XIII

ŽAIDIMAI

Skautavimo sistemos pagrindas yra žaidimas. Žaidimas yra jaunimo mėgstamiausias užsiėmimas, atnešąs daug naudos skautiškame auklėjime, nes žaidžiant išmokstama didelė dalis patyrimo laipsnių programos. Žaizdamos jaunuolės išmoksta tarpusavy bendrauti, suprasti laimėjimo ir pralaimėjimo prasmę, lavina pastabumą, drausmingumą, miklumą, pareigingumą ir komandinį susižaidimą.

Žaidimai skirstomi: sportiniai, Kimo, vandens, naktiniai, programiniai, rateliai, lietuvių liaudies žaidimai.

Įvairiausių žaidimų galima rasti bibliotekose arba skautiškos spaudos lentynose. Čia duodame tik po keletą kiekvienos rūšies žaidimų.

SPORTINIAI ŽAIDIMAI

Skaučių stovyklose dažnai žaidžiami sportiniai žaidimai yra: kvadratas, tinklinis, krepšinis, muštukas, bėgimo estafetės. Šie žaidimai yra gerai žinomi ir jų aprašymus galima rasti žaidimų knygose.

KIMO ŽAIDIMAI

Kimo žaidimas kilęs yra Indijoje. „Kimas” yra sutrumpintas Kimball'o O'Hara vardas. O'Hara buvo slaptas anglų agentas, gyvenęs Indijoje. Pastabumui lavinti, agentai darydavo pratimus, kuriuos skautai vėliau pamėgo ir pavadino „Kimo” žaidimais.

Paprastai yra žaidžiamas matymo Kimas, bet yra ir kitokių Kimo žaidimų, pvz. lietimo, uoslės, skonio, garso. Pats sunkiausias žaidimo būdas yra žmonių aprangos ir išvaizdos atsiminimas. Dažnai žaidžiant Kimą, vis trumpinamas daiktų įsižiūrėjimo laikas. Skautės pačios gali sugalvoti vis naujesnių ir įvairesnių žaidimo būdų.

Paprastasis Kimo žaidimas

Tinka visoms. Priemonės: smulkūs daiktai, popieriaus lapai, pieštukai. Ant stalo padedami 20 ar 25 smulkūs daikteliai: sagos, pieštukai, riešutai, akmenėliai, monetos, ir pn. Viskas uždengiama skarele. Daiktai atidengiami vienai minutei ir vėl uždengiami. Žaidėjos stengiasi kiek galima geriau įsižiūrėti į daiktus ir vėliau surašo tuos, kuriuos prisimena. Laimi ta, kuri prisimena daugiausiai daiktų.

Gamtos pažinimo Kimas

Tinka visoms. Priemonės: popierius, pieštukai, bent 15 gamtoje rastų daiktų, pvz. augalų, įvairių sėklų, paukščių plunksnų, akmenų ir pn. Žaidžiama skiltimis.

Gamtoje rasti daiktai išdėstomi ant žemės ir skautėms leidžiama vieną minutę pasižiūrėti. Per nustatytą laiką žaidėjos surašo: kokia gėlė, kokio augalo sėklos ir t.t. Laimi skiltis, surašiusi daugiausiai teisingų atsakymų.

Paslaptingų garsų Kimas

Tinka visoms. Priemonės: stiklinė, varpelis, plaktukas, lazdelė ir pn., staltiesė arba užuolaida. Po staltiese arba už užuolaidos girdimi įvairūs garsai. Žaidėjos sudaro girdėtų garsų sąrašą. Laimi atspėjusi daugiausiai garsų.

VANDENS ŽAIDIMAI

Aukso ieškotojos

Tinka visoms. Priemonės: „Auksas” — spalvota dėžutė.

Žaidėjos stovi krante, atsukusios nugaras į vandenį. Vadovė įmeta „auksą” į vandenį, ne giliau vieno metro. „Aukso ieškotojos” brenda į vandenį ir ieško paslėpto „lobio”. Negalima ieškoti kojomis. „Auksą” reikia pamatyti. Žaidėjos yra pratinamos pasinerti po vandeniu ir vandenyje žiūrėti. Laimi radusi „auksą”.

