

Metodinis vadovas

Ateities tėčiams įgalinti



2021

Projektas Nr. 2018-1-FR01-KA204-047919



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ši mokomoji medžiaga buvo parengta projekto „Pozityvus tėvų įsitraukimas“ rėmuose, kuris buvo finansuojamas iš Europos Komisijos lėšų



Ši medžiaga yra licencijuota pagal „Creative Commons“ licenciją, 2020 metais. Tai reiškia, kad jūs galite laisvai kopijuoti, platinti ir rodyti dalis arba visą teksto ir vaizdų versiją, su sąlyga, kad aiškiai nurodysite projekto „Pozityvus tėvų įsitraukimas“ partnerystę. Be to, jūs galite laisvai platinti gautą kūrinių tik turėdami tą pačią ar panašią licenciją ir tik ne komerciniais tikslais.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Europos Komisijos parama rengiant šį leidinį nėra pritarimas turiniui, kuris atspindi tik autorių nuomonę, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame esančios informacijos naudojimą.

Organizacijos

IŽANGA

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

Pozityvi tėvystė ir tėvystės įgūdžiai	5
--	----------

Tėčio vaidmuo	Error! Bookmark not defined.
Motinos vaidmens papildymas	5
Tėvystės įgūdžių lavinimo tikslai	Error! Bookmark not defined.
Patarimai šeimoms tėvystės klausimais	6

Tėvystės įgūdžiams pritaikyta žaidybinimo idėja	8
--	----------

Europos šalių sukurti Pabėgimo žaidimų pavyzdžiai	Error! Bookmark not defined.
--	------------------------------

ISPANIJA	10
AIRIJA	11
NORVEGIJA	12
LIETUVA	13
PRANCŪZIJA	14

Rekomendacijos	Error! Bookmark not defined.
-----------------------	------------------------------

IŠVADOS

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

Ižanga

Šiandien Europoje milijonai tėvų auklėjime ir šeimos gyvenime dalyvauja vis labiau, įsitraukia į vis įvairesnius vaidmenis. Vieni tai pasirenka patys, kiti – priversti aplinkybių. Tyrimai rodo, kad tėvai puikiai gali rūpintis savo vaikais, o vaikai turi tiesioginę naudą iš tėvų dalyvavimo jų auklėjime.

Projekto „Pozityvus tėvų įsitraukimas“, kuriam vadovauja Familles Rurales regioninė federacija iš Pays de la Loire regiono Prancūzijoje ir dalyvauja kitos 4 organizacijos iš Europos, tikslas yra skatinti socialinę įtrauktį, siūlant moterims ir vyrams lygiavertę galią keisti visuomenę ir savo pačių gyvenimus per subalansuotą vaidmenį šeimos gyvenime.

Norint pasiekti šį tikslą, PPE projektu siekiama pasiūlyti naują, į šeimą orientuotą veiklą ir sukurti pabėgimo tipo žaidimą, skirtą tėvams, norintiems plėtoti savo žinias ir įgūdžius bei visapusiškai priimti savo, kaip tėvų, vaidmenį. Šis kolektyvinis ir novatoriškas žaidimas apie tėvų vaidmenį pagilins jų žinias, motyvaciją ir norą įsitraukti į kitas šeimos veiklas. Tėčiai turės galimybę labiau įsitraukti į vaiko gyvenimą visos šeimos labui.

Projekto dalyvių sukurtus žaidimus galės naudoti ugdymo profesionalai ir organizacijos, siekiančios įtraukti novatoriškus būdus ugdant tėvystės įgūdžius.

<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/>

Pozityvi tėvystė ir tėvystės įgūdžiai

Pastaraisiais metais pozityvios tėvystės samprata buvo plačiai viešinama. Pozityvios tėvystės koncepcija ir metodai moko tėvus savo vaikus auklėti atjaučiančiai. Nors ji yra gana veiksminga pačiose ankstyviausiose vaiko raidos stadijose, tėvai netrukus susiduria su pasipriešinimu ir nežino, kaip reaguoti ar spręsti šį iššūkį.

Tėčio vaidmuo

Motinos vaidmuo apibrėžtas biologiškai, nes ji fiziškai rūpinasi kūdikiu ir dėl nėštumo metu vykstančių hormoninių pokyčių užsimezga tvirtas jos ryšys su naujagimiu.

Šiais laikais tėčiai vis dažniau pergalvoja savo vaidmenį ir galimą šeimos gyvenimo ir darbo derinimą. Vis dėlto lieka nemažai kliūčių: vyrai ne taip stipriai tapatinasi su savo, kaip tėčio, vaidmeniu, todėl pastarasis jiems gali atrodyti neteisėtas (dėl nenoro, baimės ar kt.).

Šiandieninėje Europoje, šiuolaikinėje vakarietiškoje visuomenėje egzistuoti trijų tipų tėvai:

- o „**Šeimos tėvas**“: tėvas savo pinigais aprūpina savo šeimos poreikius.
- o **Šiuolaikinis tėtis krikščioniškuoju požiūriu**: tai biologinis ir dvasinis tėvas, kuris skiepia vaikams vertybes.
- o **Šiuolaikinis tėtis** daugiausia dėmesio skiria savo vaikų ugdymo svarbai, santykiams su vaikais.

