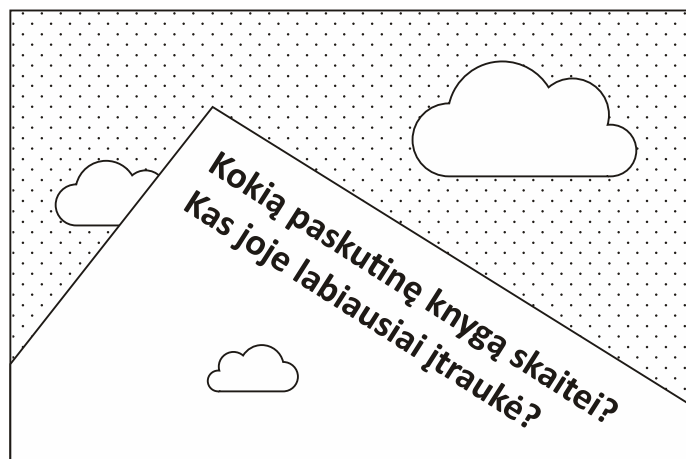
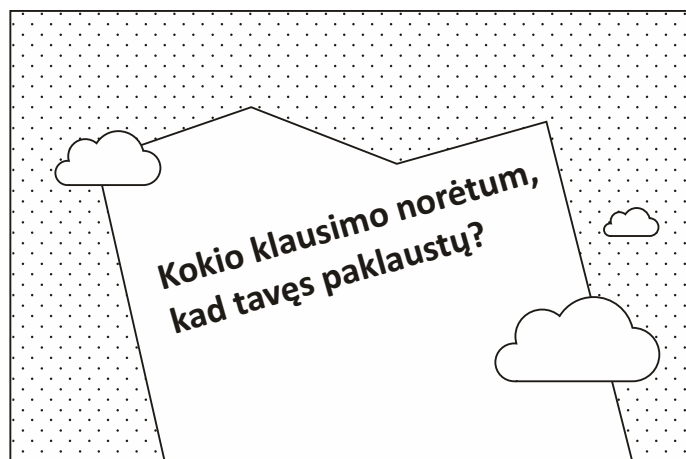
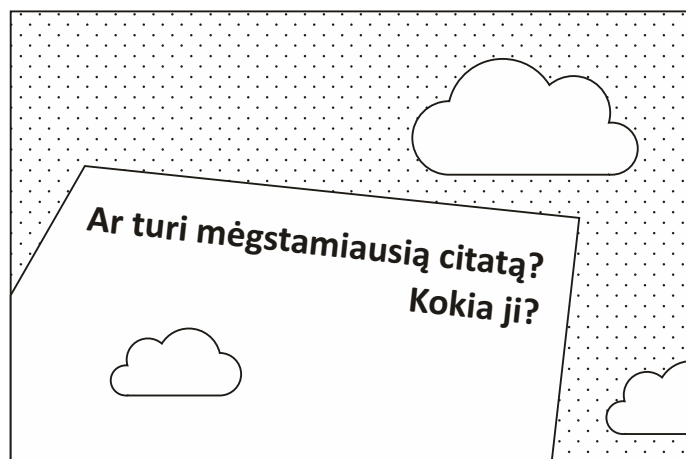
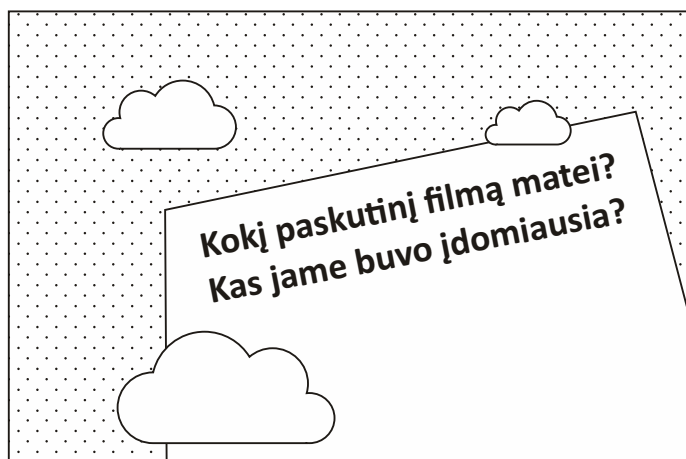
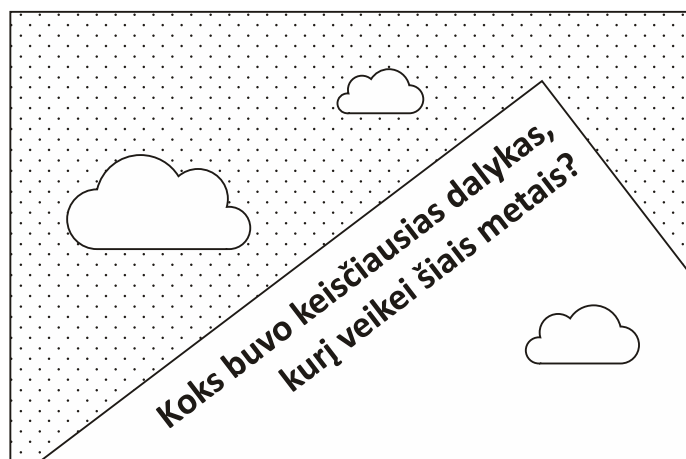
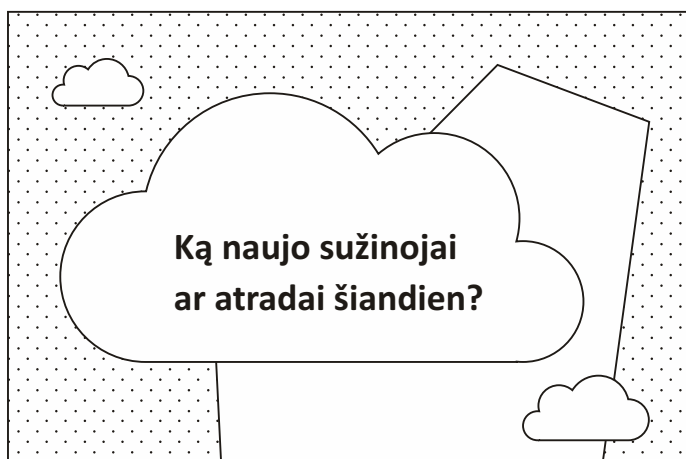
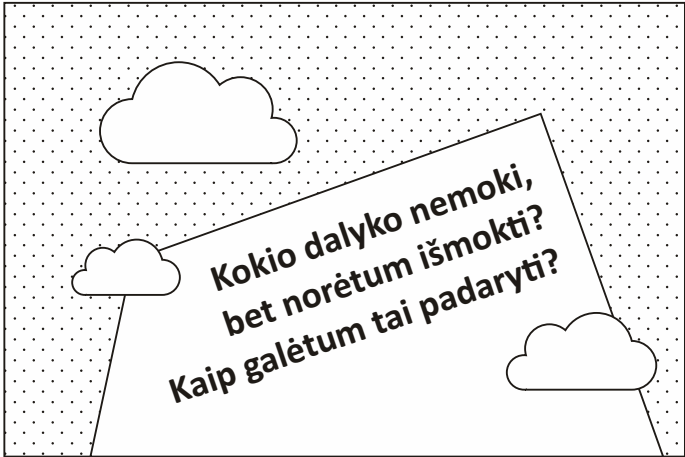