Raitelių kautynės

Tinka visoms. Pusės metro gylio vandenyje žaidėjos sustoja poromis. Pirmoji eilė yra „žirgai”, antroji —„raiteliai". „Raiteliai” užsėda ant „žirgų” ir stengiasi nuversti kitą „raitelį”. Jei „žirgas” suklumpa ar „raitelis” nupuola, ta pora iškrenta iš žaidimo. Laimi nenuverstoji pora.

Balionų lenktynės

Tinka visoms. Priemonės: balionai arba ping-pong sviedinėliai.

Žaidėjos išsirikiuoja 1/2 metro gylio vandenyje atsisukusios krantą. Davus ženklą, balionai arba ping-pong sviedinėliai pučiami kranto link, neliečiant jų rankom. Laimi pirmoji atpūtusi balioną ar sviedinėlį į krantą.

PROGRAMINIAI ŽAIDIMAI LAUKE

Palapinių statymas

Tinka skautėms. Priemonės: palapinės, jų stiebai ir kuoleliai. Žaidžiama po keturias grupėje. Kiekvienai grupei duodama palapinė.

Grupėje iš anksto susitariama; kuri žaidėja sujungs stiebus, kuri pakels palapinę, kuri sukals kuoliukus, kuri priverš virves ir t.t.

Grupė, kuri pirma tvarkingai pastato palapinę ir ją įtempia, laimi žaidimą.

Topografija

Tinka skautėms. Žaidžia draugovė. Kiekviena skiltis turi apylinkės žemėlapį. Skiltininkės parenka žemėlapyje vietovę, į kurią skiltis turi nueiti. Kiekviena skiltis eina paskirtu keliu ir atlieka

įvairius uždavinius: stebi gyvius, renka plunksnas, kriaukles ir t.t. Laimi skiltis pirmoji atlikusi uždavinį.

Augalų lenktynės

Tinka visoms. Priemonės: popieriaus lapeliai ir pieštukai.

Žaidžiama miške. Vadovė sušunka kurio nors augalo pavadinimą ir skaičiuoja iki dešimt. Skautės per tą laiką turi surasti to augalo lapą. Laimi daugiausiai lapų surinkusi skautė.

Spalvoti kelionės ženklai

Tinka visoms. Priemonės: skirtingų spalvų medžiagos gabalėliai.

Kiekvienai skilčiai paskiriama spalva, kuria iš anksto nužymimas takas. Einant skilties spalva nužymėtu taku randami uždaviniai, kurie pagal nurodymus atliekami. Uždaviniai gali būti: signalizuoti, išmatuoti medį, nustatyti kryptį pagal kompasą, sudainuoti dainą ir pn. Žaidimą stebi vadovės — teisėjos. Laimi skiltis, teisingiausiai ir paskirtu laiku atlikusi uždavinius.

NAKTINIAI ŽAIDIMAI

Medžiotojas ir šunys

Tinka visoms. Žaidėjos suskirstomos: 1. „medžiotojai”, 2. „medžiokliniai šunys”, o likusios — „kiškiai'.

Aikštės galuose pažymimos dvi „stovyklos”. „Medžiotojui” ir „šunims” užrišami ant galvų kaklaraiščiai. „Kiškiai” iš savo „stovyklos” stengiasi perbėgti per aikštę į kitą „stovyklą”. „Medžiotojas” ir „šunys” „kiškius” gaudo. Jei „šuo” pagauna „kiškį”, jį laiko, kol pribėgęs „medžiotojas” „kiškiui” suduoda tris kartus. „Kiškis” stengiasi pabėgti nuo „šuns”. Laimi nepagautas „kiškis”; jis tampa „medžiotoju”, o paskutiniai trys prieš jį pagautieji tampa „šunimis”.

Kontrabandininkai ir sargas

Tinka visoms. Priemonės: kišeninė lemputė ir po 3 maišelius „turto” kiekvienai žaidėjai.
Žaidimo vadovė yra sargas, o kitos — kontrabandininkės. Sutarta vieta yra „urvas”, į kurį kontrabandininkės turi nunešti „turtą”. Skautės plačiai pasklidusios slenka į „urvą”. Sargas švysčioja lempute. Lemputės šviesos pagauta kontrabandininkė sustingsta. Jei ji pajuda, laikoma pagauta ir turi numesti vieną maišelį „turto”. Laimi kontrabandininkė, daugiausiai „urvan” atnešusi „turto”.