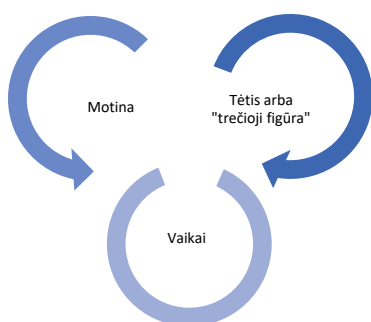
Reikėtų pažymėti, kad tėvo padėtis yra sudėtingai veikiama motinos gebėjimo leisti jam turėti erdvę, kurios jam reikia kaip „trečiajam“ elementui susiliejusiuose motinos / vaiko santykiuose. Šią padėtį dar sunkiau įgyti ir išlaikyti namų ūkyje, nes tarp tėvų yra labai mažai dialogo ir veiklos, susijusios su tėvystės problemomis.

Motinos vaidmens papildymas

Tėvo figūrai (nepriklausomai nuo lyties) reikia turėti noro juo tapti. Šeimos modelis turi sudaryti tvirtą pagrindą, apimantį tris veikėjus: tėvo figūrą, motinos figūrą ir vaikus. Kad vaikas galėtų augti, jam reikia kelių pavyzdžių, todėl ne mažiau svarbu įtraukti šią „trečiąją šalį“, kaip ir motinos figūrą. Šis pirminis trikampis yra pripažintas vienu stabiliausių užtikrinant kiekvieno šeimos nario gerovę.

Santykiai šeimoje nebūtinai išlaiko piramidinę struktūrą, nes kiekviena situacija yra unikali ir leidžia

vaikui priartėti prie vieno ar kito. Tai būtina jo / jos psichinei ir psichologinei reikai.



Trikampyje svarbiausia yra galimų aljanso derinių įvairovė, kuri naudinga šeimai. Taip išvengiama susipriešinimo ar sąjungų.

Į šeimą orientuotame pabėgimo tipo žaidime

siekama iš naujo įtraukti tėčius į bendrą šeimos

veiklą, kad jie imtųsi vienyti savo šeimas, tačiau nenuvertinant motinų, papildant vienas kitą. Šeimai reikia dviejų suaugusių žmonių poros, tai būtina šeimos funkcionavimui:

Motinos figūra: šiandien mūsų kolektyvinėje psichikoje ji pripažįstama kaip pagrindinis vaiko identiteto konstravimo elementas.

Tėčio arba „trečioji“ figūra: tai nebūtinai turi būti biologinis vaiko tėtis, jeigu jo nebėra. Vieniškai motinai trečioji figūra gali būti kažkas iš šeimos rato.

Tėvystės įgūdžių lavinimo tikslai

- ♣ Įgalinti auklėjimo įgūdžių lavinimą per kūrybinius žaidimus ir atradimus.
- ♣ Sukurti istoriją, daugiausia dėmesio skiriant scenarijams su žaidimais ir mįslėmis, kad jie atsvertų šeimos įpročius ir sunkumus.
- ♣ Padėti šeimai, kad kiekvienas jos narys galėtų rasti savo vietą, suteikiant tėvams galimybę aptarti situacijas.
- ♣ Puoselėti naują šeimos gyvenimo būdo sąmoningumą, kad pokyčiai ir virsmas vyktų jų pačių vidinių išteklių dėka.

Patarimai šeimoms tėvystės klausimais



Šeimoms siunčiama žinia „Pasitikėkite savimi“. Dažniausiai šeimos randa savo problemų sprendimo būdus.

Pabėgimo tipo žaidimas gali palengvinti šeimų mokymąsi per žaidybinę patirtį.

Tėvystei pritaikyta žaidimo samprata

„Kiekviename žmoguje yra vaikas,
kuris nori žaisti.“

Friedrich Nietzsche

Žaidimo samprata yra apibrėžiama kaip tipiskų žaidimo elementų (žaidimo taisyklių, taškų surinkimo, konkurencijos su kitais) pritaikymas kitoms veiklos sritims, ypač siekiant įtraukti vartotojus į problemų sprendimą.

Profesionalai, ieškantis naujų į šeimą orientuotų veiklų, norėdami palaikyti ir sustiprinti tėvystės įgūdžius, gali pasinaudoti galimybe žaidybinio koncepciją pritaikyti įgūdžių mokymuisi.

Į šeimą orientuotus pabėgimo žaidimus galima kurti ir išbandyti kaip naujoviškus ir žaismingus įrankius, kurie sudomina ir įtraukia į veiklą visus šeimos narius.

Toliau pateikiami tokio šeimoms skirto žaidimo privalumai:

1. Stiprina kūrybiškumą

Pabėgimo žaidimai komandoms suteikia galimybę kūrybiškai panaudoti savo problemų sprendimo įgūdžius. Iššūkis sau ir kitiems galvoti nestandartiškai turi daugybę privalumų, kurie gali būti perkelti ir į kitas gyvenimo sritis.

2. Skatina bendradarbiavimą

Komandinio darbo skatinimas naujose situacijose gali lavinti bendravimo ir bendrų idėjų generavimo įgūdžius. Naujoje aplinkoje pateikus naujas, dar neišbandytas užduotis, skatinamas atsitraukimas nuo rutinos.

3. Sumažina stresą

Atsitraukimas nuo savo darbų ir įtraukimas į žaidimą sumažina stresą, padidina gebėjimą sutelkti dėmesį ir gali padidinti ilgalaikį produktyvumą.

4. Stiprina empatiją

Komanda, drauge įveikusi iššūkius, lieka drauge. Komandoje susidūrimas su iššūkiais ir jų įveikimas padeda stiprinti empatiją. Nors pergalės yra svarbios, kovos ir net nesėkmės kartu gali būti vienodai vertingos, nes tai suteikia komandos nariams galimybę išreikšti užuojautą, rūpestį ir dėkingumą, kuris gali persikelti į sudėtingas situacijas darbe.

