

Asociatia CREATIV  
Centrul de Resurse pentru Educatie Animatie  
Training Initiativa si Voluntariat

Ghidul  
animatorului  
socio-  
educativ

**Bucuresti, 2007**

Au contribuit la realizarea materialului care a stat la baza realizarii ghidului:

**Alisia Damian** formator Asociatia CREATIV

**Alina Gavriloiu** formator Asociatia CREATIV

**Cornel Stinga** formator Asociatia CREATIV

**Petruta Misu** formator Asociatia CREATIV

Culegere texte, redactare text, realizare coperti:

**Cornel Stinga**

Culegere texte, bibliografie: **Petruta Silvia Misu**

Desene realizate de: **Silvia Zambrenti, Anca Marcu**

---

Ghidul a fost realizat in cadrul proiectului Asociatiei  
CREATIV *“ResponsAbil - parcurs de formare in*

*animatia socio-educativa pentru tineri voluntari”*

finantat de ANSIT

**CUPRINS**

**Capitolul**

<b>subcapitolul</b>	<b>titlul</b>	<b>pagina</b>
1.	PROIECTUL “RESPONSABIL - PARCURS DE FORMARE IN ANIMATIE SOCIO-EDUCATIVA PENTRU TINERI VOLUNTARI	
1.1	Obiective generale	
1.2	Obiective specifice	
1.3	Justificarea proiectului	
1.4	Nevoile identificate	
2	PREZENTARE GHIDUL ANIMATORULUI	
2.1	Utilitate	
1.2	Prezentarea continutului	
3	JOCUL, INSTRUMENT PENTRU O EDUCATIE SANATOASA IMPORTANTA PREGATIRII PROFESIONALE IN DOMENIUL ANIMATIEI SOCIO-EDUCATIVE	

Funcțiile animatiei socio-  
educative

Descrierea meseriei de animator  
socio-educativ

IMPORTANTA CUNOASTERII

NEVOILOR BENEFICIARILOR

PROIECTUL DE ANIMATIE

TIPURI DE JOCURI SI ACTIVITATI  
LUDICE

Activitatea de animatie

Tipuri de activitati

Categorii de jocuri

Reguli pentru un joc reusit

Jocurile cu obiective. Alte tipuri  
de jocuri

BIBLIOGRAFIE

PREZENTARE ASOCIATIA CREATIV

# CAPITOLUL 1

# **PROIECTUL “RESPONSABIL - PARCURS DE FORMARE IN ANIMATIE SOCIO-EDUCATIVA PENTRU TINERI VOLUNTARI”**

Ghidul de fata a fost realizat in cadrul proiectului „Responsabil-parcurs de formare in animatie socio-educativa pentru tineri voluntari” si se doreste a fi un instrument util atat voluntarilor dar si specialistilor si profesionistilor care desfasoara activitati de animatie. Proiectul s-a desfasurat in perioada septembrie-noiembrie 2007 si a avut ca scop formarea unui numar de 20 de voluntari din diferite organizatii neguvernamentale ca animatori socio-educativi.

## **1.1 Obiective generale ale proiectului**

**A.** Incurajarea tinerilor si sustinerea implicarii lor active si responsabile in proiecte de educatie nonformala in cadrul comunitatii de apartenenta;

**B.** Cresterea capacitatilor si sanselor de integrare profesionala si sociala a tinerilor voluntari prin oferirea unei oportunitati de formare profesionista si autorizata in animatie socio-educativa.

## **1.2 Obiective specifice**

1. Identificarea competentelor personale (in special a celor dobandite in activitati de voluntariat) ale tinerilor voluntari in cadrul parcursului de „bilant al competentelor”;
2. Dezvoltarea unor abilitati complementare necesare accesului tinerilor pe piata muncii (lucru in echipa, comunicare eficienta, planificarea activitatilor, proiectare);
3. Formarea tinerilor voluntari din organizatii neguvernamentale din Bucuresti, care vor avea statutul de animator socio-educativ recunoscut de Ministerul Muncii Solidaritatii Sociale si Familiei;
5. Promovarea voluntariatului si animatiei socio-educative ca mijloc de educatie non-formala in randul tinerilor.

### **1.3 Justificarea proiectului**

Tinerii voluntari selectati nu au acces la programele de formare personala, profesionala si de orientare profesionala de acest tip, acestea fiind deocamdata in numar redus.

Proiectul isi propune sa ofere locuri gratuite pentru tineri voluntari, la cursul autorizat de formare in animatia socio-educativa, crescandu-le astfel gradul de acces la viata socio-profesionala. Cursul este autorizat de Ministerul Muncii Solidaritatii Sociale si Familiei. Urmand acest curs, voluntarii vor deveni persoane formate si vor avea abilitatile necesare pentru a fi promotori ai schimbarilor pozitive la nivelul comunitatii si societatii.

De asemenea, se constientizeaza competentele proprii care au aplicatie atat la nivel personal cat si la nivel familial, social, profesional.



#### **1.4 Nevoile tinerilor voluntari identificate**

- Lipsa activitatilor alternative de petrecere a timpului liber si lipsa oportunitatilor de specializare in anumite profesii;
- Lipsa informarii legate de importanta voluntariatului pentru dezvoltarea unor competente
- Realizarea, intr-un mod insuficient, de activitati cu caracter interactiv destinate copiilor;
- Nevoia de orientare vocationala si de clarificare a perspectivelor tinerilor, identificarea competentelor;
- Nevoia tinerilor de a-si descoperi si a-si exersa competentele inainte de finalizarea studiilor universitare.

## CAPITOLUL 2.

## PREZENTAREA PROIECTULUI

### 2.1 Utilitate.

Conceperea si redactarea materialului care constituie „**Ghidul animatorului**” sunt sustinute de formatorii implicati in proiect si au drept scop furnizarea unor informatii de baza necesare animatorului cum ar fi, aspecte metodologice de organizare a activitatilor, tipuri de jocuri structurate dupa criteriile specifice si anume, jocuri pe obiective, jocuri sau activitati organizate in aer liber, jocuri pe categorii de varsta, jocuri sau activitati in functie de tipul de dinamism necesar desfasurarii etc.

Ne dorim ca acest „Ghid” sa fie un instrument util pentru animatori si sa fie in acelasi timp una dintre modalitatile prin care se pot transmite standardele minime de calitate la serviciile de educatie nonformala. Pe de alta parte, ghidul poate fi o sursa de inspiratie si un punct de pornire pentru a descoperi sau chiar inventa jocuri si activitati noi, cat mai specifice, pentru a veni in intampinarea nevoilor beneficiarilor.

## **2.2 Continut.**

Ghidul animatorului este structurat pornind de la joc ca si instrument pentru educatie. In acest sens, sunt prezentate o serie de studii, idei, cugetari, versuri referitoare la importanta jocului.

Dupa acest preambul, sunt prezentate foarte pe scurt si intr-o maniera originala elementele care tin de meseria de animator socio-educativ: metodologia, competentele animatorului, proiectul educativ, relatia dintre beneficiar-nevoie-animator socio-educativ.

Referitor la metodologie, lucrarea de fata se continua cu aspecte legate de tipuri de activitati ludice si jocuri. Partea cea mai consistenta a acestei carti o reprezinta prezentarea diferitelor tipuri de jocuri, clasificarea acestora, urmata de exemple de jocuri din cateva din categoriile prezentate.

***Echipa CREATIV va doreste mult succes in activitatile de animatie pe care le veti desfasura.***

## CAPITOLUL 3

## JOCUL, UN INSTRUMENT LA INDEMANA ORICUI PENTRU O EDUCATIE SANATOASA.

Nu am mai stat noi sa cugetam, au cugetat altii si cu foarte mare folos. Noi in schimb, am observat din experienta noastra cam tot ce este scris aici.

“Jocul este... un impuls irezistibil, prin care copilul isi modeleaza propria-i statuie”. (*Jean Chateau, "Copilul si jocul"*)

“Copilul rade:

Intelepciunea si iubirea mea e jocul!

Tanarul canta:

Jocul si intelepciunea mea-i iubirea!

Batranul tace:

Iubirea si jocul meu e-intelepciunea!”

(*Lucian Blaga, "Trei fete"*)

“Jocul poate fi privit ca o activitate, ca o metoda spontana de descoperire de sine, a celorlalti si a lumii. Joaca atrage dupa sine experimentarea, observarea a cat de departe poti merge, aventurarea, straduirea si sarbatorirea. Joaca impreuna cu ceilalti

implica participare, ajutor reciproc, organizare, invatarea felului in care sa castigi si sa pierzi. Din aceasta perspectiva, joaca este o metoda de introducere in viata societatii, deoarece, ca si in viata de zi cu zi, exista reguli carora fiecare trebuie sa se supuna.

Jocurile organizate ii atrag cel mai mult pe copii si tineri si determina cel mai mult invatatura. In jocurile organizate, fiecare participant are o responsabilitate de care sa se achite, folosindu-si inteligenta si talentul. Fiecare participant trebuie sa se concentreze la ceea ce face, deoarece, daca nu este atent, echipa lui poate pierde.

Prin joc/joaca, copiii si tinerii invata ca nu putem invinge intotdeauna, ca uneori trebuie sa ne punem in locul altora, sa ne controlam impulsurile fizice, sa ne stapanim pe noi insine si sa stapanim impulsul de a interpreta regulile in folosul nostru. De asemenea, cei mai talentati jucatori trebuie sa imparta cu cei mai putin capabili, care, in schimb, invata de la mai practicii lor colegi. In jocuri, fiecare, chiar si cei mai netalementati, stralucesc la ceva, in mod deosebit.

Funcțiile formative ale jocului constau în faptul că, acesta este mecanismul specific de asimilare a influenței mediului social-uman.

