**ŽMONIŲ MAZGAS**

**Paveikslėlis, kuriame yra tekstas, kambarys, lošimo namai

Aprašas sugeneruojamas automatiškai**

**PAGRINDINĖS FUNKCIJOS**

| Geresni įgūdžiai | VADOVAVIMO |
| --- | --- |
| Tinka | Mokytojai, mokiniai |
| Sudėtingumo lygis | Žemas |
| Parametras | Grupė |
| Dalyvių skaičius | Ne mažiau kaip 8 |
| Vidutinė trukmė | 15-20 minučių |
| Speciali įranga ir (arba) medžiagos | Taip |
| Internetinė versija | Ne |

1. **Apibūdinimas**

Žmogaus mazgo žaidimas (taip pat žinomas kaip Žmogaus mazgo žaidimas arba Žmogaus mazgo veikla) yra populiarus žaidimas, kuriame žmonės mokosi dirbti kartu.  Šis žaidimas yra puikus ledlaužis naujų žmonių komandai arba kaip abipusio pažinimo veikla.

Žmogaus mazgas yra komandinė veikla, reikalaujanti, kad grupės nariai sudarytų ratą, sugriebtų dvi priešingas dalyvių rankas ir tada išnarpliotų gautą kratinį, niekada neatlaisvindami savo sukibimo.

Žmogaus mazgas sutelkia dėmesį įkonkrečius grupės draugus ir padeda komandos draugams analizuoti kitų žmonių problemų sprendimo būdus ir bendravimo stilius. Bendras tikslo jausmas padeda grupėms išmokti komandinio darbo ir kalbėti apie temas iš esmės. Nė vienas žaidėjas negali prasibrauti per ratą vienas. Dalyviai turi aptarti geriausią žingsnį, susitarti dėl maršruto, išbandyti veiksmą ir prireikus koreguoti ar grupuoti. Tai puikus priminimas, kad komandos sėkmė priklauso nuo visų komandos narių idėjų ir indėlio.

1. **Tikslas / nauda**

Kai kurie žmogaus mazgo žaidimo pranašumai yra geresni bendravimo įgūdžiai, geresni problemų sprendimo įgūdžiai ir geresnis grupės pažinimas. Žaidimas priartina jūsų komandos draugus ir pradeda pokalbį. Grupiniai sprendimai tampa bendri. Jei komandos šios veiklos metu nesielgs vieningai, žaidimas sukels neišspręstą raizginį ir krūvą skausmingų rankų!

Kai kurie "Human Knot" žaidimo pranašumai yra šie:

* Tai kuria komandinį darbą, padėdama grupei išmokti dirbti kartu.
* Sutelkite dėmesį į bendravimo įgūdžius.
* Ugdykite lyderius.
* Jis moko problemų sprendimo.
* Tai kuria pasitikėjimą.
* Skatina atkaklumą.

1. **Susijusios ĮGŪDŽIŲ GRUPĖS**

KLASTERIS NR 2, LYDERYSTĖ (įgūdžiai: Galios dinamikos suvokimas santykiuose; Bendradarbiavimo lyderystė)

***Nes***

Ši veikla yra puikus būdas pagerinti komandos bendradarbiavimą ir bendravimą. Tai leidžia geriau suprasti, kaip veikia bendros komandos pastangos, ir yra efektyvus santykių kūrimo metodas . Ir, kaip premija, visa tai daroma linksmoje ir įdomioje atmosferoje, kuri tikrai padidins dalyvių nuotaiką.

1. **Kaip atlikti pratimą**

***1 žingsnis / paruošimas***:

Reikalinga erdvė: vidaus arba lauko. Mažesnės grupės yra lengviau valdomos, o formatavimo mazgai ne tokie sudėtingi. Idealus žaidėjų skaičius šiam žaidimui yra 8-12. Jei grupė yra tikrai didelė, padalinkite juos į mažesnes grupes. Jei žmogaus mazge yra per daug žmonių, tai tampa labai sunku.

***2 žingsnis / šildymas***:

**Paaiškinkite taisykles.**  Šios veiklos dalyviai atsistos ir sujungs rankas, kad iš rankų suformuotų žmogaus mazgą. Žaidimo tikslas yra išsikapstyti *nepaleidžiant* rankų, kurias laikote. Išstūmę save, vėl stovėsite taisyklingame rate, per vidurį nesujungę rankų. Jūs negalite paleisti rankų. Rankų delnai gali pasukti vienąar kitą, o rankenos gali pasikeisti, tačiau kontaktas negali būti prarastas.

***2 žingsnis / taikymas***:

1. Leiskite grupei sudaryti apskritimą.
2. Liepkite jiems pakelti dešinę ranką ore, o tada patraukti kažkieno ranką kitoje apskritimo pusėje nuo jų.
3. Tada pakartokite tai kaire ranka, įsitikindami, kad jie sugriebia skirtingų žmonių ranką.
4. Patikrinkite, ar visi laiko dviejų skirtingų žmonių rankas ir ar jie nelaiko rankų su kuo nors iš abiejų pusių.
5. Dabar jie turi stengtis išsiveržti, kad suformuotų apskritimą, nenutraukdami rankų grandinės. Šiam iššūkiui įveikti skirkite tam tikrą laiką (paprastai nuo dešimties iki dvidešimties minučių)
6. Priverskite dalyvius skirti laiko traumoms apriboti. Paprašykite grupės netraukti ir netraukti vienas kito ir pastebėti dalyvius, kai jie eina per kitus dalyvius. Stebėkite iššūkio metu ir, jei reikia, sustabdykite juos.
7. Jei rankų grandinė bet kuriuo metu nutrūksta, jie turi pradėti iš naujo.