5. Didina motyvaciją

Fizinis judėjimas ir problemų sprendimas skatina smegenis išskirti dopaminą. Dopaminas ne tik atsakingas už malonumo patyrimą, bet ir yra būtinas keliant motyvaciją. Be to, kai sėkmė pasiekama įdėjus pastangų, sukuriami pozityvi patirtis ir smegenys lavinamos tą patirtį kartoti.

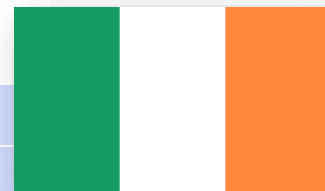
Europos šalių sukurti pabėgimo žaidimų pavyzdžiai



Šalis	ISPANIJA
Žaidimo pavadinimas	Isla Mascarilla (Kaukių sala)
Laiko limitas	60 minučių
Sudėtingumas	Lengvas/vidutiniškas
Kam skirtas	3-6 dalyviai (jeigu žaidžiama internete, vienu metu gali dalyvauti neribotas skaičius dalyvių)

IDĖJA IR TIKSLAI	Šio pabėgimo žaidimo tikslas yra suvienyti šeimas sprendžiant klasikinių pabėgimo žaidimų užduočių rinkinį, susijusį su netinkamo panaudotų veido kaukių išmetimo poveikiu aplinkai. Jis sukurtas internete, kad dėl COVID-19 pandemijos ir jos apribojimų uždarytos šeimos galėtų užsiimti bendra veikla, galinčia sustiprinti jų ryšius.
INSTRUKCIJOS	Prieš pradėdamos žaisti, šeimos prisijungia prie Google formos. Vėliau jie patenka į pagrindinį puslapį, kuriame įvardijamas žaidimo tikslas. Jie keliauja valtimi ir mato vėžlį, įstrigusį veido kaukėse. Žaidėjų tikslas yra išspręsti visus iššūkius ir taip aktyvuoti tinklą, kuris surinks visas kaukes.
ŽAIDIMO APRAŠYMAS	Kodas, kurį turite išspręsti, pirmiausia pasirodo pradžioje, kad šeimos galėtų į jį sutelkti dėmesį. Pirmasis iššūkis yra susijęs su 7 raidėmis „R“, kurio metu šeimos turi rasti kiekvienos „R“ apibrėžimą (<i>recycle</i> (angl. perdirbti), <i>reduce</i> (angl. sumažinti), <i>reuse</i> (angl. pakartotinai panaudoti, ir kt.). Kitame iššūkyje pasirodo keli vienkartinio ir daugkartinio panaudojimo objektai. Dalyviai turi atsiminti tų objektų padėtį. Vėliau yra sukimo ratukas su klausimu, kiek laiko reikia, kol kai kurie daiktai suyra. Išsprendę kiekvieną iš iššūkių, dalyviai gauna skirtingas raides, kurių reikia norint atidaryti galutinę spintelę, kuri atrakina pabėgimo kambarį.
ĮRANGA IR DEKORATYVINIAI ELEMENTAI	Šis pabėgimo kambarys buvo sukurtas elektroninėje erdvėje, todėl nereikėjo jokių dekoracijų. Galite žaisti čia: https://view.genial.ly/5f2010b9fbeb0cf7b3ddb3/game-breakout-escape-room-isla-mascarilla
SPRENDIMAS	Galutinės mįslės, kuri atrakina spyną, sprendimas yra toks: „EL MAR EMPIEZA AQUÍ“ (jūra prasideda čia).
GRĮŽTAMASIS RYŠYS	Šį žaidimą žaidžiau su dviem 4 ir 7 metų amžiaus vaikais. Veikla mums labai patiko, nes buvo dinamiška, linksma, be to, šio to išmokome. Trise žaisdami praleidome apie 45 minutes, mažajai (4 m.) atrodė šiek tiek sunku, bet ji daug ko išmoko, jai patiko muzika, o vėžlį vis dar kartais prisimena. 7 metų vaikui reikėjo šiek tiek pagalbos dėl kelių dalykų, tačiau jis sugebėjo užduotis atlikti gana savarankiškai.

Šalis	AIRIJA
Žaidimo pavadinimas	DŽIUMANDŽI PABĖGIMO ŽAIDIMAS
Laiko limitas	30 minučių
Sudėtingumas	Vidutiniškas
Kam skirtas	Iki 30 žmonių