*(Ionel Musu, Aurel Tallan, "Terapia educatională", Editura Pro Humanitas, București, 1994, pag. 180-183)*

“Asadar, acest mod de distracție (în jocul) sau recreere constituie pentru copil un model de învățare de noi valori și funcții, scopul fiind socializarea copilului prin joc și dezvoltarea de abilități de viață.

Scopul principal al jocurilor, pe lângă rolul lor de amuzament, este de a stimula dezvoltarea inteligenței copilului. La toți copiii există o dorință de a învăța, de a explora, de a cunoaște, o imensă curiozitate înscădută, o poftă de a crește și de a progresa, un simț al efortului atunci când este vorba să atingă un scop fixat. Aceste calități se întretin și se dezvoltă, de preferință, odată cu plăcerea de a „juca” împreună cu ei.

În realitate, copilul se dezvoltă și învață amuzându-se. Pentru el, nu există diferențe între a se juca și a învăța. Jocul este cel mai bun mijloc pentru



invatare, caci prin joc copilul invata usor, fara sa-si dea seama. Copilul invata, de asemenea prin manevrarea obiectelor sau ideilor pe care vrea sa le cunoasca.

Jocul este dovada bunei sanatati fizice, psihice si intelectuale. El permite crearea unor conexiuni importante si dezvolta simtul umorului. Pe langa placere, jocul ii permite copilului sa-si stimuleze corpul si organele de simt. Ii da ocazia sa parcurga un numar mare de informatii si are o formidabila valoare de antrenament.

Prin joc, copilul invata, de asemenea, sa se concentreze, sa-si respecte partenerul de joaca, sa construiasca, sa-si dezvolte si sa-si structureze imaginatia. Parintele este cel care trebuie sa creeze o ambianta specifica pentru joaca, sa-i favorizeze copilului posibilitatea de a experimenta si sa petreaca impreuna cu el cat mai mult timp posibil.

Jocul este folosit ca o forma de a petrece distractiv timpul, de a crea o atmosfera relaxata. Jocul reprezinta 90% din viata copilului prescolar.

Pentru desfasurarea unui joc sunt necesare: crearea unei atmosfere, a unui cadru si stabilirea unor

reguli. Toate acestea vor tine seama de nevoile si de particularitatile de varsta ale copilului.”

*Johan Huizinga*, defineste jocul in felul urmator:

„Sub unghiul formei, se poate deci defini jocul, pe scurt, ca o actiune libera inteleasa ca fictiva si situata in afara vietii obisnuite, in stare cu toate acestea, sa absoarba totalmente jucatorul ca o actiune golita de orice interes material si de orice utilitate; care se executa intr-un timp si intr-un spatiu special circumscrise, se desfasoara ordonat, dupa reguli date si creeaza in viata relatii de grup, inconjurandu-se de obicei de mister sau accentuand prin deghizare ciudatenia lor fata de lumea obisnuita”.

Tot *Johan Huizinga* mai da si urmatoarea definitie: ”Jocul este o actiune sau o activitate voluntara, executata in anumite limite fixe de timp si de loc, urmand o regula liber consimtita, dar absolut imperioasa, avand un scop in sine, insotita de un sentiment de tensiune si de veselie si de constiinta de a fi altfel decat in viata obisnuita.”

„Atat in operele literare cat si in vorbirea curenta se folosesc multe expresii cu cuvintele „joc” si „joaca”: „a juca strans”, „a juca frumos”, „a-si arata jocul”, „a-si pune viata in joc”, „a-i face jocul cuiva”, „a se juca cu focul”, „a juca ultima carte”, „a-si bate joc”, „a descoperi jocul cuiva”, „a fi in joc” etc.

La jocuri nu poti gasi un criteriu al clasificarii lor. Nu poti opune jocurilor de carti celor de indemanare sau a opune jocurile de societate celor de pe stadion. Criterii de repartitie pot fi: instrumentul jocului, calitatea pe care o pretinde, numarul jucatorilor, atmosfera partidei si locul unde se disputa. Cand este vorba de un pariu sau de loterie, de ruleta sau bacara, jucatorul nu face nimic, el asteapta hotararea sortilor. Dimpotriva, boxerul, atletul care alearga, jucatorul de sah sau de tintar, folosesc totul pentru a castiga .

Animalele se joaca intocmai ca si oamenii. Catusii se invita unii pe altii la joaca printr-un soi de atitudini si gesturi ceremoniale. Ei respecta regula ca nu trebuie sa-i muste de urechi pe camarazii lor de joaca. Psihologia si fiziologia se ocupa de observarea,

descrierea si explicarea jocului animalelor, al copiilor si al oamenilor adulti. Ele cauta sa stabileasca natura si semnificatia jocului si sa indice locul lui in planul vietii. Toate explicatiile date jocului pornesc de la presupunerea ca jocul are loc de dragul unei realitati, ca serveste unei anumite finalitati biologice.

Natura-pare sa spuna mintea logica-ar fi putut se le dea progeniturilor sale toate acele functii folositoare-descarcarea energiei de prisos, destinderea dupa incordare, pregatirea pentru cerintele vietii si compensarea pentru ceea ce nu sa realizat-si sub forma unor practici si reactii pur matematice. Dar nu: ea ne-a dat jocul, cu incordarea lui, cu bucuria lui, cu hazul lui.

Psihologii recunosc ca jocurile au un rol capital in istoria afirmarii personalitatii la copil si in formarea caracterului sau. Jocuri de forta, de dexteritate, de calcul-sunt exercitii si antrenament. Ele fac trupul mai viguros, mai suplu si mai rezistent, vederea mai patrunzatoare, simtul pipaitului mai subtil, spiritul mai metodic sau mai ingenios. Fiecare joc intareste, stimuleaza o anumita energie fizica sau intelectuala. Prin intermediul placerii sau al obstinatiei, el face sa

para usor ceea ce la inceput era dificil sau obositor. Contrar celor ce se afirma uneori, jocul nu este ucenicia muncii. El nu anticipeaza decat aparent activitatile adultului. Baiatul care se joaca de-a caii sau de-a trenul nu se pregateste deloc sa devina calaret sau mecanic de locomotiva, nici bucatareasa, fetita care prepara in farfurii presupuse mancaruri fictive drese cu mirodenii iluzorii. Jocul nu pregateste pentru o meserie definita, el te introduce in viata in ansamblul sau, marind intreaga capacitate de a invinge obstacolele sau de a face fata dificultatilor.

Jocului pare sa-i fie proprie functia de a destinde si de a amuza. Desi este considerat frivol, pentru ca se opune la ceea ce este serios, intrucat nu produce nici bunuri, nici opere, parand a fi steril, jocul este, de fapt, o activitate modelatoare. Jocurile sunt la originea celor mai inalte manifestari de cultura, dupa cum, in cazul individului, capata pe nesimtite statutul unui factor de educatie morala, de progres intelectual etc. Orice joc presupune respectarea unor reguli ale jocului si, din acest motiv, jocul trebuie considerat un factor creator de ordine. El instituie un sistem de reguli care precizeaza ce se

face si ce nu se face, cum se face si cand se face, adica ce este permis si ce este interzis. Orice incalcare de regula are drept efect o iesire din joc, un sfarsit al jocului. Asadar, jocul inseamna, in primul rand, un ansamblu de restrictii voluntare, care stabilesc o legislatie tacita a jocului. In mod paradoxal, regulile acestei activitati libere, care este jocul, sunt mult mai ferme si mai puternic respectate decat regulile vietii sociale, incalcate adeseori. Dar cea mai importanta functie a jocului pare a fi aceea de a stimula imaginatia, pentru ca inscrierea in lumea jocului, implica in mod fundamental capacitatea de a produce variante nelimitate ale fanteziei. Un principiu de ordine in cazul jocului poate fi chiar incalcare ordinii recunoscute.”

“Jocul este parte integranta a vietii umane. A te juca impreuna inseamna a trai impreuna. „Regulile de joc” pot fi si „reguli de viata”. Sensul si scopul jocului pot fi rezumate in urmatoarele principii:

**Dobandirea bunei-dispozitii** - Copiii se pot juca o perioada indelungata, pentru ca le face placere si se simt bine. Fiecare joc ar trebui sa urmareasca

indeplinirea acestui principiu. Astfel, jocurile preferate de copii se pot repeta de mai multe ori. Dar trebuie urmarit ca buna-dispozitie sa-i cuprinda pe toti si nu ca ea sa apara pe seama neindreptatirii unui alt copil (de ex. prin batjocura sau malitiozitate).

**Eliberarea de energie si formarea de reactii** - In timpul unui joc se elibereaza foarte multa energie; nu numai prin participarea fizica (fuga, saritura etc.), ci si prin folosirea intelectului (concentrare, gandire intensa, ghicire).

**Reproducerea si prelucrarea realitatii** - Prin joc copiii pot simula si reda ceea ce ei vad, aud si simt in fiecare zi. Ei se confrunta astfel cu realitatea si se cunosc pe ei insisi si mediul din jurul lor mai bine. Jocul inlesneste relationarea lor cu realitatea, prin faptul ca prelucreaza impresiile si lucrurile care ii preocupa. Jocurile sunt „caricaturi, oglinzi sau modele ale realitatii”

**Imbunatatirea contactului cu ceilalti si inlesnirea stabilirii unei relatii prietenesti** - A intreprinde o actiune comuna stimuleaza relatiile dintre copii. Stabilirea unui contact prin joc duce la o scadere naturala, de la sine inteleasa, a retinerilor, a

inhibitiilor. Legarea de noi prietenii este influentata de atmosfera de joc creata.

**Exersarea capacitatii de exprimare si dezvoltarea creativitatii** - La baza jocului gasim fantezia si puterea de formare. In stransa legatura cu activarea fanteziei in cadrul jocului este si potentialul de folosire a libertatii, putand schimba regulile vechi de joc si defini altele noi. In acelasi timp, este permisa utilizarea variata a mijloacelor de expresie prin folosirea elementelor paraverbale (ton, ritm) sau a formelor nonverbale(mimica, gestică, comportament).

