

**NODARBĪBA:** Audzināmās grupas iepazīšanās un saliedēšanās

**NODARBĪBAS VADĪTĀJS:** Sandris Rakauskis

**MĒRĶIS:** veicināt savstarpējo iepazīšanos, sadarbību un uzticēšanos starp grupas dalībniekiem.

## NODARBĪBAS PLĀNS

Nr.	Aktivitāte	Nepieciešamie resursi
1.	<p style="text-align: center;"><b>IEPAZĪŠANĀS:</b></p> <p><b>1. Sasveicināšanās- iesildīšanās</b> <i>Dalībnieki brīvi pārvietojas telpā, pēc vadītāja signāla sasveicinās ar kādu, kuru nav sveicinājis. Sasveicinās tādā izpausmē, kādā norādījis vadītājs. Sasveicinoties nosauc savu vārdu.</i></p> <p><b>2. Sasveicināšanās- iepazīšana</b> <i>Dalībnieki sastājas divos apļos- iekšējā aplī esošie dalībnieki pagriežas uz apļa ārpusi, ārējā aplī esošie- uz iekšpusi. Iekšējā un ārējā apļa dalībnieki stāv viens pret otru. Vadītājs lūdz sasveicināties ar savā aplī esošo kaimiņu pa labi, tad pa kreisi, nosaucot savu vārdu un vienu interesantu faktu par sevi- hobijs, aizraušanās, kas garšo, ko traku ir izdarījis utml. Tad sveicinās ar pretim esošo. Iekšējais aplis stāv uz vietas, pulksteņrādītāja virzienā dodas ārējais aplis.</i></p>	Zvaniņš vai svilpe
2.	<p style="text-align: center;"><b><u>IESILDĪŠANĀS- lielās grupas sadarbība:</u></b></p> <p><b>1. Kaķis un pele</b> <i>Vadītājs demonstrē kādās ķermeniskās un skaņas izpausmēs atveidot abus dzīvniekus. Spēles sākumā visi dalībnieki ir peles, bet viens ir kaķis. Tiklīdz kaķis pieskaras pelēm, tās pārvēršas par kaķiem un palīdz notvert pārējās peles. Process mainās. Uzdevums radīt maksimāli atšķirīgas izpausmes starp kaķi un peli.</i></p> <p><b>2. Veiklais mājiņā</b> <i>Pēc vadītāja norādījuma dalībnieki sadalās pa trim. Spēlei nepieciešams viens liekais dalībnieks, kas uzsāks spēli. Starp trijotnēm ir pietiekami laba distance. Pēc tam vadītājs nosauc katra funkciju: vidējais dalībnieks trijniekā ir Veiklais, pa labi no viņa</i></p>	

	<p><i>stāvošais ir Labais jumtiņš, pa kreisi- Kreisais jumtiņš. Uzsākot spēli, liekais dalībnieks var dot šādas komandas: Labais jumtiņš mainās, Kreisais jumtiņš mainās, Veiklie mainās vai Zemestrīce (viss sastāvs mainās). Lielā dalībnieka uzdevums ieņemt kāda vietu.</i></p> <p><b>3. Zaķis un suns</b></p> <p><i>Viens no dalībniekiem ir zaķis (bēdzējs), otrs- suns (ķērējs). Pārējie dalībnieki ieņem tupus pozīciju: viņi ir kāposti. Zaķis starp kāpostiem bēg no suņa. Kad zaķis pārlec kāpostam un notupstas, viņš kļūst par kāpostu, bet, kurš bija kāposta lomā un kuram zaķis pārlēca, kļūst par suni. Sākotnējais ķērējs suns tajā brīdī pārtop par zaķi bēdzēju.</i></p> <p><b>4. Čūska</b></p> <p><i>Visi dalībnieki tiek sadalīti divās lielās grupās. Katra grupa ir kā čūska. Dalībnieki, uzliekot priekšā stāvošajam rokas uz pleciem, veido čūsku. Pirmais dalībnieks priekšā ir čūskas galva, kuras uzdevums ir noķert otras čūskas pēdējo dalībnieku, kas ir čūskas aste. Tiklīdz pretējās čūskas aste noķerta tā pārvietojas uz pretinieka aizmuguri. Uzvar tā čūska, kas savā astē sakrāj visvairāk otras čūskas dalībniekus. Spēle tiek apturēta un čūskas zaudē vienu dalībnieku, ja spēles gaitā čūska sadalās.</i></p>	
<p><b>3.</b></p>	<p style="text-align: center;"><b><u>SADARBĪBA ar PARTNERI:</u></b></p> <p><b>1. Robotiņi</b></p> <p><i>Dalībnieki sadalās pāros. Viens no dalībniekiem kļūst par robotu, bet otrs par vadāmo pulti. Robota uzdevums ir vienā tempā sākt soļot pēc vadītāja signāla. Vadāmā uzdevums sekot, lai robots nesaskrienas ar kādu citu robotu un neiziet ārpus spēles zonas. Komandas robotam: pa labi- uzsit pa labo plecu, pa kreisi- pa kreiso, pa vidu starp pleciem- apkārt griezties. Robots ar vadāmo savā starpā nedrīkst sarunāties. Pakāpeniski vadītājs paātrina robotu pārvietošanās ātrumu. Pēc tam mainās lomām.</i></p> <p><b>2. Aklie- uzticēšanās partnerim</b></p> <p><i>Dalībnieki sadalās pāros. Viens no dalībniekiem kļūst par aklo, bet otrs par vadātāju. Aklajam- acis ciet, jācenšas maksimāli atbrīvoties un nepazaudēt kontaktu ar vadātāju. Vadātājs var vest aklo- saskaroties roku plaukstām, aiz elkoņa vai roku pieliekot pie pieres.</i></p>	

