rate ir laiko įsmeigęs viduryje lazdą arba ilgą skėtį. Nukeldamas pirštus nuo lazdos žaidėjas pasako kokio nors kito žaidėjo vardą ir puola į jo vietą, o tas turi spėti sugauti lazdą, kol ji nenukrito ant žemės. Jeigu nespėja, iškrenta iš žaidimo, jeigu spėja, žaidimas tęsiasi toliau. Tuo smagiau, kuo tankiau šaukiami vardai.



ŠAUKŠTAS PO ŠAUKŠTO

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau pripildyti savo stiklinę.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Dubens su vandeniu, stiklinių, arbatinių šaukštelių.

Taisyklės. Kiekvienas žaidėjas gauna po stiklinę ir šaukštelį. Ant stalo pastatomas didelis dubuo ar kibiras su vandeniu ir po komandos pradėti visi pradeda semti šaukšteliais vandenį ir pildyti savo stiklines. Tas, kuris atlieka šią neįmanomą misiją pirmas, tampa nugalėtoju.

PAGAUK BALIONĄ

Žaidimo tikslas.

Neleisti balionui paliesti žemės.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Pripūsto baliono.

Taisyklės. Žaidėjai susėda ratu ant žemės ir išsiškaiuoja. Paskutinis stojasi į rato vidurį. Jis arba ji laiko rankose balioną ir staiga paleidžia jį sakydamas/a kokį nors skaičių iš esančių. Žaidėjas, kurio toks numeris, stengiasi sugauti balioną, kol jis nenukrito ant grindų. Jeigu nukrenta, eina į vidurį su balionu ir nurodo kitą skaičių. Jeigu spėja sugauti, esantis rato viduryje sako dar vieną skaičių.

ŠOKOLADO LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Suvalgyti šokoladą tam tikromis sąlygomis.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2–6.

Reikia.

Skrybėlės,
šaliko, pirštinių
(geriausiai
slidininko),
šakutės, peilio,
padėklo, kauliuko
ir suvynioto
šokolado.

Taisyklės. Žaidėjai susėda ratu, jo viduryje padedamas padėklas su šaliku, skrybėle, pirštinėmis, šakute, peiliu ir šokoladu. Žaidėjai iš eilės ridena kauliuką. Jeigu išrita šešis, turi užsidėti skrybėlę, apsivynioti šaliką, užsimauti pirštines ir bandyti išvynioti šokoladą peiliu ir šakute. Tuo metu kiti žaidėjai toliau ridena kauliuką. Jeigu šešis išrita kitas, pirmasis turi viską nusiimti ir perduoti šaliką, skrybėlę, pirštines ir įrankius tam, kuris išrito. Laimi tas, kuriam pavyksta prisikasti iki šokolado. Smagiausia žaisti – kai šokoladas tik vienas, o visi žaidėjai alkani...

Kitas variantas – peiliu ir šakute valgyti želė.

BANANŲ RITULYS

Žaidimo tikslas.

Nuvaryti stalo teniso rutuliuką į finišą bananu, pririštu prie juosmens.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

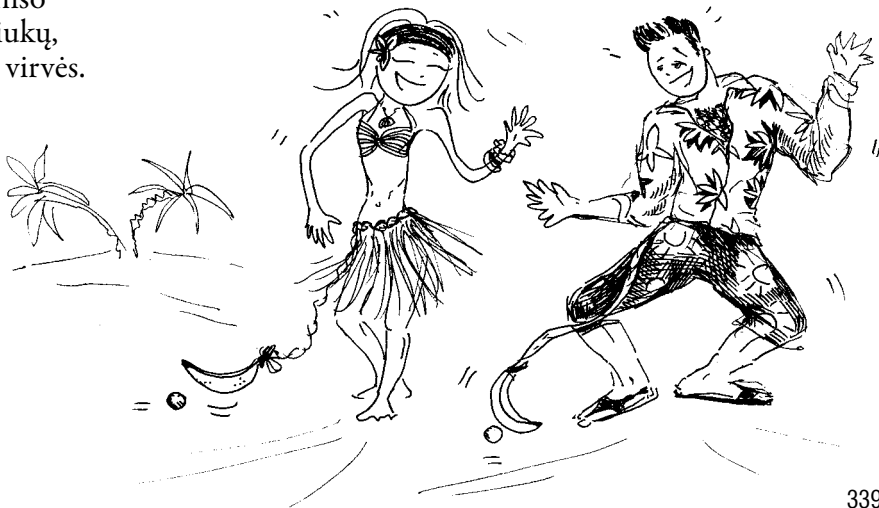
Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Stalo teniso kamuoliukų, bananų, virvės.

Taisyklės. Tegu žaidėjai sustoja prie starto linijos. Už kokių trijų–keturių metrų pažymėkite finišo liniją. Žaidėjai prisiriša ant juosmens virvelę, kurios gale, netoli žemės, pakabintas bananas. Po komandos pradėti visi žaidėjai skuba į finišą varydami savo bananu kamuoliuką. Rankomis padėti negalima! Pirmasis, kurio kamuoliukas kerta liniją, tampa bananų ritulio nugalėtoju. Kitas variantas: vietoj bananų galima į senų pėdkelnių pėdą įkišti agurką ir pririšti prie juosmens, o vietoj teniso kamuoliuko varyti bulvę.



ŽĄSIS

Žaidimo tikslas.

Žaidimas, kai „žąsis“ turi pasiekti tarpą rate anksčiau nei priešininkas.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

5 ir daugiau.

Taisyklės. Penki ir daugiau žmonių susėda, sustoja ir suklaupia ratu veidais į vidų. „Žąsų medžiotojas“ eina aplink ratą ir praeidamas liečia kiekvieno žaidėjo galvą, sakydamas „antis“, kol pasiruošia. Tada paliečia kieno nors galvą, sakydamas „žąsis“, ir puola bėgti ratu į vieną ar kitą pusę. „Žąsis“ turi apibėgti ratą iš priešingos pusės. Abu skuba į atsiradusią tuščią vietą. Tas, kuris nespėja, lieka „žąsų medžiotoju“. Kitas variantas: „žąsis“ ir „žąsų medžiotojas“ turi šokuoti ratu ant vienos kojos arba bėgti atbuli.

GARVEŽYS

Žaidimo tikslas.

Nepasiklysti komandose.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Švilpuko (nebūtinai).

Taisyklės. Žaidėjai sustoja į traukinį: vaikas, mergina ir t. t. Pirmas vaikas – garvežys, jis reguliuoja sąstatą. Kai vedėjas sušvilpia vieną kartą, traukinys juda į priekį, kai 2 – rieda atgal, kai tris – sustoja. Jeigu garvežys suklysta, eina į galą, o nauju garvežiu tampa pirma mergina.

RITERIAI, ARKLIAI IR GINKLANEŠIAI

Žaidimo tikslas.

Spėti susiporuoti, kad nereikėtų vaidinti komišku situacijų.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Taisyklės. Vienas žaidėjas tampa vedėju. Padaromi du ratai. Vidinio rato žaidėjai sustoja su kuo nors iš išorinio rato ir šios poros lieka iki galo. Vienas ratas plodamas rankomis eina į vieną pusę, kitas – į priešingą. Vedėjas pasirinktinai sušunka „Riteriai!“, „Ginklanešiai!“ arba „Arkliai!“ Kai surinka „Arkliai!“, žaidėjai nustoja ploti ir bėga prie savo partnerio. Vienas stojasi ant keturių, kitas apžergia jį kaip arklį. Paskutinė suskubusi pora turi suvaidinti kokią nors juokingą situaciją apie raitelį ir arklį, pvz., surinkti arklio kakutį, pašukuoti arklį, apsimesti, kad vyksta rodeo ir pan. Po to žaidimas tęsiamas toliau. Jeigu vedėjas sušunka „Riteriai!“, vienas iš poros atsisėda kitam ant sulenkto kelio (atsiklaupia ir vieną sulenktą koją atkiša į priekį). Ir vėl paskutinis turi suvaidinti juokingą situaciją apie sėdėjimą ant kelių. Išgirdus „Ginklanešiai!“ vienas partneris pakelia kitą ant rankų. Jeigu svorio kategorijos apylygės, viena koja galima remtis į žemę.

ŽONGLIERIAI

Žaidimo tikslas.

Sukurti žongliravimo keliais kamuoliukais iliuziją.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

3 ir daugiau.

Reikia.

Trijų keturių teniso kamuoliukų arba maišelių su kruopomis.

Taisyklės. Žaidėjai sustoja ratu. Susitariama, kuris mes kamuoliuką kuriam, pavyzdžiui, pirmas meta ketvirtam, tas meta antram, antras meta penktam, šis – trečiam, o trečias – pirmam. Su vienu kamuoliuku išbandoma schema. Kai žaidėjai įpranta mesti ir gaudyti vieną kamuoliuką, įvedamas antras kamuoliukas. Tada kamuoliuką meta du vienu metu. Dar vėliau pereinama prie trijų, keturių ar net penkių, jeigu žaidžia daugiau žaidėjų. Kad būtų išlaikomas ritmas, visi kartoja „Op“ mesdami iš rankų kamuoliuką.

MAIŠELIS

Žaidimo tikslas.

Pakelti maišelį burna tik viena koja liečiant žemę.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Rudo popierinio maišelio, žirklių.

Taisyklės. Viskas labai paprasta. Reikia susėsti aplinkui maišelį, kuris praskleistas stovi rato viduryje. Žaidėjai iš eilės bando pakelti maišelį burna. Rankas galima naudoti tik pusiausvyrai palaikyti, bet ne maišeliui paimti. Visą laiką žemę liesti gali tik viena koja, kita gali būti ore arba ant kitos pėdos viršaus. Rankomis žemės liesti taip pat negalima. Kiekvienas žaidėjas gauna 3 bandymus pakelti maišelį. Jeigu nepavyksta, perleidžia eilę kitam. Jeigu pakelia, žirkklėmis nukerpa tą vietą, kur lieté lūpomis. Maišelis leidžiasi vis žemiau ir žemiau, o jį pakelti – vis sunkiau. Nugali žmogus-gyvaitė, kuris sugeba pasilenkti visai prie pat žemės.

SPAŠTAI

Žaidimo tikslas.

Neįkliūti į kojų spaštus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Taisyklės. Du žaidėjai padaro spaštus: atsisėda ant žemės, praskečia ir suremia ištiestas kojas. Kiti žaidėjai – tarakonai. Jie įšoka į tarpą ir vėl iššoka, stengdamiesi neįkliūti. „Spaštai“ siekia suglausti kojas taip, kad juose į kliūtų tarakonas. Tas, kuris įkliūva, iškrenta iš žaidimo arba, jeigu žaidžiančių mažai, pats sėdasi gaudyti tarakonų.

PAGRIEBK PRIZĄ

Žaidimo tikslas.

Pasiimti prizą iš rato vidurio nepasileidus rankomis.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Kokio nors prizo, pvz., 10 litų ar kokakolos skardinės.

Taisyklės. Visi sustoja ratu veidu į vidų ir įsikabina vienas kitam į parankę. Prizas padedamas rato viduryje. Užduotis labai paprasta – reikia pačiupti prizą. Sunkumas tas, kad ratas turi likti nesutrūkęs. Galima imti prizą rankomis, bet draudžiama atsikabinti nuo kaimynų. Jeigu ratas sutrūksta, pradedama žaisti iš naujo. Laimi tas, kuris... laimi prizą!

IMTYNĖS DĖL BATŲ

Žaidimo tikslas.

Nuauti priešininkui batus sėdint.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2–6.

Reikia.

Batų.

Taisyklės. Žaidėjai susėda ant žemės. Vedėjas parrenka du imtynininkus. Jie turėtų būti panašaus amžiaus ir sudėjimo. Išrinktieji turi nuauti savo priešininkui batus, nepakildami nuo žemės. Atsistoti negalima! Ir visada pravartu prisiminti, jog imtynės – tai ne muštynės!

BULVINUKAI

Žaidimo tikslas.

Pernešti tarp kojų kuo daugiau bulvių į kibirą.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Bulvių (mažiausiai po 6 kiekvienam žaidėjui), dviejų kibirų.

Taisyklės. 3–4 metrų atstumu pažymimos starto ir finišo linijos. Jei vietos mažai, galima leisti po vieną „bulvinuką“, jeigu daugiau – po du. Prie finišo linijos pastatomi kibirai. Žaidėjai stengiasi suspausti tarp kojų kuo daugiau bulvių nuo kelių ir aukštyr. Po komandos „marš!“ jie stengiasi nunešti ir sumesti į kibirą kuo daugiau bulvių. Už kiekvieną pataikytą bulvę skiriamas taškas. Kai visi žaidėjai

pabando tai padaryti, laimi daugiausiai bulvių sumetęs „bulvinukas“. Jeigu keli surenka vienodai taškų, skelbiamas dar vienas raundas, kuris išaiškins nugalėtoją.



PAMERK MAN

Žaidimo tikslas.

Vaikinai vilioja merginas mirkteldami.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

11 ir daugiau.

Reikia.

Kėdžių.

Taisyklės. Kėdės sustatomos ratu. Merginos atsisėda, vaikinai sustoja už jų. Priešais vieną vaikina – tuščia kėdė (vadinasi, merginų turi būti viena mažiau). Žaidimas prasideda, kai vaikinai už tuščios kėdės užmezga akių kontaktą su kuria nors priekyje sėdinčia mergina ir mirkteli jai. Ta mergina bando bėgti į tuščią kėdę, o vaikinai už jos nugaros skuba sučiupti ją už pečių, kad ji negalėtų to padaryti. Jeigu mergina pasprunka, pražiopsojęs turi parsivilioti kitą merginą. Po kurio laiko vaikinai ir merginos keičiasi vietomis. Mergina „šaudys“ akimis vaikus, o šie skubės į jos kėdę.

PAVYK KAMUOLĮ

Žaidimo tikslas.

Pagauti žaidėjams per rankas keliaujančią kamuolį.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Kamuolio.

Taisyklės. Žaidėjai stovi ratu veidu į vidų. Vienas išrenkamas gaudytoju. Jis atsistoja rato išorėje. Žaidėjai vienas kitam perduoda kamuolį, o gaudytojas, bėgdamas šalia perduodamo kamuolio, stengiasi jį išmušti iš rankų ar bent jau paliesti. Jeigu pavyksta, keičiasi vietomis su tuo, kuris tuo metu laikė kamuolį. Kamuolį galima tik perdavinėti per rankas, o ne mėtyti. Jeigu perduodant kamuolys nukrenta ant žemės, gaudytoju tampa paskutinis jį lietęs.

LIMBAS

Žaidimo tikslas.

Pralįsti pro lazdą, jos neužkliudžius.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Limbo – šluotkočio, girliandos, ilgo šaliko, virvės.

Taisyklės. Šiam nesenstančiam žaidimui nieko daug nereikia – tik nuotaikos ir šiek tiek lankstumo. Du žaidėjai paima už galų šluotą ar virvę ir padaro vartus, pro kuriuos kiti turi pralįsti neužkliudydami. Lenktis į priekį negalima, reikia lįsti atsilošus. Jokia kita kūno dalimi, išskyrus pėdas, grindų liesti taip pat negalima. Iš pradžių atrodo visai paprasta, bet po kiekvieno rato *limbas* leidžiamas vis žemiau. Jeigu žaidėjas netyčia paliečia lazdą arba žemę – iškrenta. Laimi paškutinis, pralindęs pro *limbą*. Kitas variantas – žaisti storulių *limbą*. Tam tinka iš priekio ir nugaros pririštos pagalvės, kurias uždengia didžiuliai marškinėliai. Reginys dvigubai smagesnis!

BATŲ SAUGOTOJAS

Žaidimo tikslas.
Išsaugoti batus.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
4–10.

Reikia.
Lazdos, po batą
kiekvienam
žaidėjui.

Taisyklės. Ant žemės nubrėžiamas maždaug dviejų metrų skersmens apskritimas, į kurį sumetami batai. Į vidurį įsmeigiama lazda, kurią laiko „batų saugotojas“. Davus ženklą visi likę žaidėjai kojomis siekia išspirti savo batus iš apskritimo, o saugotojas, nepaleisdamas iš rankų lazdos, stengiasi paliesti žaidėjus kojomis.

Jeigu pavyksta, jie susikeičia vietomis. Jeigu puolantieji sugeba išspirti visus batus iš rato nepaliesti, saugotojas puola bėgti, o kiti stengiasi pavyti ir paliesti batų. Kai kuriam pavyksta, žaidimas pradedamas iš naujo.



KAMUOLIUKAS ORE

Žaidimo tikslas.

Kaip įmanoma ilgiau išlaikyti kamuolį ore.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Kamuoliuko (teniso ar kitokio), laikrodžio (nebūtinai).

Taisyklės. Žaidėjai nustato seką, kokia varžysis. Vienas turi stebėti chronometrą. O toliau viskas paprasta. Kiekvienas stengiasi išmesti kamuoliuką taip aukštai, kad jis kuo ilgiau išbūtų ore. Kiekvienas meta po 5 kartus. Rezultatai užrašomi ir išrenkamas nugalėtojas. Kitas variantas – išmetus kamuoliuką į orą ploti delnais ir skaičiuoti. Kas suploja daugiau kartų, tas laimi. Šiuo atveju laimi ne tiek stipriausias metikas, kiek mikliausias plojikas.

ZOOLOGIJOS SODAS

Žaidimo tikslas.

Pajuokauti.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Taisyklės. Visi žaidėjai sustoja ratu ir susiima už rankų. Vedėjas paaiškina žaidimo taisykles: „Kiekvienam į ausį pasakysiu po gyvūno vardą. Vėliau kurį nors ištarsiu garsiai. Tas žaidėjas, kurio gyvūną paminsiu, pašoka į viršų ir stengiasi sutraukti rankų grandinę. O stovintys jam iš šonų turi stengtis sukliudyti tai padaryti.“ Iš tiesų vedėjas pasako visiems vieną ir tą patį žodį. Kai ištaria jį garsiai, žaidėjai virsta ant žemės...

KALINIŲ VADAVIMAS

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Skardinės.

Taisyklės. Atviroje vietoje ant žemės pastatykite skardinę – tai bus „kalėjimas“. Vienas žaidėjas išrenkamas kalėjimo prižiūrėtoju. Kol jis užsimerkęs skaičiuoja iki 30, kiti pasislepia. Tada nežiūrintis eina ieškoti pasislėpusių žaidėjų, palikęs skardinę nesaugomą. Pastebėjęs ką nors pasislėpusį, sako: „Matau ... (vardas) ... (vieta)“, pavyzdžiui, „Matau Adomą gluosnyje“. Jei gu Adomas tikrai slėpėsi medyje, jis keliauja į kalėjimą, prie skardinės. Nesurasti žaidėjai gali pamėginti išgelbėti sugautus draugus. Tam jie turi nepastebėti pribėgti prie skardinės ir ją nuspirti. Tada visi kaliniai išvaduojami. Kalėjimo prižiūrėtojas vėl turi nežiūrėti skaičiuodamas iki 30, kol žaidėjai pasislėps. Bet jeigu skubantį išvaduoti draugų pastebi prižiūrėtojas ir pasako jo vardą, gelbėtojas taip pat atsiduria už grotų. (Kitas variantas: prižiūrėtojas, pastebėjęs atbėgantį žaidėją, taip pat skuba prie skardinės. Jeigu paliečia ją pirmas, įgyja dar vieną kalinį, jeigu nespėja, visi kaliniai išsvaduojami.) Jei kalėjimo prižiūrėtojas apsirinka sakydamas pasislėpusio vardą ar vietą, vėl turi užsimerkti ir suskaičiuoti iki 30, kol žaidėjai pasislėps kitur.