**Stimularea capacitatii de intelegere a legaturilor dintre diferite situatii** - Libertatea tipica situatiilor de joc permite copiilor un spectru mare de intelegere si traire a diferitelor reactii pentru acceptarea capacitatilor propriului corp si a propriei gandiri.

**Trairea activa a unui spirit de grup** - Un joc se desfasoara la parametrii normali doar cu participarea activa a fiecarui jucator. Toti membrii unei grupe se implica individual activ in joc. Fiecare in parte contribuie la o actiune comuna.”



**Despre joc si jucarii...**”Putem, in mod sigur, spune ca jocul si jucariile sunt indisolubil legate, chiar daca pot exista unul fara altul. Anumite jocuri nu au nevoie de nici un suport material, ca de exemplu jocurile de ghicitori, leapsa pe cocotate, numaratoarea, alergatul, gadilatul. Alte jocuri se bazeaza pe un material care nu poate fi calificat drept jucarie pentru ca nu a fost conceput cu acest scop.

Sa citam in acest sens capacele de cratita, calculatorul, trestia care se impleteste, cearsafurile cu care facem corturi, pantofii cu toc ai mamei si cainele vecinului. Invers, anumite jucarii sunt concepute pentru a fi expuse sau colectionate, nu ca sa se joace cineva cu ele. Este cazul soldateilor de plumb sau al papusilor folclorice.

Atunci, ce este jucaria? Prin definitie, este un obiect care solicita si impinge la joc si-l stimuleaza. Jucaria nu are o alta finalitate decat aceasta.

Jucariile sunt studiate pentru rolul pe care il vor avea in cadrul jocului. Aceste jucarii sunt, deseori, foarte bogate in posibilitati, in plus fata de obiectele cotidiene/obisnuite. Gratie lor, copilul dobandeste notiuni referitoare la culoare, forma, continut,

duritate, maleabilitate, spatiu. Priviti un copil in fata unei jucarii noi: el se va folosi de toate simturile sale pentru a o descoperi. O va privi, bineinteles, pe toate fetele. Dar, de asemenea, o va baga si in gura pentru a o gusta si a o simti, o va lovi si o va scutura pentru a o asculta si intelege, o va cerceta si o va demonta pentru a-i observa toate partile. Este o apropiere minunata, completa si foarte eficace pentru a aborda necunoscutul. Daca ansamblul acestor operatii se face in mai putin de 3 minute, obiectul va ateriza fara mila pe fundul lazii cu jucarii, in mod iremediabil desfacut in bucati, pentru a nu mai fi probabil niciodata scos de acolo.

Jucariile nu sunt, deci, numai un atu suplimentar in mediul ambiant al unui copil. Ele sunt, cu adevarat, o unealta indispensabila in dezvoltarea sa armonioasa pe plan fizic, mental, senzorial si afectiv. Jucariile vine sa le satisfaca copiii din plin nevoile de explorare, curiozitate, manipulare, securitate, descoperire si afectiune, nevoi absolut primordiale.”

## CAPITOLUL 4

## **IMPORTANTA PREGATIRII PROFESIONALE IN DOMENIUL ANIMATIEI SOCIO-EDUCATIVE.**

Te intrebi de ce oare e important sa fii pregatit profesional?. Nu toti stiu ca, a fi animator, nu e o “joaca”.

### **4.1 Functiile animatiei**

#### **a. Animatia creste gradul de socializare**

Animatia apare ca un mijloc de integrare si de adaptare, favorizeaza comunicarea, orienteaza energiile spre sarcini colective.

#### **b. Animatia are functie ludica si recreativa**

Animatia reprezinta o foarte importanta modalitate de organizare a timpului liber.

#### **c. Animatia are rol educativ si de culturalizare**

Ea apare ca o alternativa la actualul mod de realizare a educatiei care vine sa completeze formarea scolara, eventualele carente, reprezentand totodata un instrument de transmitere a culturii.

#### **d. Animatia permite manifestarea spiritului de inovator**

Animatia ofera posibilitatea descoperirii unor noi stiluri, moduri de viata, avand o functie inovatoare prin insasi alternativa pe care o ofera.

#### **e. Functie de reglare sociala**

Animatia permite corectarea intr-o maniera lejera a anumitor carente, fiind ca si tip de interventie un fel de asistent cultural care completeaza lipsurile formarii si educarii, readaptand inadapabilitatile si integrandu-i pe cei neintegrati si marginalizati, reducand intr-o anumita masura asa-zisele “deficiente” sau “handicapuri culturale”.

### **4.2 Descrierea meseriei de animator socio-educativ**

Activitatea animatorului se se inscrie din anul 2003 in randul celorlalte activitati desfasurate de catre educatori, profesori, asistenti sociali, psihologi etc. In anul 2003 au

aparut standardele pentru aceasta meserie, standarde scrise de catre echipa CREATIV.

Animatorul **realizeaza proiecte de animatie** in domeniile social, cultural, educativ si sportiv.

Pentru aceasta, animatorul se sprijina si se ajuta de tehnici pedagogice si de cunostinte referitoare la caracteristici din domeniul socio-educativ, socio-cultural, fizic si sportiv.

In activitatea sa, animatorul trebuie sa asigure toate conditiile optime de securitate, sa fie capabil sa controleze toate lucrurile neprevazute in fiecare domeniu de interventie, asigurand totodata si calitatea pedagogica.

Animatorul **are vocatie educativa** in domeniul social, cultural sau socio-cultural, sportiv, bazandu-se pe tehnici educative. In virtutea acestei vocatii, el poate participa la elaborarea unor raspunsuri privind :

- medierea sociala;
- tehnicele de animatie;
- initierea unor activitati de animatie;

-dezvoltarea si crearea unei legaturi sociale, toate acestea se realizeaza plecand de la necesitatile persoanelor care lucreaza in mod direct cu publicul (copii, tineri, adulti etc).

Si pentru a imbina utilitatea practica a acestui ghid cu o serie de elemente teoretice, va prezentam in continuare,

### **ABC-ul Animatorului**

- Alege cu grija jocul, astfel incat sa se potriveasca varstei, numarului si intereselor participantilor. Majoritatea jocurilor se pot adapta necesitatilor grupului. Fii creativ!
- Este ideal sa fi jucat tu insuti jocul ales. Daca nu este posibil, cauta sa-l intelegi foarte bine.
- Cunoaste din timp locul unde se va desfasura jocul.
- Pregateste din timp toate materialele necesare.

- Estimeaza tu insuti durata jocului, in functie de capacitatile grupului.
- Este bine sa ai pregatite unul sau doua jocuri de rezerva.
- Daca tu esti singurul responsabil al grupului, tot tu raspunzi de securitatea acestuia. O mica trusa de prim ajutor este intotdeauna utila.
  - Fii entuziast atunci cand prezinti jocul.
  - Explica clar si simplu regulile jocului, adresandu-te tuturor participantilor. Ai grija sa fie liniste ca sa poti fi auzit.
  - Verifica daca au inteles regulile jocului, roaga un participant sa le enunte. Repeta-le sau exemplifica-le practic.
  - Regulile jocului nu se schimba niciodata dupa dorintele unuia sau altuia.
  - Participa activ la joc.
  - Ai grija ca toti membrii grupului sa ia parte la joc. Subliniaza importanta cooperarii si a spiritului de echipa. Fiecare jucator poate contribui la reusita jocului.



- Daca observi ca regulile nu sunt respectate, fii sigur ca au observat si altii. Ai obligatia sa intervii urgent.

- Incurajeaza-i pe toti.

- Respecta fiecare jucator.

- Nu lungi dar nici nu scurta durata jocului.

- Daca este necesar sa tii scorul, atunci utilizeaza un mijloc vizual, in asa fel incat rezultatele sa fie vazute de toti.

- Victoria este foarte dorita in jocurile competitive si poate aduce o nota pasionanta, insa ea nu este scopul principal. Infrangerea poate fi acceptata, atunci cand participantii au inteles cat au avut de invatat.

- Planifica la sfarsitul jocului timpul necesar pentru evaluare. Sunt foarte importante discutiile de genul: s-au respectat toate regulile, ce am invatat, cum am reusit sa invingem anumite dificultati, care a fost partea cea mai amuzanta, daca ne-am simtit bine etc.

- Tu esti responsabil de reusita jocului.

-

## CAPITOLUL 5

## **IMPORTANTA CUNOASTERII NEVOILOR BENEFICIARILOR.**

Este importanta cunoasterea caracteristicilor beneficiarilor si a nevoilor acestora? Desigur, vom spune. Si pentru a sublinia aceasta, va prezentam doua “povestioare” foarte semnificative.

### **COPIII INVATA CEEA CE TRAIESC**

“Daca traiesc in critica si cicalaia, copiii invata sa condamne.

Daca traiesc in ostilitate, copiii invata sa fie agresivi.

Daca traiesc in teama, copiii invata sa fie anxiosi.

Daca traiesc inconjurati de mila, copiii invata autocompatimirea.

Daca traiesc inconjurati de ridicol, copiii invata sa fie timizi.

Daca traiesc in gelozie, copiii invata sa simta invidia.

Daca traiesc in rusine, copiii invata sa se simta vinovati

Daca traiesc in incurajare, copiii invata sa fie increzatori.

Daca traiesc toleranta, copiii invata rabdarea.

Daca traiesc in lauda, copii invata pretuirea.

Daca traiesc in acceptare, copiii invata sa iubeasca.

Daca traiesc in aprobare, copiii invata sa se placa pe sine.

Daca traiesc inconjurati de recunoastere, copiii invata ca este bine sa ai un tel.

Daca traiesc impartind cu ceilalti, copiii invata generozitatea.

Daca traiesc in onestitate, copiii invata respectul pentru adevar.

