**„Spēles metode audzināšanas darbā”**

**metodiskais materiāls**

**Metodiskā materiāla autors:**

Mag.psych. Solvita Vaserberga

**Ķēde ir tik stipra, cik stiprs ir tās vājākais posms...**

Dabā viss esošais pastāv harmonijā – visi elementi ir savstarpēji saistīti un nepieciešami viens otram. Lai iekurtu uguni, nepieciešams gaiss, lai zeme kļūtu auglīga, nepieciešams ūdens. Lai pastāvētu lielā, spēcīgā jūra, nepieciešami daudz jo daudz pavisam sīku smilšu graudiņu - krasts. Lai paveiktu lielus darbus, jāsper daudz mazu solīšu. Kas svarīgi, - jāsoļo vienā virzienā... Kā to panākt? Dažādi. Viens no veidiem – izmantojot spēli.

Mēs veiksmīgāk sasniegsim savu mērķi, izmantojot spēles metodi, ja ņemsim vērā dažus ieteikumus:

* Spēle ir jāuztver kā metode. Tās izspēlēšana nav tikai rotaļa. Pat, ja skolēni jokojas un "dzen velnu", Jums kā klases audzinātājam (un šajā gadījumā kā grupas vadītājam) ir jāuztur darba atmosfēra un spēlē izvirzītie mērķi.
* Spēlei jāatbilst skolēna vecumam un viņa intelektuālajam līmenim.
* Spēlē vēlams iesaistīt visus dalībniekus, dodot viņiem iespēju piedalīties, bet ne piespiest.
* Jāatceras, ka spēles nobeigums, refleksīvā daļa ir tikpat svarīga kā spēles norises daļa, lai nostiprinātu iegūto informāciju.
* Ieteicams izstrādāt spēles darbības plānu, lai skaidri zinātu, nepieciešamo laiku katras spēles daļai.
* Pirms spēles norises daļas jāpārliecinās, vai visi spēles dalībnieki ir izpratuši spēles noteikumus.
* Izvēloties spēli grupai, ir svarīga Jūsu personiskā pieredze un izjūtas. Tas nozīmē, ka labāk piedāvāt to spēli, ko paši esat spēlējuši vai vadījuši. Jūs labāk zināsiet, ko pārdzīvo un jūt grupas dalībnieki, līdz ar to labāk varēsiet "vadīt" procesu. Metodes, kas Jums nepatīk, vai spēles, par kuru vadīšanu neesat pārliecināts, atstājiet priekšdienām vai labāk neizmantojiet vispār.
* Ir ieteicams izveidot savu spēļu "fondu", kas palīdzētu izvēlēties īsto spēli īstajā brīdī. Ja Jums ir padomā daudz spēļu, Jūs variet attiecīgā situācijā brīvi rīkoties, pat ja viena spēle neizdodas. Paturot prātā rezerves iespējas, Jūs spēsiet elastīgāk reaģēt uz esošo situāciju un sasniegt nospraustos mērķus.
* Jums kā grupas vadītājam pirms katras spēles ir svarīgi izvērtēt, vai pašam ir jāpiedalās uzdevumā, vai arī jābūt kā novērotājam. Ja Jūs piedalieties grupas darbā, tas ir veids, kā tuvoties grupai un būt par „savējo”, atrasties kopējā procesā un grupas emocijās. Taču tad pastāv risks būt subjektīvam un nespēt objektīvi izvērtēt procesus, kas notiek grupā.
* Radīt vidi, kur skolēnam ir iespēja iepazīt sevi un klasesbiedrus gan adaptācijas procesā (sākumskolas skolēniem), gan personības pārmaiņu procesā (vecāko klašu skolēniem).
* Attīstīt skolēnu spējas savstarpēji sadarboties jaunos apstākļos (sākumskolas skolēniem) vai konkrētu projektu izpildes sekmēšanai (vecāko klašu skolēniem).
* Uzlabot disciplīnu un noteikumu ievērošanu klasē un skolā.
* Veicināt skolēnu spēju patstāvīgi pieņemt lēmumus (vecāko klašu skolēniem).
* Palīdzēt risināt savstarpējos individuālos vai grupu konfliktus.
* Palīdzēt skolēniem iegūt pārliecību par savām un klases kā komandas spējām.
* Veicināt skolēnu spēju uzņemties atbildību un iniciatīvu.
* Sekmēt savstarpēju uzticēšanos.
* Attīstīt skolēnu emocionālo inteliģenci.
* paaugstinās bērna sociālā aktivitāte;
* bērnam par nodarbību, kurā ir spēles elementi, ir lielāka interese un augstāka motivācija tajā iesaistīties;
* palielinās interese par atbilstošo tematiku;
* pedagogiem, izmantojot spēli, ir vieglāk nostiprināt, vispārināt un integrēt apgūstamās zināšanas un prasmes;
* pilnveidojas bērna saskarsmes prasmes, paaugstinās emocionālās inteliģences līmenis;
* mainās pedagoga un skolēna savstarpējās attiecības, kas pamatojas uz uzticēšanos, izpratni, drošības izjūtu.