IDĖJA IR TIKSLAI	Tai yra šeimai skirtas žaidimas, kurio pagrindinis tikslas – kad visa šeima dalyvautų ir dalintųsi įvairiomis žiniomis, idant pasiektų žaidimo pabaigą ir išspręstų mįslę. Tikslas – kad kiekvienas šeimos narys suprastų, jog padėdami vienas kitam jie pasieks daugiau tikslų, nei žaisdami žaidimą kiekvienas sau.
INSTRUKCIJA	Žaidimas prasideda tamsiame kambaryje su žibintuvėliu, kuris dalyviams reikalingas viso žaidimo metu. Pirmasis objektas, kurį jie ras, bus dėžutė su žaidimo lenta. Atidarę ją, perskaitys: „Žaidimas tiems, kas nori rast, palikt pasaulį už savęs. Nepradėkite, jeigu nesate pasirengę pabaigti“. Jie negalės išeiti tol, kol neįveiks visų iššūkių.
ŽAIDIMO APRAŠYMAS	1 UŽUOMINA - Pasiekę pirmąjį langelį, rasite žinutę „JFMAMJJASON ...“. 2 UŽUOMINA - turėsite rasti ką nors susijusio su žodžiu „Gruodis“. Ant sienos ir už jos bus kalendorius; už jo rasite voką su užduotimis. 3 UŽUOMINA - tai galvosūkis, kurį turite išspręsti sujungdami atskiras dalis. Sujungę jas pamatysite skirtingus filmo veikėjus, ten bus parašyta: 1.- „Neskaityk“; 2.- „Atidaryk“; 3.- „Rask kitą užuominą“. 4 UŽUOMINA - mįslė Nr. 3 nukreipia jus į žodį „knyga“. Rasite knygą. Joje bus įdėtas rankraštis, kurį turite iššifruoti. Žaidėjai turės atspėti, kad kiekvienas skaičius atitinka abėcėlės raidę. Bus rodomos raidžių eilutės su skaičiais apačioje. Teks iššifruoti pranešimą. Išspręsta žinutė bus tokia: „Pažvelk į žemėlapij ir keliauk, kad sužinotum, kaip atidaryti duris“. 5 UŽUOMINA - Europos žemėlapis, ant kurio priklijuotame lapelyje bus užrašyti keli šalių pavadinimai. Reikia sujungti taškus tarp nurodytų miestų, kol paaiškės 3 skaičiai. Atsakymas 3-1-2. 6 UŽUOMINA – visus gautus skaičius turite sujungti taip, kad galėtumėte atidaryti dėžutę.
ĮRANGA IR DEKORATYVINIAI ELEMENTAI	Dėžutė, spynelė, kalendorius, rašiklis, klėjai, žirklės, Europos politinis žemėlapis, raktas, chronometras (galėtų būti mobilusis telefonas), atspausdinti lapai.
SPRENDIMAS	1.Gruodis. 2. Begemotas, liūtas, medžiotojas. 3. Knyga. 4. Sakinys: „Pažvelk į žemėlapij ir keliauk, kad sužinotum, kaip atidaryti duris.“ 5. Skaičiai: 3 1 2.
GRĮŽTAMASIS RYŠYS	Keletas suaugusiųjų komentarų: manėme, kad teks padėti savo vaikams, bet tai jie mums padėjo. Vaikai buvo motyvuoti, nes tikėjo, kad gali padėti savo tėvams išspręsti galvosūkius. Labai smagu žaisti su šeima. Vaikai: Juokinga, bet mums pavyko rasti daugiau užuominų nei tėvams. Vaikai supranta, kad kartais viską daryti kartu geriau, nei vienam.

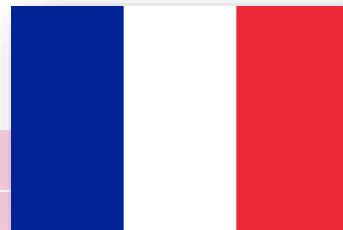
Šalis	Norvegija
Žaidimo pavadinimas	Pabėk iš pastato
Laiko limitas	15 minučių kiekvienam etapui
Sudėtingumas	Vidutiniškas
Kam skirtas	Vieną komandą sudaro 4 žmonės, viename etape dalyvauja po 2 komandas

IDĖJA IR TIKSLAI	Žaidimą organizavome 2 aukštų biuro patalpose, kur visi dalyviai turėjo pakankamai vietos bėgti, vytis ir „šaudyti“ vienas į kitą, be pavojaus susižeisti ar ką nors sugadinti, taip pat ieškoti paslėptų daiktų atrakintuose arba užrakintuose kambariuose. Kaip paaiškinta apačioje pateiktose žaidimo taisyklėse, kai kuriuos kambarius buvo galima atrakinti specialiais raktais, kuriuos buvo galima gauti suradus kitus paslėptus objektus. Visi kambariai su jautria įranga buvo užrakinti, ir dalyviai neturėjo galimybės į juos patekti. Naudojome specialiai renginiui įsigytus minkštus ginklus ir ryškiaspalves liemenes, kurias paskolino viena iš mūsų tinklo įmonių.
INSTRUKCIJOS	Žaidimo tikslas - kad komanda surinktų kuo daugiau taškų. Komanda turi surinkti „grobį“ ir grąžinti jį į centrinį tašką, kad uždirbtų taškus. Kiekviename centriniame taške pastatyta popierinė dėžė, kurioje komandų nariai turi palikti savo grobį. Jokiu būdu negalima paimti grobio iš kitos komandos dėžės. Tai padarius, visa komanda diskvalifikuojama. „Grobį“ žaidėjai randa žaidimo zonos ribose. Visi grobiui priklausantys daiktai yra pažymėti raudona arba mėlyna juosta.
ŽAIDIMO APRAŠYMAS	Įkvėpti vaizdo žaidimo „<i>Escape from Tarkov</i>“ bandėme sukurti „gyvą“ jo versiją, kuri būtų įdomi ir įtrauktų bet kokio amžiaus dalyvius. Žaidimas paremtas istorija, kad dalyviai atsidūrė post-apokaliptiniame pasaulyje, o veiksmas vyksta pastate, iš kurio komandos po 4 žaidėjus bando pabėgti ir išgyventi su paskutiniu likusiu maistu ir gėrimais. Komandos varžosi, kad gautų taškų, kurie leis joms surinkti daugiau „grobio“ ir išgyventi pabėgus iš pastato.
ĮRANGA IR DEKORATYVINIAI ELEMENTAI	Ryškiaspalvės liemenės, popierinės dėžės, raudona ir mėlyna juosta, krepšiai ir kuprinėmis, 8 <i>nerf</i> pistoletai, minkštos kulkos, 1 didesnis <i>nerf</i> ginklas, raudonos ir mėlynos spalvos plastikiniai puodeliai, raktų pakabukai, „<i>Mars</i>“ ir „<i>Snickers</i>“ batonėliai, vaisvandenių skardinės, vandens buteliai.
SPRENDIMAS	Tikslas yra išgyventi, surasti visus paslėptus daiktus ir išvengti priešingos komandos kulkų.
GRĮŽTAMASIS RYŠYS	Atsiliepimai buvo labai teigiami, visi dalyviai išreiškė norą sudalyvauti ir daugiau tokių žaidimų. Jie sakė, kad tai yra smagu, leidžia pabendrauti su kitais, o kartu prisideda prie aktyvios fizinės veiklos.