Daca traiesc in corectitudine, copiii invata sa fie drepti.

Daca traiesc in bunavointa si consideratie, copiii invata respectul.

Daca traiesc in siguranta, copiii invata sa aiba incredere in ei si in ceilalti.

Daca traiesc in prietenie, copiii invata ca e placut sa traiesti pe lume.”

## **POVESTEA BAIETELULUI**

“Intr-o zi, un baietel s-a dus la scoala.

Baietelul era mic,

iar scoala era mare.

Dar cand baietelul a vazut

ca intrarea in clasa lui

se facea pintr-o usa direct din curte,

a fost foarte fericit,

iar scoala nu i s-a mai parut

atat de mare ca la inceput.

Intr-o dimineata,

cand baietelul se afla in clasa,

profesoara le-a spus copiilor:

“Astazi o sa facem un desen.”

“Grozav”, s-a gandit baietelul,

caci ii placea mult sa deseneze.

Stia sa deseneze o multime de lucruri:

lei si tigri,

pui si vaci,  
trenuri si vapoare...  
si si-a scos cutia cu creioane colorate  
si a inceput sa deseneze.

Dar profesoara a zis: "Asteptati,  
nu incepeti inca"  
si a asteptat pana i s-a parut ca totii copiii sunt  
pregatiti.

"Acum o sa desenam flori",  
a zis profesoara.

"Grozav", s-a gandit baietelul,  
caci ii placea sa deseneze flori.  
si a inceput sa deseneze flori frumoase,  
si le-a colorat in rosu, portocaliu si albastru.

Dar profesoara le-a spus copiilor:  
"Asteptati, va voi arata eu cum sa colorati",  
si a desenat o floare rosie cu o tulpina verde.  
"Acum puteti incepe", a zis profesoara.

Baietelul a privit floarea profesoarei,  
apoi s-a uitat la floarea lui.

A lui era mai frumoasa decat a profesoarei.

Dar n-a spus nimic.

A intors doar pagina

si a desenat o floare ca cea a profesoarei.

Era rosie cu o tulpina verde.

Intr-o alta zi,

cand baietelul intrase in clasa prin usa din

curte,

Profesoara le-a spus copiilor:

“Azi o sa facem ceva din argila”

“Grozav”, si-a zis baietelul,

caci ii placea sa lucreze cu argila.

Stia sa faca tot felul de lucruri din argila:

serpi si oameni de zapada,

elefanti si camioane,...

si a inceput sa framante bucata de argila.

Dar profesoara a zis:

“Stati, nu sunteti gata sa incepeti”.

Si a asteptat pana ce toti copiii au fost gata.

“Acum o sa facem o farfurie”,

a zis profesoara.

“Grozav”, s-a gandit baietelul,  
caci ii placea sa faca farfurii.  
Si a inceput sa faca farfurii de toate formele si  
marimile.

Dar profesoara le-a zis copiilor:  
“Asteptati, va arat eu cum sa faceti”.  
Si le-a aratat cum sa faca o farfurie adanca.  
“Asa, acum puteti incepe”, a zis profesoara.

Baietelul s-a uitat la farfuria profesoarei,  
si apoi la ale sale.  
Ii placeau mai mult farfuriile lui,  
decat farfuria adanca facuta de profesoara,  
dar n-a spus un cuvant.  
Si-a transformat farfuriile lui intr-o bila mare de  
argila  
din care a facut o farfurie adanca si mare  
ca cea facuta de profesoara.

Si foarte curand, baietelul a invatat sa astepte  
sa priveasca,  
Si sa faca lucruri ca cele facute de profesoara.



Si foarte curand,  
n-a mai facut nimic de unul singur.  
Si s-a intamplat intr-o zi,  
ca baietelul si familia lui  
se se mute intr-o alta casa,  
intr-un alt oras.  
Si baietelul a trebuit sa mearga la alta scoala.

Scoala noua era si mai mare,  
Si nu avea nici o usa  
prin care sa intre direct din curte in clasa lui.  
Trebuia sa urce niste trepte inalte  
si sa mearga de-a lungul unui coridor lung,  
pana ajungea in clasa lui.  
In prima zi de scoala,  
Profesoara le-a spus copiilor:  
“Astazi o sa facem un desen”  
“Grozav” si-a zis baietelul,  
si a asteptat sa spuna profesoara ce sa faca.  
Dar ea n-a spus nimic.  
S-a plimbat doar prin clasa.

Cand a ajuns langa baietel,

i-a spus: “ Tu nu vrei sa desenezi?”

“Ba da “, a zis baietelul

“ Ce desen sa facem?”

“Nu stiu pana nu-l faci” zis profesoara.

“Cum sa-l fac?” zise baietelul.

“ Cum iti place tie”, raspunse ea.

“ Sa-l colorez cum vreau eu?”, a mai intrebat baietelul.

“ Cum vrei tu” a fost raspunsul ei.

“ Daca toti ati face acelasi desen,  
si l-ati colora la fel,  
cum sa stiu eu cine l-a facut?”

“Nu stiu”, zise baietelul

si a inceput sa deseneze o floare rosie cu tulpina verde...”

## CAPITOLUL 6

## PROIECTUL DE ANIMATIE

Cineva spunea ca daca nu stii ce sa faci, orice plan este bun. Mda, si in meseria de animator e necesar sa stii cate ceva despre cum se face un plan de actiune.

In functie de proiectul pedagogic, proiectul de animatie / activitate este realizat de echipa de animatori. Aceasta propune un pachet variat de activitati specifice, ce raspund cerintelor cuprinse in proiectul educativ si cel pedagogic.

Proiectul de animatie / activitate ofera cele mai directe, simple si operationale modalitati de lucru direct cu beneficiarul. Activitatile de interior, de exterior, sportive, tehnice, de expresie, stiintifice, reflecta stradania echipei de animatori. Animatorii formuleaza concret si clar, tinand cont de toate aspectele vietii cotidiene si colective

Proiectul de animatie are urmatoarea structura:

- Tema;
- Obiective;
- Caracteristicile beneficiarilor (varsta, sex, tipuri de nevoi etc);
- Locul si data desfasurarii;
- Timpul acordat activitatilor (durata sedintei, dar si durata fiecărei activitati);
- Activitati propuse;
- Desemnarea responsabililor pentru realizarea acestora;
- Stabilirea necesarului de resurse pentru indeplinirea obiectivelor:
  - resurse umane;
  - resurse financiare (trebuie realizat un buget care sa contina date exacte cu privire la materialele si serviciile ce trebuie achizitionate) ;
  - resurse materiale (ex. plastelina, minge, hartie etc, cu precizarea clara a cantitatii si caracteristicilor).

- Evaluarea activitatii - se realizeaza printr-o discutie de grup in care se analizeaza modul in care s-au indeplinit obiectivele propuse tinand cont de toti indicatorii de mai sus. In cadrul sedintei de evaluare trebuie discutate atat aspectele pozitive cat si cele negative ale activitatii, fiind abordate in mod constructiv, deschis si argumentat.
- Accesul la informatii si schimbul de informatii.

## CAPITOLUL 7

## TIPURI DE JOCURI SI ACTIVITATI LUDICE

Am ajuns, iata, si la partea cea mai interesanta:

### JOCUL.

#### 7.1 Activitatea de animatie.

Activitatea este forma fundamentala de existenta si de coechilibrare a omului cu lumea externa. Ea presupune desfasurarea unei succesiuni de operatii si de acte in vederea atingerii unui obiectiv, a satisfacerii unei trebuinte, idealuri, imperative. Coordonatele definitorii ale oricarei activitati sunt: scopul, mijloacele, motivatia.

In cadrul diverselor tipuri de activitati desfasurate cu copii, activitatile de timp liber ocupa un loc foarte important in conturarea personalitatii copilului, in dezvoltarea autonomiei acestuia, in socializarea si integrarea lui fireasca in viata sociala. Activitatea de timp liber are un caracter optional, benevol, un continut variat, atractiv, interesant, stabilind relatii interpersonale bazate pe colaborare, apropiere, incredere,



prietenie, permitand angajarea directa a copiilor in organizarea si derularea ei.

In activitatea de animatie, copilul este un element activ, nu un executant pasiv. Scopul activitatii de animatie este dezvoltarea plenara a personalitatii copilului, trairea unui sistem de placere, de bucurie, de satisfactie personala in timpul desfasurarii unei activitati. In munca de animatie, o activitate este propusa nu pentru a ocupa timpul liber al copilului, ci pentru a raspunde unei nevoi, unei asteptari.

Alegerea unei activitati se face in functie de categoria de varsta a copiilor, particularitatile lor fizico-psihiice, ritmurile de dezvoltare, mijloacele umane, financiare de care dispui, numarul de copii, locul unde se va desfasura activitatea, timpul afectat acesteia.

## 7.2 Tipuri de activitati.

Activitatile pot fi impartite in:

- **activitati manuale:** confectionarea de jucarii din hartie, lemn, metal, tesaturi, lana, gips, sticla, materiale din natura sau refolosibile, etc; marionete de diverse tipuri; masti; pregatirea unor cadouri; confectionarea unor instrumente de muzica; afise; colaje, decupaje din hartie, tesaturi sau alte materiale; fabricarea unor jucarii care zboara (avioane, rachete, sateliti); constructii in aer liber (morisca de apa, vapoare, kayak, barca cu panza); activitati care implica tehnici particulare: ateliere de imprimerie, de tipografie, de croitorie, de tesatorie, de prelucrare a lemnului, a lutului, a ceramicii, de navomodele, de micromodele, de automodelism, de aeromodele, etc.; reparatii si restaurare: biciclete, aparate, obiecte de arta etc.