Spēles nosacīti var iedalīt, ņemot vērā dažādus faktorus:

1. **Noteikumu struktūra:**
2. **Saturs:**
3. **Vecums:**

* Pirmsskolas vecuma bērnu spēles;
* Sākumskolas vecuma bērnu spēles;
* Pusaudžu un vecāko klašu skolēnu spēles;
* Brieduma vecuma spēles.

**F.U.N. SPĒLES.** Ar šo spēļu palīdzību grupā tiek radīta jautrība, grupa tiek atraisīta, no šejienes arī nosaukums FUN spēles - jautrības spēles/ angliski. Tās bieži tiek izmantotas arī kā klases vakaru, viesību spēles, bez īpaša zemteksta un konkrēta mērķa grupas darbam. Te var minēt daudzas latviešu spēles, kuras noteikti visiem ir zināmas - "Ādamam bij' septiņ' dēli"; "Kas dārzā?"; "Vilkam zeķes noadiet!" u.c. Protams, ka arī šī veida spēles var piemērot dažādiem, pilnīgi konkrētiem uzdevumiem grupā, lai iesildītu to kopējam darbam, pastarpināti iepazīstināt grupas dalībniekus. Tās ir kā sava veida atpūta no darba, mācībām vai stresa.

**UZLĀDĒTĀJI.** Šīs spēles var izmantot gadījumos, kad grupa ir "sanīkusi", pēc aktīva darba, liela teorijas daudzuma, pusdienām. To uzdevums ir sagatavot grupu kopīgam darbam, lai uzlabotu vai atjaunotu noskaņojumu un darba spējas.

**IZLĀDĒTĀJI.** Šīs spēles vislabāk izmantot, ja grupa ir pārāk satraukta vai aktīva, nevar savākties darbam, ir izklaidīga vai gaisīga. Ar šo spēļu palīdzību var nomierināt grupu pēc kādas aktivitātes, tā ļauj sakoncentrēties, sagatavoties nākamajam uzdevumam - it kā izkāpt no iepriekšējā uzdevuma, noskaņojuma.

**IEPAZĪŠANĀS SPĒLES.** Galvenais uzdevums ir ar spēļu palīdzību savstarpēji iepazīstināt grupas dalībniekus - lai atcerētos vārdus, kā arī personiskāk iepazītu cits citu. Izmantojot iepazīšanās spēles, Jūs palīdzēsiet grupas dalībniekiem vieglāk un ātrāk atrast savu vietu grupā, justies kā savējam. Iepazīšanas spēles var izmantot ne tikai pašā grupas pastāvēšanas sākumā, bet arī vēlāk, kad grupā ienāk kāds jauns cilvēks, vai arī pasākumos - nometnēs, mācībās utt. Tādā gadījumā var izmantot tās iepazīšanās spēles, kas vairāk atklāj cilvēku -viņa pārliecību, viedokļus, personīgo dzīvi u. c. Izmantojot spēles, kas atklāj cilvēka iekšējo pasauli, ir jārespektē katra gatavība runāt vai nerunāt par to. Nekādā gadījumā neuzspied runāt par personīgo visas grupas priekšā, ja persona tam nav gatava, jo tas var novest pie viņa noslēgšanās, ko vēlāk grūti pārvarēt. Vienlaikus vari mudināt pateikt kaut ko, kas viņam liekas pieņemams šim brīdim, kad visa grupa klausās. Svarīgākais, lai cilvēks piedalās un personiskās atklātības līmeni nosaka sev pats. Grupai palīdzēs atvērties, ja sāksi iepazīšanās spēli ar sevi -kā paraugs, kam ir vieglāk sekot. Tādā gadījumā ir būtiski neizveidot ļoti šauru rāmi tam, ko par sevi pasaki, jo jaunā grupā reti kurš pateiks vairāk nekā grupas vadītājs. Tomēr ir jāuzmanās no regulāra "labā" piemēra rādīšanas, jo tas var kļūt par ieradumu - visi gaida, ko teiks vadītājs, lai iekļautos jau atvērtajās tēmās.