Šalis	Lietuva
Žaidimo pavadinimas	Dingusi kelionė
Laiko limitas	45 minutės žaidimui + 15-20 minučių grįžtamojo ryšio sesijai
Sudėtingumas	Vidutiniškas
Kam skirtas	Vienai šeimai vienu metu

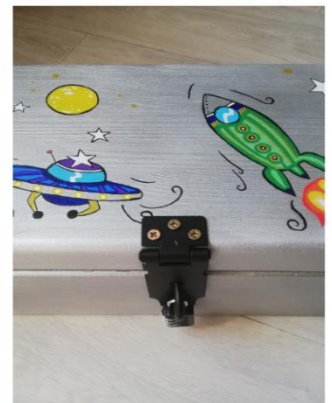


IDĖJA IR TIKSLAI	Šio žaidimo tikslas yra suteikti galimybę šeimai smagiai praleisti laiką kartu, bendradarbiaujant atlikti tą pačią užduotį - surasti prarastą kelionę. Šeimos nariai gali praleisti šiek tiek kokybiško laiko ir gauti iš to naudos, kartu sprenddami skirtingas mįsles ir tada aptarti savo patirtį su žaidimo vadovu. Šis pabėgimo žaidimas gali būti surengtas bendruomenės centruose, mokyklose ar kitose vietose, kur susirenka šeimos.
INSTRUKCIJOS	Sveikiname! Tai buvo mūsų bendruomenės namuose organizuota loterija, kurioje dalyvavo jūsų šeima, ir jūs laimėjote kelionę. Deja, įvyko nelaimė ir visi duomenys buvo prarasti. Mes norime jums įteikti šią dovaną, bet jūs turite mums padėti. Jūs turite rasti užuominas ir išspręsti kai kurias užduotis bei galvosūkius, padėti vienas kitam, ir taip gausite savo prizą. Viskas, ko reikia norint rasti atsakymą, yra čia, šiame kambaryje.
ŽAIDIMO APRAŠYMAS	> 3 sentencijos apie šeimą, parašytos atvirkštiniu būdu + veidrodis joms perskaityti. Kai kurios teksto raidės yra paryškintos. Jas sujungę gausite skaičių. > Spalvotas galvosūkis - teisingai sudėjus, jame rasite skaičių. > Sukrauti daiktus kelionei. Turite atrinkti ir į raudoną kuprinę sukrauti kelionei reikalingus daiktus iš duotos daiktų krūvos (raktas = spalva, reikia pasirinkti tik raudonus daiktus. Reikalingų objektų skaičius 6, ir tai yra vienas iš kodo skaitmenų). > 2 lapai su užduotimi „sujunk taškus“ su skirtingu taškų skaičiumi (pvz., 18 ir 15). Skirtumas yra teisingas atsakymas. Paslėpta kelionių žurnaluose. Atspausdinta ant geltono popieriaus. > Paprastas mėlynos, žalios, raudonos ir geltonos figūrų galvosūkis. Tai padeda padaryti kodą iš 4 gautų skaičių, sudėti gautus skaičius tinkama eilės tvarka. > Kodas padeda atidaryti raktų užrakto dėžutę - joje rasite raktą lagaminui.
ĮRANGA IR DEKORATYVINIAI ELEMENTAI	Didžioji dalis inventoriaus susijusi su kelionės tema: pagrindinis lagaminas, kurio spyną dalyviams reikia atrakinti. MAŽA DĖŽUTĖ su kodiniu užraktu iš 4 skaitmenų. Raudona kuprinė su 6 raudonais ir kai kuriais kitais spalvotais objektais: šeima turi nuspręsti, kas priklauso šiai kuprinei (teisingas atsakymas: raudonas dantų šepetėlis, raudonas obuolys, raudonos kojinės, raudonas rašiklis, raudona paso imitacija, raudona piniginė. Kai kurie kitų spalvų objektai, kurių kelionei nereikia.). SPALVOTA DĖLIONĖ. KELIONIŲ ŽURNALAI (paslėpti užduoties „Taškų sujungimas“ puslapius). VEIDRODIS (skaityti atgal parašytus sakinius apie šeimą).
GRĮŽTAMASIS RYŠYS	„Nebuvo lengva kartu su vaikais spręsti užduotis. Kartais reikia būti labai kantriam, kad pats nepadarytum visko ... kaip namuose “. "Smagu buvo rasti staigmeną lagamino viduje!" „Kaip tėvas turėjau dėti daugiau pastangų, kad mano jaunesnis sūnus būtų įtrauktas į sprendimą, nes jis prarado susidomėjimą - kai kurios mįslės jam buvo tiesiog per sunkios.“ „Buvo gerai, kad kartais žaidimo vadovas turėjo padėti, mes buvome tikrai įstrigę.“



