

Iepazīšanās spēles

I DAĻA.

KOPĪBAS APLIS

Spēle	Apraksts	Ilgums	Materiāli
Labo vēlējumu aplis- "Iečekošanās"	Visi stāv tik lielā aplī cik vien iespējams. Iztēlojas, ka lielā apļa vidū ir ciešāks aplis- "Nometne". Viens pēc otra jebkurā secībā dalībnieki aicināti spert soli uz priekšu un "iekāpt nometnes aplī" sākot vienu lietu, ko sagaida no nometnes.	5min	
"Iepazīšanās - Vārdi"	Visi, kas ieradusies, stāv aplī, visi paceļ augšā labo roku un tur. Vadītājs izveido ar kādu dalībnieku acu kontaktu un met viņam/viņai bumbu un nosauc <u>savu</u> vārdu. Otrs bumbu noķer, nolaiž roku (tā signalizējot, ka bumba pie viņa jau 1 reiz nonākusi) un veido acu kontaktu ar kādu citu. Pirms tam met, nosauc <u>savu</u> vārdu. Tā turpinās, kamēr bumba pie katra jau bijusi un nav neviena, kas vēl būtu pacēlis roku. (Bumbu var mest tikai tiem, kuru roka ir pacelta, bet apļa beigās tā jāmet atpakaļ pie vadītāja).	5min	1 bumba
"Secība"	Kad 1 aplis noslēdzies, tagad uzdevums pārbaudīt, vai visi kopā atcerās secību, kādā bumba ceļoja no viena pie otra. (Vadītājs sāk un atkal met bumbu tam pašam, kuram 1 reizē un citi dara to	10 min	3 bumbas

	<p>pašu. Šoreiz bez paceltām rokām.</p> <p>Kad tas izdarīts, turpina mētāt bumbiņu tajā pašā secībā atkal, šoreiz apļa apmēram pusē iepazīstinot 2 bumbiņu, kuru met tādā pašā secībā (tagad pa gaisu ceļo 2 bumbiņas, tāpēc vairāk jākoncentrējas, lai sagaidītu savu kārtu.</p> <p>Ja viss labi izdodas, iepazīstina vēl trešo bumbiņu, kura ceļo <u>pretējā secībā</u>- vadītājsmet to tam, kas <u>pēdējais</u> no oriģinālās secības meta bumbiņu vadītājam.</p>		
Sajūtas	<p>Parējās bumbiņas noliek atpakaļ, atstāj tikai vienu. Tā kā nometnē būs dažādi brīži: gan viegli, gan grūtības tad mēs jau laikus izspēlēsīm dažādas sajūtas, lai tās spētu tās atpazīt un tās mūs netraucētu (ar bumbiņas palīdzību). Secībai vairs nav nozīmes. <u>Paliek noteikums par acu kontaktu</u>. Dažādas sajūtas: dalībnieki viens otram met bumbiņu ar prieku, bailēm, kautrību, dusmām, pārsteigumu, mīļumu, atvainošanos, izaicinājumu utml. Spēles prieks slēpjas tajā, cik precīzi emocijas tiek attelotas, bet iespēju robežās lai bumbiņa tik un tā tiek mesta tā, lai to <u>var nokert</u>.</p>	10min	bumbiņa
Spēle	Apļa vidū iedomājamies lādi,		5min

"Asociācijas"	no kuras var izvilkt jebko (kas nav rupjš!). Uzdevums iet pa apli. Pirmais dalībnieks izvelk ko iedomātu no lādes (piem. tīgeri). Otrajam dalībniekam jāizvelk to, kas viņam tajā brīdī, uz vietas domājot, saistās ar šo vardu (piem. džungļi, čūska, Āfrika utml.)		
"Ko Tu dari?"	Visi stāv aplī. Viens ieiet apla vidū un sāk kaut ko darīt (piem. slaucīt grīdu). Kad viņš jau kādu brīdi to ir slaucījis, jebkurš brīvprātīgais ieiet aplī viņam blakus un prasa "Ko Tu dari?" Cilvekam, kurš dara darbību jānosauc jebkura cita darbība, kas nav "slaucšana", piem. "Es mazgāju traukus". Tagad tam, kurš to jautāja jāsāk mazgāt trauki, bet pirmais ("slaucītājs" iet atpakaļ aplī un kādam citam tagad jāienāk aplī un jāprasa "Ko u dari?" tam kurš "mazgā traukus")		10min
Nobeigums – enerģijai :plecu masāža	Visi sastājas pulksteņrādītāja virzienā un izmasē priekšā stāvošo. Kad tas izdarīts griežās uz otru pusi un "atspēlējas".		5min
Nobeigums "Duša"	Sadalās 2 apļos, lai ātrāk iet. Katram 1 cilvēks vidū, pārējie, pieskaroties tikai ar pirkstu galiņiem veido "tropisko lietu". Turpina uzdevumu, kamēr visi ir "izdušoti"		10min