



🔍 KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI LAUKE

Orams šylant kartu su šeimos nariais vis dažniau norisi išeiti į lauką, tačiau gali būti sudėtinga įtikinti vaikus ir paauglius, kad veiklos lauke gali būti tokios pat smagios kaip ir kompiuteriniai žaidimai. Siūlome kelias idėjas, kaip kompiuterinius žaidimus perkelti į lauką.

„Minecraft“ žvėrelių paieška.

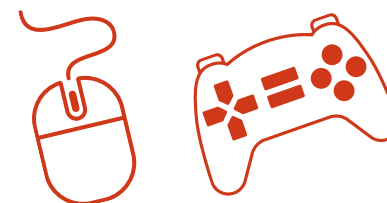
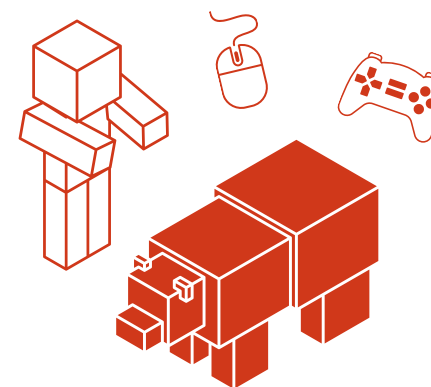
Atspausdinkite ir iškirpkite „Minecraft“ žaidimo žvėrelius. Paslėpkite juos žaidimo erdvėje ir **liepkite vaikams jų ieškoti**. Laimi daugiausia žvėrelių suradęs žaidėjas.

„Battle royale“ žanras realybėje.

„Battle royale“ pasižymi tuo, kad **nuosekliai mažėja erdvė**, kurioje vyksta žaidimas, kol galiausiai laimi paskutinis žaidimo erdvėje likęs žaidėjas. Vaikai su šiuo žanru gali susidurti žaisdami PUBG, „Fortnite“ ar kitus žaidimus. Šiam žaidimui perkelti į realų gyvenimą reikės pledo. Pledas išskleidžiamas ant žemės ir vaikai ant jo sustoja. Kas 30 sekundžių pledas lenkiamas pusiau, vaikai turi išlikti ant pledo. Laimi paskutinis ant pledo stovintis žaidėjas.

„Fortnite“ šokių konkursas.

Žaidėjai susiskirsto į kelias komandas po 2–3 žmones. Turėtų būti bent 3 komandos. Viena komandų paskiriama būti komisija. Komisija „Youtube“ platformoje išrenka „Fortnite“ žaidime esančio šokio vaizdo įrašą ir jį parodo komandoms kelis kartus. Tada paleidžiama vaizdo įrašo muzika ir **žaidėjai turi atkartoti matyto šokio judesius**. Komisija pasitaria ir nusprendžia, kuri komanda tiksliausiai atkartotojo šokį, ji gauna tašką. Laimi ta komanda, kuri pirma pasiekia sutartą taškų skaičių.





„Valorant“ įkvėptas komandinis žaidimas.

Žaidėjai pasiskirsto į dvi komandas (A ir B). A komanda gauna **dėžutę ir instrukcijas** (jas gali žodžiu pasakyti žaidimo vedėjas), kur ją padėti. A komanda nepastebėta turi padėti dėžutę į nurodytą vietą, o B komanda turi surasti dėžutę ir ją apversti. Žaidimo metu žaidėjai gali **sustabdyti priešininką palietę jo ranką**. Sustabdytas priešininkas nebegali dalyvauti žaidime. Komandoms pasiekti savo tikslus suteikiamas ribotas laikas (pvz., 5 min.), po kurio A komanda laimi, jei dėžutė yra neapversta nurodytoje vietoje, o B komanda laimi tada, kai A komandos dėžutė yra apversta. Visais kitais atvejais skelbiamos lygiosios.



Kompiuteriniai žaidimai – vienas populiariausių vaikų ir paauglių laisvalaikio leidimo būdų. Leiskite ir jiems pasitelkti savo vaizduotę ir sugalvoti su jų mėgstamais kompiuteriniais žaidimais susijusių veiklų!

„Role-playing“ žanras realybėje.

Šį žanrą vaikai gali pažinti iš „Baldur’s Gate 3“, „Dungeons & Dragons“ ar kitų žaidimų. Žaidimo vedėjas seka pasaką, kurios veikėjai yra žaidėjai, jie turi įsijausti į pasakojimą, **vaidinti** savo veikėjus. Kartais žaidėjams kyla iššūkių (pvz., „Ėjo Jonas mišku, ir štai, iššoko meška!“). Žaidėjas ridena du šešiasienius kauliukus ir, **atsižvelgdamas į išridentą skaičių, reaguoja į situaciją**. Jei išridentų skaičių suma yra maža (2–4), žaidėjui nepasiseka (pvz., „Jonas bando bėgti nuo meškos, bet yra per lėtas, tad meška jį pasiveja ir trenkia letena“), jei didelė (10–12), žaidėjui sekasi puikiai (pvz., „Jonas panaudoja savo žinias ir prisijaukina mešką“). Atitinkamai parenkami ir kitų išridentų skaičių scenarijai. Žaidimas baigiasi tada, kai baigiasi istorija. Tam, kad vaikai labiau įsitrauktų, galima pakviesti juos sugalvoti savo veikėjams vardus ir jais apsirengti.