Skardinę nuspirti galima tik tris kartus. Tada prižiūrėtoju skiriamas naujas žaidėjas.

Kitas variantas: ant akmens uždedamas ilgokas pagaliukas, o skersai jo ant vieno galo – tiek trumpesnių, kiek yra žaidėjų. Vienas kuris žaidėjas staigiai užmina ilgojo pagalio laisvą galą, išsvaidydamas kitus pagaliukus aplinkui. Kol „kalėjimo prižiūrėtojas“ juos surenka ir sudeda kaip buvo, žaidėjai gali slėptis. Vėliau kaliniai išlaisvinami vėl užmynus pagalių ir išsvaidžius pagaliukus į šalis.

ŽEBERKLAS

Žaidimo tikslas.

„Žeberklų“ persmeigti kuo daugiau lydekų.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Du ir daugiau.

Reikia.

Kamščių (tikrų, ne plastikinių), storų adatų, didelio dubens su vandeniu.

Taisyklės. Į dubenį pripilama vandens ir suleidžiamos „žuvys“ – kamščiai (mažiausiai triskart daugiau nei yra žaidėjų). Žvejai sustoja su adatomis aplinkui dubenį ir gaudo žuvį. Geriausiu žveju pripažįstamas tas, kuris per dvi minutes sugauna daugiausia „žuvų“.

PERDUOK KITAM

Žaidimo tikslas.

Persegti kuo daugiau segtukų priešininkams.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Bent po 2 segtukus kiekvienam žaidėjui.

Taisyklės. Kiekvienas pradeda žaidimą, turėdamas du skalbinių segtukus. Jis turi kuo skubiau jų atsikratyti, prisegdamas kitam prie drabužių. Aišku, kiti taip pat nesnaudžia! Tas, kuris pirmas atsikrato abiejų, tampa nugalėtoju. Žaidimą galima pasunkinti didinant segtukų skaičių.

Kitas variantas: tas, kuriam prisegami du segtukai – iškrenta. Galop lieka du žaidėjai, iš kurių vienas tampa nugalėtoju.

ŽUVYS IR TINKLAS

Žaidimo tikslas.

Sugauti visas „žuvis“.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

10–30.

Reikia.

Aikštelės.

Taisyklės. Šiam žaidimui reikia erdvės. Iš karto nustatomos tvenkinio ribos – nubrėžiamas stačiakampis arba kvadratas, kuriame bėgios „žuvys“. Du žaidėjai tampa „tinklu“. Jie turi susikibti ištiestomis rankomis ir sugauti kuo daugiau laisvai po „tvenkinį“ bėgiojančių žaidėjų. Sugautoji „žuvis“ prisikabina prie tinklo ir padeda gaudyti likusias „žuvis“. Žaidžiama tol, kol lieka vienas žaidėjas. Jis ir tampa nugalėtoju.

MĖNULIS

Žaidimo tikslas.

Prabėgti pro linijomis judanti žaidėją.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

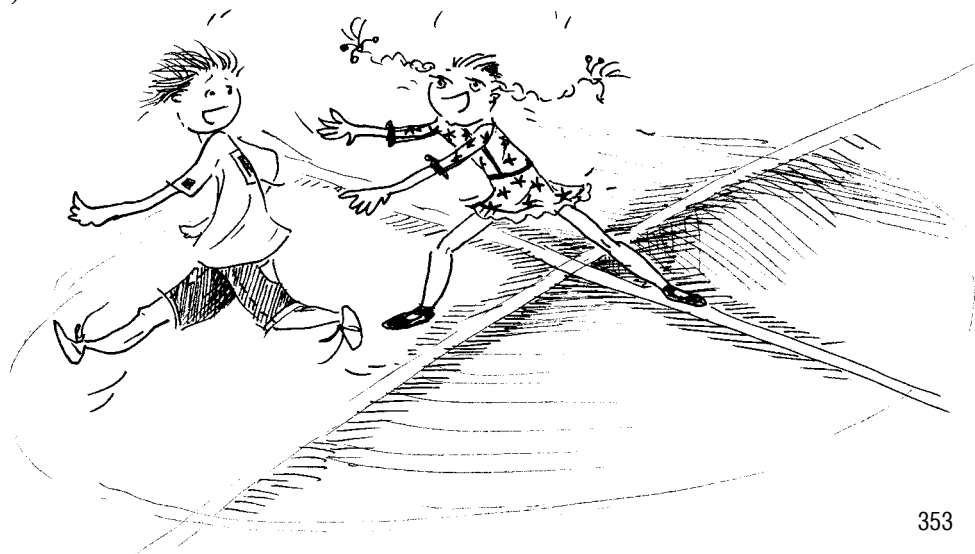
Žaidėjų skaičius.

3–12.

Reikia.

Daikto nubrėžti linijoms ant žemės.

Taisyklės. Ant žemės nubrėžiamas toks ratas, kad jame galėtų bėgioti visi žaidėjai. Ratas padalijamas linijomis skersai ir išilgai. Vienas žaidėjas atsistoja centre, ant linijų susikirtimo taško, kiti pasiskirsto rate. Žaidimui prasidėjus gaudytojas, stovintis ant linijų, turi bėgioti jomis, stengdamasis paliesti kurį nors žaidėją. Jis gali judėti kaip tik nori, bet viena koja turi liesti liniją. Jeigu paliečia ką nors iš rate bėgiojančių žaidėjų, keičiasi vietomis ir gaudo jau paliestasis.



RANGAI

Žaidimo tikslas.

Pereiti į aukštesnį rangą.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

10 ir daugiau.

Reikia.

Kamuolio,
popieriaus,
rašymo priemonių.

Taisyklės. Iš anksto paruošiami lapeliai su rangais: *karalius, ministras, viceministras, patarėjas, seimo narys, mokytojas, ūkininkas, traktorininkas, duobkasys* ir t. t. Kuris už kurį bus laikomas aukštesniu – susitarimo reikalas. Aukščiausias, pvz., gali būti *duobkasys* – anksčiau ar vėliau jis užkasa visus, ir karalius, ir prezidentus... Kad ir kaip sutarsite, rangų eilė turi būti aiški. Visi išsitraukia po lapelį ir pasiskelbia, kas esą. Tada sustoja ratu su dideliais tarpais ir apsibrėžia aplink save ratą. *Karalius* pradeda žaidimą. Jis meta kuriam nors žaidėjui kamuolį, o šis turi pagauti jį neišėjęs iš savo rato. Metantis negali tyčia mesti bet kaip, kamuolys turi būti pagaunamas. Jeigu tas, kuriam mesta, nepagauna, jam tenka išbėgti iš savo rato gaudant kamuolį. Tuo metu žemesnio rango žaidėjai stengiasi užimti jo vietą. Nepagavęs kamuolio dažniausiai nukrenta į žemiausią rangą, nes kiti spėja išsidalyti geresnes vietas.

BUTELIS

Žaidimo tikslas.

Atlikti užduotį, kai į tavo atsisuka butelio kakliukas.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6–12.

Reikia.

Butelio.

Taisyklės. Ne, čia ne tas senas geras *Butelis*, kai turėdavai pabučiuoti tą, į kurį nukrypo pasuktas butelis, bet ne mažiau įdomus. Beje, kaip vieną iš užduočių galima įtraukti ir bučinį. Taigi visi žaidėjai susėda ratu ir guldo į rato vidurį butelį. Visi sutaria, kokia užduotis laukia to, į kurį atsisuks butelio kakliukas. Užduotys priklauso nuo žaidėjų. Jeigu žaidžia maži vaikai, užteks jiems paploti, suskaičiuoti iki 20, padainuoti ar ką nors atnešti, jeigu suaugusieji – sugalvoti komplimentą kiekvienam sėdinčiam, padovanoti prancūzišką bučinį, be rankų išgerti taurelę kokio gėrimo ir pan.

AŠ MYLIU KAIMYŲĄ

Žaidimo tikslas.

Spėti užimti laisvą kėdę.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

10 ir daugiau.

Reikia.

Tiek kėdžių, kiek žaidėjų.

Taisyklės. Visos kėdės sustatomos ratu. Vedėjas su kėde atsisėda į rato vidurį ir kieno nors iš rato klausia: „Ar myli savo kaimyną?“ Jeigu žaidėjas atsako „Taip“, žmonės jam iš šonų turi susikeisti vietomis, o vedėjas bando užimti kurio nors iš jų laisvą kėdę. Žaidėjas gali atsakyti ir „Ne“. Pvz., „Ne, aš myliu (žmones, kuriems virš 30; žmones, kurie su barzda; tik blondinus ir t. t.)“. Tokiu atveju aprašymą atitinkantys žmonės keičiasi vietomis, o vedėjas skuba užsėsti jų vietą. Tas, kuris nespėja atsisėsti ant kėdės rate, tampa vedėju. Žaidžiama, kol atsibosta.

LEDINĖS LIESTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Nesuledėti paliestam.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Taisyklės. Žaidėjai išsiskaičiuoja, kuris gaudys. Tada nustatomas gaudynių laukas, už kurio ribų negalima išbėgti. Gaudytojas stengiasi paliesti visus žaidėjus. Kai paliečia, šie „sušąla“ vietoje ir turi stovėti išžergtomis kojomis. Sušalusius draugus galima atburti, jeigu pro jų kojas praropoja nepaleistas žaidėjas. Jeigu gaudytojas paliečia gelbėtoją, lendantį pro kojas, šis turi atsistoti už nugaros pirmajam ir prasižergti – kitas galės išvaduoti juos abu. Jeigu kuris žaidėjas išbėga už lauko ribų, gaudytojas „pasikviečia“ jį ir „sušaldo“ prie krašto. Žaidžiama tol, kol aikštelė virsta ledo skulptūrų paroda. Paskutinis „sušaldytas“ žaidėjas kitame žaidime gaudys kitus.

LIGONIŲ LIESTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Liestynės, kai bėgama prisidengus savo „žaidžiamajam“.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Taisyklės. Šis žaidimas žaidžiamas kaip įprastos liestynės. Vienas žaidėjas tampa gaudytoju, kitaip tariant, tuo, kuris turi paliesti. O paliestasis žaidėjas gali pridengti savo „žaidžiamą“ viena ranka ir bėgti toliau. Paliestas antrą kartą, gali užsidengti antrą „žaidžiamą“ kita ranka. Bėgiojant rankų nuo žaidžiamajam atitraukti negalima, nors tai ir labai nepatogu. Trečią kartą paliestas žaidėjas „miršta“ – iškrenta iš žaidimo. Žaidžiama tol, kol visi žaidėjai iškrenta. Pirmasis iškritęs kitame žaidime gaudo.

POKŠT!

Žaidimo tikslas.

Likti paskutiniui stoviniui.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Taisyklės. Visi sustoja ratu, vienas – jo viduryje. Jis bus „šerifas“. „Šerifas“ apsimeta, kad šauna į ką nors rate. Taikiny pasilenkia, o jam iš šonų stovėję žaidėjai turi šauti vienas į kitą, sušukdami „pokšt!“ Tas, kuris rikteli antras, iškrenta iš rato, o taikiny išsitiesia. Šitaip „šerifas“ pleškina, kol nebelieka į ką taikyti. Likę du paskutiniai rate atsistoja nugaromis vienas į kitą. „Šerifas“ liepia jiems eiti tolyn vienas nuo kito. Kai jis sušunka „pokšt!“, šie turi atsisukti vienas į kitą ir pokštelėti. Paskutinis likęs „gyvas“ tampa „šerifu“. Kadangi kyla daug ginčų, kas pirmas pasakė „pokšt“, galima iš karto paskirti teisėją.

KIENO VIRVĖ?

Žaidimo tikslas.

Greičiau pagauti virvės galą.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Du.

Reikia.

Virvės,
dviejų kėdžių.

Taisyklės. Dvi kėdės per atstumą sustatomos atlošais viena į kitą. Po kėdėmis ištempinama virvė. Po komandos du žaidėjai kuo skubiau sėdasi ant kėdžių ir pasilenkę turi nutverti savąjį virvės galą. Tas, kuris pirmas sugriebia ir patraukia virvę į save, tampa dvikovos nugalėtoju.



VANDENS KAMUOLIUKAI

Žaidimo tikslas.

Pagauti vandens pripiltą balioną nesušlampant.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Vandens pripildytų balionų.

Taisyklės. Žaidėjai sustoja poromis maždaug per metrą ir meta vienas kitam vandens pripiltus balionus. Kai balionas sėkmingai sugaunamas, žaidėjas žengia žingsnį atgal. Galop kažkas smarkiai sušlampa! Laimi tas, kuris toliausiai nuėjęs sėkmingai pagauna balioną su vandeniu.

RAUDONAS IR MĖLYNAS KAMUOLIUKAI

Žaidimo tikslas.

Nesuklysti gaudant sau skirtą kamuolį.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Reikia.

Dviejų spalvų kamuoliukų.

Taisyklės. Pramaišiuui vaikinai ir merginos sustoja rateliu. Į jo vidurį atsistoja vedėjas su dviem skirtingų spalvų kamuoliukais: raudonu ir mėlynu (spalvos, aišku, gali būti ir kitos). Jis meta žaidėjams kamuoliukus, o žaidėjai atmeta atgal. Merginos gauda tik raudoną, vaikinai – tik mėlyną. Vedėjas stengiasi juos suklydinti: gali mesti iškart abu kamuolius, suvaidinti, kad meta ne į tą pusę. Žaidėjas, kuris suklysta ir pagauna ne sau skirtą kamuolį, turi duoti fantą, o vėliau jį išsipirkti.

SKAIČIAI IR RAIDĖS

Žaidimo tikslas.

Spėti pabučiuoti, kol tavęs nepabučiavo.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Reikia.

Kortelių, rašymo priemonių.

Taisyklės. Išrenkamas vedėjas. Jis lieka be kortelės.

O kiti vaikinai išsitraukia korteles su skaičiais. Merginos – su raidėmis. Jų niekam nerodo ir gerai įsidėmi. Visa grupė susėda ratu. Vedėjas pasako kokį nors skaičių ir raidę. Jeigu vedėjas vaikinai, tai mergina, kurios raidę paminėjo, turi skubėti jį pabučiuoti. Bet tai nelengva, nes ją pačią skuba pabučiuoti vaikinai, kurio skaičius buvo ištartas. Jeigu šiam pavyksta sukliudyti vedėjo ir merginos bučiniui, jis atiduoda savo kortelę vedėjui ir susikeičia su juo vietomis. Jeigu nespėja, vedėjas sako kitą skaičių ir raidę.

GRAŽIAUSIŲ KOJŲ RINKIMAI



Žaidimo tikslas.
Išrinkti gražiausias
vyriškas kojas.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
4 ir daugiau
vaikinių.

Reikia.
Moteriškos
kosmetikos:
tušo, akių šešėlių,
lūpdažių, vazelino,
kremų tūbelių,
pieštukų ir t. t.

Taisyklės. Kviečiami vaikinai rinkti po kambarį išmėtytos kosmetikos. Jie turi atlikti tai vien tik kojomis. Kad būtų lengviau, visiems siūloma pasiraišyti kelnes ir nusimauti kojines. Dalyviai mano, kad daugiausia daiktų surinkęs vyrukas taps nugalėtoju... Kai visi daiktai surenkami, vedėjas paskelbia, jog iš tiesų vyko gražiausių kojųčių rinkimai. Nugalėtoją paskelbia merginų žiuri ir įteikia medalį. Kad neliktų nuskriaustų, galima įsteigti keletą nominacijų: „Publikos kojtėtės“, „Mikliausios kojtėtės“ ir pan.



BALIONŲ RITULYS

Žaidimo tikslas.

Pirmam įvaryti balioną į krepšį balionine lazda.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4–8.

Reikia.

Ilgų ir apvalių balionų,
kartoninės dėžės.

Taisyklės. Reikia pripūsti po vienodą skaičių ilgų plonų ir apvalių balionų. Kiekvienas žaidėjas gauna po ilgą balioną – lazda – ir apvalų – ritulį. Geriau, jeigu kiekvieno ritulys bus skirtingos spalvos – lengviau nustatyti nugalėtoją. Taigi po komandos „marš!“ ritualininkai varo savo balionus į dėžę neprilaikydami jų ir negaudydami rankomis. Pirmas atlikęs užduotį tampa nugalėtoju.

UŽMINK TIGRUI ANT UODEGOS

Žaidimo tikslas.

„Užminti ant uodegos“, t. y. atimti virvę.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Storokos virvės (3 m).

Taisyklės. Burtų keliu išrenkamas „tigras“. Jis gauna į ranką virvę, kurią bėgdamas turi vilkti žeme paskui save. Visi kiti žaidėjai stengiasi užlipti „tigrui“ ant „uodegos“, kitaip sakant, atimti virvę. Tas, kuriam pavyksta, tampa „tigrū“. Šį žaidimą galima pasunkinti trumpinant uodegą ir mažinant aikštelę, po kurią galima bėgioti.

KOSMONAUTAI

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau surinkti kosmose pažirusius daiktus neatitrūkus nuo kosminio laivo.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Du ir daugiau.

Reikia.

Kėdžių, įvairių smulkių daiktų.

Taisyklės. Kėdės tampa kosminiais laivais, o žaidėjai – kosmonautais. Aplinkui kosminius laivus pusantro metro atstumu primėtyta daug „kosmoso šiukšlių“, kurias kosmonautai turi surinkti neatsikabinę nuo laivo. Kosmonautai gali atsistoti, nultipti nuo kėdės, bet bent viena kūno dalimi turi išlaikyti su ja kontaktą. Pirmasis atlikęs užduotį skelbiamas nugalėtoju. Jeigu varžosi daugiau nei du, galima skaičiuoti kiekvieno žaidėjo sugaištą laiką ir išrinkti greičiausią „kosmoso šiukšlių“ rinkėją.

KELIONĖ PER KUPSTELIUS

Žaidimo tikslas.

Pasiekti kitą krantą neišliejus vandens.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

3–6.

Reikia.

Po du plastikinius puodukus su vandeniu kiekvienam dalyviui, po 5 kartono skritulius.

Taisyklės. Kiekvienas žaidėjas gauna du puodukus su vandeniu. Priešais kiekvieną žaidėją ant grindų išdėliota kartono skritulių eilutė. Šokinėdami nuo vieno „kupstelio“ ant kito žaidėjai turi nusigauti į kitą krantą išlieję kuo mažiau vandens. Kad būtų linksmiau, finiše vandens likutį galima išmatuoti.

Kitas variantas: į kitą krantą galima perplaukti po vandeniu. Tada kiekvienas žaidėjas gauna plaukmenis, kuriuos turi apsiauti, ir iškelia stiklinaitę su vandeniu virš galvos (suprask, paniręs).

SKELBIU, SKELBIU KARĄ!

Žaidimo tikslas.

Laiku sugauti kamuolį ir pataikyti į krepšį iš rankų.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6–10.

Reikia.

Kamuolio.