**GRUPAS SADALĪŠANA KOMANDĀS.** Daudzu uzdevumu izpildei ir nepieciešams, lai dalībnieki tiktu sadalīti vairākās nelielās grupiņās vai komandās. Veidojot jauktas komandas no cilvēkiem, kuri cits citu vēl nepazīst, Jūs viņiem atvieglojat grūto izšķiršanos, ar ko būt, ar ko nebūt kopā un ko par to teiks citi. Līdz ar to Jūs palīdzat veidot jaunus grupas dalībnieku kontaktus, ieekonomējat laiku, aiztaupāt kautrīgākajiem un nedrošākajiem dalībniekiem iespējamās neērtības izjūtas, izvēloties komandas biedrus. Dalot cilvēkus komandās, Jums ir skaidri jāzina mērķis, kāpēc Jūs sadalāt grupu tieši tā. Bieži dalījums grupās sagādā problēmas, jo bērni neveiksmes komandas darbā asociē ar neveiksmīgu grupu sadalījumu. Ja vien grupu sadalījumu skolotājs neveido apzināti, ar zināmu pedagoģisku mērķi, tad bērniem jābūt pārliecinātiem, ka grupas sadalītas pamatojoties uz nejaušību.

Skolēnus grupās var dalīt pēc visdažādākajiem „parametriem”, piemēram:

\* pēc bērnu vecuma;  
\* pēc matu krāsas- no gaišākajiem uz tumšākajiem;  
\* pēc auguma - no mazākā līdz garākajam;  
\* pēc apavu izmēra;  
\* pēc acu krāsas;  
\* pēc tā, kurš no bērniem no galvas ir iemācījies garāko dzejoli;  
\* pēc tā, kurš ir uzrakstījis garāko domrakstu;  
\* pēc tā, kurš dzīvo vistālāk no skolas;  
\* pēc tā, kura mājas telefona numura summa ir vislielākā;  
\* pēc tā, kurš ir izlasījis visbiezāko grāmatu;  
\* ieber glāzē zirņus, liek bērniem minēt, cik zirņu ir glāzē, kurš uzmin visprecīzāk, tas stājas pirmais, pārējie attiecīgi secībā;  
\* pēc tā, kura vārdā (uzvārdā) visvairāk burtu;  
\* pēc vārda (uzvārda) otrā burta alfabēta secībā;  
\* pēc tā, kurā mēnesī ir vārda diena - sākot no maija.

Dažreiz ir traucējoši, ja kopā ir divi labākie draugi, kuri par visu ķiķina vai arī komanda, kurā ir runāt gribošas meitenes. Šajā gadījumā Jūsu rīcība būs mērķtiecīgu komandu izveidošana, turpretim dažreiz ir gluži vienalga, kādā sastāvā ir komanda. Tāpēc, sadalot grupu, Jūs varat izmantot tīšo un netīšo dalīšanas metodi. Tīšo metodi izmanto, lai Jūs kā vadītājs apzināti veidotu komandas - stiprie ar vājajiem, puiši ar meitenēm, pensionāri ar pusaudžiem. Šajā gadījumā Jūs veidojat grupas pēc saviem ieskatiem, lai būtu līdzsvars vai arī nepazīstamo cilvēku piespiedu sadarbība. Metodes nosaukums ir radies no tā, ka sadalīšana notiek tīši, ar Jūsu nodomu un plānu. Savukārt netīšo grupas dalīšanas metodi lieto tādos gadījumos, kad nav svarīgi, kā sadalās cilvēki [pazīstami-nepazīstami, puiši-meitenes, draugi-nedraugi utt.]. Ar šīs metodes palīdzību komandas dalībnieki tiek savesti kopā pilnīgi nejauši, te neviens nevarēs vainot Jūs, ka šāds sadalījums viņam nepatīk vai ir negodīgs.