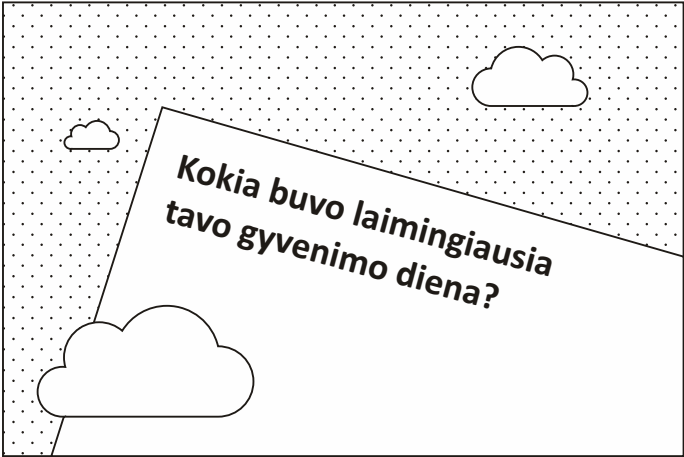




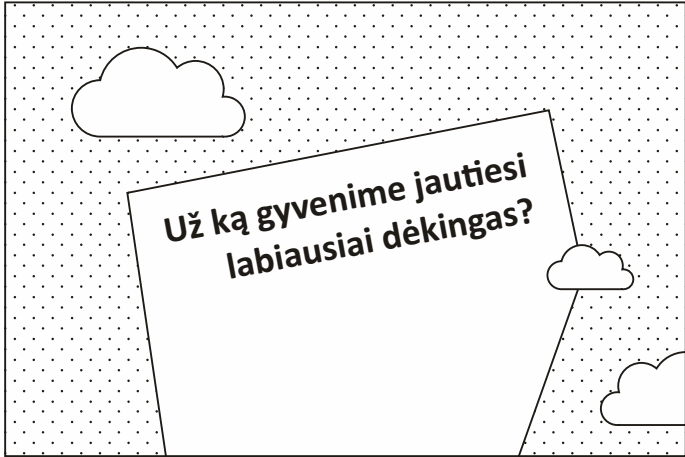
Kada paskutinį kartą verkei?



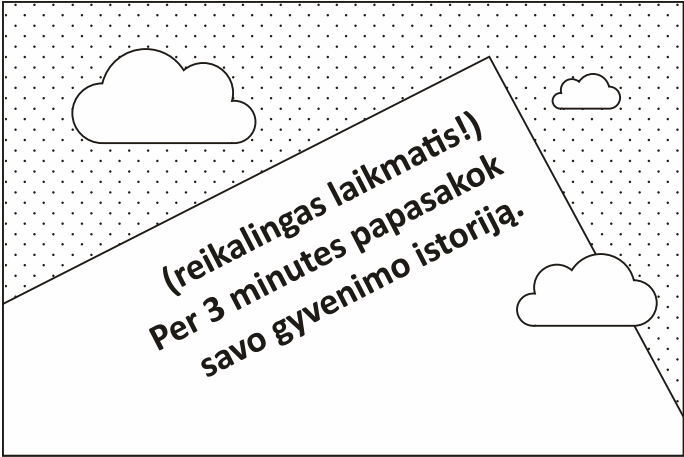
Kokio dalyko nemoki,
bet norėtum išmokti?
Kaip galėtum tai padaryti?



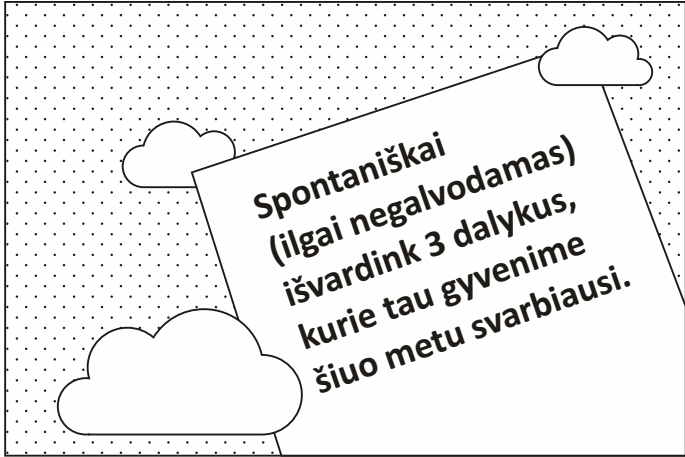
Kokia buvo laimingiausia
tavo gyvenimo diena?



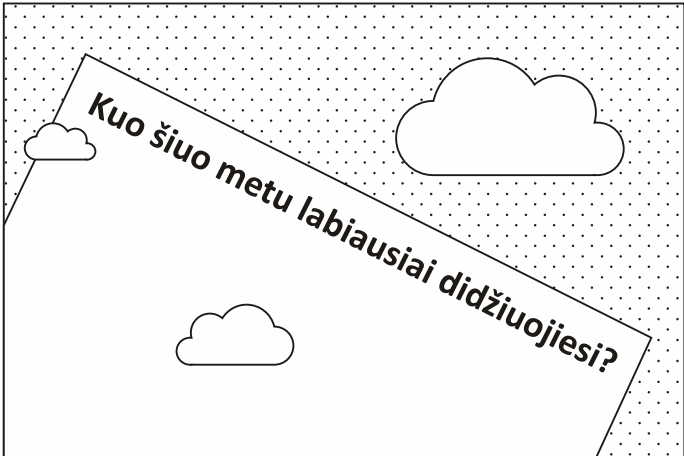
Už ką gyvenime jautiesi
labiausiai dėkingas?



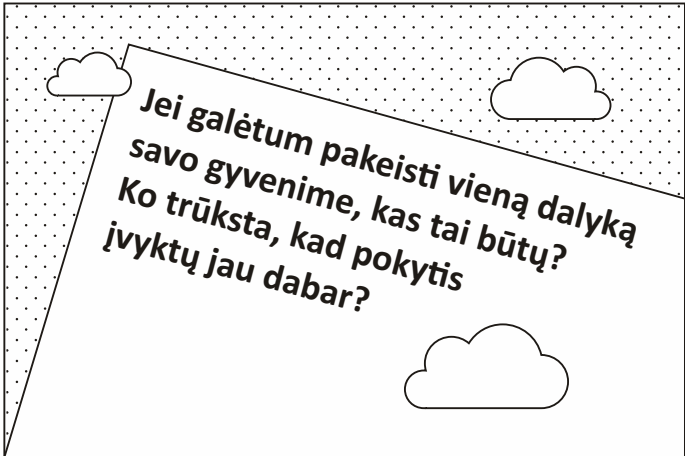
(reikalingas laikmatis!)
Per 3 minutes papasakok
savo gyvenimo istoriją.