Taisyklės. Ant žemės nubrėžiamas apskritimas. Vienas žaidėjas atsistoja į jį su kamuoliu ir mušinėdamas į žemę sako: „Skelbiu, skelbiu karą... Tomui!“ (ištaria vieno iš stovinčių už rato vardą). Tuo metu jis išmeta kamuolį į viršų kaip galėdamas aukščiau ir sprunka su kitais į visas puses. Išgirdęs savo vardą, žaidėjas skuba sugauti kamuolį, kol visi toli nenubėgo. Sugavęs atsistoja į ratą ir pasako: „Stop!“ Bėgantys žaidėjai turi sustoti. Tada žaidėjas su kamuoliu apsidairo, išsirenka vieną auką ir spėja, kiek iki jos bus žingsnių ir kokių (didelių ar mažų). Tarkim, „Iki Rimo – dvidešimt penki maži“. Garsiai skaičiuodamas eina tiek ir tokių žingsnių, kokius sakė. Suskaičiavęs turi sustoti, o paminėtasis žaidėjas iš rankų padaro krepšį, į kurį reikės pataikyti. Jeigu pataiko, gauna tašką ir keičiasi su juo vietomis. Surinkęs tris taškus žaidėjas susigalvoja sau kitą vardą, kuriuo jis nuo šiol turės būti kviečiamas. Kam? Kad pašauktas tikroju galėtų ramiai sau sprukti ir negaudyti kamuolio. Jeigu žaidėjas nepataiko kamuolio į krepšį, žaidėjai vaidmenimis nesikeičia ir žaidimas žaidžiamas iš pradžių.

MEŠKA

Žaidimo tikslas.

Paliesti draugus, prisirišus prie medžio.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Trijų metrų virvės, medžio ar stulpo.

Taisyklės. Vienas žaidėjas tampa „meška“. Virvė pririšama prie medžio ar stulpo. „Meška“ negali paleisti virvės galo. Kiti žaidėjai bėgioja aplinkui medį per tokį atstumą, kad pasiektų „mešką“, o ši stengiasi juos paliesti laisvąja ranka. Jeigu kurį paliečia, tas prisijungia prie „meškos“: įsikimba į jos laisvą ranką ir padeda gaudyti kitus. Žaidžiama tol, kol nelieka kam erzinti „meškos“.

SUGAUK IR PABUČIUOK

Žaidimo tikslas.

Sugauti, pabučiuoti ir išsivaduoti.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Reikia.

Tamsos arba raiščio akims.

Taisyklės. Smagiausia, kai žaidžia apylygiai merginų ir vaikinų. Vienas išrenkamas „gaudytoju“. Žaidžiama tamsoje. Kuo tamsiau, tuo geriau. Jeigu tai neįmanoma, galima „gaudytojui“ užrišti akis. Visi žaidėjai turi sukiotis po kambarį ar kitą apibrėžtą teritoriją, o „gaudytojas“, suskaičiavęs iki 20, eina gaudyti. Kai sugauna priešingos lyties asmenį, turi pabučiuoti į lūpas ar skruostą (kaip sutarta iš anksto). Tada pabučiuotasis ar pabučiuotoji tampa „gaudytoju“.

BE VIETOS

Žaidimo tikslas.

Išgirdus signalą surasti vietą.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Reikia.

Lazdos, kėdžių.

Taisyklės. Viena linija sustatomos kėdės nugarėlėmis į skirtingas puses (viena vienaip, kita kitaip), ant jų susėda žaidėjai. Vedėjas pasiima ilgą lazdą (arba didelį skėtį) ir eina aplinkui kėdes. Kai stukteli ja prie kurio nors žaidėjo, šis turi atsistoti ir sekti paskui vedlį. Netrukus įkandin lazdos keliauja visi. Vedėjas gali rodyti įvairius judesius, o kiti turi juos kartoti. Staiga jis subeldžia lazda du kartus. Tai ženklas, kad visi turi užimti kėdes. Tik tai nėra lengva, nes pusė kėdžių stovi atbulai. Aišku, vedėjas jau būna nusižiūrėjęs sau šiltą vietelę... Tas, kuris lieka stovėti, ima vedėjo lazdą.

NOSIES RITULYS

Žaidimo tikslas.

Nosimi nuvaryti kamuoliuką į finišą.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

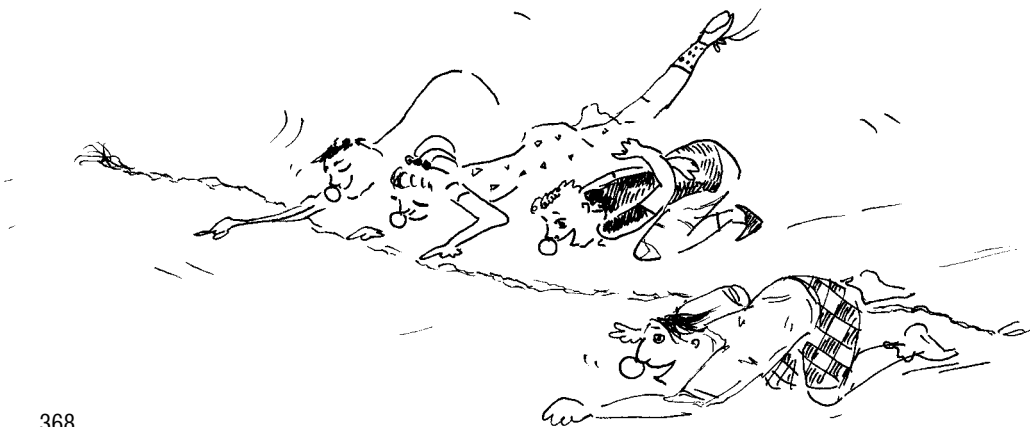
Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Tiek stalo teniso kamuoliukų, kiek yra žaidžiančių, dviejų virvagalių.

Taisyklės. *Nosies ritulys* yra visai ne tai, apie ką pagalvojote, ir su lipdymu nesusijęs... Nosis šiuo atveju yra įrankis nuvaryti kamuoliuką į tikslą. Žinoma, stambus uoslės organas yra privalumas. Vargšas Maiklas Džeksonas tikrai dabar gailėtusi pasidaręs plastinę nosies operaciją... Taigi kambaryje keturių penkių metrų atstumu ant grindų ištiesiamos virvės – starto ir finišo linijos. Žaidėjai padeda savo kamuoliuką prie starto virvelės ir atsiklaupia už jo. Po komandos pradėti kiekvienas turi nuvaryti savo kamuoliuką vien tik nosimi. Nesąžiningi žaidėjai iškart diskvalifikuojami. Laimi greičiausias nosies ritulininkas.



VANDENS PATRANKOS

Žaidimo tikslas.

Vandens čiurkšle numušti kuo daugiau kamuoliukų.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

2 ir daugiau.

Reikia.

Stalo, tuščių stiklinių butelių, stalo teniso kamuoliukų, tuščių plastmasinių butelių (tinka nuo indų ploviklio).

Taisyklės. Kadangi šis žaidimas labai „šlapias“, jo beveik neįmanoma žaisti kambaryje, nebent nutarėte išplauti kambarį kaip jūrininkai denį... Taigi lauke ant stalo sustatomi stikliniai buteliai, o ant jų kaklelių uždedama po kamuoliuką. Žaidėjai po vieną atsistoja per kelis žingsnius nuo stalo ir, spaudydami plastmasinius buteliukus, vandens čiurkšle stengiasi numušti kamuoliukus. Svarbu, kad buteliai būtų su vienodo dydžio skylutėmis ir vienodi, tuomet nebus pretenzijų, kad kažkieno srovė stipresnė. Galima žaisti ir viena vandens patranka. Kiekvieną kartą suskaičiuojama, kiek kamuoliukų kiekvienam žaidėjui pavyko numušti vienu „užtaisū“. Laimi numušęs daugiausia.

Galima numušinėti kelis raundus. Po kiekvieno žaidėjai atsitraukia dar per vieną žingsnį nuo stalo. Kitas variantas: vandens čiurkšle galima gesinti ant stalo uždegtas žvakes.

RALIS

Žaidimo tikslas.

Nuvairuoti mašinėles į finišą neišlaisčius vandens.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4–6.

Reikia.

Žaislinių mašinėlių, ant kurių būtų galima pastatyti stiklainaites su vandeniu, virvės, pieštukų.

Taisyklės. Prie numeriais pažymėtų žaislinių mašinėlių pririšamos 3–5 m virvelės ir mašinėlės surikiuojamos prie finišo. Ant jų pastatoma po plastikinį puodelį ar stiklainaitę su vandeniu. Automobiliukų vairuotojai gauna kitą virvelės galą, pritvirtintą prie pieštuko. Po komandos „marš!“ žaidėjai skubiai vynioja ant pieštuko virvę, traukdami savo mašinėles į priekį. Labai skubėti negalima, nes trukčiodama mašinėle laisto vandenį. Nugalėtoju tampa tas, kuris neišlaistęs vandens pirmas prisitraukia mašinėlę prie savęs. Šį žaidimą labai smagu žaisti tėčiams su sūnumis.

VARLĖ

Žaidimo tikslas.

Peršokti per kamuolį, atsimušusį nuo sienos.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

3–12.

Reikia.

Kamuolio, sienos.

Taisyklės. Už 3–4 metrų nuo sienos nubrėžiama linija. Už jos vienas paskui kitą susirikiuoja žaidėjai. Pirmasis meta kamuolį į sieną. Kol atšokęs kamuolys nenukrito ant žemės, žaidėjas turi per jį peršokti. Atšokusį kamuolį sugauna antrasis žaidėjas. Pirmasis stoja į eilės galą. Jeigu pirmajam nepavyksta peršokti arba šokdamas liečia jį, turi stotis nugara prie sienos. Žaidžiama tol, kol lieka tik vienas laisvas žaidėjas, o kiti – prie sienos. Laisvasis žaidėjas bando išvaduoti draugus: meta kamuolį pirmam prie sienos stovintčiam žaidėjui, šis sugauna ir sviedžia į sieną sau virš galvos. Prie sienos stovintis gali tyčia gudrauti: apsimesti, kad ketina sviesti stipriai, o meta silpnai ir pan. Laisvas žaidėjas gauda nuo sienos atšokantį kamuolį. Jeigu pagauna, tai stovintis prie sienos lieka „kalėjime“, jeigu nepagauna – „kalinys“ išsivaduoja. Vaduotis galima tris kartus. Toliau vaduotis bando kiti prie sienos stovintys žaidėjai. Žaidžiama, kol visi išsivaduoja.

MAMA, GALIMA?

Žaidimo tikslas.

Pirmam pasiekti „mamą“.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

5 ir daugiau.

Taisyklės. Šiam žaidimui reikia erdvės. Ant žemės nubrėžiama starto vieta. Prie jos sustoja „vaikai“. Vienas žaidėjas – „mama“ – atsitraukia nuo jų per 10–15 žingsnių, nubrėžia liniją ir ant jos atsistojęs nususuka. Prieš žaidžiant susitariama, kaip bus atliekami tam tikri judesiai. „Milžinas“ – didelis žingsnis, „skruzdėlytė“ – mažas žingsniukas ant pirštų galiukų, „skėtis“ – žingsnis ir apsisukimas vietoje, „kiškis“ – šuoliukas į priekį atsitūpus, „varlė“ – šuoliukas atsistojus, „žirafa“ – žingsnis į priekį pritūpus, kai pristačiant koją išsitiesiama ir pasistiebiama ant pirštų galų. Galima prigalvoti ir kitokių žingsnių, svarbu, kad tai būtų pajudėjimas į priekį.

Užsisukusi nuo „vaikų“ „mama“ pradeda skaičiuoti: „Vienas, du, trys, keturi...“ Pirmasis eilėje stovintis žaidėjas pajuda „mamos“ link ir eina tol, kol ši sušunka: „Stop!“ Žaidėjas sustoja ir klausia: „Mama, galima?“ Mama atsako: „Galima.“ Vaikas klausia toliau: „Kiek ir ko?“ Mama atsako, pvz., „penkias skruzdėlytes“ ir atsisukusi žiūri, ar „vaikas“ teisingai atlieka nurodymą. Jeigu ne, gražina jį atgal.

Atlikęs užduotį žaidėjas turi padėkoti mamai. Jei pamiršta tai padaryti, taip pat keliauja atgal. Jeigu pa-

dėkoja, lieka stovėti toje vietoje. Tada mama vėl skaičiuoja užsisukusi, o antrasis žaidėjas eina į priekį. Žaidimas žaidžiamas, kol visi žaidėjai pasiekia „mama“. Laimi pirmas pasiekęs ją, bet neperžengęs linijos. Jei gu atliekant užduotį tenka ją peržengti – jis turi grįžti prie starto linijos. Žaidimas kartojamas, o pirmas pasiekęs „mama“ tampa nauja „mama“.

KAS UŽ NUGAROS?

Žaidimo tikslas.

Pamatyti, kas varžovui ant nugaros.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Du.

Reikia.

Dviejų aiškių paveikslėlių ar nuotraukų, popieriaus, žiogelių.

Taisyklės. Žaidžiama dviese. Ant žemės nubrėžiamas ar kitaip pažymimas ratas, iš kurio negalima išeiti. Žaidėjams prie nugarų prisegamas paveikslėlis ir koks nors dviženklis ar triženklis numeris, pvz., 76, 144. Šokinėdami ant vienos kojos varžovai turi pastebėti, kas ant priešininko nugaros. Pirmas žaidėjas, iššifravęs kitą, sveikinamas su pergale.

COROG-BOMBOG

Žaidimo tikslas.

Įmušti įvartį esant ribotam matomumui.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Du.

Reikia.

2 kartoninių piltuvėlių, 2 medinių kaladėlių ar muilo gabalėlių, 4 kėdžių.

Taisyklės. Tai mongolų žaidimas. Iš anksto iš kartono susukami du dideli piltuvėliai. Siaurasis galas turi būti ne didesnis už monetą, platusis – uždengti veidą. Viename kambario gale pastatomos dvi kėdės nugarėlėmis į sieną 3–4 m atstumu viena nuo kitos. Kitame kambario gale, už 3–4 metrų priešais pirmąsias, pastatoma dar po kėdę – vartus. Žaidėjai atsisėda ant kėdžių. Pasideda po kojomis kaladėles. Po komandos pradėti žaidimą, užsidengia piltuvėliais veidus, kad galėtų matyti tik pro siaurą angą, ir spirdami kaladėles skuba įmušti įvartį tarp kėdės, esančios priekyje, kojų. Vedėjas turi sekti, kad varžovai nenusiimtų piltuvėlių nuo veidų ir nestumtų kaladėlės, nes kitaip žaidimas neturi prasmės. O ji tokia: nuspirtas „kamuolys“ dingsta iš regos lauko ir jį surasti reikia laiko. Laimi pirmasis į vartus įmušęs žaidėjas.

Šį žaidimą galima žaisti ir komandomis. Tuomet skaičiuojama, kuri komanda per tam tikrą laiką įmuša daugiau įvarčių.



SUGAUK KAMUOLIUKĄ

Žaidimo tikslas.

Sugauti puodeliu virve pririštą kamuoliuką.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

40 cm virvelės,
plastikinio
puodelio, teniso
kamuoliuko,
lipnios juostos.

Taisyklės. *Sugauk kamuoliuką* yra senas prancūziškas žaidimas. Paruošiamas puodelis, prie kurio dugno priklijuojamas vienas virvės galiukas. Prie antrojo galiuko pritvirtinamas stalo teniso kamuoliukas. Žaidėjas turi švystelėti kamuoliuką į viršų ir sugauti jį puodeliu. Už kiekvieną sugautą kamuoliuką duodamas taškas. Jeigu bandymas nepavyksta, puodelis pereina kitam žaidėjui. Laimi daugiausiai taškų surinkęs kamuoliuko gaudytojas.

KOMANDINIAI ŽAIDIMAI

Pirmas darbas sugalvojus žaisti komandinį žaidimą – pasiskirstyti komandomis. Vienas iš būdų – leisti komandos narius išsirinkti kapitonams. Jie atsistoja per kokius penkis žingsnius vienas priešais kitą ir eina į priekį statydami vieną pėdą priešais kitą. Vienas žengdamas sako „tip“, kitas – „top“. Tas, kuris susitikęs su varžovu užmina ant jo pėdos, pirmas renkasi sau komandos narį. Ir taip iš eilės išsidalija visus žaidėjus.

RITULYS SU ŠLUOTA

Žaidimo tikslas.

Įmušti įvartį šluota.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8–12.

Reikia.

Dviejų šluotų,
grindų skuduro,
keturių kėdžių.

Taisyklės. Žaidėjai padalijami į dvi komandas. Komandos nariai išsiskaičiuoja ir sustoja tarp dviejų kėdžių – vartų. Vartai turi būti tokio pločio, kiek yra žaidėjų (kad galėtų uždengti). Teisėjas aikštelės viduryje padeda skudurą ir dvi šluotas. Tada iškviečia po pirmąjį abiejų komandų žaidėją. Kai duoda ženklą, ritulininkai čiumpa šluotas ir stengiasi nuginti skudurą į priešininkų vartus, kuriuos atkakliai gina vartininkai. Šie negali naudotis rankomis, bet leidžiama visaip kliudyti puolėjui: statyti kojų užtvaras, užlipti ant šluotos ir pan. Jeigu įmušamas įvartis, skuduras grįžta į aikštelės vidurį ir teisėjas kviečia antrus komandų numerius. Rungtynės baigiamos tada, kai visi puolėjai išbando jėgas. Arba kai vartininkai prisirenka pakankamai mėlynių...

AUKSINIS RAKTELIS

Žaidimo tikslas.

Kaip ir pasakoje apie Pinokį – pirmam nutverti auksinį raktelį.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Raiščių akims užrišti.

Taisyklės. Žaidėjai tampa sukčiais iš pasakos *Pinokis*. Vienas poroje vaidina lapę Alisą, kitas – katiną Bazilijų. Alisa sulenkia vieną koją ir laiko ją ranka, Bazilijus užsiriša akis. Sukčių porelė, padėdama vienas kitam, skuba į finišą „auksinio raktelio“. Pora išsiskirti negali, kaip ir nusiimti raiščio ar eiti keturiomis kojomis. Prizas atitenka darniausiai ir mikliausiai komandai.

AŠTUONKOJŲ LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Tapti greičiausiu „aštuonkoju“.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Vietos lenktyniauti.

Taisyklės. Žaidėjai sustoja poromis, pasisuka vienas į kitą nugaromis ir susikabina per alkūnes. Lenktyniaudami jie jokiū būdu negali paleisti rankų, nes iškris iš žaidimo. Šie aštuonkojai turi kuo greičiau pasiekti kambario galą ir sugrįžti atgal. Yra daug variantų, kaip pagreitinti bėgimą: stiprus vaikas gali užsiversti ant nugaros merginą arba pora gali sutartinai judėti į priekį ir atgal šonu. Laimi, be abejo, greičiausi ir išradingiausi.

GRANDINĖ

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau persiųsti sąvaržėles per rankas.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Sąvaržėlių, teniso kamuoliukų, gilių, kaštonų, akmenukų ar kitų vienodų nedidelių daiktų (tiek, kiek yra žaidžiančių), dviejų kėdžių.

Taisyklės. Žaidėjai suskirstomi į dvi komandas. Komandos sustoja viena prieš kitą. Žaidėjai sukryžiuoja priešais save riešus taip, kad galėtų susikibti dešine ranka su kairiu kaimynu, kaire ranka – su dešiniu. Grandinėlės galuose pastatoma po kėdę. Ant vienos paberiamas tiek daiktų, kiek yra narių abiejose komandose, kita lieka tuščia. Po komandos pirmi abiejų grandinių nariai laisvą ranką paima sąvaržėlę (ar kitą daiktėlį) ir perduoda kitam komandos nariui iš eilės. Daiktas turi keliauti iš vienos rankos į kitą, kol pasiekia tuščią kėdę. Tuo metu imamas antras, trečias ir taip toliau. Žaidėjai negali judėti iš vietos, bet gali lankstytis, sukiotis ar kraipytis kaip tik nori. Taip pat negalima atsikabinti. Jeigu siunčiamas daiktas netyčia nukrinta ant žemės, visa komanda pritūpia jo paimti ir padeda ant pirmos kėdės. Ta komanda, kuri pirma persiųs visus daiktus ant tuščios kėdės, tampa nugalėtoja.