1. **Galutinis svarstymas**

Instruktorius prašo dalyvių pasidalyti savo patirtimi plenariniame posėdyje:

1. Ar būtent jūsų grupė sugebėjo išnarplioti jūsų mazgą? Surinkite paaiškinimus.

2. Kaip jūsų grupė nusprendė, ar jūs išpainiojote savo mazgą, ar ne?

3. Ar diskutavote apie tai, ką reiškė išnarplioti mazgą? Jei taip, kaip ir ką nusprendėte, kad reiškia "nesusipainiojimas"? Ar jūsų supratimas apie tai, ką reiškė išsisukinėti, pasikeitė dirbant su šia veikla?

4. Kokias strategijas naudojotebandydami išnarplioti mazgą? Su kokiais sunkumais susidūrėte ir kaip su jais susitvarkėte?

5. Jei nusprendėte, kad negalite išnarplioti mazgo, kas privertė jus nuspręsti, kad negalėsite? Ar esate tikri, kad jūsų grupėniekada negalės išnarplioti jūsų mazgo? Kodėl arba kodėl ne?

6. Ką buvo galima padaryti kitaip?

7. Ar kas nors tapo "lyderiu"? Kaip keitėsi lyderio vaidmenys vystantis verslui?

8. Kokius įgūdžius lavino ši veikla? Kaip galėtumėte perkelti šiuos įgūdžius į mokyklą ir gyvenimą už šios veiklos ribų?

1. **Specifinės medžiagos**

* Laikmatis Jei jūs ir jūsų mokiniai norite laiko iššūkio, galite nustatyti laikmatį savo mobiliajame telefone kaip laiko limitą.

1. **Patarimai ir gudrybės**

Kadangi šis žaidimas reikalauja šiek tiek lankstumo, dalyviai gali apsvarstytigalimybę pirmiausia ištempti. Žaidėjai turėtų būti pasirengę sulenkti, pasukti ir judėti bet kokiu būdu, reikalingu mazgui išnarplioti.

**Norėdami išmokti vardus, naudokite žmogaus mazgą.**  Viskas, ką jums reikia padaryti, tai pridėti taisyklę, nurodančią, kad žaidėjai gali kalbėtis su kitais žaidėjais tik pirmiausia sakydami to žaidėjo vardą.

Norėdami paskatinti žaidėjus naudoti vardus, galbūt norėsite nustatyti nedidelę baudą tiems, kurie nenaudoja vardų. Kai vardas nenaudojamas, žaidėjai gali susitarti, kad taisyklių laužytojai turi atlikti penkis atsispaudimus pasibaigus žaidimui, arba gali būti žaidėjų, kurie nenaudoja vardų, kurie padeda pasiruošti kitai veiklai.

**Pridėkite žaidėjo arba žaidimo lauko apribojimų. Naudojant tokio tipo variantus,**  reikia būti atsargiems. Kadangi žaidėjų galūnės bus susivėlusios, lengva nukristi ar prarasti pusiausvyrą, o tai gali kam nors pakenkti.

* Kas antras žaidėjas užrištomis akimis. Tokiu būdu žaidėjai, kurie nėraužrištomis akimis, turi padėti nukreipti tuos, kurie yra, o tai dar labiau skatina komandinį darbą.
* Kliūtys kelyje. Dėl nelygaus reljefo gali būti labai sunku išlaikyti pusiausvyrą atsijungiant, tačiau turėtumėte būti atsargūs , kad nekiltų pavojus. Apsvarstykite, ar vykdyti veiklą kambaryje su sporto salės čiužiniais ar minkštomis grindimis.

**Turėkite žmogaus mazgą, kuris atskleidžia narystę grupėje.**  Ypač su didelėmis grupėmis galite pastebėti, kad jums reikia suskaidytiį grupes, kad galėtumėte efektyviai žaisti žmogaus mazgo žaidimą. Jei taip yra jūsų grupėje, galite pridėti konkurencinį iššūkį, jei abi komandos bandys greičiau atsikratyti kitos.

1. **Nuorodos - žiniatinklio nuorodos**

[https:studentengagement.iastate.edu/leadership-service-center/leadership-and-service-center-outreach/leadership-and-service-center-resources/icebreakers-energizers-teambuilders/teambuilders/human-knot](https://studentengagement.iastate.edu/leadership-service-center/leadership-and-service-center-outreach/leadership-and-service-center-resources/icebreakers-energizers-teambuilders/teambuilders/human-knot)

https://icebreakerideas.com/human-knot/

<https://ventureteambuilding.co.uk/human-knot/#.Yvs2VXZgG3A>

<https://teambuilding.com/blog/human-knot>

<https://www.wikihow.com/Play-the-Human-Knot-Game>