**KOMUNIKĀCIJU SPĒLES.** Jebkura spēlē, kurā ir iesaistīti cilvēki, tiek veidota kaut kāda veida komunikācija. Tomēr ir arī speciālas spēles, kuru galvenais uzdevums ir veicināt grupas dalībnieku saskarsmes prasmes. Komunikāciju spēles attīsta kā vārdisko, tā nevārdisko [ķermenis, mīmika, kustības] valodu. Tās ļauj izprast, cik labi mēs varam pateikt citiem to, ko vēlamies, māca uzklausīt cita viedokli un savstarpēji saprasties.

**KOMANDAS VEIDOŠANAS SPĒLES.** Šīs spēles ir ārkārtīgi svarīgas, lai izveidotu labi darbojošos grupu. Komandas veidošanas spēles, liekot kopīgi darboties, lai sasniegtu rezultātu, satuvina grupu, ne tikai uzsverot individuālo "es", bet uzklausot arī citu viedokli. Šo spēļu mērķis ir likt domāt par kopīgajām vajadzībām un kopīgi sasniedzamajiem mērķiem. Šīs spēles liek Tev rūpīgi pārdomāt, vai komanda ir gatava, kādu spēli izmantot. Tāpat ir svarīgi, ka šo procesu Jūs vērojat no malas, esat kā neatkarīgais novērotājs. Lai no spēles būtu komandu veidojošs efekts un grupā notiktu izmaiņas, pēc uzdevuma veikšanas visiem kopīgi jāpārrunā tā norises gaita. Vai uzdevums tika vai netika izpildīts? Kāda bija personiskā loma un dalība grupas procesos? Kas būtu jāpilnveido? Kā katrs jutās uzdevuma izpildes laikā, kāds bija viņa ieguldījums u.c. jautājumi. Komandu veidojošajās spēlēs ir jārēķinās ar to, ka komanda ne vienmēr būs uzvarētājas lomā, uzdevums var būt arī neatrisināms. Taču tas nozīmē tikai to, ka komandai ir uz ko tiekties!

**UZTICĪBAS VEIDOŠANAS SPĒLES.** Spēļu galvenais uzdevums ir veicināt grupas dalībnieku savstarpējo uzticību, tās dziļākajā izpratnē. Šīs spēles nevajadzētu izmantot grupas pastāvēšanas sākumā, kad cilvēki vēl nav iepazinuši cits citu. Jāievēro pakāpenība, jo katram no mums ir jādod laiks atvērties, parādīt sevi, savu uzdrīkstēšanos, un tas nebūt nav izdarāms grupā, kur nejūtas droši. Tātad Tev kā vadītājam ir svarīgi vispirms radīt drošu atmosfēru grupā un pēc komandas veidošanas fāzes izmantot šīs, jau daudz intīmākās un personiskākās, metodes. Svarīgi, lai šie uzdevumi būtu kā iespēja pārbaudīt sevi tikai tiem dalībniekiem, kas to vēlas. Nevajadzētu noskaidrot, kurš ir stiprākais, gudrākais un labākais grupā. Ja jūti, ka grupā veidojas šādas tendences, labāk pagaidīt ar šo uzdevumu pildīšanu, atlikt uz vēlāku laiku, kad visi jau būs sadalījuši savas lomas, atraduši vietu grupā. Uzticēšanās uzdevumi attīsta atbildību par sevi un citiem. Arī pēc šiem uzdevumiem ir svarīgi izrunāt - veikt atgriezenisko saiti ar grupas dalībniekiem, tādējādi dodot iespēju "izkāpt" no uzdevuma, dalīties emocijās un pārdzīvojumos. Veicot uzticību veidojošos uzdevumus, sevišķi ir jārūpējas par dalībnieku drošību, apsekojot spēles norises vietu un pārējo dalībnieku attieksmi, jo kāds "stulbs" jociņš spēles efektu var pagriezt pilnīgi pretējā virzienā.

**LOMU SPĒLES.** Lomu spēles ir īpaša metode, kas dod iespēju cilvēkam iejusties cita ādā. Tas ir sava veida ceļš uz "savādāko" izpratni, varbūt arī iespēja mainīt viedokli. Tās ir dziļi personiskas, liekot atklāties un iejusties lomā, parādot sevi grupai. Tālab arī šo metodi var izmantot, kad grupa ir izgājusi caur komandas veidošanas posmu, kad cilvēki nebaidās atklāties, izskatīties citādāki, reizēm pat jocīgi un muļķīgi. Ja uzdevums būs par ātru grupas attīstībai, cilvēki nevarēs iejusties lomās vai arī būs pārāk samāksloti - pārspēlēs. Galu galā uzdevums neizdosies un mērķis -veidot izpratni par citādo, apskatīties uz sevi no cita redzes punkta - netiks sasniegts. Dalībnieki vai nu vienkārši paākstīsies, vai arī visu laiku saspringti domās, kā es no malas izskatos, īstais brīdis lomu spēlēm varētu būt tad, kad cilvēki komandā jūtas un var atļauties būt atvērti, kā arī droši, ka neviens par viņiem nesmiesies un stulbi nekomentēs lomas atveidošanu.