	<i>Pieskārienam ir jābūt tikko jūtamam. Vadātāja uzdevums ir rūpēties, lai aklais neuzskrietu citiem virsū. Vadātājs var mainīt kustības tempu, sarežģītību. Pēc tam vadātāji var savstarpēji mainīties ar aklajiem, nomainot saskares vietas. Pēc tam mainās ar lomām.</i>	
<b>4.</b>	<p style="text-align: center;"><u>GRUPAS SADARBĪBA:</u></p> <p><b>1. Partneru meklējumi</b> <i>Nesarunājoties brīvi staigā telpā. Pēc signāla dalībniekiem jāveido trijotni. Vidējais ieķeras atmuguriski elkoņos abiem dalībniekiem. Kopā skrien- abi ārējie uz priekšu, vidējais atmuguriski. Pēc signāla atkal brīvi staigā.</i></p> <p><b>2. Bumbiņu mētāšana</b> <i>Dalībnieki brīvi pārvietojas telpā. Vadītājs ik pa brīdim kādam dalībniekam met bumbiņu, kuru pēc tam padod citiem dalībniekiem. Svarīgākais nosacījums- pirms bumbiņas mešanas ir jāizveido acu kontakts ar otru. Ja bumbiņa nokrīt zemē- visi krīt gar zemi un bļauj „Āāāā!”. Pēc tam turpina. Bumbiņu skaits palielinās, bet pēc tam samazinās.</i></p> <p><b>3. Traucētāji</b> <i>Dalībnieki pārvietojas pa visu telpu dažādos virzienos, vienmērīgi piepildot telpu. Daži tiek izvēlēti kā traucēkļi; pārējie-cenšas veikli un nemanāmi izvairīties.</i></p>	<p>Svilpe Bumbiņas</p> <p><b>Mantu mētāšana</b> <i>(viena tiek mesta pēc noteiktās secības, pēc tam otra tāpat, trešā jāpadod pa apli)</i></p> <p><b>Acu skatiens, aplu maiņa</b></p>
	<p style="text-align: center;"><u>NOSLĒGUMS:</u></p> <p><b>1. Vilcieniņš</b> <i>(Visiem acis ciet, pēdējam nav- dod signālu, uzsitot pa plecu: pa labo plecu- griezties pa labi, pa kreiso plecu- griezties pa kreisi). Vilcieniņam jāspēj iziet cauri šķēršļu joslai.</i></p> <p><b>2. Nodarbības refleksija: balsošana</b> <i>Dalībnieki novērtē, vai pēc nodarbības jūtas tā, ka daudz vairāk saliedējušies ar citiem. Balsošanas zīmes: īkšķis uz augšu- jā, īkšķis uz leju- nē, īkšķis horizontāli- grūti pateikt.</i></p>	<p>Konusi</p>

**Izmantotie informācijas resursi:**

\* Smildziņa L. *Vingrinājumi un spēles darbam teātra studijā*. Rīga: Rīgas Skolēnu Pils, 2009., 132 lpp.

\* Personīgās piezīmes no lekcijām, kursiem un Teātra studijas nodarbību plāniem.