LIETUVIŲ LIAUDIES ŽAIDIMAI

Avinėlis

Tinka jaunesniosioms skautėms.

Tai senas lietuvių liaudies žaidimas. Vadovė išbėga į priekį ir sako: „Vedu avinėlius į baltus dobilėlius. Avinėlio striuka uodegėlė, kas pridurs?" Prie vadovės, už nugaros į jos diržą viena po kitos

kabinasi žaidėjos. Susidaro gana ilga vora. Tada vadovė su visa „uodega” bėga per kiemą. Ji sukinėjasi, pritupia, staigiai sustoja, stengiasi pasiekti „uodegos” galą ir ten esančiai paukštytei sušerti vytele. Jei žaidėja nespėja bėgti su kitomis arba gauna nuo vadovės su vytele, iškrinta iš žaidimo. Taip vadovė stengiasi „uodegą” sutrumpinti. Ilgiausiai išsilaikiusi uodegoje laimi.

Krivulė (estafetė)

Tinka visoms. Priemonės: „krivulės” sviediniai arba lazdelės, arba susukti rankšluoščiai ir pn.

Žaidėjos pasiskirsto lygiomis komandomis ir sustoja eilėmis. Pirmosios eilių žaidėjos laiko „krivules”. Davus ženklą, „krivulės” perduodamos už nugaros stovinčiom žaidėjom. Tokiu būdu „krivulės” perdavinėjamos, kol pasiekia eilės galą. Paskutinioji žaidėja, gavusi krivulę, bėga su ja į eilės priekį ir ten atsistojusi perduoda „krivulę” atgal. Taip žaidžiama, kol pirmutinės žaidėjos atsiranda savo pradinėse vietose.

Laimi ta eilė, kuri greičiausiai sugrįžta į pirmykštę tvarką.

Meškeriotoja

Tinka visoms. Priemonės: meškerė ir smėlio maišelis.

Visos žaidėjos stovi ratu. Viduryje stovi meškeriotoja ir laiko meškerę. Meškerės gale ant virvelės pririštas nedidelis smėlio maišelis. Meškeriotoja suka meškerę aplink. Smėlio maišelis skrieja, vos liesdamas žemę. Žaidėjos turi peršokti per maišelį. Nespėjusios peršokti, išeina iš rato. Laimi ilgiausiai išsilaikiusi rate. Vietoje smėlio, į maišelį galima įdėti mažą sviedinuką.

PROGRAMINIAI ŽAIDIMAI BŪKLE

Mazgų lenktynės

Tinka visoms. Priemonės: virvelės.

Žaidžiama skiltimis. Vadovė duoda kiekvienos skilties žaidėjoms surišti po skirtingą mazgą. Visoms skiltims skiriami tokie pat mazgai. Davus ženklą, pradedama rišti. Laimi skiltis, kurios žaidėjos greičiausiai ir taisyklingiausiai suriša visus mazgus.

Įstatų lenktynės

Tinka skautėms. Priemonės: 10 popieriaus lapų ir dėžė kiekvienai skilčiai. Žaidžiama skiltimis.

Kiekviena skiltis turi dėžėje 10 lapų. Kiekviename lape parašytas vienas skaučių įstatas, nenurodant jo eilės numerio. Davus ženklą, žaidėjos iš eilės bėga prie dėžės, paima popierių ir prie įstato parašo jo eilės numerį. Užverstą popieriaus lapą padeda šalia dėžės. Sugrįžusi prie savo skilties paliečia sekančią žaidėją, kuri bėga prie dėžės ir numeruoja kitą įstatą. Žaidžiama kol visi įstatai sunumeruoti. Laimi skiltis, kuri teisingai sužymi visus įstatus.

Morzės žaidimas

Tinka skautėms. Priemonės: kišeninė lemputė, popierius ir pieštukai.

Prieš pradedant šį žaidimą patartina pakartoti Morzės abėcėlę.

Vadovė lempute signalizuoja kambaryje esančių 10-ties daiktų pavadinimus. Žaidėjos priima signalizaciją ir surašo žodžius. Laimi daugiausiai teisingai surašiusi žodžių.