**TEMATISKĀS PĀRRUNAS.** Līdzīgi kā lomu spēles, arī šī metode ir labi izmantojama, kad cilvēki jau ir iejutušies un "atvērusies" grupā. Viens no galvenajiem pārrunu neizdošanās iemesliem ir tas, ka cilvēki vēl nejūtas pietiekami droši, lai izteiktu savu vai apšaubītu citu viedokli. Pārrunu galvenais uzdevums ir atklāti dalīties savos viedokļos un pārliecībā par kādu konkrētu tēmu, ko uzstāda vai nu grupas vadītājs, vai paši dalībnieki. Ja uzdevums būs dots par ātru, pārrunas grupā var kļūt formālas, kad dalībnieki tikai atrunājas vai pauž vispārpieņemtus viedokļus vai iestājas nāves klusums. Citi grupas biedri vispār var neiesaistīsies diskusijā, tādējādi tā var pārvērsties par aktīvo viedokļu īpašnieku sarunu.

**BEIGU JEB RITUĀLU SPĒLES.** Rituālu spēļu uzdevums ir veidot vienotības un piederības garu grupai. Tās caurvijas visam grupas pastāvēšanas procesam un parasti ir ieteicamas kāda procesa noslēgumā, lai grupas gars paliktu atmiņā [nometnē, seminārā, grupas šķiršanās brīdī]. Pareizi novadīta spēle patiešām rada "skudriņas pa ķermeni" un spēcīgu vienotības izjūtu. Ja netiek izmantotas šādas spēles vai kāda līdzīga metode, grupas dalībnieki paliek it kā gaisā "karājoties", neveidojas piederības un padarīta darba izjūta. Bieži vien paši dalībnieki ierosina šādu vai citādāku rituālu ieviešanu, kas padara grupas dzīves krāsaināku un interesantāku.

**1. Grupas veidošanās jeb formēšanās stadija.**

Pirmo reizi satiekoties grupā, skolēnam daudz kas šķiet jauns un neparasts: vide, klases biedri, noteikumi, apstākļi utt. Šajā stadijā savstarpēji nepazīstami audzēkņi apvienojas formālā grupā. Grupā valda liela nenoteiktība, katrs grupas dalībnieks ir norūpējies par savu vietu grupā. Klases biedru savstarpējās attiecības ir nedrošas: sākumā skolēni ietur distanci, lai justos droši, parāda tikai savas labās īpašības, cerot iegūt citu atbalstu. Grupas dalībnieki noskaidro savstarpējās vēlmes un meklē kopējas uzturēšanās formas un likumus (grupas normas), tomēr ciešas attiecības vēl neveidojas. Darbs grupā tiek veikts individuāli, nevis sadarbojoties. Grupas dalībnieki orientējas uz vadītājiem. Viņi gandrīz nemaz neuzņemas atbildību un gaida skaidrus grupas vadītāja norādījumus un vadību.

**Klases audzinātāja rīcība:** šajā stadijā klases audzinātājam sīki un precīzi ir jāsaplāno programma un jāsniedz precīzas instrukcijas par turpmāk notiekošo. Pamatojoties uz relatīvu drošību, grupas vadītājam jāstimulē grupas dalībnieku iepazīšanās, jācenšas likvidēt viņu bailes un jāpiedāvā pozitīva pieredze jaunajā grupā un kopā ar grupu. Ir būtiski ievērot ikviena grupas dalībnieka personiskās iniciatīvas impulsu. Vienlaikus ir jāizstrādā un jāpieņem grupas turpmākās sadarbības un sadzīves noteikumi, jādara zināmi grupas mērķi un uzdevumi, jāpanāk, ka grupas dalībnieki tos izprot, pieņem un ir gatavi izpildīt.

**Ieteicamās spēles:**

* iepazīšanās spēles;
* spēles – „ledlauži”;
* jautrības spēles.

