



EESTI
GAIDIDE
LIIT

KOONDUSE KAVA

Sissejuhatavad tegevused

Plaksu andmine

Osalejad annavad kordamööda juhile plaksu ja lähevad siis ringi oma kohale istuma. Igaüks annab oma kohale minnes juba istuvatele rühma liikmetele samuti plaksu.

Energia mahalaadimine

Mõrvar ja detektiiv

Osalejad istuvad ringis. Üks mängija on detektiiv ja saadetakse ukse taha. Seejärel lepitakse kokku keegi, kes hakkab mõrvariks. Kui detektiiv sisse tuleb, seisab ta ringi keskele. Mõrvar hakkab silma pilgutama teistele mängijatele, kes märgates silmapilgutust teesklevad suremist. Kui detektiiv leiab mõrvari enne, kui kõik mängijad on surnud, siis saadetakse mõrvar ukse taha uueks detektiiviks. Kui mõrvar jõuab enne kõik teised ära tappa, kui ta üles leitakse, läheb ukse taha uuesti detektiiv ja valitakse uus mõrvar. Mäng lõpeb kui aeg või huvi otsa saavad.

Info edastamine

Eelinfo tulemaolevate ürituste kohta

Juht annab teada, mis kuupäeval ja kus on toimumas järgmine üritus. Võimalusel räägib ka sellest, mis on teema ja milliseid ettevalmistusi tuleb teha.

Koolitamine

Loomade tundmine

Igale osalejale pannakse keset selga (või otsaette) märkmepaber ühe looma nimega, nii et teised näevad seda, aga tema ise ei näe. Igaüks peab hakkama oma looma ära arvama, esitades teistele kas-küsimusi looma välimuse, elukoha, eluviisi jms kohta. Teised võivad vastata vaid "Jah" ning "EI". Mängul on mitu võimalust: 1. Üks inimene esitab nii kaua küsimusi, kuni arvab oma looma ära 2. Kõik esitavad küsimusi kordamööda, kes arvab oma looma varem ära, see saab mängust vabaks. Ta võib siiski aidata teiste küsimustele vastata. 3. Kõik käivad ringi mööda tuba, kui kellegagi kohtuvad, tekib paar ja paarilised küsivad mõlemad 1 küsimuse teiselt. Kui sellele vastus saadud, liigutakse edasi järgmise inimese juurde. Kes on oma looma ära arvanud, läheb mängust välja. Viimane mängija võib esitada küsimusi kõigile teistele, et oma loom ära arvata. Kui laps on väga hädas, võib juht aidata teda hädast välja, andes vihjeid looma välimuse või toidulaua või elukoha või poegimise vms kohta.

Läbi tegemine

Uuesti kordamine

Sõprusring

Sõprusringi moodustamine

Seistakse ringis hoides kätest kinni, nii et igal inimesel on käed risti. Parem käsi üle vasaku. Lauldakse "Gaidide unelaulu" või muud sobivat laulu.

Saada säde edasi!

Sõprusringis võib saata edasi "sädet" ehk käepigistust. Selleks lepitakse enne laulma hakkamist kokku, kes alustab. Laulu ajal saadetakse käepigistus ühelt lapselt teisele edasi, kuni ring saab täis.

Sõprusringi lõpetamine pöördega

Sõprusringi võib lõpetada nii, et loetakse üheskoos "Heia-heia-hopp!" ning seejärel kõik pööravad end ringis teistpidi, tõstes ühe käe üle pea. Kui kõik teevad seda samaaegselt ning proovivad jätkuvalt kätest kinni hoida, õnnestub pööramisel ring terveks jätta.

Enne lõpetamist

Tähtsate asjade meelde tuletamine

Korratakse üle asjad, mis kindlasti vaja meelde jätta järgmiseks koonduseks.

Depoo