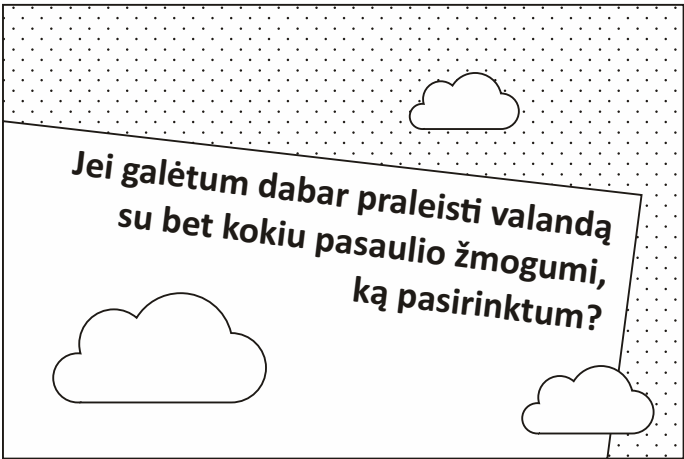
Spontaniškai
(ilgai negalvodamas)
išvardink 3 dalykus,
kurie tau gyvenime
šiuo metu svarbiausi.



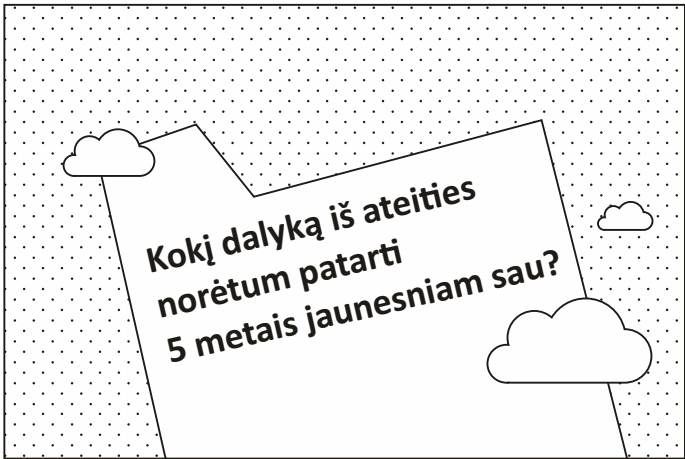
Kuo šiuo metu labiausiai didžiuojiesi?



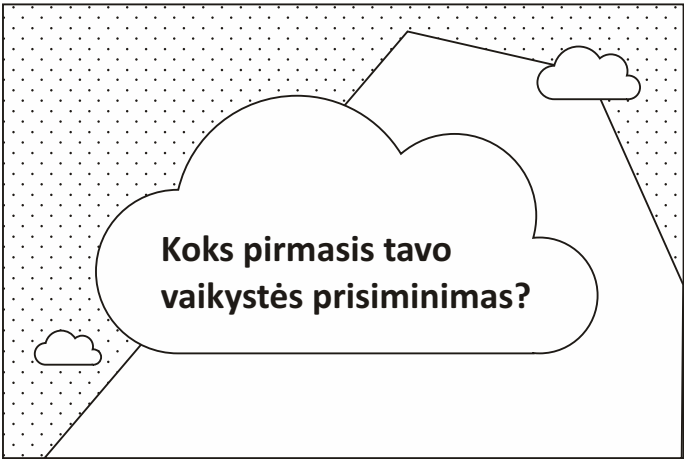
Jei galėtum pakeisti vieną dalyką
savo gyvenime, kas tai būtų?
Ko trūksta, kad pokytis
įvyktų jau dabar?



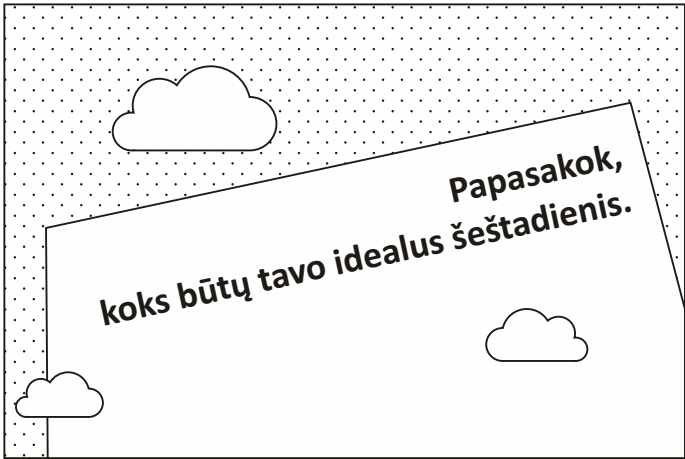
**Jei galėtum dabar praleisti valandą
su bet koku pasaulio žmogumi,
ką pasirinktum?**



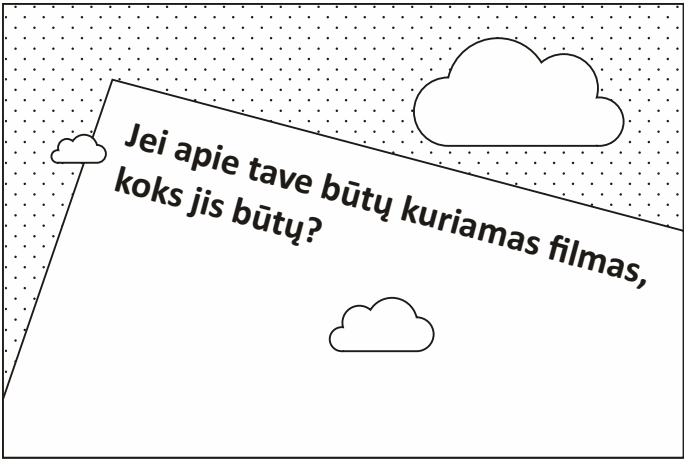
**Kokį dalyką iš ateities
norėtum patarti
5 metais jaunesniam sau?**



**Koks pirmasis tavo
vaikystės prisiminimas?**



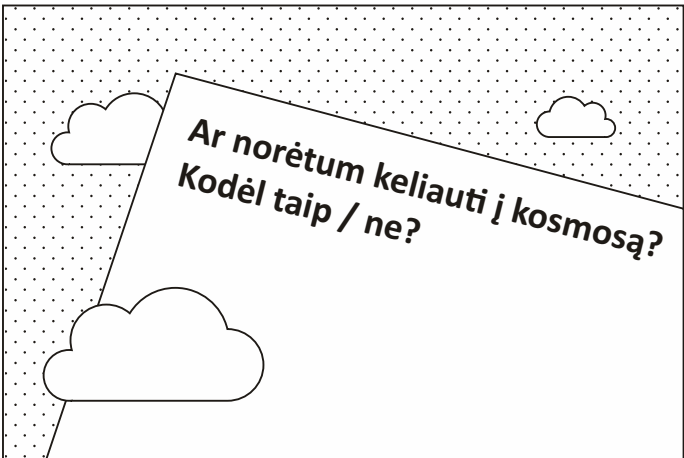
**Papasakok,
koks būtų tavo idealus šeštadienis.**



**Jei apie tave būtų kuriamas filmas,
koks jis būtų?**



Kas būtum, jei taptum gyvūnu?