Pasiruošimas iškylai

Tinka visoms. Priemonės: kiekvienai skilčiai po lapą popieriaus ir pieštuką. Popierius pakabinamas gerai prieinamoje ir matomoje vietoje. Vadovė išvardina vienos dienos iškylai pasiimtinus reikmenis. Skiltys sustoja žąsele. Davus ženklą, pirmoji eilėje bėga prie popieriaus ir užrašo vieną reikmenį, pvz. kompasą. Sugrįžusi stoja eilės gale. Visos iš eilės bėga prie popieriaus ir kiekviena prirašo po vieną reikmenį. Laimi skiltis greičiausiai surašiusi visus reikmenis.

RATELIAI

Aguonėlė

Tinka jaunesniosioms skautėms.

Žaidėjos susikabinusios rankomis, eidamos rateliu, dainuoja:

Klausė žvirblis čiulbonėlis
Pas tą pilką karvelėlį:
Kaip, kaip aguonėles sėja?
Kaip, kaip aguonėles sėja?

Ratelio viduryje stovi viena žaidėja —„pilkasis karvelėlis" ir rodo kaip aguonėlės sėjamos:

Šitaip, šitaip, dar ir va kaip,
Šitaip, šitaip, dar ir va kaip,
Taip, taip aguonėles sėja,
Taip, taip aguonėles sėja.

Visos žaidėjos ratelyje kartoja „karvelėlio” judesius, suploja delnais ir apsisuka. „Karvelėlis” išrenka kitą žaidėją savo vietą, o pats atsistoja į ratelį. Žaidimas kartojamas, keičiant klausimą, kaip aguonėlės dygsta, auga, žydi, noksta, kaip jas rauna, krečia, mala, valgo. „Karvelėlis” tai atvaizduoja atitinkamais judesiais.

Trečia bėga

Tinka visoms.

Žaidėjos sustoja poromis viena už kitos, ratu. Ratas daromas didelis, kad tarp porų būtų bent du žingsniai. Vadovė paskiria vieną skautę bėgti, o antrą — gaudyti. Bėgančioji, matydama, kad gali ją pagauti, skubiai atsistoja kurios nors poros priekyje. Tuo būdu gretoje atsiranda trys žaidėjos. Tada gale stovinti turi bėgti, o ją gaudo ta pati gaudytoja. Užtenka bėgančią ranka paliesti ir bėgančioji tampa gaudytoja, o gaudytoja — bėgančiąja.

Jurgelis

Tinka jaunesniosioms skautėms.

Žaidėjos eina ratu. Viena —„Jurgelis meistrelis" stovi viduryje.

Visos dainuoja:

Jurgeli, meistreli, mokyk savo vaikus,
Jurgeli, meistreli, mokyk savo vaikus,
O jūs, vaikai, taip darykit, kaip Jurgelis daro,
O jūs, vaikai, taip darykit, kaip Jurgelis daro.

Dainuojant paskutines eilutes „Jurgelis meistrelis" atlieka kokį nors judesį: pritupia, suploja rankomis, sukasi, šokinėja. Visos žaidėjos kartoja jo judesius. Žaidėja, kuri nespėja pakartoti „Jurgelio" judesių, turi eiti į ratelio vidurį, ir žaidimas pradedamas iš pradžios.

SKAIČIUOTĖS

Kai kuriems žaidimams yra reikalingos pravedėjos. Joms išrinkti vartojamos skaičiuotės, pvz.:

Ateis senis ant pietų, Atneš bobai riešutų. Sena boba be dantų Neįkanda riešutų. Sėdi boba ant grindų, Turi maišą obuolių. Kas tą bobą pabučiuos, Tam tuos obuolius atiduos. Tau! Ėjo kiškis per dirvoną, Nešė dūdą, baraboną. Kas sugros, kas sugros, Visi žvėrys išbėgios.	Uda, uda, udada, Eina kiškis su lazda. Per miškelį, per laukus, Eina kiškis pas vaikus. Vaikai, vaikai vanagai, Šokit, grokit, kaip žiogai. Tam kas šokti nemokės, Varnas gaudyti reikės! Tau! Važiavo žmogus keliu, Jam sulūžo ratai. Kiek reikės vinių Pataisyti ratams?

(Žaidėja, kuriai tenka paskutinis žodis, pasako „vinių" skaičių. Skaičiuotė tęsiama toliau, kol išskaičiuoja „vinis").

Skaičiuojama, baksnojant pirštu į kiekvienos žaidėjos krūtinę. Žaidėja, kuriai tenka paskutinis žodis, išeina iš rato. Skaičiuojama, kol lieka viena žaidėja, kuri praveda žaidimą.