Šalis	Prancūzija
Žaidimo pavadinimas	PAP&CO
Laiko limitas	45 minutės
Sudėtingumas	Lengvas
Kam skirtas	Tėvai + jų vaikai (nuo 6 metų amžiaus)

IDĖJA IR TIKSLAI	Šeima pabėgimo kambaryje atsiranda tamsoje. Visi susėda kambario viduryje. Vedėjas prisega tėvus saugos diržais. Tada jie išgirsta tokią istoriją: „Dabar 2352 metai, o jūs esate kosmoso komandos dalis, atradusi gyvenimą naujoje planetoje. Erdvėje būsite 45 minutes. Jūsų misija yra surinkti gyvenimo Marse įrodymus.“
INSTRUKCIJOS	Šeima turi atidaryti visas kambaryje esančias dėžes. Kadangi kambaryje tamsu, dalyviai gali naudoti žaidimo pradžioje gautus žibintuvėlius (jei yra 4 dalyviai, jie gauna 3 žibintuvėlius, kad reikėtų bendradarbiauti). Kai dėžės atidarytos, jie tiksliai žino, kur rasti įrodymus, kol jų 45 minutės dar nepasibaigė!
ŽAIDIMO APRAŠYMAS	Kambaryje yra kelios dėžės. Nėra konkretaus nurodymo jas atidaryti. Pirmiausia vaikai turi išlaisvinti tėvus. Norėdami tai padaryti, jie turi rasti simbolius ant sienų, o tarp dekoratyvinių elementų - rasti kambaryje paslėptą raktą. Vienoje dėžėje yra fosforinės žvaigždės, kurias reikia sudėti į žvaigždėtą dangų, kad rastumėte spynos kodą. Kitoje dėžėje yra 3 planetos, atspausdintos ant popierių su keliomis skylutėmis. Kambaryje jie taip pat ras atspausdintas planetas be skylučių. Uždėję planetas vienas ant kitų, dalyviai ras kodą, tinkamą atrakinti kitos dėžės spyną. Kitoje dėžėje yra smėlio ir uolų. Ją apieškoję dugne dalyviai ras kodą (kitos dėžės spynai atidaryti). Galų gale jie ras kambaryje visas Saulės sistemos planetas, jos bus pėstininkų pavidalo. Jie turi teisingai išdėstyti pėstininkus ant atspausdintos saulės sistemos, taip ras kitos dėžės spynos kodą, o toje dėžėje ir yra Marso įrodymai. Kiti Marso įrodymai yra paslėpti kambaryje.
ĮRANGA IR DEKORATYVINIAI ELEMENTAI	6–8 žibintuvėliai, dėžės, plakatai, fosforinės žvaigždės (šviečiančios tamsoje), ant popierių atspausdintos planetos, žvaigždėtas dangus, kosminių laivų dekoravimas (galite išspausdinti iliuminatorius, o kai kuriuos daiktus uždengti aliuminio folija). Gyvenimo Marse įrodymai yra marsiečių nuotraukos namuose, pėdsakai, kosminis ginklas, marsiečiai dantys, marsiečių „kakučiai“ dėžutėje.
GRĮŽTAMASIS RYŠYS	Grįžtamojo ryšio sesijai parengėme ir išspausdinome kelias korteles su teigiamais ir neigiamais būdvardžiais, ir kiekvienas dalyvis galėjo pažymėti tuos, kurie atitiko jų savijautą pabėgimo žaidimo metu (linksma, neramu, žaisminga ir kt.). Tada vedėjas skyrė 10–15 minučių su šeima aptardamas, kaip jie gali siekti tokio bendradarbiavimo namuose ir kaip praleisti daugiau laiko kartu. Dauguma šeimų buvo patenkintos pabėgimo žaidimu!



Examples of European Escape games from 2018 to 2020

Rekomendacijos

Čia pateikiamos rekomendacijos specialistams, kurie norėtų pabėgimo žaidimus išbandyti su šeimomis.



Pabėgimo kambario užuominos

Laikas susitepti rankas. Labai, labai susitepti! Nes sukurti galvosūkius ir užuominas yra kur kas sunkiau, negu atrodo. Tačiau jeigu iš pirmiausiai susidsarysite istorijos planą, taip sutaupysite daug laiko ir nepatirsite nusivylimo. Atminkite, kad jūs kuriate šį žaidimą konkrečiai savo pažįstamai tikslinei grupei. Neturi būti tobula ... tiesiog turi būti smagu! Taigi nepersistenkite bandydami sugalvoti šimtmečio iššūkį!



Įtraukite būsimus žaidėjus

Gera idėja kuriant savo pabėgimo žaidimą yra įtraukti vietos grupes ir užmegzti ryšius su jaunuoliais ir jų šeimomis. Iš anksto susitikus su dalyviais galima sukurti pabėgimo žaidimo siužetą, atsižvelgiant į jų interesus ir patirtį! Tai efektyvus būdas užtikrinti, kad įsitrauktų dalyviai nuo 22 iki 32 metų. Pabėgimo žaidimui galima parinkti idėją, paremtą internetiniu veiksmo žaidimu. Sėkmė garantuota!

Pasiruoškite, pasiruoškite, pasiruoškite!



