

Visuomet maloniausia dalyvauti renginiuose, kurie turi išskirtinę idėją. Tačiau idėjos visuomet turi savo kainą :) Jeigu Jūsų vakarėlio biudžetas ribotas, Jums pravers čia aprašyti žaidimai.. Stengsiuosi šį sąrašą pastoviai papildyti.

## Vakarėlių žaidimai

- **Vaidinimas.** Iš svečių tarpo atrenkami penki - aštuoni dalyviai. Kiekvienam iš Jų priskiriamas tam tikras vaidmuo. Po trumpos repeticijos, kurios metu "aktoriams" paaiškinama ką turi daryti kiekvienas personažas, prasideda pagrindinis veiksmas. Renginio vedėjas skaito specialiai paruoštą scenarijų, tuo tarpu "aktoriai" tiksliai atlieka Jiems patikėtus vaidmenis.
- **Limbo šokio konkursas.** Kiekvienas dalyvis bando atsilošęs pralįsti per pastoviai žeminamą kartelę. Iš pradžių kartelė arba virvė laikoma gana aukštai. Kai visi pralenda, kartelė šiek tiek nuleidžiama. Taip kartojama tol, kol pasiekiami riba, kurią įveikia tik patys lanksčiausi.
- **Madų šou.** Konkurso dalyviai suskirstomi į 2-3 komandas. Kiekviena iš jų turi sukurti naują drabužių kolekciją, besinaudodama renginio vedėjo duotais drabužiais.
- **Dainavimo konkursas.** Kiekvienas dalyvis turi sudainuoti visiems žinomą dainą. Renginio vedėjas pasako, kokia intonacija ją reikės atlikti (siūlomos intonacijos: rap'as, rokas, opera, kunigo intonacija, romantiška bei pamokanti intonacijos).
- **Dainų spėjimo konkursas.** Svečiai turi atspėti kokiuose filmuose ar animaciniuose filmukuose skamba dainos, kurias sugroja didžėjus.
- **Specialaus alaus bokalo laikymo konkursas.** Konkurso dalyviai turi kiek įmanoma ilgiau išlaikyti specialų, 8 kg. sveriantį alaus bokalą.
- **Klausimų – atsakymų konkursas.** Svečiams užduodami linksmi bei nuotaikingi klausimai. Teisingai atsakę į pateiktus klausimus dalyviai apdovanojami.
- **Komplimentai.** Išrenkami keturi - penki dalyviai, kurie paeiliui turi sakyti komplimentus pasirinktam žmogui. Jeigu dalyvis nesugalvoja komplimento per 5 sekundes, jisai iškrenta iš žaidimo. Laimi daugiausiai komplimentų sugalvojęs žmogus.
- **Rungtis vyrams.** Į sceną pakviečiami trys vyrai. Kiekvienam iš Jų paskiriama apibrėžta vieta, į kurią, per nustatytą laiką (1-2 min.) reikia atnešti kiek įmanoma daugiau merginų. Laimi daugiausiai merginų atnešęs dalyvis.
- **Rungtis merginoms.** Į sceną pakviečiamos trys - keturios merginos. Kiekvienai merginai priskiriamas vienas teisėjas. Per nustatytą laiką (1-2 min.) merginos turi pabučiuoti kiek įmanoma daugiau Jūsų šventėje esančių vyrų. Bučinius skaičiuoja teisėjai. Laimi daugiausiai vaikinių pabučiavusių mergina.

