

Profesionālās pilnveides un pieredzes apmaiņas mācību seminārs pedagogiem, nometņu organizētājiem un vadītājiem
“Digitālā pratība un mākslīgā intelekta rīki nometņu satura plānošanā un īstenošanā”
2025.gada 29.novembrī un 30.novembrī
Zaļenieku Kultūras nams, Centra iela 1, Zaļenieki, Zaļenieku pagasts, Jelgavas novads



IEPAZIŠANĀS AKTIVITĀTES uz ~65 dalībniekiem

Ledus laušanas spēle “BRĪNUMZEME”.

Noteikumi:

Dalībnieki sadalās grupās pa trīs un saņem lomas:



- ❖ vidējais ir “**PULKSTENIS**” (šupojot galvu pa labi un kreisi saka “tik-tak” un ar rokām izveido apli ap galvu);
- ❖ dalībnieks pie “Pulksteņa” labā pleca ir “**TRUSIS**” (imitē ausis un saka “cibric, cibric”);
- ❖ dalībnieks pa kreisi ir meitene “**ALISE**” (grozās un imitē ar rokām, ka rāda kleitu un saka “Alise!”).

Kad vadītājs sauc “Alise”, tad tie dalībnieki, kas stāv pie “Pulksteņa” kreisā pleca maina vietu, skrienot uz kādu citu trijnieku.

Kad vadītājs sauc “Trusis”, tad vietas maina dalībnieki, kas stāv pie labā pleca “Pulkstenim”.

Savukārt, atskanot signālam “Brīnumzeme”- visi dalībnieki maina vietas!!!



Aktivitāte “ISĀ VIZĪTKARTE BRĪNUMZEMĒ”,

kas ir rotaļīga, mazliet mistiska un palīdz radīt sajūtu, ka dalībnieki ir ienākuši brīnumainā pasaulē.

Mērķis iepazīt vienu otru un iegaumēt pēc iespējas vairāk citu dalībnieku vārdus.

Noteikumi: dalībnieki sadalās grupās pa seši pie katra galdiņa, uz kuriem ir 3-5 jautājumi uz katra, nepieciešams arī mūzikas atskaņotājs.

Spēle sākas ar mūziku, kur dalībniekiem ir jāsamainās un jāpāriet pie kāda cita galdiņa, bet tā lai arī būtu pa 6. Kad mūzika apklust, tad viens no dalībniekiem pie katra galdiņa izlasa jautājumu uz kuru pēc kārtas katram jāatbild. Bet pirms atbild uz jautājumu, dalībnieks nosauc savu vārdu, piemēram, “Baiba!”, un visi galdiņa dalībnieki kopā skaļi pasaka, “Sveika Baiba!”. Un tikai tad Baiba pasaka atbildi uz jautājumu, utt.

Atskanot mūzikai, dalībnieki dodas uz citu galdiņu, un atkārtoti: nosauc vārdu, tad visi kopā “Sveiks/a, ...!”, atbild uz jautājumu.

Jautājumi:

