

Mąstymas aukščiausia veiklos forma.  
*Aristotelis.*

## Kūrybinio mąstymo penkiakovė **KM5**

**5** trumpi klausimai į kuriuos atsakę suprasite ar verta pradėti.

- Kas svarbiau, žinios ar mąstymas?
- Ko tikimės vieni iš kitų atlikdami įvairius socialinius vaidmenis?
- Ar esate tikri, kad žinote savo asmenines ir komandos galimybes?
- Ar esate nugalėtojai, pasirengę naujiems iššūkiams?
- Ar mąstymu prilygstate draugams, kolegoms, konkurentams?

### **Kūrybinio mąstymo penkiakovė – kas tai?**

Kūrybinio mąstymo penkiakovė – tai komandinės varžybos, kurios reikalauja asmeninio bei komandinio kūrybinio mąstymo. Dalyvaujant šiose varžybose aktyvuojami ir lavinami 5 kūrybinio mąstymo įpročiai – **vaizduotė, smalsumas, atkaklumas, nuosekli praktika ir bendradarbiavimas**. Taip pat būtini 5 mąstymo tipai – **analitinis, loginis, strateginis, kritinis ir divergentinis**.

Kiekviena KM5 užduotis yra parengta taip, kad išmokti ją atlikti neįmanoma. Kaskart atliekant užduotį jūs turite sukurti ir įgyvendinti tokius sprendimus, kurie užtikrintų pergalę – prieš save ir prieš kitus. Penkiakovėje gali dalyvauti nuo 4 iki 8 komandų. Komandą sudaro nuo 3 iki 6 žaidėjų.

## **Scenarijus “PRAMOGA” Trukmė 5 val.**

Pirma valanda

- 5 kūrybinio mąstymo įpročiai ir 5 mąstymo tipai – kas tai?
- KOMANDOS Pavadinimas-Šūkis-Vaidmenys
- Užduočių pristatymas
- Strategijos kūrimas
- KM5 pristatymas-pasveikinimas-palinkėjimas

Antra, Trečia, Ketvirta valanda  
KM5 varžybos. NON - STOP

Penkta valanda

- Refleksija - Dalijimasis išpūdžiais.
- Prizo įteikimas nugalėtojams.
- Bendra nuotrauka.

**KM5 ypatinga tuo, kad dėka joje dalyvaujančių žmonių ji yra gyva, nuolatos atsinaujinanti ir save tobulinanti sistema. Esame ir būsimė dėkingi už kiekvieną racionalų, kūrybišką pasiūlymą.**

**Kviečiame prisijungti, išbandyti ir laimėti!**

**Akimirkos iš jau įvykusių varžybų**