**2. Konflikta stadija.**

Klases audzinātājam organizējot aktivitātes, grupa ir iepazinusies un jau sākusi kopā strādāt. Cerētā līdzsvara vietā rodas spriedze, grupā sāk valdīt neuzticēšanās. Grupas dalībnieki nav apmierināti ar darbu grupā, viņi peļ citu grupas dalībnieku izturēšanos. Tiek meklēts vainīgais. Bieži it kā nenozīmīgu iemeslu dēļ izceļas konflikti. Katrs grupas dalībnieks cenšas ietekmēt grupas attīstību un atrast savu vietu un lomu grupā. Katrs vēlas būt kaut kādā ziņā vadošais, noteicošais. Tas rada savdabīgu „līderu grupiņu” veidošanos vai atsevišķu spēcīgu līderu izvirzīšanos, kuri mēģina uzkundzēties citiem. Grupas dalībnieki, kas sevišķi izceļas cīņā par varu, spējot pieņemt lēmumus un ietekmēt pārējos, grupā tiek atzīti par neformālajiem līderiem. Spēja sadarboties un savstarpējā izpalīdzība strauji krītas. Nereti vērojamas destruktīvas darbības, kas apdraud grupas mērķu sasniegšanu un uzdevumu izpildi.

**Klases audzinātāja rīcība:** ir svarīgi, lai notiekošā atklātā vai slepenā cīņa par varu un stāvokli komandā tiktu vadīta. No šīs stadijas nevar izvairīties, tāpēc klases audzinātājam ir ļoti svarīgi šajā stadijā spēt saskatīt un palīdzēt dalībniekiem atrast katram savu izcilo vietu un lomu, prast parādīt šo talantu vai izcilo īpašību pārējiem grupas dalībniekiem. Vienlaikus grupai un klases audzinātājam jāpanāk vienprātība attiecībā uz grupas normām – kā turpmāk tiks pieņemti kopēji lēmumi, vai, tos pieņemot, būs iespējams un kā būs iespējams izteikt savas spējas. Jāapspriež, kas ir noticis līdz šim un kas notiek tagad. Grupai ir jāvienojas par skaidriem un nepārprotamiem noteikumiem turpmākajā kopīgajā darbībā, atzīstot katra īpašo lomu un pilnvaras.

**Ieteicamās spēles:**

* lomu spēles;
* sadarbības spēles un uzdevumi.

**3. Darba stadija.**

Grupā starp audzēkņiem veidojas tuvas savstarpējās attiecības, vienam par otru izveidojas skaidrs priekšstats. Problēmu risināšanā aktīvi iesaistās visa grupa. Katram grupas dalībniekam ir skaidra viņa loma un nozīme grupā, tāpat visiem ir pieņemams viņam uzticēto pilnvaru apjoms un statuss – gan formālais, gan neformālais. Visiem ir draugi, pārsvarā valda pozitīva psiholoģiskā gaisotne. Grupas dalībnieki priecājas par katru tikšanos. Kopības sajūta („mēs” sajūta) arvien pieaug, savstarpējās attiecības kļūst intensīvākas – vairāk atklātu sarunu un tiešas komunikācijas. „Mēs” esam labi noskaņoti, mums ir milzums ideju. Grupas uzticēšanās palielinās. Aizsardzības distance un izturēšanās veidi, kas raksturīgi konfrontācijas fāzei, pamazām izzūd. Grupas dalībnieki iemācās pozitīvi novērtēt atšķirības un būt toleranti cits pret citu. Šādā grupas gaisotnē atklāti tiek izteiktas vajadzības, notiek dažādu viedokļu apmaiņa un tiek noskaidrotas attiecības. Grupas dalībnieki apspriež dažādas idejas un paši var izdarīt izvēli, ņemot vērā un aizstāvot savas intereses. Taču idejas dažkārt ātri apdziest, jo savstarpējās attiecības, jauniegūtie draugi grupā tagad ir galvenā vērtība, tāpēc būt ar viņiem kopā ir būtiskākā vajadzība, kā rezultātā grupas kopīgi veicamie uzdevumi var palikt novārtā.