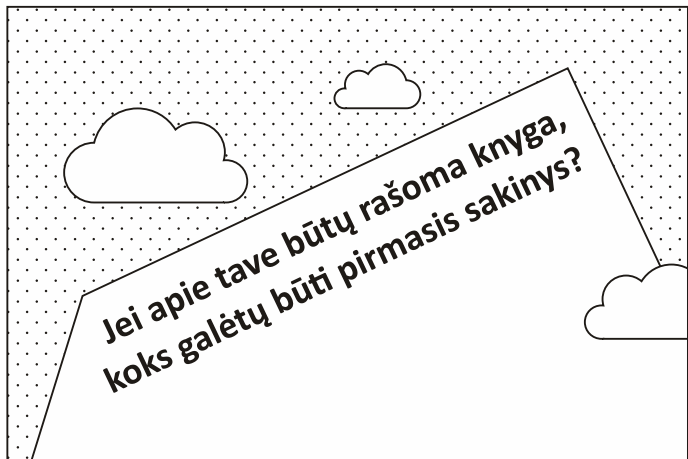
**Ar norėtum keliauti į kosmosą?
Kodėl taip / ne?**



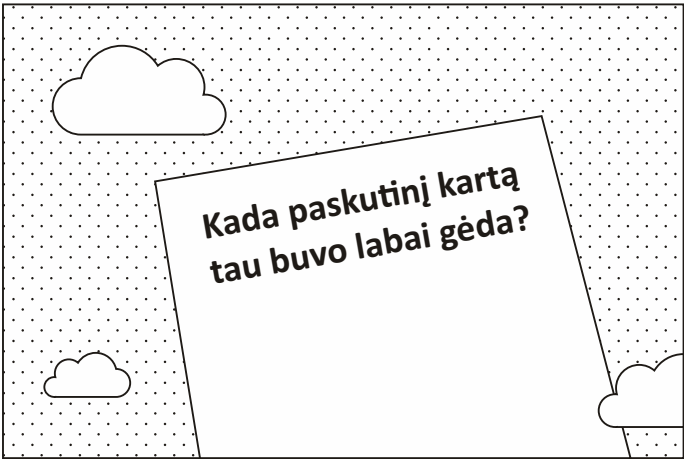
Ko dabar labiausiai lauki?



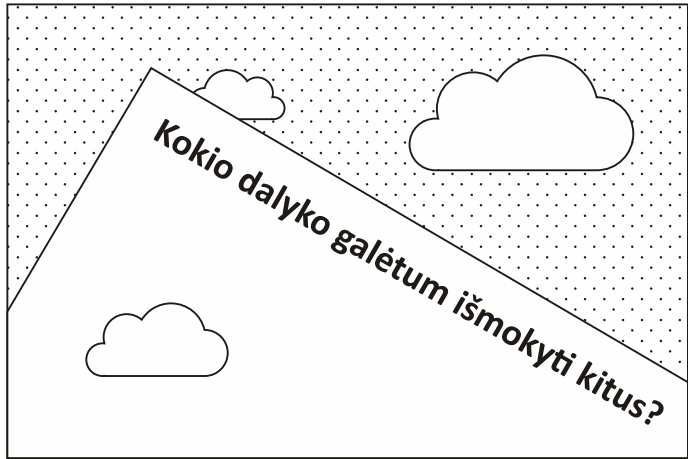
Kokia yra tau
brangiausia nuotrauka?



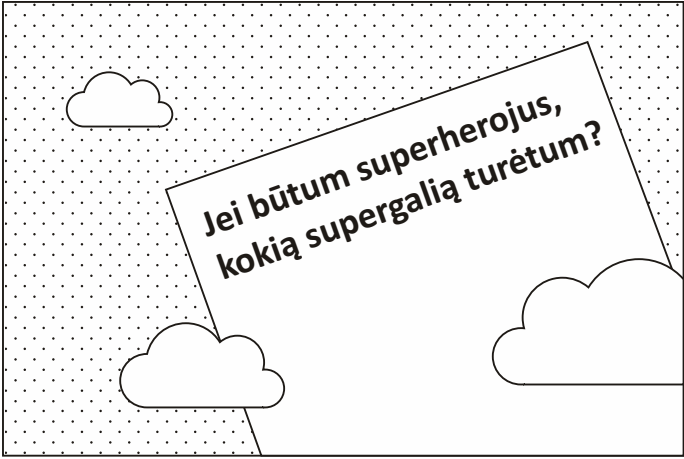
Jei apie tave būtų rašoma knyga,
koks galėtų būti pirmasis sakiny?



Kada paskutinį kartą
tau buvo labai gėda?



Kokio dalyko galėtum išmokyti kitus?



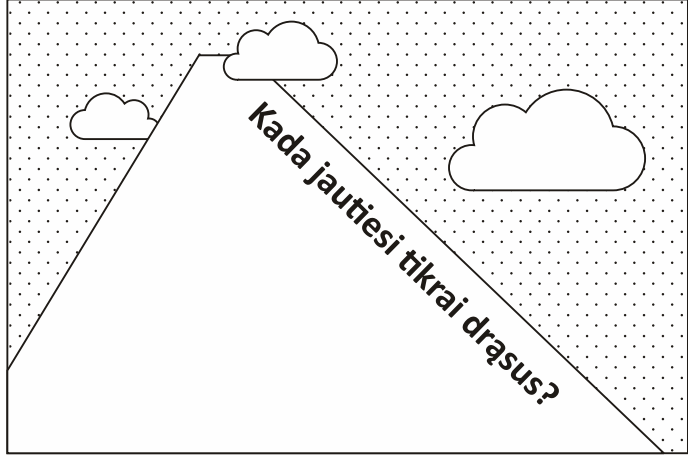
Jei būtum superherojus,
kokią supergalią turėtum?



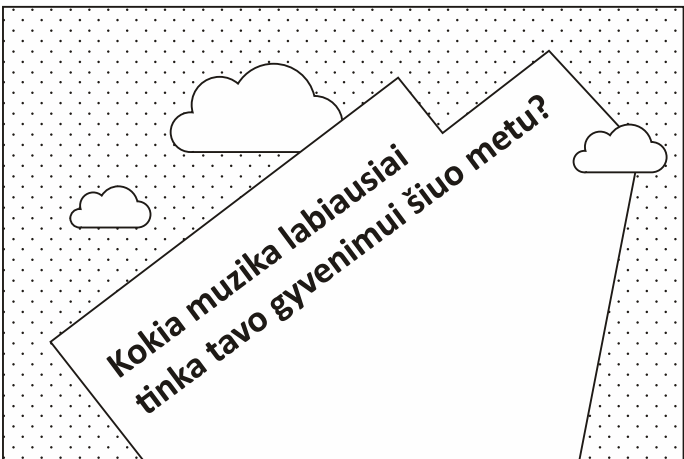
Kokius sapnus sapnuoji?