1. Ja tu būtu **Brīnumzemes tēls**, kurš tas būtu?
2. Kādu **neparastu lietu** tu gribētu paņemt līdzi savā nometnē?
3. Kādu **trakāko tēju** tu vari iedomāties- garša, ko nav iespējams atrast?
4. Kura **Brīnumzemes vieta** tev šķistu visinteresantākā?
5. Ja tev būtu jāizvēlas – **būt lielam** kā Alise **vai mazam** kā pele, ko tu izvēlētos?
6. Kas ir **visdīvainākā lieta**, ko tu esi darījis nometnē?
7. Ja tu atrastu **burvju pudelīti** ar uzrakstu “Izdzēr mani”, ko tu cerētu, ka tā paveiks?
8. Kura **Brīnumzemes būtne** būtu tavs vislabākais draugs?
9. Kas ir **visneparastākā vieta**, kur tu vēlētos nokļūt?
10. Ja tu varētu **sarunāties ar kādu no dzīvniekiem**, kuru tu izvēlētos?
11. Kādu **dīvainu likumu** tu ieviestu nometnē, ja tu būtu Karaliene?
12. Kas ir **visinteresantākā spēle**, ko tu esi spēlējis ar draugiem?
13. Ja tev būtu jāizvēlas **viena maģiska spēja**, kura tā būtu?
14. Kas tev **šķistu trakāk** – vienmēr iet atpakaļ gaitā vai lasīt no labās puses uz kreiso?
15. Kurš **brīnums vai maģija** padarītu tavas nometnes vēl foršākas?
16. Ja tu **būtu neredzams**, ko tu darītu un uz kurieni dotos pirmajā brīdī?
17. Kas ir **visjautrākais brīdis** ko tu esi piedzīvojis nometnē?
18. Ja tev būtu jāizvēlas **jauns vārds Brīnumzemē**, kāds tas būtu?
19. **Kuram gadalaikam Tu** visvairāk līdzinies?
20. Kādu **jautājumu** tu gribētu **uzdot** Češīras kaķim?
21. **Kādu dziesmu** tu izvēlētos kā Brīnumzemes himnu?
22. Ja tu varētu **vienu dienu** dzīvot kā kāds tēls Brīnumzemē, kurš tas būtu?
23. Kura **krāsa vislabāk raksturo** tavu nometnes garu?
24. **Kādu piedzīvojumu** tu visvairāk vēlētos izdzīvot Brīnumzemē?
25. Kā šis **Brīnumzemes tēls ir līdzīgs man?**
26. Kas man **piestāvētu Brīnumzemē** – ko es darītu, kādu lomu ieņemtu?
27. Kādu **dīvainu, bet smieklīgu spēju** tu gribētu iegūt Brīnumzemē?
28. Ko Tu **vēlētos izmēģināt**, ja viss būtu iespējams?
29. **Parādi** kādu dīvainu sejas grimasi!
30. Ja tev būtu **burvju dzēriens**, ko tu vēlētos mainīt pasaulē?

Noslēgumā vadītājs aicina katru padomāt: **“Ko interesantu es uzzināju par kādu no dalībniekiem šodien?”** – un daži brīvprātīgie dalās.

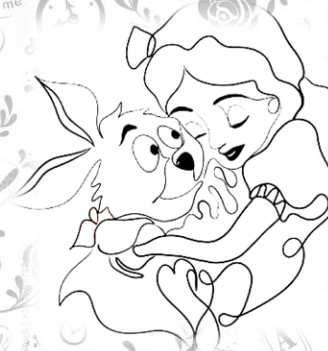
Un **“Kurš atceras un var nosaukt visvairāk iepazīto dalībnieku vārdus?”**.

NOSLĒGUMA AKTIVITĀTES



Aktivitāte “APSKĀVIENS”.

Katram dalībniekam ir kaklā aukliņa ar vairākām mazākām lentītēm. Visi dodas viens pie otra, iesienot aukliņu otra lentītē, pasaka viens otram komplimentu, un beigās sirsnīgi mīli uz atvadām apskaujas.



Aktivitāte “AIZVERAM BRĪNUMZEMES DURVIS”

Mērķis: simboliski noslēgt kopīgo pasākumu, radot sajūtu, ka visi kopā atgriežas no Brīnumzemes.

Norise:

1. Liels aplis (visi kopā):

- ❖ Vidū nolikts “rāmis ar durvju simbolu”.
- ❖ Katram aukliņā iesieta simboliska atslēga un vēl saņem mazu kartīti.

2. Refleksija:

- ❖ Vadītājs aicina katru klusumā padomāt un uz kartītes uzrakstīt: *“Ko vēlos paņemt no šī salidojuma sev līdzī realitātē?”* un to pierakstīt uz kartītes.

3. “Durvju” šķērsošana:

- ❖ Pa vienam vai mazās grupiņās dalībnieki iet caur “durvīm”, atdod kartīti (vai pielīmē pie plakāta kā kopīgu piemiņu).
- ❖ Fonā skan mierīga mūzika (piem., maģiska instrumentālā).

4. Noslēguma aplis:

- ❖ Pēc visiem, vadītājs saka: *“Brīnumzeme paliek mūsos. Šīs durvis varam atvērt jebkurā laikā – tad, kad satiekamies atkal.”*
- ❖ Visi kopā sauc frāzi: *“Lai dzīvo Brīnumzeme!”* 🌸 🌸 🌸 🌸 🌸 🌸 🌸