- **activitati tehnico-stiintifice:** din domeniul electronicii, informaticii, radiogoniometriei; activitati bazate pe folosirea unor fenomene fizice sau chimice, etc
- **activitati de expresie:** cantece, jocuri muzicale, mima, pantonima, marionete, schetchuri, teatru, deghizari, dramatizari, jocul umbrelor, dans, desen, pictura, machiaj, povestiri etc.
- **activitati de finalizare:** serate - literare, artistice, distractive, spectacole, foc de tabara, carnaval, bal mascat, sezatoare, campionate, serbare, seri de film, seri de povesti, seara „casino”, concursuri - dans, miss si mister.
- **activitati sportive:** fotbal, baschet, tenis de camp, tenis de masa, volei, inot, aerobic etc.

Desigur, exista si alte tipuri de activitati decat cele enuntate de catre noi (mai cauta si tu...).

### 7.3 Categoriile de jocuri

Jocurile au fost impartite pe mai multe categorii, in functie de criteriile de interes ale celor care le utilizeaza.

- Jocuri libere sau coordonate de un adult;
- Jocuri individuale sau in grup.
- jocuri de interior si jocuri de exterior;
- jocuri pentru copii si pentru adulti - care la randul lor pot fi impartite pe subgrupe de varsta;
- jocuri sportive si de ambient;
- jocuri specifice nationale;
- jocuri educative;
- jocuri cu reguli stricte sau jocuri libere etc.

Elemente individuale ale jocurilor unei categorii sau chiar ale unor jocuri intregi dintr-o categorie se pot scoate din contextul categoriei respective si se pot introduce intr-o alta categorie, dar cu un alt efect.

Noi va oferim o impartire a jocurilor dupa scopul pe care il indeplinesc:

- Presentare
- Comunicare
- Cooperare
- Rezolvare de conflicte
- Simulare
- Energizare
- Cunoastere
- Autocunoastere
- Integrare in grup
- Relaxare
- Constructie
- Stimularea a creativitatii
- Memorie
- Incredere
- Dezvoltare a abilitatilor practice.

Inainte inasa de a va prezenta jocurile, hai sa vedem ce ar fi necesar pentru ca aceste jocuri sa iasa “perfect”.

#### **7.4 Cateva reguli de baza pentru un joc reusit.**

Am pus foarte multi de “trebuie”. Am facut aceasta pentru ca ne place mult si credem in ceea ce facem. Dar tu, daca inca nu crezi, poti citi “e recomandat” sau “ar fi de dorit”.

#### **Sensibilizarea si motivarea pentru joc.**

Motivarea si sensibilizarea participantilor sunt doua aspecte foarte importante, care dau viata jucatorului, indiferent de categoria de varsta. Sensibilizarea se poate face prin afise, invitatie personala, mesaj muzical, scheci, ghicitoare. Motivarea se poate realiza printr-o buna sensibilizare, noutatea jocului, dezvoltarea spiritului colectiv, distractia oferita.

#### **Pregatirea tehnica si a materialelor pentru joc**

Pregatirea tehnica presupune fixarea unor reguli simple, clare, fara a putea fi interpretate. Pregatirea materialelor inseamna asigurarea materialelor inainte de activitate, materialele

creative, obiectele concrete contribuie la o buna motivatie.

### **Adunarea copiilor si explicarea regulilor**

Debutul jocului, conditiile ambiantei, motivatia si securitatea copiilor sunt esentiale pentru desfasurarea jocului in bune conditii. Modul de desfasurare a jocului trebuie sa fie clar explicat, copiilor oferindu-li-se sansa de a pune intrebari.

### **Construirea echipelor**

Echipele trebuie sa fie echilibrate in functie de aptitudinile fizice, psihice, afinitati, varsta. Formarea echipelor se poate face in trei moduri: a) la alegerea participantilor; b) aleator: alegerea unor bilete, atribuirea de numere etc.; c) echipe formate de catre animator.

## **Tema jocului si ambianta de desfasurare**

Ambianta in care se desfasoara jocul sporeste jocul. Definirea unor detalii ale situatiei de joc: costume, expresie, decor, ambianta etc., face jocul sa fie mai atractiv. Animatorul trebuie sa joace si el la fel ca jucatorii.

## **Motivatia animatorului**

Principiu: pentru a juca un joc, animatorul trebuie ca el insusi sa animeze jucatorii, el este motorul ambiantei, imprima o tonicitate si un entuziasm ambiantei.

## **Animarea jocului si conduita animatorului**

Animatorul poate sa fie in doua situatii: sa fie arbitrul jocului sau sa fie jucator ca si ceilalti. In ambele situatii el trebuie (ar fi recomandat):

- sa fie impartial,
- sa nu fie influentat de jucatori,
- sa aiba grija sa fie respectate regulile,
- sa mentina o ambianta pozitiva,



- sa vegheze la securitatea jucatorilor,
- sa penalizeze o eventuala trisare,
- sa nu fie agresiv,
- sa nu fie pasiv,
- sa nu fie depasit de evenimente,
- sa supravegheze ca totii participantii sa fie integrati in grup si ca se amuza.

### **Ritmul jocului - varsta jucatorilor**

Ritmul jocului trebuie sa se adapteze la nevoia de miscare a participantilor, la caracteristicile pe varste, la curba de efort, caracteristica momentului de desfasurare, la locul in care se desfasoara jocul: padure, munte, plaja etc.

### **Animarea rezultatelor**

Trebuie pastrata atmosfera din timpul jocului. Nu trebuie sa se insiste pe echipele care au terminat ultimele: spre exemplu putem sa clasam ultimele echipe la acelasi nivel, o

recompensa nu este obligatorie dar este bine venita.

## **Evaluarea animatorului**

Animatorul trebuie sa evalueze derularea jocului, intre ceea ce se asteapta de la joc si ceea ce s-a intamplat. Fiecare joc trebuie sa determine o ajustare a regulilor si, daca este cazul, animatorul trebuie sa fie capabil sa intrebe jucatorii despre cum a decurs jocul si sa astepte criticile.

## **7.5 Jocuri cu obiective**

Dintre jocurile cu un anumit obiectiv, va vom prezenta descrierea si o serie de exemple practice pentru:

Jocuri de prezentare, jocuri de cunoastere, comunicare, incredere, cooperare, afirmare, relaxare, negociere, atentie etc. In plus, va mai prezentam si o serie de jocuri din alte categorii: jocuri de miscare, jocuri cu parasuta, jocuri de

interior/ exterior, jocuri matematice, jocuri pentru 0-3 ani etc.

**Recomandare:** unele dintre jocurile ce urmeaza foarte probabil sa mai fi auzit de ele...Nu-i nimic. Ai inteles ideea. Ai de pregatit activitati de un anumit gen si deja ai facut ce e scris aici? Mai cauta si tu (apropo, vezi si bibliografia). Succes!

## *A.* JOCURI DE PREZENTARE

## **Jocuri de prezentare**

Sunt niste jocuri foarte simple care permit un prim contact si o apropiere. Cand participantii nu se cunosc, acesta este primul pas pentru crearea unui grup ce lucreaza dinamic si destins.

De obicei, evaluarea nu este necesara. Ea poate fi facuta doar pentru a putea observa la sfarsit diferenta intre aceasta forma de contactare cu un grup si rigiditatea altor moduri de initiere a activitatilor ori de a ne prezenta.

**Obiective:** cunoasterea participantilor la joc: a numelor si a anumitor caracteristici minime ale fiecaruia, stabilirea unui prim contact.

## A 1. „Mingea fierbinte”

**Scop:** A cunoaste numele participantilor. A initia cunoasterea reciproca in cadrul grupului.

**Varsta:** peste 6 ani

**Materiale:** o minge sau un alt obiect pentru a-l putea arunca

**Descriere:** Jocul trebuie sa se realizeze cat mai repede posibil. Mingea e foarte „fierbinte” si „frige”. Toti stau in cerc. Animatorul explica ca persoana care prinde mingea trebuie sa se prezinte spunand:

- numele (cum i-ar placea sa i se spuna),
- de unde vine,
- unele preferinte.

Toate acestea trebuie facute cat mai repede posibil, pentru a nu se frige. Imediat ce s-a facut prezentarea, mingea e aruncata mai departe. Jocul continua pana cand toate persoanele se vor prezenta.

## A 2. „Initialele calitatilor”

**Scop:** A cunoaste numele participantilor, a initia cunoasterea reciproca in cadrul grupului.

**Varsta:** peste 7 ani

**Materiale:**Nici un material

**Descriere:** Fiecare participant isi spune doua calitati pozitive care il caracterizeaza, a caror denumire incepe cu aceleasi initiale ca si numele.

De exemplu: Petru Anghel - placut si amabil.

Fiecare vorbeste cand ii vine randul, nu prea repede, pentru ca ceilalti sa aiba timp sa-i memoreze numele.

### A 3. "Jocul numelor"

**Scop:** A cunoaste numele participantilor, a initia cunoasterea reciproca in cadrul grupului, atentie.

**Varsta:** peste 7 ani

**Materiale:** nimic special

**Descriere:** Conducatorul spune numele sau isi face un gest caracteristic personalitatii sale (de ex. canta la chitara, citeste un ziar, doarme etc.). Persoana care e la dreapta sau stanga conducatorului face la rindul sau un gest caracteristic, fara sa uite sa spuna numele persoanei anterioare si imediat al sau. Continua pana cand toti s-au prezentat. Conducatorul face gestul ce a caracterizat o alta persoana si participantii trebuie sa-si aminteasca numele "ascuns". Persoana numita face acelasi lucru si asa pana cand a trecut tot grupul. Conducatorul spune numele cuiva si toti trebuie sa faca gestul care ii corespunde persoanei date. Apoi aceasta persoana spune alt nume si asa pana cand toti vor fi numiti.