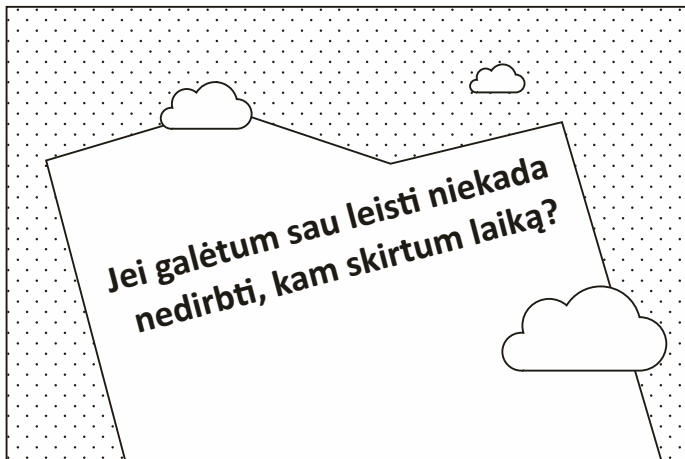
Kokia tavo mėgstamiausia pasaka?
Kodėl?



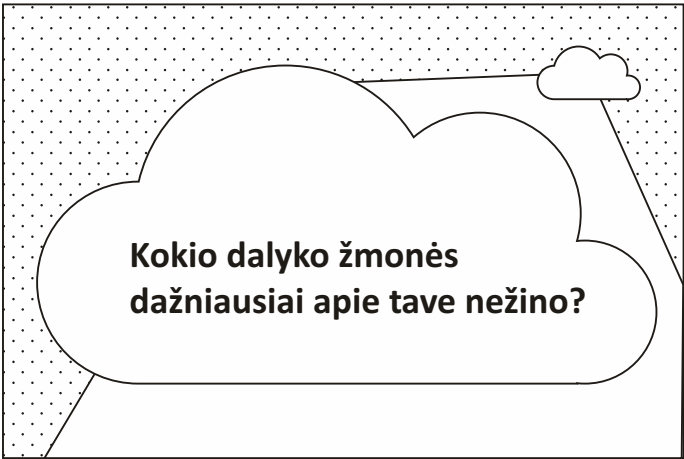
Kada jautiesi tikrai drąsus?



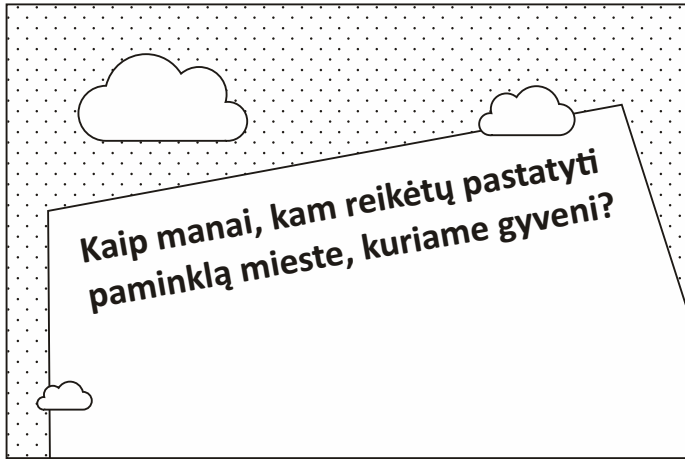
**Kokia muzika labiausiai
tinka tavo gyvenimui šiuo metu?**



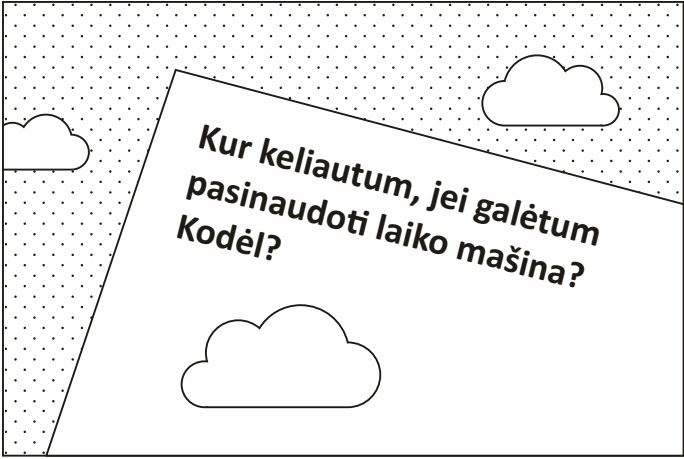
**Jei galėtum sau leisti niekada
nedirbti, kam skirtum laiką?**



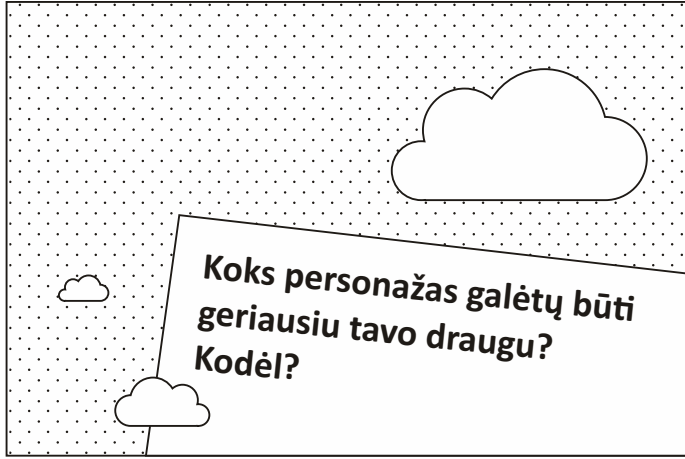
**Kokio dalyko žmonės
dažniausiai apie tave nežino?**



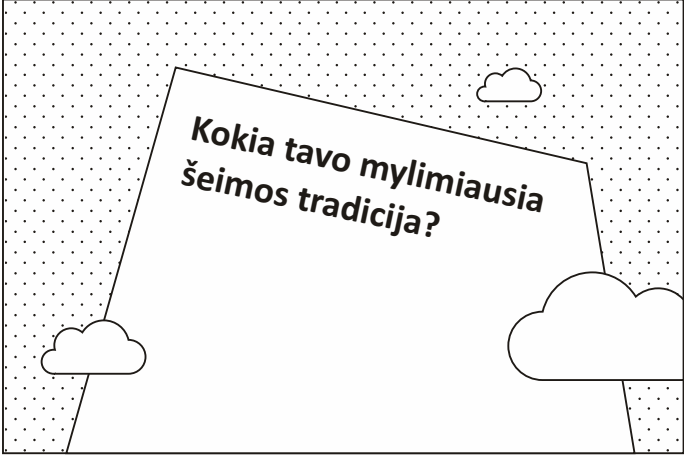
**Kaip manai, kam reikėtų pastatyti
paminklą mieste, kuriame gyveni?**