Pasirengimas yra raktas į sėkmingą renginį. Prieš pradėdant pabėgimo žaidimą reikės atsižvelgti į šiuos aspektus:

- o iš anksto susitarti dėl vietos, kurioje bus vykdomas žaidimas,
- o susisiekti su savo tiksline grupe, laiku išsiųsti priminimus apie renginį,
- o pabėgimo žaidimą kurti atsižvelgiant į visus logistinius aspektus, tokius kaip reikalingos medžiagos, rekvizitų dydis, apšvietimas, aiškiai parašyta instrukcija,
- o įsitikinkite, kad visos užuominos yra aiškios, atsispausdinkite visus žaidimui reikalingus lapus, pasirūpinkite muzika;
- o nepamirškite laikmačio!



Pasirūpinkite saugumu

Organizuodami pabėgimo žaidimą su fizine veikla, tokia kaip bėgimas, lenktynės, šaudymas minkštomis kulkomis ir pan., organizatoriai turėtų nepamiršti nustatyti griežtų saugos ir žaidimo taisyklių. Taisyklės turės būti labai gerai paaiškintos prieš žaidimą. Labai svarbu aptarti ir tai, kaip svarbu žaisti sąžiningai.



Su jaunesniais žaidėjais naudokite „tikrus“ objektus

Užduotyse naudokite daugiau tikrų daiktų ir įvairių objektų, jei norite, kad žaidimas būtų patrauklesnis, ypač mažesniems vaikams. Jų mąstymo gebėjimai yra konkretesni, jiems patinka liesti ir veikti konkrečiu lygiu, todėl tai yra būdas juos užimti ir įsitraukti į žaidimą. Priešingu atveju jie gali prarasti motyvaciją žaisti ir pasijusti atstumti. Popierinės žaidimo versijos labiau tiktų šeimoms su vyresniais vaikais.



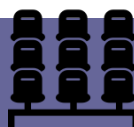
Nepamirškite grįžamojo ryšio sesijos

Nenuvertinkite grįžamojo ryšio sesijos ir pasiruoškite jai! Jei planuojate pabėgimo žaidimą rengti „gyvai“, pasinaudokite galimybe po žaidimo trumpai pabendrauti su šeima. Kruopščiai suplanuokite savo klausimus, kad sužinotumėte, kokia buvo šio žaidimo patirtis, kaip visi jaučiasi vėliau, kuriuos labiausiai vertina kiekvienas šeimos narys. Tai geriausias būdas padaryti savo žaidimą dar geresnį kitą kartą! Tai taip pat suteikia jums galimybę pastebėti, jei kažkas nepavyko, ir įsitikinti, kad niekas neišeina nusivylęs žaidimu.

Sukurkite linksmus personažus!



Puikus būdas priversti jaunesnius įsitraukti į jūsų pabėgimo kambarį yra sukurti įdomų personažą. Suteikite jam linksmą vardą ir skirkite jam daug dėmesio. Vaikai dar ilgą laiką prisimins jiems užduotis spręsti padėjusį naująjį draugą!



Nepamirškite, kas yra jūsų žaidimo dalyviai

Ruošdamiesi ir kurdami žaidimus, galite per daug įsitraukti ir sugalvoti smagių bei iššūkių kupinų užduočių. Kartais tie iššūkiai gali būti net per sunkūs, atsižvelgiant į būsimų žaidėjų amžių. Ir atvirkščiai, kartais norisi to išvengti, todėl sukuriame iššūkius pernelyg lengvi ir juos net per daug negalvodami išsprendžia net patys jauniausi žaidėjai. Pasistenkite, kad užduotys atitiktų amžių, ir išbandykite jas su savo pačių vaikais (ar giminaičio ar draugo vaikais).

Išvados

Žinoma frazė teigia: žodyje „komanda“ nėra „aš“. Iš tiesų, komandinio darbo esmė bendradarbiavimas, o ne užduočių sprendimas atskirai. Jei turėtume nubrėžti tam tikras paraleles su auklėjimu, galėtume sakyti, kad sėkmingiausios arba laimingiausios šeimos yra orientuotos komandinį darbą ir bendradarbiavimą.

Jei turite keletą asmenų šeimoje (tėvus ar vaikus), kurie neblogai bendrauja su kitais arba nenorite dalintis laiku su kitais, tai gali turėti įtakos šeimai. Pabėgimo žaidimai gali būti sprendimo dalis kartu su kita šeimos palaikymo veikla.

Šis Europos projektas parodė, kad pabėgimo žaidimai šeimoms gali padėti įtraukti į bendrą veiklą kiekvieną šeimos narį. Bendra erdvė ir užduotys skatina šeimas diskutuoti, bendrauti ir priimti iššūkį, tėvai gauna galimybę parodyti savo vaikams, kad jie girdi ir vertina jų nuomonę. Be to, pratimai kambaryje reikalauja įvairių įgūdžių, įskaitant platų mąstymą, kruopštų stebėjimą, galvosūkių sprendimą, nestandartinius sprendimus ir žodinį bendravimą.

Anketa apie šeimos tėvystės įpročius

**„Pabėgimo žaidimas“ šeimoms:
tėvystės įgūdžių ugdymas ir tėčių įsitraukimas į šeimos gyvenimą**



(Organizacijos pavadinimas) kuria naują veiklą šeimai, kuri būtų skirta visiems šeimos nariams.

Užduotys būtų visai paprastos: drauge su savo šeima linksmai ir žaismingai spręsti įvairius galvosūkius, kurių pagalba tėvai (ypač tėčiai) geriau suprastų, kaip ugdyti savo vaikų įgūdžius bei perduoti jiems įvairias žinias.

Šios anketos tikslai:

- Įvertinti, kokį vaidmenį atlieka tėčiai savo vaikų auklėjime bei ugdyme;
- Nustatyti, kokius tėvystės įgūdžius galėtų skatinti naujasis žaidimas.