## A 4. “Ma mananca aici”

**Scop:** A cunoaste numele participantilor, a initia cunoasterea reciproca in cadrul grupului, atentie.

**Varsta:** Peste 7 ani

**Materiale:** nimic special

**Descriere:** Tot grupul formeaza un cerc. Prima persoana isi spune numele „ma numesc Nicu si ma mananca aici”, improvizand gestul, spre exemplu, arata zona capului. Urmatoarea persoana spune „numele lui este Nicu si il mananca acolo”, scarpinand capul lui Nicu. Apoi continua cu propriul nume si cu zona unde il mananca. Jocul se incheie odata cu inchiderea cercului.

## A 5. “Turul de nume”

**Scop:** A cunoaste numele participantilor.

**Varsta:** Peste 6 ani

**Materiale:** nimic special

**Descriere:** Participantii sunt asezati in cerc, fiecare participant trebuie sa se prezinte si sa spuna 2 calitati care il caracterizeaza.

## **A 6. Tipul activitatii: Joc de prezentare**

**Denumirea: “Ghemul”**

**Scop:** A cunoaste numele participantilor, a initia cunoasterea participantilor.

**Varsta:** Peste 7 ani

**Materiale:** un ghem de sfoara suficient de lung pentru numarul participantilor.

**Descriere:** Participantii sunt asezati in cerc. Ghemul este aruncat de la unul la celalalt, fiecare spunandu-si numele si o pasiune. Se tese o panza, capetele ei fiind tinute de participanti. Se reface traseul in sens invers, fiecare participant trebuind sa spuna numele si pasinea celui de la care a primit ghemul.

## A 7. "Colin Maillard"

**Scop:** A cunoaste numele participantilor.

**Varsta:** Peste 6 ani

**Materiale:**Un fular, esarfa pentru legat la ochi.

**Descriere:** Jucatorii stau in cerc tinandu-se de maini. In mijloc se afla jucatorul legat la ochi. Cercul se rotește cantand in jurul lui Colin Maillard. Cand se opreste cercul, Colin Maillard inainteaza catre un jucator, il atinge si trebuie sa ghiceasca numele acestuia. Daca il recunoaste, schimba rolurile.

## A 8. “Iti plac vecinii tai?”

**Scop:** A cunoaste numele participantilor, socializare.

**Varsta:** Peste 7 ani

**Materiale:**15-30 scaune

**Descriere:** Jucatorii stau pe scaune in cerc. Un jucator sta in centru si trebuie sa ocupe un loc pe scaun. Jucatorul acesta se adreseaza unui participant de pe scaun intrebandu-l daca-i plac vecinii? Daca cel intrebat raspunde “nu”, jucatorul din mijloc intreaba “ Pe cine preferi?”. Cel intrebat raspunde: Prefer pe...Marius. La semnul conducatorului de joc toti jucatorii cu prenumele Maria, Marius etc. precum si cei doi vecini ai jucatorului intrebat, isi schimba locurile intre ei. Jucatorul din mijloc cauta sa ocupe un scaun iar un alt jucator va ramane in mijloc pentru a continua jocul.

## **Đ. JOCURI DE CUNOASTERE**

## Jocuri de cunoastere

Sunt destinate cunoasterii reciproce a participantilor dintr-o activitate. Inainte de a incepe jocul, trebuie sa fie asigurata intelegerea conditiilor.

Deoarece jocurile sunt foarte usoare, ele faciliteaza crearea unei ambiante pozitive in grup, in special, pentru participantii care anterior nu se cunosteau.

Pentru unele din astfel de jocuri, evaluarea nu este necesara, dar e utila in jocurile de cunoastere mai aprofundate.

Ar fi interesant ca la evaluare sa fie toti participantii, de exemplu, transmitand un obiect in cerc, fiecaruia care-l primeste, sa i se ofere posibilitatea sa spuna ceva. Poate sa fie utila, in dependenta de grup, o scurta discutie generala despre scopul acestor jocuri.

**Obiective:** cunoasterea reciproca a participantilor, crearea unei ambiante pozitive in grup.

## B1. Fisa de cautare

**Durata :** 20 minute

**Materiale :** Fise pe care sunt scrise anumite indicii de cautare, pixuri.

**Desfasurare :** Se impart fisele de cautare si se explica cum trebuie completate. Fiecare participant va trebui sa completeze foaia cu numele persoanelor care corespund indicilor.

Cuprinsul fisei de cautare: exemplu:

- cauta persoanele care au sosete negre;
- cauta persoanele care au ziua de nastere in aceeași luna cu tine;
- cauta persoanele care au același număr de pantofi ca și tine;
- cauta persoanele care au aceeași pasiune.

### **Evaluare**

- Cum v-ati simtit?
- Cum a reusit comunicarea in grup?
- Ti-a fost usor sa vorbesti cu ceilalti?

## § 2. Salutul

**Durata:** 5 minute

**Desfasurare:** Participantii vor primi indicatii despre cum trebuie sa salute, folosind anumite parti ale corpului: nas, ureche, genunchi, umar etc.

Trebuie sa salute cat mai multe persoane.



## § 3. Aduc scrisoare pentru...

### 7 ani

Aranjeaza scaunele in forma de cerc. Participantii sa stea pe scaune iar cei care nu au unul, sa stea in mijloc.

Persoana din mijloc sa spuna ceva de genul: "Aduc o scrisoare pentru aceia ce. . . poarta ochelari (. . . au facut un dus in dimineata aceea. . . , poarta pantaloni. . . , pentru aceia care poarta ceas, sau orice, in functie de imaginatia lor. ) .

Toti cei care poarta ochelari trebuie sa schimbe scaunele, in timp ce persoana din mijloc foloseste aceasta oportunitate ca sa aduca un scaun pe care sa stea.

Persoana care e in mijloc sa aduca alta scrisoare.

Opreste jocul dupa 5, 10 minute sau cand toata lumea a vorbit si cand toata lumea a schimbat locul.

## § 4. Tu ce vezi?

Copiilor cu varsta peste 7 ani

Foto, marker, hartie

Pune pozele pe perete. Da-le participantilor bucati de hartie simpla si spune-le sa se uite la fiecare poza pe rand si sa scrie 2 titluri, unul pozitiv, altul negativ. Cand toata lumea e gata, lipeste titlurile sub poze. Compara titlurile.

### **Chestionare si evaluare**

Discutati despre ceea ce s-a intamplat in activitate si ce au invatat oamenii. Cate interpretari au existat pentru fiecare poza? Au existat persoane diferite care au vazut lucruri diferite in aceeasi poza? Cand citesti ziare si reviste, la ce te uiti prima data, la poze sau la titlul de articol?

In ce proportie arata pozele adevarul a ceea ce s-a intamplat intr-o situatie?

Cum folosesc editorii pozele pentru a transmite o informatie, pentru a starni vreo emotie, sau pentru a provoca simpatii?

## § 5. Ciudatenii

Copiii cu varsta peste 7 ani

Toata lumea este rugata sa spuna celorlalti 3 intamplari ciudate, trecute sau prezente.

Doua trebuie sa fie adevarate iar una falsa. Grupul trebuie sa decida care ciudatenie nu este adevarata.

Este cu adevarat distractiv.

Am jucat 3 runde: ciudatenii personale si particularitati, obiceiuri neplacute si disconforturi, situatia cea mai bizara din viata.

## § 6. Sculptura

Copiii cu varsta peste 7 ani

O persoana din cadrul grupului este legata la ochi.

Ceilalti participanti alearga in jurul persoanei legate la ochi.

Persoana legata la ochi trebuie sa prinda un alt participant si sa-l pipaiie, pentru a ghici cine este.

Daca persoana legata la ochi a ghicit cine este cel pe care la pipait atunci persoana identificata devine legata la ochi si jocul continua.

Daca in schimb nu a fost identificata persoana atunci persoana legata la ochi continua vanatoarea si prinde alta persoana pe care s o identifice, si tot asa pana identifica o persoana.

## § 7. Dominouri

1. O persoana din grup incepe sa se gandeasca la doua trasaturi personale pe care le dezvaluie apoi celorlalti, cum ar fi:"Sunt fata si am doi frati";apoi, cine e fata o tine de mana dreapta, de exemplu, pe prima persoana, si altcineva care are doi frati o tine de mana stanga
2. Chemati pe altcineva din grup care sa aiba una din aceste trasaturi sa tina mana dreapta sau stanga a primei persoane (in functie de trasatura pe care o au in comun)si apoi sa adauge o trasatura proprie a partii ramase libere. De exemplu"Sunt fata si am ochi caprui";iar cine are ochi caprui merge in partea respectiva etc.
3. Toti membrii trebuie sa ia parte astfel ca in final va fi un cerc in care toata lumea e legata de toata lumea.
4. Daca vreo trasatura nu mai exista la nimeni altcineva in grup si domino nu se mai potriveste,

atunci alegeti alta, astfel incat lantul sa fie continuat. Sfaturi pentru animator

Trasaturile date sunt doar exemple;fiecare poate alege sau incepe cu orice caracteristica le place, fie ea vizibila sau nu. E important ca membrii grupului sa aiba actualmente contacte fizice, ceea ce favorizeaza existenta unui sentiment de grup mai puternic. Felul in care trebuie sa aiba loc acest contact fizic este prin atingerea mainilor, a capului, a picioarelor etc. Jucatorii pot sta jos sau in picioare. Daca trasaturile incep sa se repete, cereti-le participantilor sa vina cu idei noi. E foarte bine daca trasaturile nu sunt prea simple.

Ele pot fi vizibile(culoarea hainelor sau a parului), invizibile sau personale(hobbiuri, mancarea favorita, cantecele favorite in timpul dusului?) sau altele legate de un anume subiect(cred?simt?. despre minoritati, barbati, femei, tigani sau migratori, evrei etc. )

Acest joc trebuie sa se desfasoare repede, pentru ca oamenii sa nu se plictiseasca asteptand sa se

puna in locul potrivit. Formarea unui cerc revigoreaza sentimentul de grup.