STALO TENISAS SU ŠIAUDELIU

Žaidimo tikslas.

Kuo daugiau kartų perpūsti kamuoliuką į priešininkų pusę.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

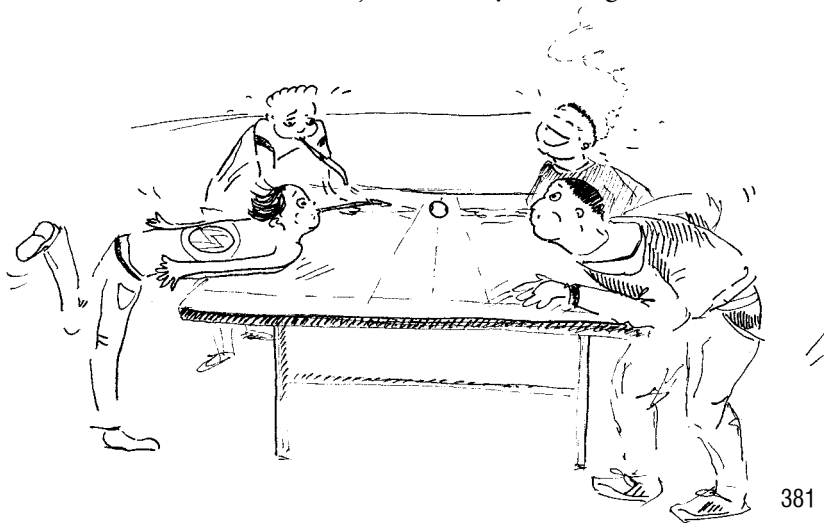
Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Stalo teniso stalo, kamuoliuko, kokteilinių šiaudelių.

Taisyklės. Komandos pasiskirsto žaidėjais ir sustoja savo stalo pusėje su šiaudeliais. Žaidimas panašus kaip tikras stalo tenisas, tik nėra tinklelio ir vietoj rakečių žaidėjai turi pasitelkti savo plaučius. Teniso kamuoliukas pastatomas į vidurį ir žaidėjai pūsdami per šiaudelius turi nuristi jį į priešininkų pusę, o šie ginasi pūsdami kamuoliuką atgal. Už kiekvieną sėkmingą bandymą duodamas taškas. Laimi komanda, pirma surinkusi 20 taškų. Kitas šio stalo teniso variantas yra žaisti be šiaudelių, pučiant kamuoliuką burna (rankas žaidėjai turi laikyti už nugaros).



APELSINO SIUNTIMAS



Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau be rankų persiūsti apelsiną.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Apelsinų.

Taisyklės. Nuo šio nekalto vaisiaus gali prasidėti romantiška draugystė. Kaip? Ogi siunčiant jį be rankų. Žaidėjai (merginos ir vaikinai pramaišiu) pasiskirsto į komandas po 4–6. Pirmasis suspaudžia apelsiną po smakru ir turi perduoti kitam be rankų. Apelsinas keliauja iš žaidėjo žaidėjui, o paskui turi grįžti atgal, pirmajam. Komanda, kuri greičiausiai nusiunčia apelsiną ir jį susigrąžina, tampa nugalėtoja. Jeigu apelsinas nukrenta ant žemės, ta komanda turi pradėti jį siūsti vėl iš naujo.

ŽMONĖS-GYVATĖS



Žaidimo tikslas.

Persirengti drabužius išlaikant kontaktą.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Taisyklės. Žaidėjai sustoja poromis. Geriausiai, jeigu patys pasirenka vienas kitą ar bent jau yra pažįstami, nes teks pasikeisti vienas kito drabužiais. Žaidimo tikslas – pasikeisti vienas kito drabužiais išlaikant kokį nors kontaktą: liečiantis pėdomis, laikantis už rankų ar kitų kūno dalių. Žinoma, apatiniais keistis nebūtina (nors viskas žaidžiančių valioje...). Laimi pora, pirma pasikeitusi drabužiais.

KIAUŠINIO MĒTYMAS

Žaidimo tikslas.

Nesukulti kiaušinio.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Kiaušinių.

Taisyklės. Žaidėjai suskirstomi į dvi komandas. Ant žemės (grindų) 3 metrų atstumu pažymimos dvi linijos. Komandos sustoja viena priešais kitą už tų linijų. Kiekvienos komandos kapitonui (kuris stovi pirmasis) įteikiamas kiaušinis. Po ženklo „pradedam!“ jie turi mesti vienas kitam kiaušinį. Kai tik sviedžia savo kiaušinį, iškart užleidžia vietą antram komandos nariui, kuris privalo sugauti priešininko paleistą kiaušinį viena ranka. Komandų nariai keičiasi tol, kol kurios nors vienos komandos nariai apsieičia. Kai kurios nors komandos kapitonas vėl stoja į priekį ir sėkmingai sugauna kiaušinį, komanda baigia žaidimą ir tampa nugalėtoja. Priklausomai nuo žaidėjų, šį žaidimą galima palengvinti, pvz., vietoj žalio kiaušinio duoti virtą arba mėtyti mažą balionėlį, pripildytą vandens. Estetiniiais sumetimais *Kiaušinio mėtyimą* geriau žaisti lauke, nebent jau sutarėte dėl buto remonto.

KETURKOJĖS LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Trijų žmonių komandai greičiausiai pasiekti finišą.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Komandų po tris žmones.

Reikia.

Tvirtos virvės.

Taisyklės. Tai tradicinio bėgimo trimis kojomis variantas. Tik šį kartą vienu metu bėga ne du, o trys vienos komandos nariai. Viena viduriniojo koja surišama su dešine kairėje stovinčio koja, kita – su kaire dešiniojo kaimyno koja. Lenktynės prasideda! Laimi ta komanda, kuri kaip nors pasiekia finišą pirma. Svarbu, kad virvės liktų sveikos. Žiūrovai, pasiruoškite kameras...



LĒKTUVĒLIAI

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau nuskraidinti savo lėktuvėlių.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Komandos po tris.

Reikia.

Špagato arba kitokios apvalios virvelės, plastikinių puodelių.

Taisyklės. Komandų trejetai gauna po 4–5 metrų virvelės atkarpą ir puodelį. Jie turi išpjauti skylę puodelio dugne, kad pro ją lengvai pralįstų virvelė. Tada perveria virvę per skylę. Du komandos žaidėjai ištempia virvę su puodeliu viename gale, trečiasis pūsdamas turės nuginti „lėktuvėlių“ į kitą virvės galą. Kai visi pasiruošia ir pristumia puodelį prie vieno virvės galo (lėktuvėlis turėtų judėti dugnu į priekį), vedėjas duoda ženklą pradėti. Laimi ta komanda, kurios lėktuvėlis greičiausiai pasiekia kitą virvės galą. Rankomis padėti lėktuvėliui draudžiama!

PAKUOTOJAI

Žaidimo tikslas.

Sutalpinti į degtukų dėžutę kuo daugiau daiktų.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Tiek tuščių degtukų dėžučių, kiek žaidžia porų, įvairių smulkių daiktų.

Taisyklės. Tie, kas niekaip neuždaro lagaminų ruošdamiesi į kelionę, dabar gali gerokai patobulinti savo pakavimo įgūdžius. Žaidėjai susiskirsto poromis ir gauna po tuščią degtukų dėžutę. Jų tikslas – sukišti į ją kuo daugiau visokiausių smulkių daiktų. Vienintelė sąlyga: dėžutėje negali būti dviejų vienodų daiktų, taigi 50 degtukų tikrai netiks. Laimi ta pora, kuriai pavyko prikimšti į mažąjį lagaminėlį daugiausia daiktų. Išardyti šeiminkės karoliai neįskaitomi!

PIRMYN ATGAL

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau perduoti įvairius daiktus komandos nariams.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Keturių kibirų, įvairių daiktų.

Taisyklės. Žaidėjai susiskirsto į dvi komandas ir sustoja šonais į dvi eiles viena priešais kitą. Viename eilės gale stovi po kibirą su įvairiais daiktais. Jų idealiu atveju turėtų būti trigubai daugiau nei komandoje narių. Po komandos „marš!“ pirmas komandos narys paima daiktą iš savo kibiro ir perduoda antram komandos nariui, tas – trečiam ir taip toliau. Kai daiktas pasiekia eilės galą, jis turi sugrįžti atgal, bet šįkart keliauja per rankas už žaidėjų nugarų. Tuo metu kiti daiktai keliaus pro priekį, todėl žaidėjams teks mikliai kaitalioti rankas: tai į priekį, tai atgal. Žaidimas baigiasi, kai kurios nors komandos nariai persiunčia visus daiktus iš pirmojo kibiro į eilės galą ir atgal ir sukrauna į tuščią kibirą. Žaidimą galima palengvinti arba pasunkinti. Jeigu siųsite per rankas vienodus kamuoliukus, bus greičiau, jeigu kuo įvairesnius daiktus – lėčiau. Kad būtų įdomiau, galima parinkti labai neįprastus „siuntinius“, pvz., ledo gabaliuką, sniego gniūžtę, nuluptą bananą, šlapią muilo gabaliuką, storą adatą, žalią kiaušinį, neskaltą kojine, stiklinę su vandeniu, prišnypštą (atseit) nosinę, eglės šakelę ir pan.

LOBIS KOJINĖJE

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau surasti daiktus kojinėje.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Dviejų ilgų kojinių (patartina švarių), įvairių smulkių daiktelių rinkinio.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Kiekviena gauna kojinę su lobiu – sauja smulkių daiktelių. Vedėjas iš anksto būna susirašęs, ką paslėpė kojinėse. Jeigu daiktų rinkinys kojinėse vienodas, užteks vieno sąrašo, jeigu ne – reikės dviejų. Komandų kapitonai, gavę ženklą pradėti, pribėga prie padėtos kojinės ir apčiuopomis bando surasti vedėjo nurodytą daiktą. Tai gali būti įvairūs segtukai, skirtingo dydžio monetos, kaštonai, gilės, dangteliai nuo giros, įvairios formos ir dydžio sagos, pupos, riešutai, sąvaržėlės ir pan. Ištraukti galima tik po vieną daiktą. Jeigu ištraukia teisingą, atiduoda vedėjui ir perduoda kojinę antram komandos nariui. Šis taip pat gauna nurodymą, ko ieškoti. Žaidžiama tol, kol viena kuri komanda pirma ištyrinėja visus kojinės turtais.

RITULYS SU KEPURĖMIS

Žaidimo tikslas.

Įmušti priešininkų komandai kuo daugiau įvarčių nepraradus kepurės.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Tiek kepurėlių, kiek bus žaidžiančių, įvairių daiktų, kuriais galima varytis ritulį.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Aikštelės galuose įsirengia vartus, susiranda kamuoliuką ar kitą apskritą daiktą, kuris atstos ritulį. Vietoj lazdų varo ritulį skėčiais, vaikiškais kastuvėliais, grėbliukais, kilimų muštukais, musmušėmis, vaikiškomis slidėmis ir kitokiais įnagiais. Pagrindinė šio neįprasto ritulio taisyklė – nepamesti savo galvos apdangalo, nes tas, kurio kepurė nukrito, negali varyti ritulio, kol jos neatgauna. Kaip tik todėl dalis žaidėjų ne tiek varo kamuolį, kiek stengiasi numušti priešininkų puolėjų kepurės.



DIDŽIOSIOS LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Pirmam baigti trasą su šluota ir bulve lėkštėje.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Šluotų, lėkščių, bulvių, virvės, kėdžių.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Viename kambario gale pažymimas startas, kitame pastatomos dvi kėdės, kurias reikia pasiekti. Tarp starto ir finišo, per vidurį tarp dviejų kėdžių, maždaug 20–30 cm aukštyje ištempinama virvė. Žaidėjai turės vienas po kito nubėgti iki finišo ir grįžti atgal apsižergę šluotą, kita ranka ant galvos prilaikydami lėkštę su bulve. Pačios bulvės prilaikyti negalima. Jeigu ji nukrenta, toliau judėti galima tik vėl padėjus ją ant lėkštės. Virvę reikia peršokti. Laimi komanda, kurios visi nariai sėkmingai įveikė Didžiųjų lenktynių trasą.

KROKODILŲ LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau pasiekti finišą judant „krokodilu“.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Taisyklės. Žaidėjai pasidalija į dvi vienodas komandas, atsitupia vorele ir susikabina už juosmens arba uždeda rankas priekyje tupinčiam ant pečių. Po ženklo „marš!“ abu „krokodilai“ turi šokuoti į priekį. Jeigu „krokodilas“ „nutrūksta“, atitrūkęs priekis turi susikeisti su galu ir tęsti lenktynes. Laimi „krokodilas“, pirmas pasiekęs finišą.

GRANATA

Žaidimo tikslas.

„Susprogdinti“
priešininkų ko-
mandą.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Kėdžių, pagalvės,
popieriaus, rašymo
priemonių.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Viename kambario gale pastatoma kėdė su pagalve. Komanda surašo ant atskirų popieriaus lapelių priešininkų komandos narių vardus. Tada vieną lapelį su vardu pakiša po pagalve ir iškviečia kurį nors priešininkų komandos narį. Šio tikslas – neatsisėsti ant „granatos“ su savo vardu. Jeigu atsisėda, priešininkų komanda sušunka „pokšt!“ ir „negyvas“ žaidėjas palieka žaidimą. Po to „granatą“ slepia antroji komanda ir taip toliau, kol nebelieka nė vieno kurios nors komandos nario. Šis žaidimas daugiau psichologinis. Labai svarbu stebėti priešininkų komandos veidus, kurie neretai išduoda, kad sėdiesi ant „granatos“. Galima suvaidinti, jog sėdiesi ant kėdės, bet pakilti taip ir neatsisėdęs. „Granata“ sprogstą tik pilnai atsisėdus (ir pakėlus kojas nuo žemės).

PERSIRENGĖLIAI

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau įveikti trasą persirenginėjant.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

2 kėdžių, 2 didelių maišų, 4 naktinių marškinių, 4 naktinių kepuraičių, 4 porų šlepečių.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Komandos nariai sustoja poromis. Pirmos abiejų komandų poros gauna didžiulį maišą su dvejais plačiais naktiniais marškiniais, dviem kepuraitėmis, dviem porom šlepečių. Po komandos „marš!“ žaidėjai skuba prie kambario gale stovinčių kėdžių, pasideda maišą, nusiauna batus, persiauna rastosiomis šlepetėmis, apsivelka marškinius, užsideda kepuraites ir apibėga kėdę. Tada viską vėl nusivelka ir sukišę į maišą grįžta prie starto linijos, kur perduoda maišą kitai komandos porai. Laimi komanda, kurios poros greičiausiai sulaksto, persirengia ir grįžta. Šis žaidimas tiek pat azartiškas, kiek malonus akiai: stebėti, kaip vyrukai laksto su naktinėmis kepuraitėmis, ne kasdien pasitaiko. Beje, naktinius galima pakeisti ir kitokia įdomia apranga, pvz., balerinų sijonėliais, kepuraites – blizgančiomis karūnomis, šlepetes – aukštakulniais. Jeigu žaidžiama per merginų vakarėlį, maiše gali gulėti boksininko trumpikės, bokso pirštinės ir motociklininko šalmas. Universali galėtų būti klouno apranga su rutuliuko formos nosimi arba dryžuotas kalinių kostiumas ir antrankiai.



ARKLIUKAI

Žaidimo tikslas.
Pernešti komandos narius kuo įvairesniais būdais.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
Porinis.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Taisyklės nesudėtingos: žaidėjai turi pernešti savo komandos narius iš vieno kambario galo į kitą. Svarbiausia, kad kiekvienas „arkliukas“ neštų kitaip, nemėgdžiodamas ankstesnio. Patartina „raiteliais“ palikti lengvesnius ir silpnesnius. Kokie nešimo variantai? „Ant kukurių“ (sėdi ant pečių, apžergęs kaklą), ant kupros, kaip kuprinė iš priekio, joti ant nugaros arkliukui ropojant kojomis, nešti raitelį ant rankų, ant klubo (kaip mamos nešioja kūdikius), apversta „kuprinė“ (raitelis žemyn galva, kojom užsikabinęs už pečių) ir t. t.

SERVETĖLĖS KELIONĖ

Žaidimo tikslas.
Persiųsti servetėlę šiaudeliais.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
Porinis.

Reikia.
Kokteilinių šiaudelių, servetėlių.

Taisyklės. Į dvi komandas pasidaliję žaidėjai įsiikiša po šiaudelį į lūpas. Komandos kapitonas priglaudžia prie šiaudelio galo popierinę servetėlę ir pritraukia, kad nenukristų. Tada perduoda kitam eilėje stovinčiam komandos nariui. Tikslas – neleisti servetėlei nukristi, nes teks vėl viską pradėti iš pradžių, ir kuo greičiau nusiųsti į eilės galą. Vienintelis atvejis, kai servetėlę galima liesti ranka – tai keliant ją nuo žemės.

KORTOS DVYNĖS

Žaidimo tikslas.

Surasti kuo daugiau paslėptų kortų.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Dviejų kortų malkų.

Taisyklės. Prieš prasidedant vakarėliui reikia išslapstyti po namus 52 kortas. Neužkiškite taip, kad reiktų atlupinėti linoleumą arba tapetus, palikite išlindusį kamputį. Pasidaliję į dvi komandas žaidėjai kiekvienas gauna po kortą. Tikslas – surasti kitą tokią pačią. Kai suranda ją ir atneša jums, pažymite tašką jo komandai. Tada duodate jam antrą kortą ieškoti. Žaidėjų tikslas – įsidėmėti, kur guli kokias rasta kortas, kad kitą kartą, jeigu tokia pasitaikys, greičiau surastų, arba galėtų pasufleruoti savo komandos nariui. Po dvidešimties minučių skaičiuojami komandų taškai. Laimi daugiau kortų radusi komanda.

PADAVĖJAS

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau patiekti kiaušinį išalkusiai komandai.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Dviejų popierinių lėkščių, dviejų stalo teniso kamuoliukų.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Komandos nariai sustoja viena eile taip, kad tarp jų būtų pakankamas tarpas prabėgti. Vienas komandos narys pasideda lėkštę su kamuoliuku ant delno kaip padavėjas, kitą užkiša už nugaros ir vingiuoja tarp komandos narių sakydamas: „Pusryčiai patiekti.“ Apėjęs visą „staliukų“ virtinę grįžta į jos pradžią ir perduoda lėkštę su „kiaušiniu“ kitam komandos nariui. Jeigu kamuoliukas nurieda nuo lėkštės, žaidėjui tenka pradėti viską iš pradžių. Prilaukyti kamuoliuko rankomis negalima. Komanda, kurios visi nariai pabuvo padavėjais greičiausiai, tampa nugalėtoja.

SEGTUKAI BUTELYJE

Žaidimo tikslas.

Įmesti segtuką į butelį.

Žaidimo tipas.

Mažai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Skalbinių segtukų, plačiakaklių butelių nuo sulčių.

Taisyklės. Žaidžiant šį žaidimą reikia ne tiek tikslumo, kiek sėkmės. Todėl sėkmingai gali žaisti tiek krepšininkai, tiek maži vaikai. Žaidėjai susiskirsto į komandas po keturis. Komanda gauna 12 baltinių segtukų (paprastų) ir butelį. Paeiliui kiekvienas komandos narys atsistoja per kelis centimetrus nuo komandos butelio ir pamėgina sumesti komandos segtukus į butelį iš nosies aukščio. Negalima lankstytis, kojos turi būti suglaustos. Antras komandos žaidėjas bando sumesti tuos segtukus, kurių ankstesnis žaidėjas nepataikė. Trečiasis – antrojo, ketvirtasis – tai, kas liko ant žemės po trečiojo. Tada skaičiuojama, kuri komanda sumetė daugiausia segtukų. Šį žaidimą galima pasunkinti arba palengvinti keičiant butelį. Jeigu visiems labai gerai sekasi, reikia pastatyti butelį siauresniu kakleliu. Vaikai galbūt galėtų mėtyti į žaislinį kibirėlį arba stiklainį.