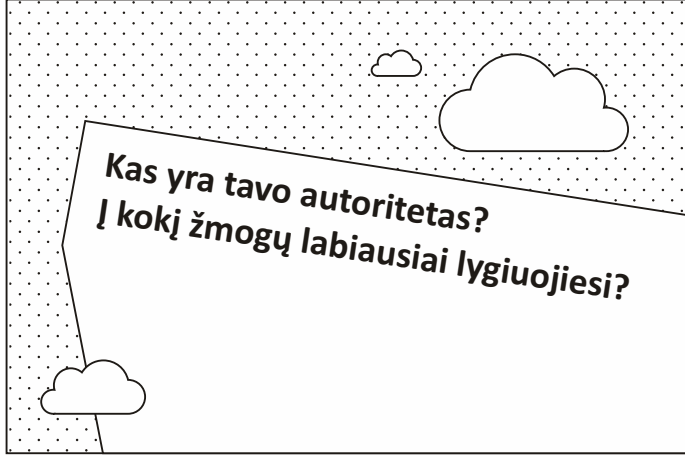
**Kur keliautum, jei galėtum
pasinaudoti laiko mašina?
Kodėl?**



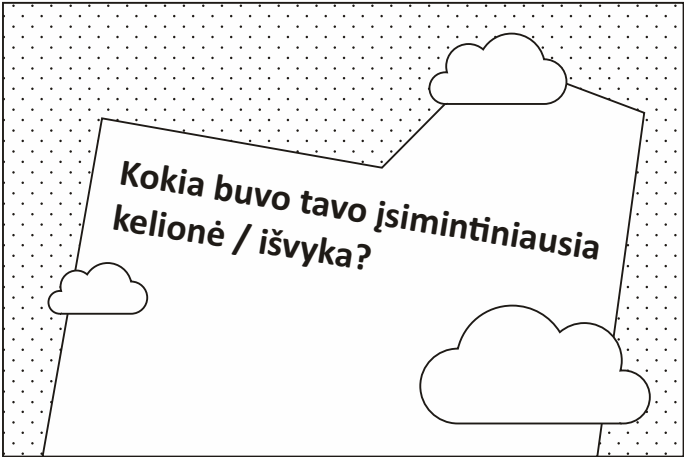
**Koks personažas galėtų būti
geriausiu tavo draugu?
Kodėl?**



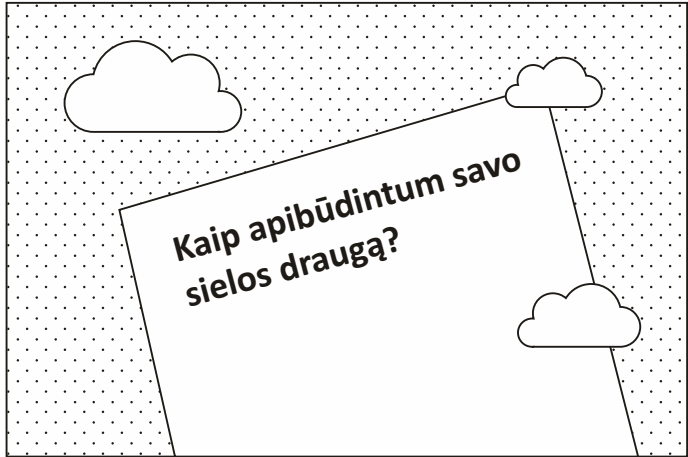
**Kokia tavo mylimiausia
šėimos tradicija?**



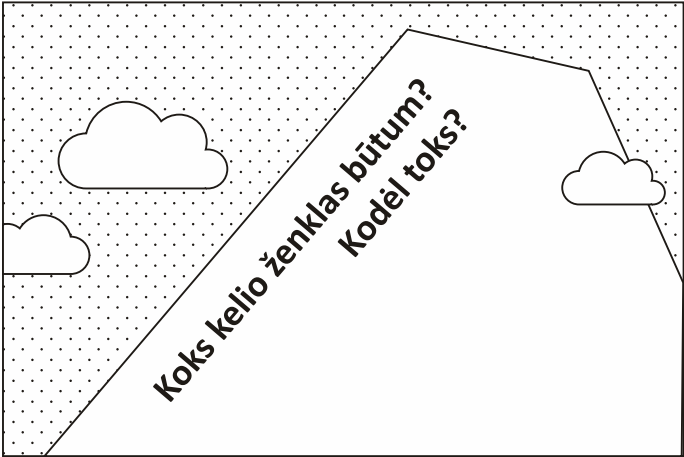
**Kas yra tavo autoritetas?
Į kokį žmogų labiausiai lygiuojiesi?**



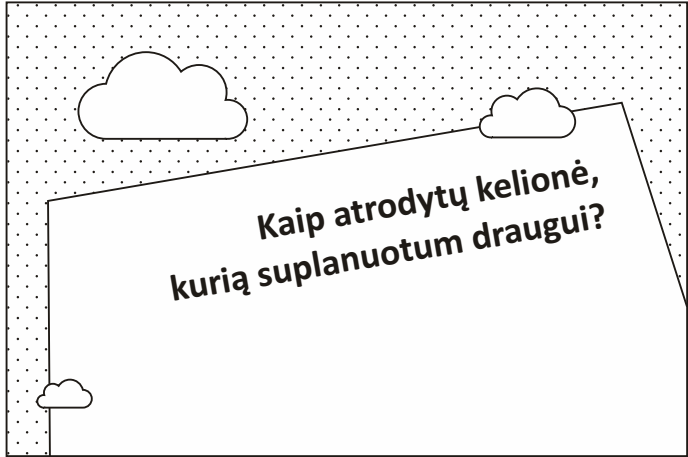
Kokia buvo tavo įsimintiniausia
kelionė / išvyka?



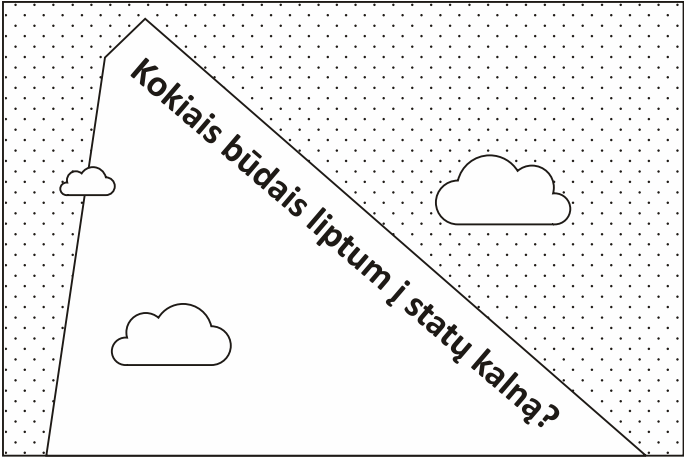
Kaip apibūdintum savo
sielos draugą?



Koks kelio ženklas būtum?
Kodėl toks?



Kaip atrodytų kelionė,
kurią suplanuotum draugui?