Se pot inventa si alte forme de a fi jucat. Daca activitatea se desfasoara la inceputul sedintei sau are rolul de spargator de gheata, va sugeram sa va alaturati participantilor si sa jucati impreuna cu ei. Acest lucru ajuta la spargerea barierelor.

## 8. Prinderea gainii

O minge sau orice alt obiect din cauciuc care va avea rol de gaina.

Copiilor cu varsta peste 7 ani

Toata lumea sta intr-un cerc.O gaina de cauciuc ii este data unei persoane.

Acestui participant ii este numit un subiect despre care el trebuie sa numeasca cinci lucruri.

Gaina ii este data urmatorului participant dupa ce si-a indeplinit misiunea.

Persoana trebuie sa numeasca cele cinci lucruri inainte ca gaina sa inconjoare cercul.



## § 9. Copilaria mea

Cunoastere

14 ani

Spune-le oamenilor sa se grupeze in 4 sau 6 si sa discute ce au facut in copilaria lor. Intrebări sugerate:

La ce varsta te-ai dus la scoala? Cine mai traia in familia ta? Te-ai dus duminica la scoala sau ai avut alt tip de educatie religioasa? Ai muncit cand ai fost copil?

Ce jocuri iti placeau si ce povesti ascultai?

Care erau preferatele tale? A trebuit sa ai grija de fratii si surorile tale?

**Evaluare si chestionare.**

Participantii sa spuna ce au considerat ca a fost interesant si sa compare diferitele copilarii, influentele relative si mediul social sau politic care a prelevat asupra lor. Persoanele sa reflecte asupra copilariei lor si sa spuna daca copii din vecinatatea lor au avut aceleasi experiente?

## C. JOCURI DE COMUNICARE

## **Jocuri de comunicare**

Sunt jocuri ce incearca sa stimuleze comunicarea intre participanti si urmaresc crearea unui proces de comunicare poliplanic in grupul in care, de regula, se stabilesc niste roluri fixe.

Aceste jocuri tind sa creeze un mediu favorabil ascultarii active si comunicarii verbale, iar pe de alta parte, sa stimuleze comunicarea nonverbala (expresii, gesturi, contact fizic, priviri etc.), pentru a initia noi moduri de comunicare. Jocul va oferi pentru aceasta un nou spatiu cu noi canale de expresie a sentimentelor si a relatiilor in grup.

Jocurile de comunicare au propria lor valoare prin procesul de lucru, al cunoasterii anterioare si a relatiei cu mediul. Dinamica acestora, cat si a comunicarii in general, este diversa, si totusi realizarea jocurilor in diferite momente poate aduce multe experiente noi grupului.

Evaluarea este interesanta pentru realizarea in perechi sau in subgrupe, apoi si pentru intreg grupul. Ea nu consta in evaluarea "preciziei"

comunicarii, a gesturilor etc., ci in crearea unui mediu favorabil exprimarii sentimentelor si a noilor emotii.

**Obiective:** stimularea comunicarii intre participanti, crearea unui mediu favorabil ascultarii active si a exprimarii sentimentelor.

## C 1. Daca as fi.....

**Materiale :** hartie, pixuri

**Durata :** 20-30 minute

**Desfasurare :** fiecare participant va trebui sa scrie pe un biletel continuarea la doua afirmatii: “daca as fi..... as face.....”, “intr-un grup imi place.....”. Biletele se aduna impaturite si se reimpart participantilor spre a fi citite cu voce tare, trebuind sa ghiceasca cine a scris biletelul si sa faca o scurta caracterizare a persoanei respective in functie de raspunsurile date.

## C 2. Alternativa

Diferite obiecte

Peste 10 ani

Este vorba despre un cerc compus dintr-un numar variabil de oameni si acelasi numar de lucruri care alcatuiesc jocul. O persoana, liderul, incepe prin a alege un obiect, sa spunem o lingura. El/ea da obiectul persoanei din dreapta sa si spune:

"Aceasta este o lingura".

Persoana raspunde: "Un/O ce?"

Liderul: "O lingura."

Persoana: " A, o lingura!"

Apoi persoana ia lingura si o da persoanei din dreapta sa, devenind ea liderul. in acelasi timp, liderul original (anterior) ia un nou obiect si il da mai departe. Cea de a doua persoana trebuie acum sa poarte doua conversatii in acelasi timp , uitandu-se de la una la alta.

Am inclus o diagrama a ceea ce doresc sa spun:  
Liderul: persoana #1, persoana #2, persoana#3  
Aceasta este o lingura. <O ce? lingura <O ce?  
lingura <A, o lingura Acesta este un cutit.  
Aceasta este o lingura> <O ce? <O ce? Un cutit! O  
lingura> <O ce? <O ce? Un cutit! O lingura> <A, Un  
cutit! <A, o lingura! Aceasta este o furculita.  
Acesta este un cutit> Aceasta este o lingura> <O  
ce? <O ce? <O ce? furculita ! Un cutit ! O lingura !  
<O ce? <O ce? <O ce? furculita ! Un cutit ! O lingura  
! <A, o furculita! <A, Un cutit! <A, o lingura!

### C 3. Concursul de glume

Peste 8 ani

Scrieti glume pe bucatele de hartie si puneti-le in palarie. Toata lumea trebuie sa stea intr-un cerc; fiecare isi ia un biletel din palarie si citeste sau mimeaza gluma intregului grup.

Ceilalti participanti evalueaza gluma acordand note de la 1 la 10. Cand hotarati dumneavoastra sau dupa fiecare trei glume cereti jucatorilor sa voteze prin ridicarea mainii. Marcati scorurile pe panoplie.



## C 4. Masina de spalat

**Scop:** joc de comunicare pozitiva

**Numar de participanti:** minim 10

**Materiale:** nu sunt necesare

**Durata:** 5 - 10 minute

**Loc de desfasurare:** interior / exterior **Ritm:** calm

**Continut:** Se formeaza doua siruri de copii, fata in fata. Un voluntar/cel care ramane fara pereche sau animatorul trece printre cele doua siruri („masina de spalat”). Cand ajunge in dreptul primei perechi din sir se opreste si asteapta sa fie „spalat”: fiecare participant la joc ii pune mana pe umar si ii spune o caracteristica, o calitate personala sau o vorba buna. Cel „spalat” multumeste si trece mai departe. **Atentie:** se va insista de la inceput pe caracterul pozitiv al comunicarii !Neaparat trebuie sa treaca prin „masina de spalat” copiii tristi, timizi, negativisti, pentru a le ridica moralul, pentru a le dezvolta increderea in sine sau pentru a-i determina sa gandeasca pozitiv.

## 5. Ochi, corpuri si voci

O minge, un pilon-jalon

10 ani

Este bine ca actiunea acestui joc sa se petreaca intr-un spatiu deschis.

Se impart jucatorii in grupuri de cate 3.

Doi dintre jucatori vor fi legati la ochi, celui de-al treilea permitandu-i-se sa poata vedea. Unul din jucatorii legati la ochi va fi "corpul"; se va putea misca, dar nu i se va permite sa vada sau sa vorbeasca.

Celalalt jucator legat la ochi va fi "vocea"; el va putea vorbi, dar nu va putea misca si vedea. Ultimul jucator va fi "ochiul"; el va putea vedea dar nu va putea vorbi sau misca.

Pentru fiecare echipa se va plasa o minge undeva in spatiul de joc. De asemenea va fi plasat si un pilon in spatiul de joc.

Sarcina fiecarei echipe este de a-si directiona "corpul" spre mingea echipei.

Cand se ajunge la ea, mingea va fi ridicata si va fi aruncata in pilon. "Vocea" si "ochiul" fiecarei echipe vor trebui sa directioneze "corpul" pentru a gasi mingea.

Acesta actiune este mult mai greu de realizat decat pare, pentru ca "ochiul" si "vocea" vor trebui sa gaseasca o modalitate de a comunica, pentru a putea fi capabili sa directioneze "corpul".

Un minunat joc de comunicare!

## **Đ. JOCURI DE INCREDERE**

## Jocuri de incredere

Sunt in mare parte exercitii fizice pentru a pune in functie si a intari increderea atat in sine, cat si in grup. De a gasi incredere in interiorul grupului e important, atat pentru a sustine manifestarile de solidaritate si de propria unitate a grupului, cat si pentru a se pregati pentru un lucru in comun, de exemplu pentru o actiune ce poate presupune risc, efort creativ etc.

Jocurile de incredere necesita o serie de conditii minime pentru ca fiecare participant sa poata primi placere, sa fie interesat si sa inteleaga sensul jocurilor.

Jocurile de incredere se bazeaza pe doua conditii esentiale:

- conditiile create de insasi ambianta grupului. Adica reactii, impulsuri, temeri sau experiente ce conditioneaza sentimentul de abandonare a grupului, si relatiile bidirectionale eu-grup, eu-eu, grup-grup, eu-tu.
- De a schimba punctele de referinta abituale ale relatiei noastre cu mediul.

Canalele informative pe care e bazata increderea de obicei sunt unidirectionale.

Jocurile de incredere provoaca schimbari spatio-temporale, de exemplu, pun in evidenta unele mecanisme si nasc alte fenomene.

Jocul este mereu absolut voluntar. Nimeni nu poate fi obligat, nici macar subtil, sa realizeze, sub "presiune morala" de care fiecare se teme cel mai mult, ceea ce altii au facut. Fiecare persoana trebuie sa-si cunoasca rolul in joc, si ar fi posibil ca desfasurarea acestuia sa-i stimuleze participarea.

Pentru ca fiecare joc sa se realizeze in conditii favorabile, trebuie sa se mentina o liniste absoluta. Zgomotul, zambetele chiar, pot interfera negativ asupra concentrarii si stabilirii increderii.