ŠVILPIKŲ LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Sėkmingai sušvilpti suvalgius sausainį.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Tešlainių (krekerių),
2 kėdžių.

Taisyklės. Vienas žaidėjas paskiriamas teisėju. Kiti žaidėjai, pasiskirstę į dvi komandas, sustoja viename kambario gale į dvi voreles. Pirmieji komandūnariai nubėga prie kambario gale stovinčių kėdžių, kuo greičiau suvalgo sausainį iš lėkštės. Kai jį nuryja, turi pašvilpti. Nebūtina švilpti garsiai ar labai aiškiai, bet tai turi būti švilpimas, o ne švokštimas ar pūstelėjimas. Kai teisėjas sutinka, kad girdėjo švilpimą, žaidėjas lekia pas savo komandą ir sumuša ranka su kitu komandos nariu. Šis vėl bėga prie kėdės ir t. t. Komanda, pirma sėkmingai susidorojusi su šia nelengva užduotimi, tampa nugalėtoja. Jeigu kam šio žaidimo taisyklės skamba keistokai, pamėginkite pašvilpti, kai kitą kartą valgysite tešlainius.

LENKTYNĖS SU OMLETU

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau įveikti trasą su „omletu“.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

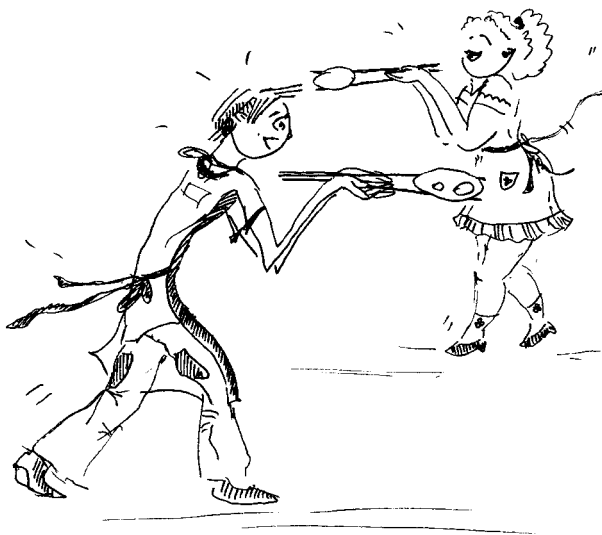
Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

4 maždaug 60 cm pagaliukų,
2 iš popieriaus iškirptų skritulių.

Taisyklės. Žaidėjai pasidalija į dvi komandas, sustoja vorele. Priešais kiekvieną komandą ant grindų padedamas popierinis skritulys – omletas ir dvi lazdelės (keptuvė). Lenktyniautojai stengiasi kuo greičiau pakelti lazdelėmis nuo grindų „omletą“, nubėgti iki kito kambario galo ir atgal. Parbėgę turi padėti „omletą“ ant žemės ir perduoti pagaliukus kitam komandos nariui. Prilaikyti „omletą“ pirštais draudžiama. Kaip netrukus įsitikinsite, ne greitis čia svarbiausia, o kantrybė. Laimės komanda, pirma baigusi varžybas.



PATARLIŲ ŠARADOS

Žaidimo tikslas.

Atspėti, kokia patarlė vaizduojama pantomima.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Popieriaus, rašymo priemonių.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Kiekvienas ant popieriaus lapelio užrašo kokią nors patarlę ir savo vardą. Komandos apsikeičia rašteliais su patarlėmis. Po to paeiliui po vieną žaidėją iš kiekvienos komandos stengiasi pavaizduoti savo draugams patarlę, kurią gavo iš priešininkų. Komandos draugai bando atspėti, kas jo raštelyje. Jeigu komanda atspėja teisingai, pelno tašką, jeigu ne, teisę spėti gauna priešininkai (patarlės autorius padėti negali).

BANANO SIUNTIMAS



Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau perkišti bananą per kelnes.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Bananą.

Taisyklės. Žaidėjai pasirenka poras (vaikinas su mergina). Vaikiniai sustoja kaip reindžeriai, pražergtomis kojomis, įsispėndę rankomis į šonus ir negali jų patraukti, o merginos po komandos „pradėti“ skuba įkišti bananą pro vieną klešnę ir ištraukti pro kitą. Galima atlikti šią subtilią užduotį iš priekio arba iš nugaros, kaip patogiau. Vaikinas padėti merginai negali. Laimi pora, kurios bananas išlenda pro antrą klešnę greičiausiai.

DIDŽIOSIOS PLUNKSNŲ LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Nupūsti savo plunksną ant stalo, stovinčio kitoje kambario pusėje.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 komandos iki 6 žaidėjų.

Reikia.

Keturių plunksnelių, geriau skirtingų spalvų.

Taisyklės. Kambario kampuose pastatomi stalai (arba kėdės, jei neturite). Ant kiekvieno guli po plunksnelę. Žaidėjai susiskirsto į keturias komandas. Komandos tikslas – nupūsti plunksną ant priešais stovinčio stalo, neleidžiant nukristi jai ant grindų. Jei gu taip atsitiktų, komanda su plunksna keliauja prie savo stalo ir pradeda lenktynes iš naujo. Plunksnelė turi būti ore visą laiką. Negalima jos nešti jokia kūno dalimi, nes prasižengusi komanda iškrenta iš žaidimo. Komanda, kuri atlieka užduotį greičiausiai, tampa nugalėtoja.

PUPŲ PERNEŠIMAS

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau šiaudeliais perkelti pupas iš vienos vietos į kitą.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Kokteilinių šiaudelių, pupų, 6 lėkščių.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Dvi lėkštės (po vieną komandai) pastatomos viename kambario gale, kitos dvi – kambario viduryje, penkta ir šešta – kitame kambario gale. Pirmose paberta pupų. Pusė komandos sustoja prie pirmos lėkštės, pusė prie stovinčios viduryje. Pirmi žaidėjai, gavę ženklą pradėti, prisiurbia pupelę prie šiaudelio ir nuneša ją iki kambario viduryje stovinčios lėkštės. Leidžia į ją nukristi. Tada kitas komandos narys, stovėjęs prie lėkštės, prisiurbia pupą šiaudeliu ir perneša į trečią lėkštę kambario gale. Žaidėjai keičiasi. Komanda, kuri per 5 minutes pergabena daugiausia pupų, tampa nugalėtoja.

TIESA AR MELAS

Žaidimo tikslas.

Teisingais spėjimais surinkti daugiausia taškų.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Dviejų kėdžių.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Jos susėda priešinguose kambario galuose viena priešais kitą. Tarp abiejų komandų viena prieš kitą pastatytos dvi kėdės. Viena – teisybės kėdė, kita – melo (galima pažymėti). Vedėjas pasako kokį nors teiginį pirmiems abiejų komandų žaidėjams. Jeigu jie mano, kad teiginys teisingas, bėga atsisėsti ant „teisybės“ kėdės, jeigu laiko melu – ant „melo“ kėdės. Tas, kuris atsisėda teisingai, pelno komandai tašką. Jeigu abu puola prie vienos kėdės, taškas atitenka atsisėdusiam pirmam. Toliau teiginį išgirsta antri komandų žaidėjai ir t. t. Teiginius galima parinkti atsižvelgiant į žaidėjus. Jeigu publika solidi, įdomiausia sugalvoti dviprasmiškus teiginius, pvz., „Bananas yra žolė“ (Bananas kaip augalas yra žolė, bet jos vaisiai taip pat vadinami bananais) arba „Vyšniauskas nemoka groti pianinu“ (Sunkiaatletis Vyšniauskas gal ir nemoka, bet dainininkas Vyšniauskas – taip), kad prieš puolant prie kėdžių būtų apie ką pamąstyti. Jaunesniems užteks pačių paprasčiausių – jiems smagus pats rungtyniavimas.

KŪLGRINDA

Žaidimo tikslas.

Pereiti akmenimis pelkę.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

4 dėžučių nuo batų ar kitokių nedidelių dėžučių.

Taisyklės. Pusė abiejų komandos narių stovi vienoje kambario pusėje, kita pusė – antroje. Pirmas abiejų komandų žaidėjas gauna dvi dėžutes ir pradeda lenktynes. Jis turi pasidėti dėžutę prieky savęs taip, kad galėtų įlipti į ją dešine koja. Antrą dėžutę deda priekyje savęs taip, kad galėtų pastatyti į ją kairę koją. Po to perkėlęs svorį ant kairės kojos atsisuka ir pasiima laisvą dėžutę. Ją vėl stato į priekį. Šitaip dėliodamas „akmenis“, pereina į kitą krantą. Jeigu žaidėjas netyčia ranka ar kokia kita kūno dalimi paliečia žemę, turi pasiimti abi dėžutes ir grįžti į pelkės pradžią. Lai mi komanda, kurios abi komandos pusės persikelia į kitą pelkės krantą greičiausiai. Vietoj batų dėžučių galima naudoti tiesiog iš kartono iškirptus stačiakampius arba skraidančias lėkštes.

10 SKIRTUMŲ

Žaidimo tikslas.

Atrasti, kas buvo pakeista.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Viena komanda minutę apžiūrinėja kambarį (arba jo dalį, kaip sutarsite), tada visi išeina į kitą kambarį. Likusi komanda padaro 10 kokių nors pakeitimų: perstumia vazą, ištraukia kitą laikraštį ant krūvos viršaus, apsuka gėlę, palieka nežymiai pravertą stalčių ar pan. Po dviejų minučių pirmoji komanda grįžta ir turi išvardyti, kas pakeista. Už kiekvieną teisingą spėjimą duodamas taškas, o už neteisingą tašką gauna pakeitimus atlikusi komanda. Vėliau komandos pasikeičia vietomis.

GREIPFRUTŲ LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau nusiųsti greipfrutą per blauzdas.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Dviejų greipfrutų.

Taisyklės. Žaidėjai, pasiskirstę į dvi komandas, sėda dviem eilėmis viena priešais kitą. Vedėjas padeda po greipfrutą ant pirmųjų žaidėjų kulkšnių. Žaidėjų tikslas yra kuo greičiau nuridenti vaisių iki eilės galo naudojantis tik kojomis. Nei rankomis, nei kokia kita kūno dalimi padėti negalima. Jeigu greipfrutas nurieda ant žemės, jį reikia grąžinti į eilės pradžią ir bandyti iš naujo. Laimi sinchroniškiausiai judanti komanda.

KŪDIKIO MAITINIMAS

Žaidimo tikslas.

Pamaitinti
peraugusį kūdikį.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Kūdikio buteliukų,
seilinukų, gėrimų.

Taisyklės. Merginos susėda kambario gale su buteliukais, iki pusės pripildytais koku nors gėrimu (energetiniu arba alkoholiniu, jei žaidžia suaugusieji, limona du – jei vaikai). Vaikiniai laukia kitame kambario gale. Po komandos pradėti jie pribėga prie savo „mamų“, sėdasi joms ant kelių, o šios užriša jiems seilinukus. Tada jie kaip mokėdami greičiau ištraukia gėrimą iš buteliuko. Jie gali laikytis už mamos, bet ne už buteliuko. Kai buteliukas ištuštėja, „mama“ nuriša seilinu ką ir kartu su „kūdikiu“ skuba į finišą. Pirma atbėgusi pora tampa nugalėtoja. Vėliau galima apsikeisti vaidmenimis.



KAMBARINIS REGBIS

Žaidimo tikslas.
Įveikti priešininkų užtvaramą.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
10 ir daugiau.

Reikia.
Virvės arba lipnios juostos.

Taisyklės. Kambario centre ant grindų patiesiama virvė arba priklijuojama lipni skiriamoji juosta (ji turi būti aiškiai matoma, todėl permatoma netiks). Žaidėjai pasiskirsto į dvi apylyges pagal jėgą komandas ir sustoja abipus juostos viena priešais kitą. Po komandos pradėti stumdami, braudamiesi arba traukdami turi atsidurti priešininkų teritorijoje, neleidami to paties padaryti priešininkams. Komanda, kurios visi nariai prasiveržia pro liniją, tampa nugalėtoja. Kad žaidimas būtų teisingas, galite iš karto susitarti, kokius veiksmus daryti draudžiama. Tik dažniausiai susitarimų nepaisoma. Tokiu atveju ginčą išspręstų nepriklausomas teisėjas.

KIENO KOJA?

Žaidimo tikslas.

Pažinti iš pėdų
priešininkų
komandą.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

Nesvarbu.

Reikia.

Užuolaidos ar
kitokios širmos,
popieriaus, rašymo
priemonių.

Taisyklės. Žaidėjai pasidalija į dvi komandas. Viena išeina iš kambario, o kita nusiauna batus, nusi-
mauna kojines, nulupa pleistrus ir visi basi susėda už
širmos. Turi matytis tik plika pėda ir blauzda. Prieši-
ninkų komanda grįžusi apžiūri kojas ir nusprendžia,
kuri kieno. Atsakymus surašo ant popieriaus lapo.
Kojas čiupinėti galima, bet draudžiama kutenti, nes
taip asmenybę gali išduoti juokas. Vėliau komandos
apsikeičia vaidmenimis. Ta komanda, kuri pažino iš
kojų daugiau priešininkų komandos, laimi.

Panašų išbandymą galima pasiūlyti jaunikiui per
vestuves. Jis pagal koją turi atrinkti savo nuotaką iš
pamergių ir svočios pulko. Ką daryti, jeigu nepažįs-
ta? Jaunųjų ilgai nekankinti prie vestuvių stalo ir kuo
greičiau siųsti pirmai nakčiai.

SMALIŽIŲ LENKTYNĖS



Žaidimo tikslas.

Greičiausiai nulaižyti grietinėlę nuo komandos narių kūnų.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

10 ir daugiau.

Reikia.

Plaktos grietinėlės (tinka ir purškiamą), šaukštelių, kėdžių.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Komandos susėda ant kėdžių. Vienas žaidėjas iš abiejų komandų prieina prie kiekvieno savo komandos nario ir užpurškia arba uždeda po šaukštelį grietinėlės ant kokios nors nuogos jo kūno dalies. Kaskart reikia rinktis vis kitą vietą, pvz., plaštaką, petį, skruostą, kaklą, nosį, kelį. Visus pasaldinęs pirmasis narys skubiai grįžta į pradžią ir iš eilės nulaižo grietinėlę nuo komandos draugų. Atlikęs užduotį sėdasi į pirmą kėdę, perdavęs antram komandos nariui grietinėlę. Viskas kartojama iš naujo, kol visi komandos nariai prisiragauja grietinėlės nuo draugų kūnų. Ta komanda, kuri mikliausiai susidorojo su šia užduotimi, skelbiama nugalėtoja. Grietinėlę galima pakeisti skystu šokoladu arba uogiene, pagal skonį. Kadangi po šio žaidimo neišvengiamai visi žaidėjai – ir aplinka – limpa, geriau žaisti lauke arba ten, kur nesunku nuvalyti.

KARŠTA BULVĖ

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau nusiųsti „karštą bulvę“ į eilės galą.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Reikia.

Šaukštų, dviejų stalo teniso kamuoliukų.

Taisyklės. Dvi komandos po lygiai žaidėjų sustoja į dvi eiles. Kiekvienas žaidėjas įsikandęs po šaukštą. Perdavinėdami iš vieno šaukšto į kitą žaidėjai siunčia stalo teniso kamuoliuką be rankų. Jeigu kamuoliukas nukrenta ant žemės, tenka pradėti siųsti jį iš pradžių. Pirma komanda, nusiuntusi „karštą bulvę“ iš vieno eilės galo į kitą, tampa nugalėtoja. Jeigu žaidėjų mažai, galima „bulvę“ nusiųsti ir vėl parsisiųsti, o tada žiūrėti, kam pavyko greičiau.

PABAISŲ KŪRĖJAI

Žaidimo tikslas.

Komandos varžosi kurdamos „pabaisas“ vien tik iš rankų ir kojų.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

12 ir daugiau.

Taisyklės. Žaidžia komandos po 6 ir daugiau narių. Kiekviena turės sukurti „pabaisą“ su tam tikru rankų ir kojų, kurios lies žemę, skaičiumi. Jeigu žaidžia po šešis komandoje, vedėjas praneša, pvz.: „12 kojų ir 6 rankos“. Kiekviena komanda per minutę turi suformuoti „pabaisą“. Toliau rankų ir kojų skaičius mažinamas. Tarkim, prašoma padaryti „pabaisą“ su 8 rankomis ir 8 kojomis. Dar vėliau – 4 kojomis ir 12 rankų! Kūrybiškumui ribų nėra.

ŽIEDO SIUNTIMAS

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau šiaudeliais persiųsti žiedą.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Reikia.

Po kokteilinį šiaudelį kiekvienam žaidėjui, dviejų žiedų.

Taisyklės. Į dvi komandas susiskirstę žaidėjai susėda eilėmis vieni prieš kitus. Dantyse laiko sukandę šiaudelį, rankos – už nugaros. Pirmiems abiejų komandų žaidėjams ant šiaudo galo užmaunamas žiedelis, kurį jie be rankų turi perduoti antram komandos nariui, ir taip toliau. Kai žiedas nukeliauja iki eilės galo, paskutinis žaidėjas atbėga į priekį ir visi persilenka per vieną vietą. Nugali ta komanda, kuri pirma vėl susėda į savo vietas su žiedu pas pirmąjį žaidėją. Jeigu žiedas nukrenta ant žemės, jį reikia pakelti ne rankomis, o šiaudeliu!

PERDUOK BUTELĮ



Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau
kojomis persiųsti
butelį.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

10 ir daugiau.

Reikia.

Dviejų tuščių
butelių.

Taisyklės. Šį žaidimą tradiciškai žaidžia vestuvių pulkas, bet jį galima žaisti bet kokiame vakarėlyje, kur rasti tuščių butelių ne problema. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas ir sustoja į dvi eiles viena priešais kitą. Visų rankos už nugaros. Tušti buteliai pastatomi priešais pirmuosius komandų žaidėjus. Jie turi pritūpti, suspausti keliais butelį už kaklelio ir perduoti kitam komandos nariui. Butelis keliauja iš vieno tarpkojo į kitą. Jeigu netyčia išsprūsta, turi būti pakeliamas keliais. Laimi komanda, greičiausiai baigusi šią estafetę. Daugiausia juoko ir rūpesčių butelio siuntimas kelia merginoms labai ilgais ar, atvirkščiai, itin trumpais sijonėliais.

MUMIJOS

Žaidimo tikslas.

Padaryti kuo tikroviškesnę mumiją iš tualetinio popieriaus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Tualetinio popieriaus ritinėlių.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto poromis (vaikinas ir mergina). Po signalo mergina gauna tualetinio popieriaus ritinėlių ir per tris minutes turi paversti vaikiną egiptietiška mumija. Laimi ta pora, kurios mumija tikroviškiausia.

DRABUŽIŲ GRANDINĖ

Žaidimo tikslas.

Surišti ilgiausią grandinę iš drabužių.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į komandas po keturis žaidėjus. Kiekviena grupė turi surišti kuo ilgesnę grandinę iš daiktų, kuriuos turi ant savęs. Joje gali būti diržai, batų raišteliai, marškiniai, paltai, kojinės, grandinėlės, kaklaryšiai ir t. t. Į grandinę gali įsijungti ir žmonės. Po penkių minučių grandinės lyginamos ir ilgiausios gamintojai tampa nugalėtojais. Minties, kad galima išardyti megztinį ar šaliką, nesiūlykite...