Siekiame sukurti šį žaidimą taip, kad jis sėkmingai atlieptų šeimos poreikius, būtų ir žaismingas, ir pedagogiškas, todėl iš anksto dėkojame Jums už tai, kad skiriate laiko atsakyti į toliau pateiktus klausimus. Pažymėkite Jums tinkamus atsakymus, jeigu Jums tinkamo varianto nėra – įrašykite patys.

Šeimos tipologija

1. Jūs esate:

- ☐ Vyras
- ☐ Moteris

2. Šeiminė padėtis:

- ☐ Gyvenate poroje
- ☐ Esate vienišas tėvas/mama

3. Jūsų amžius:

- ☐ 18-24 metai
- ☐ 25-34 metai
- ☐ 35-44 metai
- ☐ 45-54 metai
- ☐ 55 metai ir daugiau

4. Nepilnamečių vaikų skaičius:

5. Vaikų amžius:

6. Jūsų darbinė padėtis:

- ☐ Ūkininkas
- ☐ Smulkus verslininkas/amatininkas
- ☐ Samdomas darbuotojas
- ☐ Gamybės srities darbuotojas
- ☐ Paslaugų, pardavimų srities darbuotojas
- ☐ Pensininkas
- ☐ Ieškau darbo
- ☐ Tėvystės/motinystės atostogose
- ☐ Kita: _____

7. Jūsų partnerio (-ės) darbinė padėtis:

- ☐ Ūkininkas
- ☐ Smulkus verslininkas/amatininkas
- ☐ Samdomas darbuotojas
- ☐ Gamybės srities darbuotojas
- ☐ Paslaugų, pardavimų srities darbuotojas
- ☐ Pensininkas
- ☐ Ieškau darbo

- ☐ Tėvystės/motinytės atostogose
- ☐ Kita: _____

Šeimos įpročiai

1. Kas kiekvieną dieną rūpinasi rytine vaikų rutina (žadinimas iš ryto, pusryčių ruošimas, vežimas į darželį ar mokyklą ir kita):

- ☐ Tėtis
- ☐ Mama
- ☐ Kita _____

2. Kas kiekvieną dieną rūpinasi vakarine vaikų rutina (vakarienė, pamokų ruošą, guldymas miegoti ir kita):

- ☐ Tėtis
- ☐ Mama
- ☐ Kita _____

3. Kas, jūsų nuomone, svarbu tėčiui kasdien rūpinantis vaikais (išrikiuokite pagal svarbumą, kur 1 – svarbiausia, 5 – mažiausiai svarbu):

- ☐ Jausti atsakomybę už vaikus ir elgtis atsakingai jų atžvilgiu
- ☐ Būti įsijautusiam emociškai
- ☐ Būti pasiekiamam fiziškai
- ☐ Materialiai pasirūpinti vaiko poreikiais
- ☐ Aktyviai dalyvauti priimant sprendimus vaiko auklėjimo klausimais

Tėvystės žinios bei įgūdžiai: šeimos poreikiai

1. Kokie didžiausi Jūsų, kaip tėvų, rūpesčiai (sunumeruokite nuo 1 iki 6, kur 1 – sunkiausia, 6 – mažiausiai sunku):

- ☐ Kaip suderinti darbą ir šeimos gyvenimą
- ☐ Kaip suderinti savo, kaip tėvų, tarpusavio santykius ir šeimai skiriamą laiką
- ☐ Kaip palaikyti gerus santykius su savo vaikais
- ☐ Kaip nustatyti aiškas ir prasmingas taisykles namuose
- ☐ Kaip sukurti stiprų emocinį ryšį su savo vaiku
- ☐ Kaip abiems tėvams išlaikyti autoritetą prieš savo vaikus

2. Kas Jums kelia daugiausiai sunkumų, kalbant apie Jūsų vaikus (sunumeruokite nuo 1 iki 5, kur 1 – sunkiausia, 5 – mažiausiai sunku):

- ☐ Mokykla
- ☐ Sveikata
- ☐ Elgesys

- ☐ Naujosios technologijos metodai ir priemonės

3. Iškilus problemai, susijusiai su Jūsų vaiku, Jūs:

- ☐ Situaciją sprendžiate kartu su kitu tėvu
- ☐ Situaciją sprendžiate vienas (-a)
- ☐ Kreipiatės pagalbos į specialistus
- ☐ Patarimo ar pagalbos kreipiatės į savo šeimą
- ☐ Patarimo ar pagalbos kreipiatės į savo draugus
- ☐ Nežinote, kaip reikėtų elgtis

4. Kartais nepavyksta išspręsti kasdinių situacijų, nes:

- ☐ Pernelyg sunku tą padaryti
- ☐ Trūksta informacijos
- ☐ Nepakanka pinigų
- ☐ Neturite pakankamai laisvo laiko
- ☐ Nežinote, kaip pasiekti žmones, kurie Jums galėtų padėti

5. Koks laikas Jums labiausiai tiktų sudalyvauti „Pabėgimo žaidime“, pagal Jūsų dienotvarkę?

	Rytas (9 - 11 h)	Popietė (12 - 14 h)	Vėlyva popietė (14 - 17 h)	Pavakarys (17 - 18 h)	Vakaras (po 18 h)
Trečiadienis					
Šeštadienis					
Sekmadienis					
Kita diena					



Erasmus+



Positive PATERNAL ENGAGEMENT



Projekto numeris

2018-1-FR01-KA204-047919