**Klases audzinātāja rīcība:** uzticēšanās stiprina pašapziņu un apmierinātību. Klases audzinātājam ir jāpiedāvā tas, kas grupā radīs un saglabās uzticēšanos. Tajā pat laikā atsevišķu grupas dalībnieku robežas noteikti jāakceptē un jāaizsargā. Vajadzētu kļūt intensīvākam grupas locekļu savstarpējās iepazīšanās procesam. Ļoti lietderīgi ir iepazīt katram savu un visas grupas dalībnieku dažādos uzvedības stilus un izprast to savstarpējo mijiedarbību, sadarbības iespējas. Dzīves stāsts un plāni, pašizziņas iemaņas, kā arī attiecību noskaidrošana, sniedzot un saņemot atgriezenisko saiti personiski. Tas ir laiks, kad grupas dalībniekiem tiek uzticēta arvien lielāka atbildība par to, kas notiek grupā. Kopīgi jāizdiskutē un jāļauj uzņemties dažādu konkrētu pienākumu un uzdevumu izpildes plānošana un organizēšana, izpildes metožu izvēle un praktiskā īstenošana, savstarpējais atbalsts un procesu pārraudzība grupā. Šīs stadijas laikā grupa nespēj pieņemt jaunus grupas dalībniekus. Šādā gadījumā būtu jāatkārto divas pirmās grupas procesa attīstības fāzes.

**Ieteicamās spēles:**

* sevis un citu iepazīšanas spēles;
* sociālās spēles;
* uzticības veidošanas spēles;
* komandu veidojošās sadarbības spēles ar pieaugošu sarežģītības pakāpi.

**4. Sadarbības stadija.**

Šajā stadijā visi grupas dalībnieki ir pieņēmuši grupas struktūru. Galvenā uzmanība vērsta uz kopīga mērķa sasniegšanu. Grupas indivīdi jūtas aizsargāti, lepojas ar piederību grupai. Šīm grupām ir liela loma pusaudžu sociālajā attīstībā. Tā iemāca saskarsmi ar citiem, palīdz meklēt savu identitāti. Grupas vēlēšanās darboties ir nelokāma. Tā izpaužas mazās un lielās iecerēs. Ja ir grūtības, grupa kopīgi meklē risinājumu. Visbiezāk grupai veicas, bet arī neveiksme to nesatricina. Grupa var paveikt šķietami nepaveicamo, tikt galā ar ļoti sarežģītiem uzdevumiem. Grupā valda izcili labs psiholoģiskais mikroklimats. Ir izprastas un pieņemtas personīgo īpašību atšķirības. Grupā šīs atšķirības tiek efektīvi izmantotas, uzņemoties un izpildot tos pienākumus un lomas, kas katram vislabāk padodas. Var sacīt, ka grupā ir augsta sinerģija. Grupa vēlas paplašināt sakarus: tā izveido kontaktus ar citām grupām un dažkārt vēlas politiski pārstāvēt savas intereses. Ikviens grupas dalībnieks atrod savu vietu grupā. Grupas dalībnieki atzīst cits citu kā atšķirīgas personības ar individuālām spējām, kas ir svarīgas. Ikviens var dot savu ieguldījumu grupas darbā. Ieguldījums tiek pozitīvi novērtēts. Ikviens savlaicīgi veic savus pienākumus un īstajā laikā un vietā izpilda vajadzīgo, lai pārējie dalībnieki vislabākajā veidā varētu veikt savus uzdevumus. Dominē augsts izpalīdzīgums un savstarpējā sapratne. Grupā notiek laba komunikācija, personiskās un grupas intereses kļūst vienlīdz svarīgas, grupa darbojas. Grupas dalībnieki paši uzņemas atbildību par turpmāko grupas darbu (pašorganizācija).

**Klases audzinātāja rīcība:** vienojoties ar grupu, tās klases audzinātājs nosaka organizatoriskus uzdevumus un tādējādi rada būtiskus grupas darbības apstākļus (telpas, kontakti, materiāli). Grupai jādara tas, ko tā pati spēj, tāpēc parasti pietiek tikai pavērt ceļu kontaktiem, pat nesākot sarunas. Tagad klases audzinātājam ir grupas padomdevēja loma, kurš: rada telpu grupas refleksijai; nodrošina grupai atgriezenisko saiti atkarībā no tā, kā viņš redz un jūt grupas procesu; atbalsta grupu konfliktsituācijās; dod grupai metodiskus padomus. Šajā fāzē ieteicams realizēt skolas projekta darbu.

**Ieteicamās spēles:**

* darbs projektu grupās;
* biznesa spēles;
* pasākumu izveides uzdevumi;
* lielāku kompozīciju vai apjomīgu darbu veikšana grupā;
* sadarbības spēles starp grupām;
* atgriezeniskās saites un refleksijas veidošanas sesijas.