TRAUKINUKAS

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau apsukti „traukinuku“ kelis ratus, nenuvertus jo nuo bėgių.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

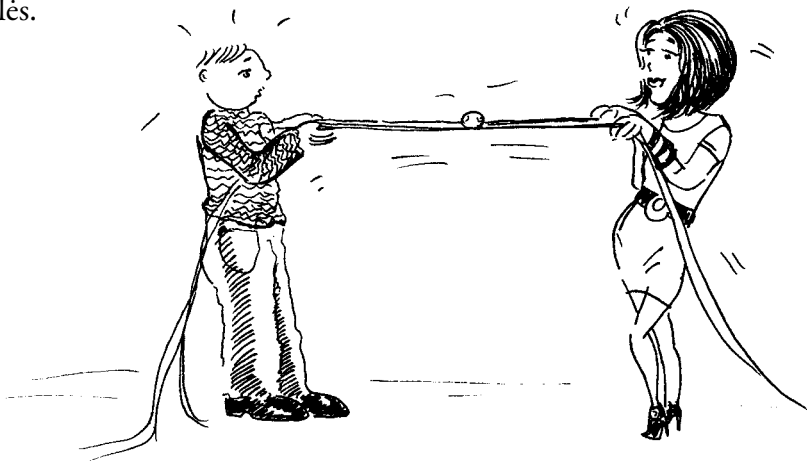
Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Tiek stalo teniso kamuoliukų, kiek porų, virvelės.

Taisyklės. Kiekviena žaidėjų pora gauna po kamuoliuką ir dvi vienodo ilgio virveles (apie pusantro metro). Žaidėjai ištempia virveles ir laikydami už galų suglaudžia, padarydami savotiškus bėgius kamuoliukui. Vedėjas arba patys žaidėjai po komandos pradėti viename gale uždeda kamuoliuką ant „bėgių“. Keisdami virvelių kampą žaidėjai turi nuristi kamuoliuką į kitą galą, po to atgal ir taip iš viso šešis kartus. Svarbu per daug neskubėti, kad kamuoliukas nenušoktų ant žemės, nes tada teks pradėti iš naujo. Pirma komanda, kuri sėkmingai nupuškuoja 6 reisus, tampa nugalėtoja.



MAZGAI

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau užrišti ir atrišti mazgus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

2 maždaug metro ilgio virvagalių, pirštinių (geriau statybininkų ar sodininkų).

Taisyklės. Tai labai linksmas ir nesudėtingas žaidimas. Į dvi komandas pasidaliję žaidėjai sustoja į dvi eiles. Komandų kapitonai gauna virvę ir po komandos „marš!“ užriša mazgą. Tada perduoda virvę kitam komandos nariui. Virvė siunčiama per rankas vis užrišant mazgą. Kai pasiekia eilės galą, paskutinis žaidėjas skubiai atneša ją kapitonui ir tas turi atrišti vieną mazgą. Kiekvienas kitas žaidėjas taip pat turi atrišti po mazgą. Pirma komanda, kuri sėkmingai atlieka abi šias užduotis, laimi. Būtų visai paprasta, jeigu viso žaidimo metu nereikėtų mūvėti gerokai per didelių ar nepatogių pirštinių...

SĄVARŽELIŲ GRANDINĖLĖ

Žaidimo tikslas.

Sunerti ir išardyti grandinėle iš sąvaržėlių.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Sąvaržėlių, kėdžių.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas ir susėda ant kėdžių į dvi eiles viena priešais kitą. Kiekvienas už nugaros laiko po sąvaržėlę. Po komandos pradėti pirmasis žaidėjas perduoda už nugaros savo sąvaržėlę kaimynui, šis turi nematydamas užnerti ją ant savosios ir perduoti trečiam. Sąvaržėlių grandinėle ilgėja, kol pasiekia eilės galą. Tada paskutinis žaidėjas turi suspausti sąvaržėlių grandinėle alkūnėmis ir persiųsti eile atgal. Kai žaidėjai persiunčia alkūnėmis sąvaržėlių grandinėle pirmajam žaidėjui, šis vėl už nugaros nusikabina vieną sąvaržėlę ir siunčia gandinę toliau komandai. Estafetę laimi komanda, kurios nariai greičiausiai suneria ir vėl išsidalija po sąvaržėlę.

UŽPŪSK ŽVAKĘ

Žaidimo tikslas.

Nematant užpūsti savo žvakę.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Žvakių, raiščių akims užrišti, stalo.

Taisyklės. Kambario viduryje ant stalo pastatomos dvi uždegtos žvakės maždaug 40 cm atstumu viena nuo kitos. Priešinguose kambario kampuose sustoja priešininkų komandos. Pirmiems žaidėjams užrišamos akys. Jie turi priėti prie stalo ir užpūsti tik savo žvakę (tą, kuri jiems iš dešinės). Jeigu užpučia priešininkų, taškas pereina kitai komandai. Kiti komandos nariai gali padėti pūtėjui nuorodomis: „Kairiau!“, „Dešiniau!“, „Žemiau!“, „Aukščiau!“, „Pūsk!“ Žvakę pūsti eina visi komandos žaidėjai iš eilės. Laimi ta komanda, kuri surenka daugiau taškų. Kad žaidėjai nenusiviltų, prie žvakių lieka stovėti po vieną komandos narį, kuris ir uždega jas iš naujo.

AUTOBUSAS

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau sudėti laikraščio puslapius teisinga tvarka.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Dviejų vienodų laikraščių, kėdžių.

Taisyklės. Šį žaidimą žaisti taip pat lengva, kaip skaityti laikraštį rytiniame autobuse važiuojant į darbą. Bet pamėginti visada galima. Taigi dvi komandos (po lygiai narių) susėda ant kėdžių viena prieš kitą surėmusios kelius. Abi gauna po tokį patį laikraštį, kurio puslapiai beviltiškai sumaišyti. Laimi ta komanda, kuri greičiausiai sudėlioja puslapius iš eilės. Kad sąlygos visiems būtų vienodos, eilių galiniams iš šonų prisėda po nežaidžiantį žmogų.

EUREKA

Žaidimo tikslas.

Surasti savo partnerį greičiau už kitus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Raiščių akims užrišti.

Taisyklės. Žaidėjai sustoja poromis užsirišę akis. Poros varžysis tarpusavyje. Partneriai stovi atsisukę veidais vienas į kitą, ištiesę rankas liečiasi delnais. Po komandos pradėti visi sukasi apie savo ašį penkis kartus, o tada grįžta į pradinę poziciją. Laimi pora, pirma suglaudusi delnus. Linksmas reginys žiūrovams!

DIREKTORIAI IR SEKRETORĖS

Žaidimo tikslas.

Per triukšmą išgirsti diktuojamą tekstą.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Laikraščio iškarpa, rašymo priemonių, popieriaus, stalo.

Taisyklės. Pusė žaidžiančių tampa direktoriais, kita pusė – sekretorėmis. Kiekvienas direktorius pasirenka sau sekretorę ir sėdasi už stalo. Sekretorės sėdasi iš kitos stalo pusės, bet ne prieš savo direktorių, o visai kitur (kuo labiau išsimaišys, tuo smagiau). Direktoriai gauna skirtingas laikraščių iškarpas ir turi jas padiktuoti savo kruopščioms sekretorėms, pasiruošusioms rašyti. Tikslas – kuo greičiau padiktuoti savo tekstą. Todėl triukšmas pamažu auga, kol sekretorės pradeda nebesuprasti, ką turi užrašyti. Kad būtų dar smagiau, per vidurį užduoties įjunkite žinių radiją. Kai baigsite, palyginkite sekretorių užrašus su originaliu straipsniu. Smagaus juoko!

ŽIRNIUKŲ SIURBIMAS

Žaidimo tikslas.

Išsiurbti kuo daugiau saldainiukų kokteiliniu šiaudeliu.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Kokteilinių šiaudelių, dubens, smulkių saldainiukų-žirniukų (tinka „Jūros akmenėliai“, „Smarties“ ir pan.).

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į komandas po tris ar daugiau, pasiima po šiaudelį. Į vieną dubenį pripilama saldainiukų. Po komandos „marš!“ komandos turi išsiurbti kuo daugiau saldainiukų. Daugiausiai išsiurbusi komanda laimi.

NOSIŲ ESTAFETĖ

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau nosimis persiųsti degtukų dėžutę.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Dviejų degtukų dėžučių.

Taisyklės. Šis žaidimas paprastas kaip dukart du. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas ir sustoja į dvi eiles viena priešais kitą. Degtukų dėžučių stalčiukas su degtukais ištraukiamas ir paliekamas ramybėje, o tai, kas liko, užmaunama pirmiesiems komandų žaidėjams ant nosių (štai kur ilga nosis pagaliau yra privalumas!). Degtukų dėžutė keliauja per žaidėjų nosis (rankomis padėti negalima). Jeigu netyčia nukrenta, ta komanda turi pradėti viską iš naujo. Nugali komanda, kuri ne nosį krapšto, o nosimi dirba.

VIŠTA

Žaidimo tikslas.

Padėti kiaušinį ant žemės.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Kiaušinių.

Taisyklės. Vyras ir moteris atsistoja nugaromis vienas į kitą. Tarp jų nugarų ar šiek tiek žemiau yra kiaušinis. Šios „vištos“ uždavinys padėti kiaušinį ant žemės sveiką. Pora, kuriai tai pavyksta, tampa nugalėtoja. Užduoties sudėtingumas priklauso nuo to, ar kiaušiniai virti, ar žali. Vietoje kiaušinių galima „dėti“ nedidelius guminius kamuoliukus. Šiuo atveju „višta“ turi padėti „kiaušinį“ taip, kad jis nenuriedėtų.

VESTUVINĖ SUKNELĖ

Žaidimo tikslas.

Sukurti vestuvinį drabužį iš tualetinio popieriaus.

Žaidimo tipas.

Pasyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Balto tualetinio popieriaus, geriau neperforuoto, vientiso.

Taisyklės. Suskirstykite žaidėjus į komandas po du ar tris. Kiekviena komanda išsirenka vestuvinę suknelę demonstruosiantį modelį. Kiti komandos nariai turės sukurti ir pristatyti iš tualetinio popieriaus sukurtą vestuvinę suknelę. Jeigu žaidžiama per mergvakarį, tegu būsimoji nuotaka išsirenka jai gražiausią suknelę. Jeigu ne, konkurso nugalėtojas renkamas balsavimu. Beje, viena amerikietė išgarsėjo tuo, kad iš tiesų tekėjo apsirengusi suknele iš tualetinio popieriaus.



VANDENS LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Perpilti vandenį iš dubens į stiklinę šaukštu.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Dviejų indų vandeniui, keturių kėdžių, dviejų tuščių stiklinių ir 2 šaukštų.

Taisyklės. Žaidėjai susiskirsto į dvi komandas. Komandos kapitonai gauna po šaukštą. Ant kėdžių abiem komandoms pastatoma po dubenį su vandeniu. Už kelių žingsnių pastatoma po antrą kėdę su tuščia stikline. Po švilpuko varžovai skuba pripildyti savo stiklinę vandeniu, naudodamiesi tik šaukštais. Kai vienas komandos žaidėjas pripildo, toliau pildo antras ir t. t. Jeigu norite padidinti žaidimo tempą, pilkite vandenį ne į stiklines, o į taureles.

GEROS IR BLOGOS DVASIOS

Žaidimo tikslas.

Persitempti į savo pusę kuo daugiau dvasių.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Virvės arba kreidos ribai pažymėti.

Taisyklės. Šį tajų žaidimą galima žaisti tiek namie, tiek lauke, ypač smagu ant smėlio, paplūdimyje. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas – gerųjų ir blogųjų dvasių. Komandos sustoja priešingose linijos pusėse. Po ženklo pradėti, visi žaidėjai bando nutverti kurį nors varžovą ir nusitempti į savo lauką. „Gerosios dvasios“ gali viena kitai padėti, blogosios turi nusitempti varžovus pačios, nepadedamos kitų komandos draugų. Kai žaidėjas visu kūnu atsiduria priešininkų komandos lauke, jis pereina į jų pusę. Žaidimas baigiasi, kai nugali vienos arba kitos dvasios. Dar galima žaisti šiek tiek kitaip: pertemptos į varžovų stovyklą „dvasios“ išnyksta – pasitraukia iš žaidimo.

KABADI

Žaidimo tikslas.

Išmušti priešininkų komandos žaidėjus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

16 ir daugiau.

Reikia.

Erdvės bėgioti, kreidos arba pagaliuko laukui nubrėžti.

Taisyklės. Šis žaidimas labai populiarus Rytuose – Japonijoje, Indijoje, Tailande, Nepale, Malaizijoje. Sudaromos dvi komandos. Pagal žaidžiančių skaičių nubrėžiamas laukas. Puolėjai atsistoja už lauko ribų, gynėjai – viduje. Vienas puolėjas įbėga į žaidimo lauką ir turi paliesti kuo daugiau gynėjų nekvėpuodamas. Kad būtų lengviau, jis visą laiką kartoja žodį „kabadi“. Jeigu įkvepia oro, iškrenta iš žaidimo ir komandos susikeičia vietomis. Jeigu pavyksta išbėgti iš lauko nekvėpavus, visi gynėjai, kuriuos jis palietė, pašalinami. Tačiau gynėjai nėra jau tokie bejėgiai. Jeigu kuris nors gynėjas paliečia dar neperžengusį lauko linijos puolėją, šis „miršta“ ir pasitraukia iš žaidimo, o komandos susikeičia vietomis. Pasikeitus vaidmenimis „mirę“ žaidėjai negrįžta! Arba grįžta po lygiai abiejų komandų „mirusių“ žaidėjų. Žaidžiama tol, kol vienoje kurioje komandoje nebelieka žaidėjų.

TUNELIS

Žaidimo tikslas.
Užrištomis akimis
persiūsti balioną
tarp kojų.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
Porinis.

Reikia.
Raiščių akims
užrišti, balionų.

Taisyklės. Dauguma žaidimų su balionais yra labai smagūs ir mėgstami tiek vaikų, tiek suaugusių. Štai dar vienas iš jų. Žaidėjai pasiskirsto komandomis ir sustoję į dvi eiles užsiriša akis. Jiems reikia pražergti kojas ir pasilenkti – balionas kelias pro kojų tunelį. Pirmi abiejų komandų žaidėjai gauna po pripūstą balioną, kurį turi pro savo kojas perduoti kitam. Šitaip perdavinėja tol, kol pasiekia eilės galą. Pirma komanda, prakišusi balioną pro paskutinių kojų tarpą, tampa nugalėtoja.

PERRISK KAMUOLIUKĄ

Žaidimo tikslas.
Perristi kamuoliuką
iš rankovės į rankovę.

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
Porinis.

Reikia.
Stalo teniso
kamuoliukų.

Taisyklės. Tai suaugusių (ar tokiais save laikančių) žaidimas. Varžosi iškart kelios poros. Po komandos „pradėti“ vyrai ridena kamuoliuką iš vienos moters rankovės į kitą. Įspūdingiausia kamuoliuko kelionė, jei moteris vilki golfą. Vėliau moterys varo kamuoliuką iš vienos vyro klešnės į kitą.

LENKTYNĖS SU VATOS GUMULIUKAIS

Žaidimo tikslas.

Užrištomis akimis pernešti iš vieno indo į kitą kuo daugiau vatos gumuliukų.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Keturių indų, vatos rutuliukų (pirktų ar padarytų), šaukštų, raiščių akims užrišti.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas.

Po vieną narį iš kiekvienos komandos stoja prie stalo užrištomis akimis ir pasiima po šaukštą. Priešais kiekvieną žaidėją pastatomi du indai: indas su 20 vatos gumuliukų ir tuščias indas. Po komandos pradėti žaidėjai turi perkelti kuo daugiau vatos gumuliukų į tuščią indą per minutę laiko (ar pusę minutės, kaip nutarsite). Smagumas tas, kad vatos gumuliukai beveik nieko nesveria, todėl užrištomis akimis nežinai, pasėmei ką nors ar ne. Laimi komanda, kurios nariai perkėlė daugiau kamuoliukų.

LENKTYNĖS SU SEGTUKAIS

Žaidimo tikslas.

Komandos varžosi, kuri greičiau sumes segtukus į puodelį keliais.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Skalbinių segtukų (tiek, kiek žaidėjų),
2 puodukų.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Pažymima starto ir finišo linija (tarp jų turėtų būti apie 3 m tarpas). Ant finišo linijos abiem komandoms pastatoma po didelį puodelį (geriausiai tinka sultinio puodelis). Žaidėjai suspaudžia skalbinių segtuką ke-liais ir vienas po kito tursena prie puodelio. Ten turi įmesti segtuką į puodelį be rankų ir sugrįžti atgal. Tada bėga kitas komandos narys. Nukritęs ant žemės segtukas paliekamas gulėti. Komanda, kuri sumetė daugiausia segtukų į puodelį, tampa nugalėtoja.

PATINTERO

Žaidimo tikslas.

Įveikti lauką ir grįžti sveikam.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

12–20.

Reikia.

Priemonės brėžti ant žemės linijas.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi vienodas komandas. Ant žemės nubrėžiamas 5–6 metrų stačiakampis, padalytas į keturias lygias dalis (jeigu žaidžia po 6 žaidėjus), arba į šešias, jeigu žaidėjų daugiau. Viena linija vertikali. Puolėjai sustoja aikštės gale. Gynėjų komandos nariai stoja ant linijų, nubrėžtų žaidimo lauke. Po ženklo pradėti žaidimą puolėjai įbėga į lauką stengdamiesi, kad gynėjai jų nepaliestų. Gynėjai gali judėti tiktai savo linijomis. Puolėjų tikslas – prasmukti pro gynėjus nepaliestiems. Jeigu prabėgantį puolėją paliečia gynėjas, komandos susikeičia vietomis. Vos tik kuris nors puolėjas prabėga pro pirmą ir antrą liniją ir kerta 3, apsisuka ir grįžta atgal, puolėjų komanda gauna tašką. Nugalėtoju tampa ta komanda, kuri surenka tris taškus. Pralošusieji turi ant nugarų pernešti varžovus per aikštelę ir atgal.

3	
2	
1	

TRIKOJĒS LENKTYNĒS

Žaidimo tikslas.

Lenktynēs, kur gauni porininka, maišā ir trečią koją!

Žaidimo tips.

Aktyvus.

Žaidēju skaičius.

Porinis, 4 ir daugiau.

Reikia.

Maišų (tinka ir pagalvių užvalkalai, ir šiukšlių maišai).

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Kiekviena pora gauna po maišą, į kurį turi įkišti po koją (vienas kairę, kitas dešinę). Ištraukti jos lenktynių metu negalima. Žaidėjų poros skuba prie finišo linijos, apsisuka ir grįžta atgal. Laimi komanda, kurios poros greičiausiai įveikia trasą. Kaip bėgti, kiekviena pora sugalvoja pati. Galbūt kaip nors prisiriša maišą prie kojos, galbūt bėga pasilaikydami maišą rankomis.

SURIŠTA RANKA

Žaidimo tikslas.

Patekti į apskritimą padedant komandai.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8–16.

Reikia.

Pagaliuko arba kreidos apskritimui nubrėžti.

