

ŽAIDIMO VEDĖJO UŽUOMINOS

✚✚ D fazė – Refleksija ir aptarimas

🕒 Trukmė: 10–15 minučių

Ši fazė gali vykti kaip diskusija, neformalus pokalbis grupėje arba refleksijos sesija.

🎯 Refleksijos tikslas:

- Padėti dalyviams apmąstyti, ką jie patyrė
- Įvardyti įgūdžius, kuriuos jie naudojo
- Susieti patirtį su realiomis situacijomis (verslumu, rinkodara, jaunimo iniciatyvomis)
- Įvertinti jų pastangas ir pasidžiaugti sėkme

🗣️ Žaidimo vedėjo vaidmuo (išėjus iš „vadovo“ rolės):

- Pradėkite padėkodami grupei ir pasakykite ką nors panašaus į:
- „Pabėgimo kambariai yra smagūs – bet jie taip pat gali būti stiprūs mokymosi įrankiai. Skirkime akimirką pasikalbėti apie tai, kas iš tikrųjų ką tik įvyko.“

ŽAIDIMO VEDĖJO UŽUOMINOS

? Siūlomi diskusijų klausimai



Pasirinktinai: greito atsiliepimo forma

Tai gali būti paprastas trijų klausimų lapas, kurį kiekvienas užpildo individualiai (jei pageidaujama, anonimiškai):

1. Įdomiausia žaidimo dalis buvo: _____
2. Šiandien sužinojau, kad... _____
3. Kaip panaudotumėte šias įgūdžius realiame gyvenime?

(Galite įtraukti ir emodžius arba 1–5 žvaigždučių vertinimą, kad būtų smagiau.)



Pasirinktinai galutinis akcentas:

- Kiekvienai komandai įteikite „Pabėgimo sertifikatą“ arba linksmą lipduką.
- Padarykite komandos nuotrauką su užrašu: „Mes pabėgome, vadovavęsi vertybėmis!“