MANKŠTA IR SPORTAS

Mankšta yra kūno lavinimo pratybos, kuriomis siekiama, kad žmogaus judesiai būtų grakštūs ir estetiški. Mankštos formos yra įvairios: sakalų gimnastika (čekų), plastika ir ritmika, išraiškos ar imitacijos judesiai ir kt.

Visi mankštos pratimai turi būti atlikti ritmiškai ir taisyklingai. Vieni pratimai lavina rankų, kiti kojų, treti krūtinės ir pilvo raumenis. Norint būti sveikai ir turėti gražią figūrą, reikia kasdien daryti po

keletą mankštos pratimų. Patartina skilties sueigoje skirti bent 5 min. mankštai, o stovykloje ir iškyloje kiekviena diena pradedama mankštos pratimais. Kūno raumenims lavinti ir sveikatai grūdinti reikalinga ne tik mankšta, bet ir kuri nors sporto šaka.

Sportas — tai žaidimai, pratimai, įvairios varžybos, skirtos visapusiškam kūno lavinimui, jaunuomenės ugdymui ir bendravimui. Jo skatinimui ir tvarkymui dirba įvairių sričių mokslininkai, pedagogai, specialistai.

Sporto rūšys

1. Atletika — gimnastika, fechtavimasis, jojimas, šaudymas, tenisas, boksas, imtynės, arklių ir dviračių lenktynės ir pn.
2. Žiemos sportas — čiuožimas, važinėjimas rogutėm, ledo rutulys, slidinėjimas.
3. Vandens sportas — plaukimas, vandens žaidimai, irklavimas, buriavimas, slidinėjimas ant vandens ir pn.
4. Oro sportas — planiravimas, sklandymas ir pn.
5. Grupinis sportas su kamuoliu — krepšinis, tinklinis, futbolas (soccer), amerikietiškas futbolas, beisbolas (baseball), kvadratas ir pn.

Keletas patarimų sportuojančioms:

1. Sportuojanti turi būti sveika ir reguliariai tikrinti savo sveikatą.
2. Pradedant sportuoti, patartina sustiprinti raumenis tam tikrais mankštos pratimais (warm-ups).
3. Kurią sporto šaką pasirinkti ir kaip mankštintis, pataria tos šakos žinovas.
4. Visos sporto šakos yra geros ir patartina su jomis susipažinti, bet pasirinkti sau tinkamiausią.
5. Bet kurioje sporto šakoje vengiama fizinio pervargimo. Žinių apie sportą ir žaidimų taisykles galima rasti bibliotekose, knygynuose, sporto reikmenų parduotuvėse ir kt.

RIKIUOTĖ

Rikiuotė skautėms duoda vieningumo ir tvarkos pajautimą, moko drausmės ir palengvina vadovės darbą. Tvarkingai išrikiuotas vienetas nusako vieneto dvasią.

Kiekvienoje rikiuotėje yra:

priekis

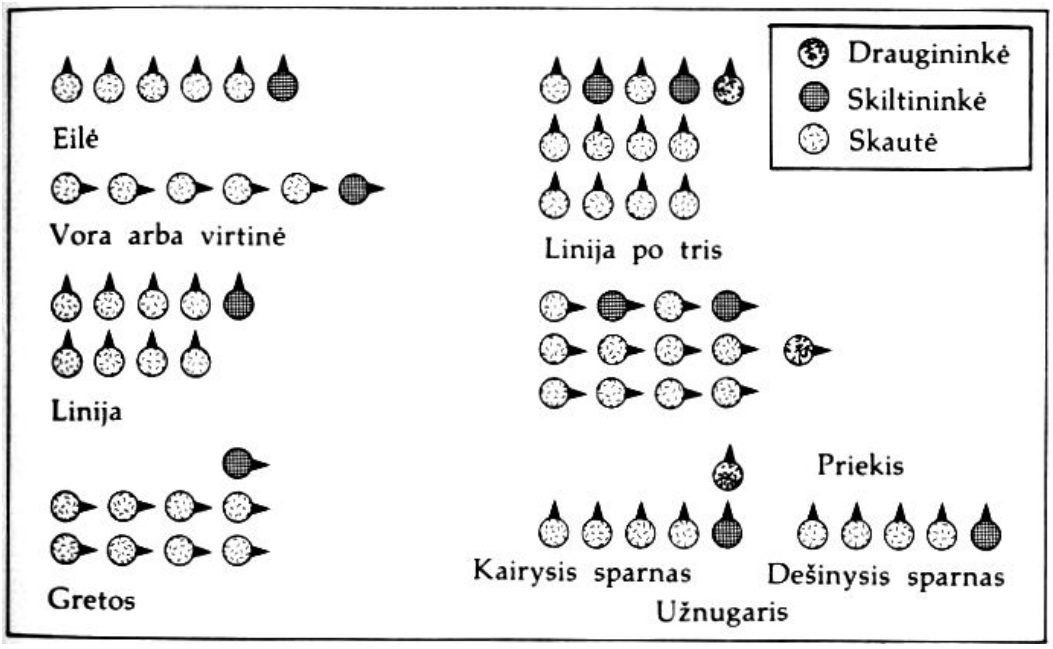
kairysis sparnas ..... dešinysis sparnas