- **Įžymybės** - Visiems žaidėjams ant nugarų užklijuojami įvairių įžymių žmonių (muzikantų, politikų, mokslininkų) vardai. Kiekvienas žmogus vienu metu gali užduoti renginio vedėjui tris klausimus (pvz.: Ar aš muzikantas? Ar aš aktorius?). Laimi greičiausiai savo personažą įvardines žmogus. Šaltinis [www.day.lt](http://www.day.lt)
- **Įdomios vietos.** Keliems žaidėjams (trims–penkiems) ant nugarų pakabinami vietų užrašai, pvz. „Viešnamis“, „Gėjų baras“, Tualetas“, „Pirtis“ ir pan. Po to žaidimo vedėjas kiekvieno iš jų klausia – „kodėl tau patinka ten lankytis?“, „kaip dažnai ten lankaisi?“, „ką ten veiki?“, „kokį garsų asmenį norėtum kartu ten pasikviesti“ ir pan. Kitiems žaidėjams būna saldaus juoko. Šaltinis [www.day.lt](http://www.day.lt)
- **Aprenk damą.** Merginoms duodama po kaspiną, suvyniotą į kamuolį (apie 10 m ilgio). Vaikinai turi kuo greičiau, neliesdami rankomis, vien lūpomis apvynioti kaspiną savo damą. Šaltinis [www.day.lt](http://www.day.lt)
- **Alkotesteris.** Ant sienos pritašomas lapas, ant kurio surašomi laipsniai – 20, 30, 40 ir t.t. Vyrų turi pasilenkti pro kojas ir pasiekti rankomis skaičių. Skaičiai surašomi taip, kad mažesnę laipsnių skaičių būtų kuo sunkiau pasiekti, t.y. reiktų kuo aukščiau kelti ranką. Šaltinis [www.day.lt](http://www.day.lt)
- **Intonacija.** Vakaro vedėjas sugalvoja kokią nors frazę, pvz. „Aš labai myliu internetą“. Kiekvienas dalyvis iš eilės turi išstarti tą frazę vis kitokia intonacija. Pralaimi tas, kuris nesugalvoja naujos intonacijos. Šaltinis [www.day.lt](http://www.day.lt)
- **Sukurk.** Vienas žaidėjas pasako sakinį, kurio pirmasis žodis prasideda raide A. Kitas turi jį pratęsti, pradėdamas sakinį žodžiu, kuris prasideda raide B. Taip žaidimas tęsiamas kol baigiama abėcėlė arba kas nors nebesugalvoja, kaip pratęsti pasakojimą. Pvz. Aš išėjau į mišką. Bet pradėjo lyti. Cit pasakė kažkas, tupintis po medžiu... Žaidimas gali būti žaidžiamas ir nebūtinai pratęsiant mintį abėcėline tvarka. Galima žaisti tiesiog kuo greičiau pratęsiant pirmojo žaidėjo pradėtą mintį. Taip sukuriamas improvizacinis kūrinys. Šaltinis [www.day.lt](http://www.day.lt)
- **Taip ir Ne.** Vakaro vedėjas sugalvoja kokį nors daiktą. Kiti turi išsiaiškinti, kas tai, iš eilės užduodami po klausimą, į kuriuos pirmasis žaidėjas gali atsakyti tik „taip“ arba „ne“. Pvz., „Ar tai vaisius?“ – „Taip“. „Ar jis apvalus?“ – „Ne“ ir pan. Laimi teisingai atspėjęs žaidėjas ar komanda. Šaltinis [www.day.lt](http://www.day.lt)
- **Gėrimas kitaip.** Ant sidro buteliukų uždedamos soslutės bei pro jas geriama. Kas greičiau išgers, tas laimės.
- **Obuolys** Į gilų puodą įpilama vandens ir idedamas obuolys, kurį pabroliai turi atsikąsti. Obuolys turi nesiekti puodo dugno.
- **Obuolys 2** Prie obuolio kotelio pririšama virvė ir obuolys kabinamas ant medžio šakos arba durų stakto. Porelė turi obuolį suvalgyti.

## Lauko žaidimai

- **Tiltas** - komanda turi pereiti per įsivaizduojamą ežerą besinaudodama „raštais“. "Raštai" priešakyje esantiems komandos nariams perduodami iš starto vietos. Svarbiausia šioje rungtyje - išlaikyti pusiausvyrą bei nepalieti kojomis žemės. Laimi greičiausiai užduotį atlikusi komanda. Užduoties rekvizitai

Malkos - šiai užduočiai įgyvendinti reikalingos malkos, kurių kiekis priklauso nuo komandoje esančių žaidėjų skaičiaus. Paskaičiavę komandoje esančių dalyvių kiekį ir papildomai pridėję 2 malkas žinosite tikslų reikalingą malkų skaičių.

- **Įveik sunkumus** – komandos nariai užrištomis akimis privalo kuo greičiau įveikti „minų lauką“. Kuomet vienas dalyvis atlieka užduotį, jam padeda kiti komandos nariai skleisdami įvairiausius garsus. Negalima naudoti žodžių - "į kairę", "į dešinę" ir pan. Laimi greičiausiai užduotį atlikusi komanda. Užduoties rekvizitai

Stop juosta - dvi keturių metrų ilgio STOP juostos atraižos. Reikalingos pažymėti rungties vietai. Mediniai pagaliukai arba malkos - STOP juostai pritvirtinti prie žemės. Kliūtys - gali būti lego kaladėlės, kamuoliukai ar kitos smulkios detalės. Skarelė - akims užrišti.