Taisyklės. Sudaromos dvi komandos: puolėjų ir gynėjų. Ant žemės nubrėžiamas apskritimas. Visi žaidėjai šokinėja ant vienos kojos, laikydami sulenktą koją ranka. Puolėjų komandos kapitonas, padedamas draugų, turi patekti į apskritimą. Gynėjai stengiasi jo ten neleisti. Visi siekia, kad varžovai paliestų žemę abiem kojomis, nes tada žaidėjas iškrenta iš žaidimo. Jeigu puolėjams pavyksta pasiekti tikslą, jie ir antrame raunde bus puolėjais, jeigu ne, komandos pasikeičia vietomis.

BALIONO TINKLINIS

Žaidimo tikslas.

Permesti balioną per priešininkų užtvarą.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Reikia.

2 pripūstų balionų.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi lygias komandas. Sustoja į dvi eiles vieni priešais kitus. Kiekviena komanda gauna po skirtingos spalvos pripūstą balioną. Po komandos pradėti žaidėjai stengiasi permušti savo balioną per varžovų eilę. Jeigu pavyksta ir balionas pasiekia žemę, įskaitomas įvartis. Komanda, pirma surinkusi sutartą skaičių įvarčių, tampa nugalėtoja.

NEGYVENAMA SALA

Žaidimo tikslas.

Kuo ilgiau išsilaikyti saloje per potvynį.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Didelių popieriaus lapų arba laikraščių.

Taisyklės. Kviečiamos poros. Kiekviena gauna po negyvenamą salelę – ant grindų patiestą popieriaus arba laikraščio lapą. Vedėjas praneša, kad prasideda potvynis. Vanduo semia salelę, lieka tik pusė jos (poros perlenkia savo lapą per pusę ir stengiasi ant jo išstovėti). Vanduo vis kyla, salelė mažėja... Laimi ta pora, kuri ilgiausiai lieka „nesušlapusi“. Paskutinis vaizdelis turėtų atrodyti maždaug taip: vaikinai stovi kaip baleto artistas ant vieno piršto, laikydamas ant rankų merginą. Arba atvirkščiai...



DĒLIONĒ

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau sudėti dėlionę ir atspėti, kas joje pavaizduota.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Komandos po 3 ir daugiau.

Reikia.

Vandens, šiaudelių, stiklainių, 2 nuotraukų, klijų, popieriaus.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Pripilama tiek stiklainių vandens, kiek yra žaidžiančių. Kiekvienas gauna po šiaudelį. Nuotraukos sukarpomos į 20–30 dalių ir užverčiamos. Kiekviena dėlionės dalis sunumeruojama. Ant popieriaus lapo pažymimos nuotraukų detalių vietos, jos taip pat sunumeruojamos, kad žinotumėte, kur klijuoti. Po komandos pradėti, pirmieji žaidėjai šiaudeliu išgeria vandens stiklainatę ir pasako kokį nors skaičių. Vedėjas atrenka tokiu skaičiumi pažymėtą dėlionės detalę ir priklijuoja ją prie popieriaus lapo. Komandai 10 sekundžių leidžiama pagalvoti, ką mato nuotraukoje. Jeigu neatspėja, antras komandos žaidėjas išgeria per šiaudelį vandenį ir sako kitą numerį. Pirmą komanda, kuri atspėja, kas yra nuotraukoje, tampa nugalėtoja.

LEDUKŲ LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau dantų krapštukais perkelti ledo kubelius į kitą indą.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Ledo kubelių,
dantų krapštukų,
indų.

Taisyklės. Sudaromos dvi komandos po lygiai narių. Ant žemės pažymimos starto ir finišo linijos. Komandos sustoja vorele prie starto linijos. Pirmieji komandų nariai gauna po du dantų krapštukus. Kiekviena komanda turi po du indus: vieną su ledo kubeliais (po vieną kiekvienam nariui), kitą tuščią. Po komandos „marš!“ kiekvienas žaidėjas stengiasi paimti leduką dantų krapštukais ir nunešęs įmesti į dubenį prie finišo linijos. Įmetęs bėga atgal ir perduoda krapštukus kitam komandos draugui. Laimi komanda, kuri greičiausiai nuneša kubelius. Jeigu ledukas nukrenta ant žemės, jį pakelti galima tik dantų krapštukais!

LEDŲ VALGYMAS

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau suvalgyti ledus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Ledų, šaukštų, indelių ledams, raiščių akims užrišti.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto poromis, vaikas su mergina. Vaikinams užrišamos akys. Jie išsirikiuoja kambario gale. Priešingame kambario gale stoja merginos su ledų indeliais ir šaukštais. Jos turi be rankų, laikydamos šaukštą dantyse, pakabinti ledų ir nubėgusios sumaitinti savo išrinktajam. Šis taip pat negali padėti jai rankomis. Ta pora, kuri greičiausiai iškabina savo ledus, laimi šį žaidimą.

ŠIMTAKOJIS

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau pasiekti finišą nepametus kamuoliukų.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

10 ir daugiau.

Reikia.

Nedidelių kamuoliukų.

Taisyklės. Pažymimos starto ir finišo linijos. Grupė padalijama į dvi komandas. Geriau, kad vyrų ir moterų būtų po lygiai. Žaidėjai sustoja prie finišo linijos vorele (vyras, moteris, vyras, moteris), laikydami suspaudę nugaromis ir krūtinėmis kamuoliukus. Po signalo „šimtakovai“ pasileidžia finišo link, stengdamiesi nepamesti nė vieno kamuoliuko. Ta komanda, kuri pameta, turi sustoti, suspausti jį vėl ir tęsti bėgimą. Laimi greičiausias „šimtakojis“.

BALIONŲ SPROGDINIMAS



Žaidimo tikslas.

Susprogdinti balionus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis, 6 ir daugiau.

Reikia.

Tiek balionų, kiek yra žaidėjų porų.

Taisyklės. Žaidėjai sustoja poromis. Šios susiri-
kiuoja į vieną liniją. Žaidėjai stovi nugaromis vienas
į kitą ir laiko prispaudę balioną. Po ženkle pradėti jie
turi spausdamiesi vienas prie kito susprogdinti ba-
lioną. Laimi pora, kurios balionas sprogsta pirmasis.
Žaidžiama tol, kol nelieka nė vieno sveiko baliono.

VIKŠRELIŲ LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Įveikti trasą su kliūtimis.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

10 ir daugiau.

Reikia.

Įvairių kliūčių, erdvės, raiščių akims užrišti.

Taisyklės. Geriausia šias lenktynes surengti lauke.
Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Žaidėjai suformuoja
„vikšrelį“, uždėdami vienas kitam ant pečių rankas. Prie-
kiniai komandos žaidėjai stovi prie finišo linijos užrišto-
mis akimis, mato tik paskutinis voroje. Jis ir turės nuvesti
„vikšrelį“ į finišą, duodamas komandas „dešinèn!“ „kai-
rèn!“ „pirmyn!“ „atgal!“ Po komandos „marš!“ „vikšre-
liai“ stengiasi kuo greičiau įveikti sudėtingą trasą: turi
apeiti medžius, krūmus, užlipti laipteliais, nusileisti, per-
lipti per kokią nors kliūtį ir pan. Kuris „vikšrelis“ nesuby-
ręjęs pasiekia finišą, tas skelbiamas nugalėtoju.

BEPROTIŠKOS LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Ralis, kur kiekvienas vaizduoja skirtingą automobilio dalį.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Taisyklės. Žaidėjai suskirstomi į dvi komandas.

Kiekvienas komandos narys turės pasiekti finišą ir grįžti atgal. Bet prieš tai kiekvienas žaidėjas gauna vaidmenį:

Pirmasis iš komandos yra „subliūškusi padanga“, kuris šokuoja ant vienos kojos.

Antrasis – „sulūžęs vairas“, kuris turi bėgti zigzagu.

Trečiasis – „surūdijusi greičių dėžė“ – eina tris žingsnius į priekį ir du atgal.

Ketvirtasis – „įstrigęs atbulinis bėgis“, jis bėga atbulas.

Penktasis ir šeštasis yra „automobilis su priekaba“: vienas bėga įsikibęs į kitą.

Jeigu komandose daugiau narių, galima sugalvoti ir daugiau vaidmenų. Komanda, kuri įveikia užduotį pirma, tampa nugalėtoja.

PERVYSTYK KŪDIKĮ

Žaidimo tikslas.
Pervystyti kūdikį
viena ranka.

Žaidimo tipas.
Vidutiniškai
aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
Porinis.

Reikia.
Lėlių-kūdikių,
vystyklų ar
sauskelnių.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto poromis (mama ir tėtis). Jie turės pervystyti savo kūdikį. Nors tai atrodo lengva, neapsigaukite – vystyti teks vieną ranką laikant už nugaros. Štai kur reikia glaudaus šeimyninio sutarimo! Tėvai, kurie pervysto kūdikį greičiausiai, gauna prizą.



AKLAS PAPLŪDIMIO TINKLINIS

Žaidimo tikslas.

Tinklinis nematant kitos aikštelės pusės.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Tinklinio aikštelės ir tinklo, paplūdimio tinklinio kamuolio, paklodžių arba audeklo.

Taisyklės. Žaidžiama kaip paprastas tinklinis, tik su minkštesniu kamuoliu ir uždangščius tinklą paklodėmis arba audeklu, kad nebūtų matyti, kada atleikia kamuolys. Viena komanda paduoda, kita komanda turi trimis smūgiais permušti kamuolį per tinklą. Negalima atmušti pirmu smūgiu. Jeigu kamuolys paliečia žemę prieš perlėkdamas per tinklą, jis grįžta paduodančiai komandai. Jeigu komanda nesugeba atmušti paduoto kamuolio, tašką gauna paduodanti komanda. Jeigu paduodanti komanda leidžia grįžusiam kamuoliui nukristi ant žemės arba atmuša jį daugiau nei trimis smūgiais, kamuolys atitenka priešininčių komandai. Tada jie gauna teisę paduoti kamuolį. Kamuolys turi likti aikštelės ribose. Laimi komanda, pirma surinkusi 15 taškų.

DEŠINIOJI RANKA

Žaidimo tikslas.

Padėti partneriui užrištomis akimis kuo greičiau surinkti išmėtytus daiktus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Raiščių akims užrišti, maišelių, daug įvairių smulkių daiktų.

Taisyklės. Po visą kambarį išmėtykite daug įvairių daiktų. Tai gali būti žirkklės, plastikinės lėkštės, puodeliai, raktai, kaštonai, pieštukai, žvakutės, distanciniai pulteliai, smulkūs žaisliukai ir pan. Žaidėjai sustoja poromis. Vienam iš poros užrišamos akys ir įteikiamas maišelis. Kitas tampa pirmojo „suflieriu“. Duodamas komandas jis nurodo, kur rinkti numestus daiktus, pvz., „Eik tiesiai, dabar pasilenk, paimk!“ Suflieriai gali eiti kartu su „neregium“ arba likti visi kambario gale (taip sunkiau, bet įdomiau). „Neregys“ renka daiktus į maišelį. Laimi ta pora, kuri prirenka daugiausia daiktų.

APSUPTAS KARALIUS

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

16 ir daugiau.

Reikia.

Kamuolio.

Taisyklės. Šiam žaidimui reikia didelės erdvės, todėl geriausia jį žaisti lauke. Žaidėjų skaičius taip pat gali būti labai didelis. Nuo jo priklausys, kokio dydžio ratus brėžti ant žemės. Kai žaidžia po 8 komandose, 20–30 žingsnių atstumu nubrėžiami du trijų metrų skersmens ratai. Tarp ratų per vidurį brėžiama skiriamoji linija. Ant vieno rato sustoja viena komanda, ant kito – antra. Komandos išsirenka savo „karalių“ ir išsiunčia jį pas priešininkus. Taip „karaliai“ atsiduria varžovų apsuptyje ir negali išeiti už rato ribų. Burtų keliu išrenkama, kuri komanda pradeda pirma. Vienas pradedančiųjų komandos narys atsistoja ant skiriamosios linijos ir meta kamuolį savo karaliui priešininkų tvirtovėje. Sugavęs kamuolį karalius meta jį saviems. Už kiekvieną karaliaus sugautą kamuolį komanda gauna tašką. Jeigu karalius nepagauna kamuolio ir jis atitenka priešininkams, karalius išeina iš rato, o jo vieton stoja kitas išrinktas karalius. Tada vienas antrosios komandos narys nuo skiriamosios linijos meta kamuolį savo karaliui. Žaidimas tęsiamas, kol kuri nors komanda pirma surenka 10 (ar kiek sutar-site) taškų.

VANDENS BALIONŲ TINKLINIS

Žaidimo tikslas.

Pažaisti tinklinį su vandens pripildytu balionu ir paklode.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Dviejų paklodžių, vandens pripildytų balionų, tinklinio tinklo arba virvės.

Taisyklės. Kiekvienai komandai reikia mažiausiai 4 žmonių. Jie paima už paklodės arba apkloto kampų ir stengiasi permesti vandens pripildytą balioną priešininkų komandai per tinklą arba ištemptą virvę. Šie turi sugauti jį savo paklode ir neleisti susprogti. Svarbu: kai balionas leidžiasi, reikia paklodę atleisti, kad jis neatšoktų. Už kiekvieną sėkmingą permetimą komanda gauna tašką. Jeigu žaidžiančių tik keturi, vietoj paklodžių galima žaisti už galų paimtu rankšluosčiu. Galima pradėti turint po dešimt taškų. Kiekvienas susprogdintas balionas tašką atima. Laimi komanda, kuri dar turi taškų, kai priešininkai praranda paskutinį.



GAISRININKAI

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau apsirengti gaisrininko uniformą ir užgesinti gaisrą.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Dviejų kėdžių, dviejų švarkų su sagomis, virvės arba žarnos.

Taisyklės. Dvi komandos po lygiai žaidėjų sustoja prie starto linijos. Už 3–6 metrų pastatomos dvi kėdės. Ant jų atlošų užkabinami švarkai išverstomis rankovėmis. Po kėdėmis padedama po metro dviejų ilgio virvagalį arba žarnos gabalą. Po signalo pradėti pirmi komandų nariai nubėga prie kėdžių, nuima nuo atlošų švarkus, išverčia juos ir su virve pavaizduoja, kad gesina gaisrą. Po to skubiai nusivelka švarką, vėl jį išverčia ir grįžta pas komandą. Kiti komandų nariai kartoja viską tą patį. Laimi komanda, kuri pirma suskubo užgesinti gaisrą ir grįžo prie starto linijos.

ŽVEJAI

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau išgriebti kuo daugiau daiktų iš vandens.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Baseino, visokių plūduriuojančių daiktų: kamuolių, vandens žaisliukų, kempinių ir pan.

Taisyklės. Žaidėjai susiskirsto į dvi komandas. Jos susėda viename baseino gale, priešingose pusėse. Po komandos „marš!“ visi šoka į vandenį ir nuplaukę į kitą baseino galą stengiasi surinkti kuo daugiau daiktų. Po vienos ar dviejų minučių (arba kaip nutarsite patys), duodamas signalas grįžti. Laimi žvejų komanda, grįžusi su didžiausiu grobiu.

DAKTARAS

Žaidimo tikslas.

Liestynės, kai kamuoliukai „nužudo“, o daktaras – pagydo.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

10 ir daugiau.

Reikia.

Dviejų švarkų ar liemenių (ryškios vairotojų puikiai tinka), daug minkštų kamuoliukų (bent po 3 kiekvienam žaidėjui).

Taisyklės. Grupė pasiskirsto į dvi komandas. Kiekviena komanda išsirenka savo daktarą, kuris apsivelka iš kitų žaidėjų išskiriančią liemenę ar švarką. Žaidėjų tikslas – išmušti priešininkų komandos narius kamuoliukais. Jeigu pataiko, „nužudytasis“ turi likti stovėti sustingęs vietoje. Daktarai sukiojasi po mūšio lauką ir gydo savo kariaunos narius juos paliesdami. Kai daktaras „pagydo“, žaidėjas gali grįžti ir žaisti toliau. Tačiau daktarai irgi mirtingi... Todėl priešininkų komanda stengiasi pirmiausia nukirsti daktarą. Žaidimas tęsiasi tol, kol viena komanda „nužudoma“.

Kamuolys, atsimušęs nuo kito žaidėjo arba žemės, „nužudyti“ negali. Negalima tiesiog paliesti žaidėjo kamuoliu, būtina pataikyti metant jį bent jau iš pusės metro atstumo. Savo komandos nario taip pat negalima išmušti.

APVALUS KVADRATAS

Žaidimo tikslas.

Visai kaip kvadratas, tik žaidžiamas apskritime.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Dviejų ar trijų kamuoliukų.

Taisyklės. Nubrėžiamas maždaug 12 m skersmens apskritimas. Žaidėjai pasiskirsto į dvi vienodas komandas. Viena stoja į rato vidurį, kita susirikiuoja už linijos. Puolėjai, stovintys rato išorėje, stengiasi dviem ar trimis maždaug 30 cm skersmens kamuoliukais kliudyti rato viduje bėgiojančius priešininkus. Šie gali judėti kaip tik nori, bet draudžiama išbėgti iš rato. Puolėjai išmuša priešininką tik pataikę kamuoliu žemiau juosmens. Šis prisijungia prie puolėjų ir jau taiko kamuoliu į žaidėjus rate. Jeigu kamuolys atsimuša į galvą, ranką ar liemenį, metikas iškrenta iš žaidimo. Žaidimas baigiamas, kai rate lieka vienas žaidėjas. Vėliau komandos keičiasi vietomis: puolėjai tampa potencialiomis aukomis, aukos – puolėjais.

TILTĖLIS VIRŠ BEDUGNĖS

Žaidimo tikslas.

Pereiti tiltą
nenukritus į
bedugnę.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Suolelio ar rąsto
(mažiausiai 1,5
metro), tinka ir
kelkraštis.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi grupes. Grupės susistoja iš skirtingų tiltelio galų ir turi prasilenkti viena su kita, kad pereitų bedugnę. Tas, kuris nukrenta, grįžta į savo grupės galą. Pirmą grupę, kurios visi nariai pereina į kitą pusę, laimi.



MILTŲ LIESTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Paimti priešininkų vėliavą ir išgelbėti sveiką kailį.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

7 ir daugiau.

Reikia.

Miltų,
nailoninių kojinių,
skarelių, tamsių
marškinėlių,
drėgnos šluostės.

Taisyklės. Kad būtų lengviau pastebėti „žaidas“, visi paprašomi apsirengti tamsiais marškinėliais. Vienas žaidėjas tampa teisėju, kiti pasiskirsto į dvi komandas. Nubrėžiamos lauko ribos. Priešinguose lauko galuose padedamos komandų vėliavos. Paruošiama „bombų“: į nailono kojinę įpilama miltų ir užrišama. Jeigu visi apsirengę tamsiai, matyti kiekvienas taiklus šūvis. Po teisėjo komandos varžovai pasiima po „bombą“ ir išmušinėdami priešininkus bei vengdami jų smūgių siekia nusigauti iki kito lauko galo ir paimti jų vėliavą. Raundą laimi komanda, kuriai pavyksta atlikti šią užduotį. Teisėjo darbas – pašalinti žaidėjus, į kuriuos pataikė miltų bomba. Žaidžiama iki trijų ar penkių raundų. Per pertrauką drėgna šluoste pašalinami „bombų“ palikti pėdsakai.

LENKTYNĖS SU SPAGEČIAIS

Žaidimo tikslas.

Sumesti spagečius į butelį.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

6 ir daugiau.

Reikia.

Spagečių, 2 butelių siauru kakliuku, guminių pirštinių.

Taisyklės. Komandos po lygiai žaidėjų sustoja prie starto linijos. Už 3–4 metrų pastatoma po butelį komandai. Po komandos „marš!“ pirmi komandų žaidėjai apsimauna gumines pirštines, paima apie 10 spagečių ir pribėgę prie butelio turi sumesti juos į vidų. Jeigu sumeta bent 5, grįžta atgal prie starto linijos ir perduoda pirštines komandos draugui. Laimi komanda, kuri greičiausiai sumetė spagečius. Kitas variantas – skaičiuoti, kuri komanda sumetė daugiausia spagečių per tam tikrą laiką.