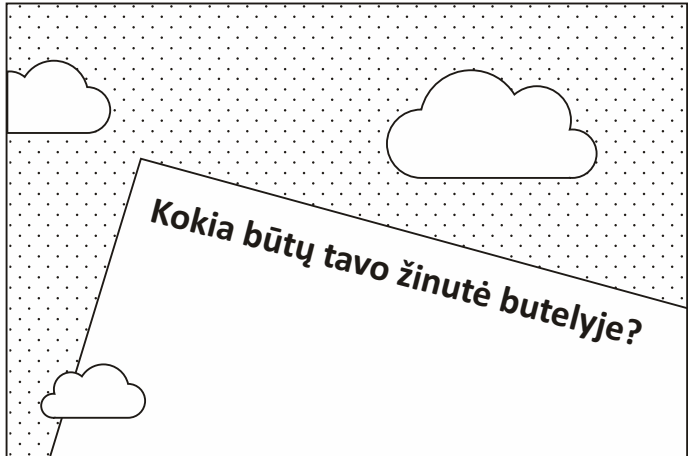
Kokiais būdais liptum į statų kalną?



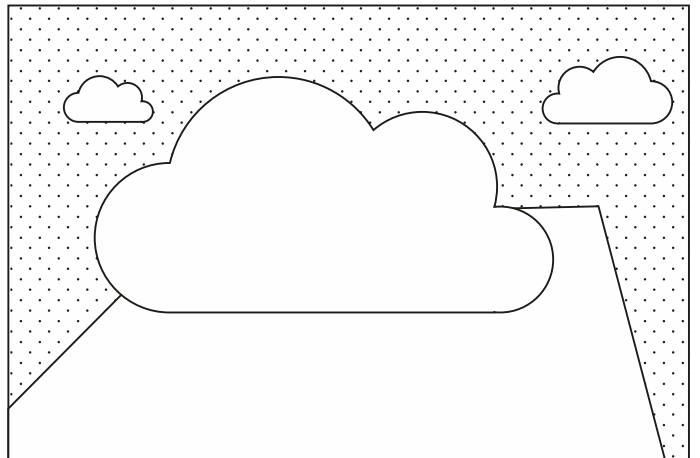
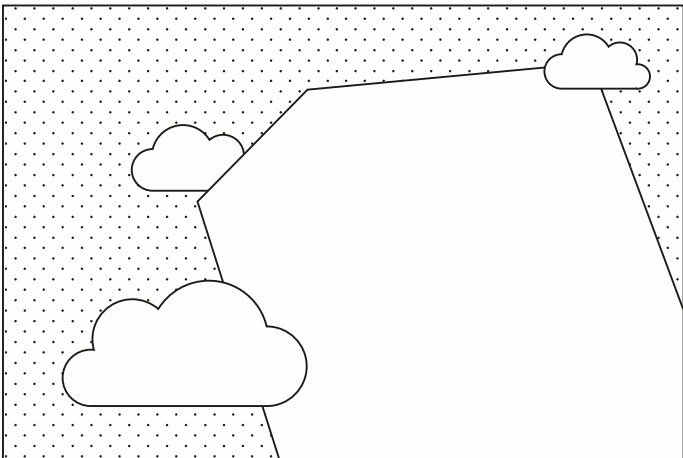
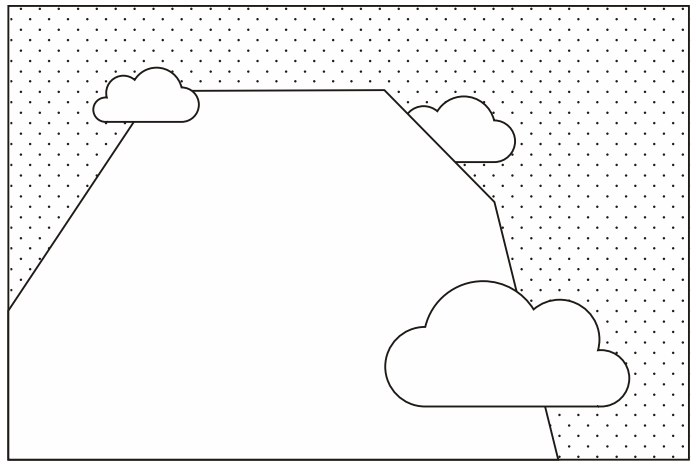
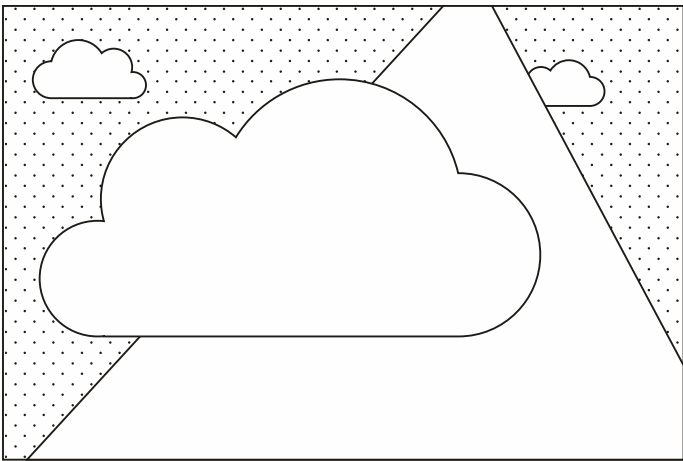
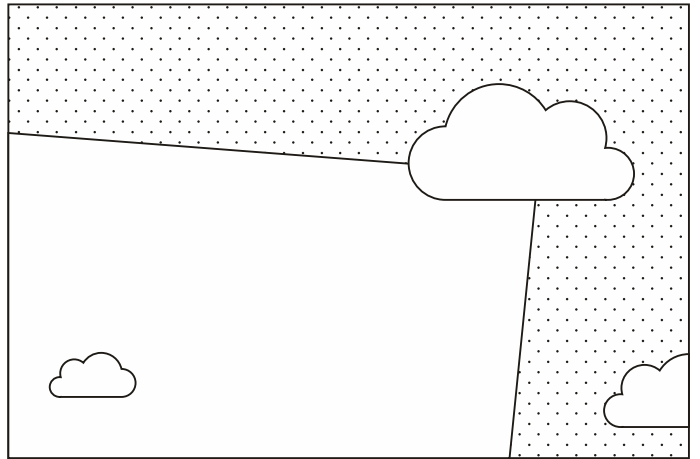
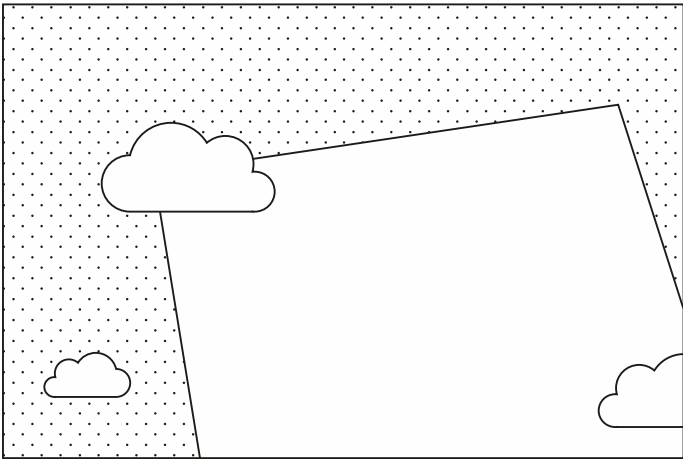
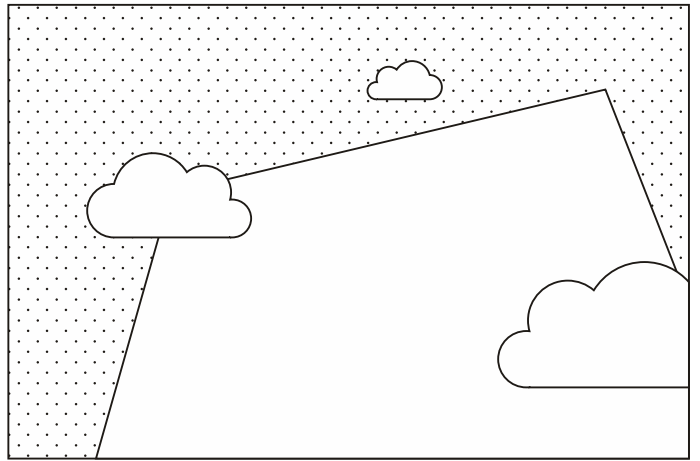
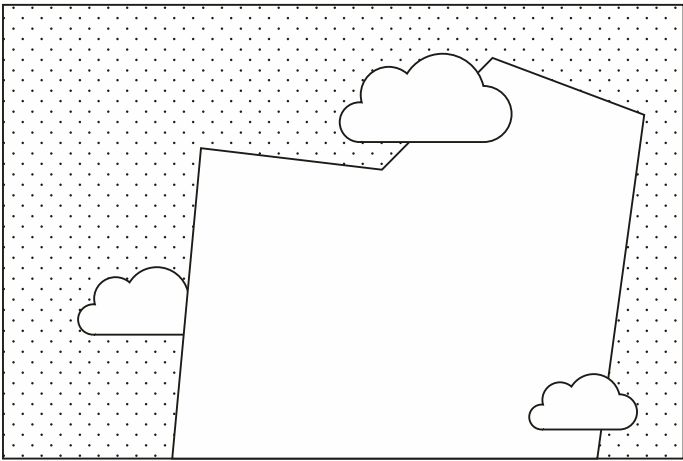
Kaip atrodo tavo baimė?