- **Balionų pripildytų vandeniu mėtymo rungtis** – žaidimo erdvė apibrėžiama visiems gerai žinomo žaidimo "kvadratas" principu. Vienoje ir kitoje "kvadrato" pusėje įsikūrusioms komandoms įteikiamos medžiagos skiautės, kurių pagalba reikia pagauti priešininkų mestus balionus. Balionai metami ir gaudomi tik su medžiagos skiautėmis. Vieną skiautę laiko du žmonės. Laimi komanda, kurios zonoje susprogo mažiausias vandeniu pripildytų balionų skaičius. Užduoties rekvizitai

Stop juosta - įsigykite dvi dešimties metrų STOP juostos atraižas ir tris šešių metrų STOP juostos atraižas. Jomis pažymėsite rungties vietą. Mediniai pagaliukai arba malkos - reikalingos STOP juostai pritvirtinti prie žemės. Balionai - balionus turėsite pripildyti vandeniu. Rungčiai reikia 30- 70 balionų (priklausomai nuo komandų skaičiaus). Geriausiai balionus pirkti specializuotose parduotuvėse - pigiau ir patikimiau. [www.baliomanija.lt](http://www.baliomanija.lt) Balionų transportavimas - pagalvokite, kaip nunešite balionus su vandeniu nuo vandens krano iki rungties vietos. Galbūt tiks didelė medžiagos atraiža arba didelis plastmasinis indas.

Medžiagos atraižos - reikalingos šešios medžiagos atraižos. Po tris kiekvienai komandai.

- **Futbolas kitaip** – vienos komandos nariams ant akių uždedami specialūs „akiniai“, pagaminti iš vienkartinį plastmasinių puodelių, kitos komandos dalyviams surišamos kojos. Laimi daugiausiai įvarčių pelniusi komanda. Užduoties rekvizitai

Futbolo kamuolys - jį reikia spardyti :) Specialūs akiniai - akinius pasigaminti galite ir patys. Tam reikės vienkartinį plastmasinių puodelių ir gumos, kuria sutvirtinsite puodelius. P.S. Netrukus čia rasite rekvizitų foto. Kaproninės virvės atraižos - jomis surišite dalyvių kojas.

- **Šaudymas timpomis į vandeniu pripildytus balionus** – kiekvienos komandos dalyviai turi po 3 bandymus. Sėkmingi šūviai sumuojami.

- **Susprogdink balionus** - Vienas iš komandos narių turi susprogdinti jam paduodamus balionus. Balionus galima sprogdinti užpakaliu arba pilvu - darant atsispaudimus. Laimi greičiausiai balionus susprogdinusi komanda.
- **Intelektuali virvė** - Komandinis žaidimas, kuriame rungtis dalyviai užrištomis akimis. Komandos nariai, laikydami virves rankose turi sudėlioti figūras, raides ir pan., kurias nurodo renginio vedėjai. Laimi greičiausiai užduotis atlikusi komanda.
- **Apšilimas** - visi dalyviai suskirstomi į 2-3 komandas. Kiekvienai komandai įteikiami nestipraus alkoholinio gėrimo buteliai. Pirmasis komandos narys turi nubėgti iki nurodytos vietos, padėti butelį ir grįžti atgalios. Antrasis dalyvis turi nubėgti iki padėto butelio ir jį atkimšti. Ketvirtasis - įpilti į stiklinę gėrimą, penktasis jį išgerti. Laimi greičiausiai gėrimą išgėrusi komanda.
- **Neliečiama virvė** – komandų atstovai, padedami likusių narių turi pralįsti tarp medžių išraizgytą virvę neliesdami jos ir nesiekdami žemės abiejose virvės pusėse vienu metu.
- **Pirmyn** - Komandos nariai turi kiek įmanoma greičiau įveikti tam tikrą atstumą. Visi komandos nariai tvirtai apjuosiami virve. Laimi greičiausiai užduotį atlikusi komanda.
- **Atnešk balionus** - komandos nariai į paskirtą vietą turi sunešti išmėtytus balionus. Balionai renginio erdvėje išmėtomi su prie jų pririštomis virvutėmis bei svareliais. Balionus galima nešti tik burna. Laimi greičiausiai į paskirtą vietą balionus sunešusi komanda.
- **Baudų metymas kitaip** – prie baudų linijos išsirinkdavusi komanda mėto baudas, mūvėdama bokso pirštinėmis. Laimi daugiausiai metimų pataikiusi komanda.
- **Džiunglės** - komandos turi kiek įmanoma greičiau surasti, atidaryti bei suvalgyti žolėje padėtus kokoso riešutus.
- **Balionų mūšis** – abiejų komandų nariams prie kojų pririšami balionai. Paskelbus rungties pradžią priešininkai turi stengtis kuo greičiau susprogdinti konkurentų balionus. Užduoties rekvizitai  
Balionai - kiekvienam dalyviui reikės keturių balionų. Po du ant kiekvienos kojos. Kaproninė virvė - skirta balionams pririšti prie rungties dalyvių kojų. Kiekvienam dalyviui reikės dviejų kaproninės virvės atraižų.
- **Virvės traukimas** – Komandos dalyvauja virvės traukimo rungtyje.