užnugaris

Vieneto vadovė visada stovi vieneto **dešiniajame sparne.**

Pagrindinės rikiuotės formos yra:

Rikiuotės pavyzdžiai



Komandos. Įsakymai rikiuotės veiksmams vykdyti yra vadinami komandomis. Komanda susideda iš parengiamosios ir vykdomosios. Parengiamoji — atkreipia dėmesį į tai, kas bus vykdoma; vykdomoji — vykdo. Komandos tariamos aiškiai, garsiai ir suprantamai. Parengiamoji — pratęsiamai; vykdomoji — trumpai įsakmiai.

Dažniausiai vartojamos šios komandos:

„Vienetas klauso mano komandos!" — visi atkreipia dėmesį.

„Ramiai!" — Kulnai suglausti, pėdos praskėstos. Keliai įtempti, akys žiūri tiesiai, pečiai patraukti atgal, rankos nuleistos.

„Laisvai!" — Atleidžiamas kairės kojos kelis arba kairė koja atmetama į šoną.

„Lygiuok!" — Pasukama galva į rikiuotės pradžią taip, kad kiekviena matytų trečiosios krūtinę. Tada seka komanda „Ramiai!".

„Dešii-nėn!" — Šios komandos pirmoji dalis „Dešii-" yra parengiamoji, po kurios padaroma trumputė pauzė prieš duodant vykdomąją „-nėn!". Pasisukama dešinėn ant dešinio kulo ir kairiosios kojos pirštų, pristatoma kairė koja.

„Kaii-rėn!" — Sukamasi kairėn ant kairiojo kulno ir dešinės kojos pirštų, pristatoma dešinė koja.

„Aa-plink!" — Daromas 180° sukinys kairėn pusėn. „Žengtee marš!" Pradedama žygiuoti kaire koja. „Suu-stok!" — „Suu" — parengiamoji komanda, duodama žengiant kaire koja. Žengiamas dar žingsnis dešine koja ir pristatoma kairė koja.

„Nugarom lygiuok!" — Vorose arba gretose stovinčios skautės lygiuoja tiesiai viena paskui kitą į pirmųjų nugaras. „Išsivaikščiok!" — Vienetas paleidžiamas.

„Prie manęs!" — Skautės renkasi prie skiltininkės sustodamos pusračiu.

„Pirmais antrais išsiskaičiuok!' — Pradedama išsiskaičiuoti nuo vadovės dešinio rikiuotės sparo

—„Pirma — antra — pirma” ir t.t.

„Paeiliui išsiskaičiuok!” — Pradedama skaičiuotis nuo dešinio sparno. Galvą pasukus į kairę garsiai pasakomas savo eilės numeris sekančiai skautei.

„Linijon rikiuok! (Po du rikiuok!)” — Po išsiskaičiavimo pirmais-antrais, antrieji numeriai atsistoja pirmųjų numerių užnugaryje.

„Eilėn rikiuok!” — Antrieji numeriai grįžta į savo pirmykštę vietą — šalia pirmųjų.

„Tankėk (dešinėn ar kairėn)!” — Artėjama petys prie peties.

„Retėk (dešinėn ar kairėn)!" — Retėjama ištiesus kairę ar dešinę ranką kol pirštų galai pasiekia sekančios skautės petį. Ranka nuleidžiama.