Kaip atrodo tavo planeta?
Kas joje gyvena, auga?



Kokia būtų tavo žinutė butelyje?



**Klausimai
prasmingiems
pokalbiams**



**Klausimai
prasmingiems
pokalbiams**



**Klausimai
prasmingiems
pokalbiams**



**Klausimai
prasmingiems
pokalbiams**



**Klausimai
prasmingiems
pokalbiams**



**Klausimai
prasmingiems
pokalbiams**



**Klausimai
prasmingiems
pokalbiams**



**Klausimai
prasmingiems
pokalbiams**



Naudojimo instrukcijos

Žaidimas „Klausimai prasmingiems pokalbiams“ kviečia pasikalbėti. Čia rasite:

- 56 klausimų korteles (keletas jų – tuščios, ten galima įrašyti savo klausimą), korteles galite nusispalvinti norimomis spalvomis.

- 3 žaidimo versijų pasiūlymus

Esame tikri, kad būdų žaisti yra daugiau: kviečiame laisvai ir kūrybiškai klausimų korteles naudoti susipažinimui, artimųjų rate, stovykloje, mokykloje ar namuose.

Žaidimas yra įrankių ryšiui ir kūrybiškumui auginti rinkinio „Atgaja į namus“ dalis. Projektas finansuojamas Vilniaus miesto savivaldybės.

Žaidimo versija „Tiesiog ratu“

Skirta 2–15 žmonių grupei.

Paprasčiausia žaidimo versija: ratu siunčiama klausimų dėžutė, kiekvienas traukia klausimą, atsako į jį, perduoda dėžutę kitam.

Svarbu su dėmesiu ir atvirumu išklausti kitus, neskubėti komentuoti ar ginčytis.

Siūlome išmėginti su artimaisiais, pavyzdžiui, prie šventinio šeimos stalo – tai nuostabus būdas apie tėtį ar močiutę išgirsti tai, ko niekad negalvojai jų paklausti, ir per paprasčiausius pokalbius patirti šventišką artumą.

Žaidimas baigiamas, priklausomai nuo nuotaikos ir dalyvių skaičiaus, apsukus bent vieną ratą – jei smagu, galima sukti ir antrą, trečią, ketvirtą, tik rekomenduojama niekada nenutraukti žaidimo rato viduryje, kad kiekvienas būtų išklaustas po tiek pat kartų.

Žaidimo versija „Klausimų mainai“

Skirta 10 ir daugiau žmonių grupei (kuo grupė didesnė, tuo dinamiškesnis ir įdomesnis žaidimas).

Kiekvienas žmogus ištraukia po klausimą. Dalyviai laisvai išsidėstę erdvėje. Kiekvienas randa po žmogų, prie kurio priėjęs užduoda ištrauktą klausimą, išklauso atsakymo, tada turimą klausimą užduoda antrasis žmogus, išklauso atsakymo. Jei dalyviai nėra pažįstami, rekomenduojama prieš atsakant į klausimus vienas kitam pasakyti vardą. Atsakę į vienas kito klausimus, dalyviai apsikeičia klausimų kortelėmis ir eina ieškoti kitų pokalbio partnerių (gali tekti palaukti, kol kuri nors kita pora baigs kalbėtis) – vėl užduodami rankose turimi klausimai, išklausoma atsakymų, apsikeičiama kortelėmis ir keliaujama prie kito žmogaus. Žaidimas baigiamas po fiksuoto laiko (orientaciškai – 10 žmonių grupei tinka maždaug 15 min., 100 žmonių gali su džiaugsmu žaisti ir 40 min.).

Žaidimo versija „Laikrodukas“

Skirta 8 ir daugiau žmonių grupei (lyginiam dalyvių skaičiui) + 1 žaidimo vedėjui.

Sustojama dviem ratais vieni priešais kitus, taip, kad kiekvienas palaikytų akių kontaktą su priešais esančiu žmogumi (vidiniame rate stovintys žmonės žvelgia į išorę, išoriniame rate – į vidų).

Žaidimo vedėjas ištraukia ir garsiai visiems perskaito klausimą. Kiekviena pora apie šį klausimą pasikalba: iš pradžių minutę kalba vidiniame rate stovintis žmogus, išoriniame rate stovintysis jo klausosi, po to minutę kalba išoriniame rate stovintis žmogus, vidiniame rate stovintysis jo klausosi. Apie laiką garsiai ir aiškiai (gali būti sutartinis ženklas, pvz. varpelis) informuoja žaidimo vedėjas. Į klausimą atsakius abiem žmonėms, po duoto ženklo stovintys išoriniame rate pajuda per vieną žmogų laikrodžio rodyklės kryptimi. Tada traukiamas naujas klausimas. Žaidimas baigiamas, kai apeinamas pilnas ratas.

Esant lyginiam žmonių skaičiui, vedėju gali būti ir vienas iš žaidžiančiųjų, tačiau tada jam sudėtinga ir atidžiai klausytis, ir sekti laiką, duoti signalus.