UŽRISK IKI SMAKRO

Žaidimo tikslas.

Užridenti kamuoliuką be rankų iki smakro.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Guminių kamuoliukų.

Taisyklės. Vyras ir moteris sustoja veidu vienas į kitą. Pilvais suspaudžia nedidelį kamuoliuką. Po komandos „marš!“ stengiasi kuo greičiau užkelti jį iki žemesnio partnerio smakro nepadėdami sau rankomis, vien tik sukamaisiais judesiais. Jeigu nufilmuosite, turėsite labai dviprasmišką vaizdelį.

KOMANDINIS „TIESA IR DRĄSA“

Žaidimo tikslas.

Atsakinėdamos į klausimus arba atlikdamos užduotis komandos renka taškus.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Taisyklės. Grupė padalijama į lygias komandas. Nustatoma, kiek taškų reikia surinkti, kad komanda laimėtų (kuo daugiau žaidėjų, tuo didesnis skaičius taškų). Geriausiai, jeigu žaidėjų skaičius dauginamas iš trijų. Pirma komanda sugalvoja užduotį antrosios komandos nariams. Kiek žaidėjų iš antrosios komandos atlieka užduotį, tiek taškų gauna ši komanda. Taigi jeigu komandoje yra 5 dalyviai ir tik 3 iš jų atlieka užduotį arba atsako į klausimą, komanda pelno 3 taškus. Paskui antroji komanda sugalvoja užduotį pirmajai arba užduoda klausimą. Laimi ta komanda, kuri greičiau surenka sutartą taškų skaičių.

Užduočių idėjos:

Suvalgyti kažkių maisto šaukštą.

Pauostyti kiekvieno burnos kvapo ir pasakyti, kam iš burnos smirda labiausiai ir kuo.

Įmerkti ranką į klozetą ir išdrįsti palaižyti.

Palaikyti įmerkus ranką į klozetą 5 minutes.

Palaižyti savo padą.

Palaižyti kaimyno iš dešinės padą.

Užrištomis akimis padažyti kaimynui iš dešinės blakstienas, akis ir skruostus.

Sustatyti iš plaukų skiauterę arba susirišti uodegytę pačiame viršugalvyje.

Paskambinti savo meilei ir pasakyti jo/jos mamai, kad jis/ji tau patinka.

Atsiriaugėti.

Parepuoti apie kaimyną iš kairės.

Sugalvoti penkis žodžius, kurie rimuojasi su tavo vardu, ir sukurti eilėrašį.

Pačiulpti kam nors ausį.

Palikti kam nors ženklą nuo bučinio ant sprando/kaklo.

Bėgti gatve dainuojant „Bitute pilkoji“.

Paskambinti priešingos lyties draugui ir pasisiūlyti pasekti prieš miegą pasaką. Jeigu sutiks, ką nors papasakoti.

Išgerti litrą pieno.

Suvalgyti sviesto pakelį.

Užsisegti kitos merginos liemenėlę.

Penkias minutes po kiekvienos savo frazės pridūrinėti: „Man patinka rausvas limuzinas.“

Pasirinkti kokį nors ten esančio vardą ir išaiškinti, ką reiškia kiekviena raidė, pvz., Agnė – angeliška, gera, nevala, édrūnė.

Pasibučiuoti su kuo nors taip, kad apsikeistum kramtomosiomis gumomis (geriau parūpinti spalvotas).

Mažiausiai 5 sekundes išlaikyti tos pačios lyties asmens bučinį.

Pamėginti atsistoti ant galvos.

Pristraksėti prie kiekvieno iš žaidžiančių ir pasakyti: „Aš esu Kupidonas. Padėsiu tau rasti tikrą meilę.“

Apčiupinėti pasirinkto žmogaus ausis.

Pamėginti pasikasyti kojos nykščiu pažastį.

Paskambinti klasiokui/klasiokai, o kai jis/ji atsilieps, pradėti aistringai dejuoti.

Pabučiuoti pliušinį žaisliuką kaip savo meilę.

Pasikalbėti su kėde ir apsimesti, kad ji atsakinėja.

Nueiti pas kaimynus pasiskolinti ledo kubelių.
Pašokti ančiukų šokį prie tėvų.
Nulaižyti kokį nors maistą nuo kieno nors sprando.

Klausimų idėjos:

Kokį gėdingiausią dalyką esi padaręs?

Ar esi maudęsis nuogas?

Ar esi ką nors nukniaukęs iš parduotuvės ir ką?

Ar buvai įsimylėjęs mokytoją?

Ar susituoksi su savo mergina/vaikinu?

Ar esi pasidaręs gėdą prieš mylimą žmogų ir kaip?

Kokią kvailiausią užduotį esi vykdęs, kad įrodytum esąs šaunus?

Kokį kvailiausią dalyką esi padaręs savo valia?

Kada paskutinį kartą bučiavaisi?

Jeigu galėtum tapti priešingos lyties asmeniu vienai dienai, kuo taptum ir ką veiktum?

Kokią bjauriausią pravardę buvai gavęs?

Su kuriuo iš čia esančių mažiausiai norėtum likti negyvenamoje saloje ir kodėl?

Kuo tau labiausiai nepatinka kaimynas iš kairės?

Kuo tau labiausiai patinka kaimynas iš kairės?

Jeigu iš degančio pastato galėtum išgelbėti tik vieną žmogų, kurį gelbėtum – kaimyną iš kairės ar dešinės?

Kaip labiausiai tave yra nubaudę tėvai ir už ką?

Kas iš čia esančių yra bjauriausiai apsirengęs?

Kieno plaukai gražiausi iš čia esančių?

Kaip manai, kuriam iš čia esančių gyvenime labiausiai pasisėks ir kodėl?

Kaip manai, kuris iš čia esančių greičiausiai iškris iš mokyklos/neteks darbo ir kodėl?

Kaip manai, kuris iš čia esančių mėgsta ilgiausiai stypsoti prie veidrodžio ir kodėl?

Kada paskutinį kartą valeisi dantis?
Kada paskutinį kartą prauseisi po dušu?
Ar esi kada nesiprausęs daugiau kaip dvi paras ir kada?
Kada labiausiai apsigėdinai prieš tėvus?
Ar turi stringus? Ar dabar esi su jais?
Įvertink savo išvaizdą nuo 1 iki 10 balų.
Su kiek vaikinių/merginų esi draugavusi/ęs ir kuris/i patiko labiausiai?
Jeigu per 24 valandas galėtum išpildyti du norus, kokie jei būtų?
Papasakok apie prasčiausią savo pasimatymą.
Papasakok paskutinį savo sapną.
Koks žmogus tau atrodo gražiausias (išore ir vidumi)?

BUČINIAI TAMSOJE

Žaidimo tikslas.

Pabučiuoti kuo daugiau varžovų.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Reikia.

Dviejų spalvų ryškių lūpų dažų, galimybės užgesinti šviesą, žadintuvo.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi grupes. Viena gerai prisidažo lūpas ir nustato žadintuvą po 2 minučių. Tada gesinama šviesa. Pirmoji grupė skuba pabučiuoti kuo daugiau varžovų, palikdama ant jų lūpų antspaudus. Kai sučirškia žadintuvas, uždegama šviesa ir skaičiuojamos „aukos“. Toliau – antrosios grupės eilė. Nusivalę veidus jie patys gerai išsidažo lūpas ir eina į naktinę medžioklę. Laimi geresni bučiuokliai.

AVINĖLIAI

Žaidimo tikslas.

Lenktynės, kai reikia šokti per komandos narių nugaras.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis, 4 ir daugiau.

Taisyklės. Dvi komandos varžosi tarpusavyje. Parinkama trasa, kurią reikės įveikti. Tai gali būti atstumas iki kokio nors objekto, pvz., kėdės, kurį reikia paliesti, arba žiedas, kai reikia grįžti į starto vietą. Abi komandos su vienodu dalyvių skaičiumi sustoja į voreles ir pasilenkia. Paskutinis komandos narys peršoka iš eilės per visų draugų nugaras ir pasiekęs pradžią pasilenkia, kad kitas galėtų peršokti per jį. Taip šokinėjama, kol pasiekiamas tikslas. Nugali „avinėliai“, pirmi įveikę trasą.



PROFESIJOS

Žaidimo tipas.
Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.
6 ir daugiau.

Taisyklės. Žaidžia dvi lygios komandos. Ant žemės nubrėžiamas žaidimo laukas – stačiakampis. Galinės stačiakampio kraštinės yra „namai“. Viena A komandos, kita – B. Išsirenkama, kuri komanda pradeda. Pradedantieji tampa aktoriais, jų priešininkai – spėjikais. Aktoriai sugalvoja kokią nors profesiją. Toliau vyksta toks dialogas:

A: Štai ir mes!

B: Iš kur būsit?

A: Iš toli.

B: Kokie jūsų vardai?

A: Auksiniai kardai.

B: Ką veikiate?

A: Va ką!

Tada komanda A suvaidina savo profesiją (staliai, pardavėjai, policininkai, krepšininkai...). Komanda B gali spėti tris kartus. Jeigu atspėja, pirmosios komandos žaidėjai turi greitai nubėgti į savo „namus“ nepaliesiti priešininkų. Jeigu po trijų kartų neatspėja, tuomet B komandos nariai turi sprukti į „namus“ stengdamiesi, kad jų nepaleistų aktoriai. Paliestieji pereina į priešininkų komandą. Žaidžiama tol, kol nelieka vienos komandos.

APELSINŲ LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas.

Greičiausiai pasiekti finišą su apelsiniais tarp bėgikų kaktų.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

2 ar daugiau apelsinų.

Taisyklės. Apelsinų lenktynės yra senas geras vakarėlių žaidimas, kuris vienodai gerai tinka ir mažiems, ir dideliems. Tik ne vienoje poroje!

Žaidėjai suskirstomi į dvi komandas. Komandų nariai sustoja poromis vienas priešais kitą. Geriau stoti panašaus ūgio žaidėjams, nes apelsiną teks laikyti suspaudus kaktomis. Pirmos abiejų komandų poros stoja prie starto linijos. Kai vedėjas sušunka: „Marš!“, poros laikydamos vaisių turi nubėgti penkis metrus, apsisukti ir sugrįžti. Jeigu apelsinas išsprūsta ant žemės, pora privalo sustoti ir vėl suspausti jį kaktomis. Rankomis naudotis galima tik perduodant vaisių kitai komandai porai arba norint vėl jį įsprausti tarp kaktų. Lenktynės tęsiasi, kol paskutinė pirmaujančios komandos pora pasiekia finišą. Nugalėtojai suvalgo apelsinus.



MIKLŪS PIRŠTUKAI

Žaidimo tikslas.

Užrištomis akimis nusegti visus segtukus nuo partnerio.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Skalbinių segtukų, raiščių akims užrišti.

Taisyklės. Visiems žaidėjams užrišamos akys. Vedėjas kiekvienam žaidėjui prisega po penkis segtukus skirtingose kūno vietose. Po švilpuko poros turi kuo greičiau nurinkti viena kitos segtukus. Ta, kuri suranda visus 10 pirma, laimi.

KUR INVESTUOTI?



Žaidimo tikslas.

Atsiimti pinigų iš banko. Svetimo.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Netikrų banknotų (tinka *Monopolio* litai).

Taisyklės. Šį žaidimą žaidžia poros (vyras ir moteris). Vedėjas sako: „Pasistenkite atsidaryti kuo daugiau banko sąskaitų. Padėkite į jas po banknotą. Galite kišti į kišenes, už atlapų, į užantį ir kitas slaptas vietas.“ Jis įteikia kiekvienai porai po pluoštą pinigų ir padeda juos suslėpti. Po minutės sako: „Na, kiek sąskaitų atsidarėte? Puiku! Pinigai šauniai investuoti. O dabar prašau damas apsikeisti partneriais. Jūsų tikslas – atsiimti iš bankų visus pinigus. Pradedam!“ Kol muzika groja, moterys tuština svetimas sąskaitas...

ŠLUOTELĖ

Žaidimo tikslas.

Kuo greičiau
apsišluoti.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Komandos po 7.

Reikia.

Vytelių, virvelės,
semtuvėlių, kėdžių,
popieriaus.

Taisyklės. Grupė pasiskirsto į dvi komandas po 7 narius. Šie sustoja į dvi voreles prie finišo linijos. Už 3–4 metrų pastatoma po kėdę, ant kurios padedamos 6 vytelės, ant atlošo pakabinama virvelė, o šalia kėdės paliekamas semtuvėlis. Už kėdės vedėjas pribarsto smulkių popierėlių.

Vedėjas paaiškina, jog reikia skubiai sušluoti šiukšles, o kadangi šluota kažkur prašapo, teks ją patiems susirišti. Todėl po signalo prie kėdžių paeiliui bėga 6 komandos nariai ir parneša po vytelę pirmajam. Tūrėdamas visas vyteles rankoje šis nubėga prie kėdės, ima virvelę, suriša šluotelę ir parneša septintam, kuris dar neturėjo progos pasirodyti. Tas pribėga prie kėdės, čiumpa semtuvėlį ir šluotele sušluoja į jį išmėtytus popierėlius. Komanda, greičiausiai baigusi darbą, tampa nugalėtoja. Kitas variantas: tarp kėdžių padėti tik vieną semtuvėlį. Aišku, tada laimės jį spėjusi nučiupti komanda.

NUSKUSK BALIONĄ

Žaidimo tikslas.

Nesusprogdinus nuskusti balioną.

Žaidimo tipas.

Vidutiniškai aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Porinis.

Reikia.

Balionų, skutimosi kremo, skutimosi peiliukų, virvės arba siūlo, šluotkočio.

Taisyklės. Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas. Pripučiama tiek balionų, kiek yra žaidžiančių, ir kiekvienas ištepamas skutimosi kremu taip, kad primintų veidą su barzda. Balionai sukabinami ant šluotkočio ar kokios kitos lazdos. Po komandos pradėti prie balionų pribėga po vieną komandos narį ir kuo skubiau nuskuta balioną. Kiekvienas sėkmingai nuskustas balionas atneša komandai tašką, susprogdintas – 0. Lai mi daugiau taškų surinkusi komanda.

DRAKONO UODEGA

Žaidimo tikslas.

Nutraukti kitam „drakonui“ uodegą išsaugant sveiką savo.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

8 ir daugiau.

Reikia.

Skepetėlių ar nosinaičių.

Taisyklės. Žaidėjai susitoja į komandas po tris keturis narius. Visi komandos nariai turi susikibti ir laikytis per liemenį arba alkūnes. Pasileisti jokiū būdu negalima! Paskutinis žaidėjas užsikiša už juosmens nosinaitę ar skarelę („drakono“ uodegą). „Drakonas“ siekia nukąsti kito „drakono“ uodegą. Dėl tos pačios priežasties turi saugoti ir savo pasturgalį. Žaidžiama, kol viena kuri komanda sugeba ištraukti kitos skepetėlę. Tada šis beuodegis „drakonas“ turi persigrupuoti – „užpakalis“ virsta „galva“. Kitas žaidimo variantas – kai „drakono“ galva gaudo uodegą. Jeigu pavyksta, „drakono“ nareliai apsisuka.



TRIKOVĖ

Žaidimo tikslas.

Sėkmingai atlikti neįprastas užduotis.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

4 ir daugiau.

Reikia.

Degtukų, laikraščių, knygų, stiklinių su vandeniu, šluotų, kamuolių.

Taisyklės. Kaip tikrame sporte, laimi greičiausias, stipriausias ir vikriausias. Šios trikovės užduotys – ne visai tradicinės, bet sukelia sirgaliams ne mažiau emocijų. Nutarę išbandyti jėgas trikovėje kviečiami prie starto linijos. Jie gauna po degtuką, kurį per tris bandymus turi nusviesti toliausiai kaip ietį. Rezultatas fiksuojamas. Antra trikovės užduotis – viena ranka kuo greičiau suglamžyti laikraščio puslapį. Tam kiekvienas varžybų dalyvis dešine ranka paima po vienodą laikraščio lapą už kampelio ir po komandos skuba kuo greičiau suglamžyti, kad tilptų į saują. Laimi vėlgi greičiausias. Trečioji, paskutinė užduotis, patikrins dalyvių koordinaciją. Prie starto linijos kiekvienam uždedama knyga ant galvos, į vieną ranką įduodama stiklinė su vandeniu, į kitą – šluota. Jie turi kuo greičiau pasiekti finišą nepametę knygos, neišlieję vandens ir dar koja varydamiesi kamuolį. Žaidimo pabaigoje pagerbiami visi dalyviai, o daugiausiai rungčių nugalėjęs skelbiamas čempionu. Jeigu vieno aiškaus lyderio nėra – apdovanojami visi dalyviai.

LENKTYNĖS SUSIKABINUS

Žaidimo tikslas.

Nepasileidus rankomis visa komanda kuo greičiau įveikti trasą.

Žaidimo tipas.

Aktyvus.

Žaidėjų skaičius.

Lyginis, 8 ir daugiau.

Reikia.

Vėliavėlės.

Taisyklės. Aikštelės galuose (15–20 m atstumu) nubrėžiamos dvi linijos: starto ir finišo. Ant finišo prismeigiama po vėliavėlę ar kokį kitą ženklą, kurį būtų galima apibėgti (vandens pripiltą butelį, įkastą pagalį). Žaidėjai pasiskirsto po lygiai į dvi komandas. Po komandos pradėti lenktynes, pirmi komandų nariai apibėga vėliavėlę, grįžta ir susikimba rankomis su antru komandos draugu. Tada laikydamiesi už rankų abu bėga iki finišo, apsuka vėliavėlę ir grįžę susikimba su trečiuoju ir t. t., kol į grandinę susijungia visa komanda. Paleisti rankų negalima. Laimi komanda, kuri susikabinusi greičiausiai įveikia trasą.

Di93

Didžioji žaidimų knyga / sudarė Jurgita Jėrinaitė ; iliustravo Milda Derkintytė. – Kaunas : Obuolys [i.e. MEDIA INCOGNITO, 2012]. – 464 p. : iliustr.

ISBN 978-609-403-045-1

Jūsų rankose – bilietas į nemokamų pramogų parką, į turiningą ir linksmą laisvalaikį. Tai knyga, kuri kiekvieną pavers patyrusiu renginių organizatoriumi ir gerąja kompanijos siela. Atraskite šimtus idėjų įsimintinam vakarėliui ar renginiui. Net 500 žaidimų visokio amžiaus, išsilavinimo ir sugebėjimų žmonėms!

UDK 793+794

DIDŽIOJI ŽAIDIMŲ KNYGA

Sudarė *Jurgita Jėrinaitė*

Iliustravo *Milda Derkintytė*

Viršelio dizaineris *Andrius Morkeliūnas*

Maketavo *Alma Liuberskienė*

29 sp. l. Užsakymas Nr.

Išleido OBUOLYS®

(OBUOLYS yra registruotas leidybinis ženklas,
kurį pagal sutartį naudoja UAB MEDIA INCOGNITO)

Butrimonių g. 9, LT-50220 Kaunas

knygos@obuolys.lt | www.obuolys.lt

- Akcijos ir nuolaidos
- Nemokamas katalogas
- Knygų ištraukos

 **knygos.lt**

Spausdino UAB „INDIGO print“,
Piliakalnio g. 1, LT-46223 Kaunas, tel. (8 37) 20 58 38
info@indigoprint.lt | www.indigoprint.lt