1. **Piedalīšanās grupas darbā ir brīvprātīga.**

* Tev ir tiesības atteikties no piedalīšanās grupas darbā. Jebkurš no grupas dalībniekiem to drīkst darīt jebkurā brīdī.
* Dalībniekiem, kuri atteikušies no piedalīšanās intensīvajā grupas darbā, jārada citas mācību iespējas.
* Piedalīšanās grupas darbā kā novērotājam pieļaujama tikai ar pilnīgi visu grupas dalībnieku piekrišanu.
* Tev ir tiesības jebkurā laikā ierosināt pārtraukt grupas darbu (teikt “Stop!”), ja grupā notiekošais šķiet ētiski nepieņemams.
* Jebkurš grupas dalībnieks drīkst teikt “Stop!” jebkurā laikā.

1. **Esi aktīvs!**

* Tu iegūsi grupas darbā tikai tik, cik Tu dosi un cik dos pārējie grupas dalībnieki visi kopā. Atcerēsimies: “Gūt var dodot, gūt var ņemot, dodot gūtais neatņemams!”
* Tev ir iespējas pārdomāt un risināt savas problēmas laikā, kad kāds cits grupas dalībnieks skaļi strādā ar sevi. Izmanto ierosmi, ko viņš dod!

1. **Esi patiess, īsts!**

* Runā tikai to, ko domā vai jūti.
* Tev ir tiesības klusēt, ja nevari teikt to, ko domā.
* Runā par to, kas ar Tevi notiek šeit un tagad.

1. **Atbalsti pārējos grupas dalībniekus!**

* Attīsti viņu idejas!
* Piedāvā citus risinājumu variantus!
* Nekritizē!

1. **Tam, kas noticis, dzirdēts, redzēts grupā un attiecas uz kādu konkrētu personību, ir jāpaliek tikai grupā.**

* Neapspried notikumus grupā ārpus grupas!
* Maini sarunas tematu, ja kāds no klases biedriem grib apspriest grupā dzirdēto vai redzēto ārpus tās!

Ļoti svarīgi pēc spēlēm un vingrinājumiem pārrunāt izspēlēto. Ņemiet vērā ļoti svarīgu noteikumu: savas domas jāizsaka **visiem spēles dalībniekiem**.

To var darīt sasēstoties aplī. Var runāt visi pēc kārtas, vai arī viens ir apļa vadītājs, kurš dod vārdu pārējiem bērniem. Bērni izsaka savas domas, pamatojot, kāpēc viņi tā domā.

Pārrunas par nodarbībās veikto var organizēt arī izmantojot divus krēslus - "balto" un "melno". Aiz "baltā" krēsla stāvot, drīkst teikt tikai to, kas bija labs, aiz "melnā" krēsla stāvot tikai to, kas bija nepatīkams vai grūts. Vienmēr katrs bērns sāk un beidz runāt stāvot aiz "baltā" krēsla, jo nav nekas tāds, ka par to nevarētu pateikt ko labu. Savas spēles izjūtas var izteikt arī rakstiski. Skolotājs var iepriekš sagatavot jautājumus vai plānu, pēc kāda skolēnam jāatbild. Skolēns var rakstīt pēc saviem ieskatiem. Iespējams rakstīt vēstuli savam klases biedram. Piemēram, pēc "Atvainošanās spēles" var uzrakstīt vēstules tiem bērniem, kuri atvainojās, vai kuru atvainošanās bijusi īpaši nozīmīga, vai negaidīta. Vēstules ieliek klases vēstuļu kastītē, vai nosūta pa pastu.

Bērnu nometņu vadītāja rokasgrāmata. - VISC, 2011.

Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения: Практическое пособие / Пер. с нем.; В 4-х томах. Т. 4.— М.: Генезис, 1999.— 160 с: ил. <http://www.ultimatecampresource.com/site/camp-activities/team-building-activities.html>

<http://www.wilderdom.com/games/>

<http://www.businessballs.com/games-quizzes-puzzles.htm>

<http://www.oakharborcheer.com/>

<http://icebreakergames.net/>

<http://www.teambuildingportal.com/games>

<http://www.residentassistant.com/games/>

<http://www.actiondays.co.uk/>

<http://www.teampedia.net/wiki/index.php?title=Main_Page>

<http://www.freshtracks.co.uk/free-general-team-building-tasks.htm>

<http://www.kaleidoscope-events.co.uk/>

<http://www.group-games.com/>