Experienta ne-a demonstrat ca exista 3 greseli frecvente in utilizarea acestor jocuri:

- devierea jocului spre competitie (cine face mai bine, cum e cel mai greu...), sau inspre gluma;

- crearea unui "model pentru aliniere". Jocul este o experienta irepetabila pentru persoana si grup, astfel ea nu se poate realiza "bine" sau "rau", doar ca isi are propria dinamica si valorificare in dependenta de participanti;

- ignorarea capacitatilor persoanelor participante. Grupul trebuie sa se miste unitar, pentru a intari increderea RESPECTAND pe oricine. Spre deosebire de alte activitati, evaluarea e indispensabila pentru ca:

- situatiile traite pe parcursul jocului pot avea repercusiuni asupra relatiilor din interiorul grupului, intr-un fel sau altul depinzand de decurgerea acestuia;

- jocul, sau o anumita circumstanta in particular, pot de asemeni schimba dispozitia

- si atitudinea participantilor (producand frustrari din "pierderea" jocului).

Evaluarea are scopul de a explica toate tensiunile sau noile emotii traite in joc, precum si constientizarea influentei personale in grup.

## D 1. Echilibrul colectiv

**OBIECTIVE** Favorizarea increderii si cooperarii.  
Stimularea simtului cooperarii.

**PARTICIPANTII** Grup, clasa, de la 10 ani. /20 min.

### **DESFASURARE**

Tot grupul formeaza un cerc, apucandu-se de maini, incercand sa obtina echilibrul, lasandu-se sa cada unii in exterior, altii in interior.

Participantii trebuie sa se lase sa cada foarte lent pentru ca sa se obtina echilibrul in cadrul grupului.

Tot grupul formeaza un cerc, apucandu-se de maini. Se face numaratoarea de la 1-2. Persoanele care au numarul 1 se vor inclina inainte, cele cu numarul 2 inapoi. Exerciitiul dat trebuie efectuat foarte lent. Dupa ce se obtine echilibrul cei cu numarul 1 se vor inclina inapoi, iar cei cu numarul 2, inainte.

### **EVALUARE**

Ce dificultati au intampinat ?

Ce probleme exista in viata reala ce blocheaza increderea in cineva ?



## D 2. Plimbarea cu radar

15 min.

### DEFINIRE

Consta in traversarea unei traiectorii circulare formate de participanti, fiind ajutat de acestia.

### OBIECTIVE

De a stimula increderea in grup si de a invata a se orienta cu ajutorul auzului.

### PARTICIPANTII

Grup, clasa, de la 8 ani.

### MATERIALE

Ceva cu ce se pot lega la ochi.

### REGULI DE URMAT

Persoanele din interiorul cercului vor fi ghidate cu ajutorul unor sunete determinate preventiv. Ceilalti participanti ii vor ajuta in liniste sa determine directia necesara.

### DESFASURARE

Participantii formeaza un cerc. Animatorul indica persoana ce se va misca prin cerc, cu ochii legati.

Aceasta trebuie sa mearga, pe linie dreapta spre "B", (parte din cerc) ce il va orienta, in liniste cu mainile spre "C", etc. Cat merge, el emite un anumit sunet. Dupa un interval in cerc mai pot fi introdusi si alti jucatori, producand alt sunet, si deplasandu-se spre alte destinatii. "Emitatorii" trebuie sa mentina traiectoria dreapta, si sa evite coliziunile, pentru aceasta fiindu-le suficient un bun auz.

Dupa un anumit timp, animatorul opreste jocul, introducand alte persoane, pentru ca toti doritorii sa poată experimenta rolul unui "emitor".

## EVALUARE

Cum v-ati simtit, dificultati in alegerea si mentinerea directiei etc ....

### D 3. Piu-piu

#### DEFINIRE

Reunirea intregului grup, in jurul unei gaini-mama sau a unui cucos-tata.

#### OBIECTIVE

De a favoriza destinderea temerilor si de a intari increderea si unitatea echipei.

#### PARTICIPANTII

Grup, clasa, de la 7 ani/ 10 min.

#### DESFASURARE

Animatorul sopteste unei persoane "tu esti tatal cucos sau mama gaina". Toate persoanele incep sa se amestece cu ochii inchisi. Fiecare cauta mina altuia o apuca, intrebind "piu-piu?". Daca celalalt raspunde tot "piu-piu", continua sa umble impreuna, sa caute si sa intrebe, pana nu dau de mana unuia dintre parintii ce se misca in liniste. De fiecare data cand se intalnesc o persoana ce nu raspunde, "puisorul" tace si el, Si nu mai cauta grupul, caci acum l-a intalnit. Jocul continua pana toti sunt impreuna, formand un singur grup.

## D 4. Banda rulanta

**OBIECTIVE** De a dezvolta increderea in grup. De a ajunge la o cooperare eficienta si la o coordonare exacta a miscarilor.

**PARTICIPANTII** Grup, clasa, de la 12 ani/30 min.

**REGULI DE URMAT** Jocul decurge in liniste. Persoana transportata trebuie sa fie strict intinsa, pentru a facilita lucrul grupului.

### **DESFASURARE**

O persoana culcata pe spate e dusa de o banda rulanta (grupul). Participantii se culca pe spate cu fata in sus unul langa altul, astfel incat toti umerii sa fie pe aceeasi linie. Ei intind mainile in sus, cu degetele desfacute. Persoana ce va fi "transportata" porneste, incetisor culcandu-se pe mainile primilor din sir, si acestia o transmit pe rand, spre celalalt capat al traseului. Odata ajunsa acolo, persoana transportata se culca, iar primul de la inceputul randului porneste pe "banda".

**NOTE** Jocul e foarte obositor pentru cei ce sunt culcati ("banda").

## D 5. Dracula - amorul vietii mele

### DEFINIRE

Tot grupul cu ochii inchisi se plimba prin sala, pana ce in urma muscaturilor unui "Dracula" se prefac in vampiri.

### OBIECTIVE

Crearea unei atmosfere de destindere. Favorizarea increderii in cadrul grupului.

### PARTICIPANTII

Grupuri, clase, ... incepand cu 8 ani.

### MATERIALE

Ceva pentru acoperirea ochilor.

### Desfasurarea jocului

Se delimiteaza terenul unde se va desfasura jocul. Tot grupul cu ochii inchisi se plimba prin zona jocului. Animatorul numeste pe unul din jucatori sa fie "Dracula". Cand o persoana se loveste de alta o intreaba: "Esti Dracula?"; daca nu este, ii va raspunde negativ, spunandu-i numele sau si ambii continua plimbarea. Daca este Dracula acesta il

musca de gat. Din acest moment persoana muscata este "contaminata" si se preface in vampir. Jocul continua pana ce toti se preface in Dracula.

## EVALUAREA

Cum s-au simtit participantii? Le-a fost frica sau au avut incredere ?

## D 6. Colectia

**OBIECTIVE** De a intari increderea si orientarea spatiala.

**PARTICIPANTII** Grup, clasa, de la 8 ani. Preferabil din numar par/30 min

**MATERIALE** Diferite obiecte, cel putin cate unul pentru fiecare persoana.

### **DESFASURARE**

Consta in gasirea unor obiecte cu ochii inchisi.

Grupul e divizat in subgrupele A si B. Toti din "A" inchid ochii, iar cei din "B" strang diferite obiecte.

Cei din "A" trebuie sa ia un numar cat mai mare de obiecte, urmand indicatiile celor din "B". Apoi, "A" Si "B" isi schimba rolurile.

### **EVALUARE**

Cum ati perceput spatiul? Ati intalnit vreo dificultate? Cum vi s-a parut comunicarea cu colegul?

### **NOTE**

Se poate pune conditia sa se numeasca obiectul inainte ca sa se caute altul.

## E. JOCURI DE COOPERARE



## Jocuri de cooperare

Sunt jocuri in care colaborarea intre participanti este un element esential. Se examineaza mecanismele jocurilor competitive, creand un mediu destins si favorabil cooperarii de grup.

Chiar daca in multe jocuri exista un anumit scop, aceasta nu inseamna ca obiectivul jocurilor este numai acesta, ci se adauga experienta de comunicare si cooperare intre participanti.

Jocul de cooperare nu e o experienta stabila si inchisa. De aceea se variaza, pentru ca jocul sa fie adaptat la necesitatile grupului.

Evaluarea jocurilor este importanta pentru:

- exprimarea de catre participanti a noilor experiente pe care le-au trait;
- aprecierea atitudinilor de cooperare-competitivitate ce au aparut in joc;
- dialogul despre atitudinile, mecanismele competitive in grup si in societate.

Pe parcursul unor jocuri si evaluarilor acestora, se poate clarifica ca in jocurile de cooperare nu exista un stereotip de "bine" si "rau", sau modelul

unui jucator bun sau rau, existand doar o unitate a grupului in care fiecare incearca sa aiba cel mai bun aport la atingerea unui scop.

**Obiective:** a inocula prin intermediul miscarilor ideea cooperarii intre oameni, realizarea coordonarii miscarilor pentru realizarea unei activitati.

## E 1. Magarusul

Scop: a realiza colaborarea in grup

Numarul de participanti: 10 - 30

Materiale: ziare pentru a face haturile (optional)

Continut: Regulile sunt comunicate pe grupuri separate.

Magarusilor: li se indica ca pot merge inainte doar cand sunt mangaiati, laudati, rugati etc.

Grupului: nu pot sa impinga, sa traga magarusii.

Fiecarui grup de 4-5 persoane ii corespunde un magarus. Grupurile primesc haturile si misiunea lor este sa aduca magarusul la linia indicata cat mai repede posibil. Magarusul merge in 4 labe.

## E 2. Ridica-ma

Durata: 5 minute

Desfasurare: Se formeaza perechi care se aseaza pe sol, spate in spate, incercand sa se ridice in picioare in acelasi timp. Se schimba perechile.

### E 3. Mana rosie

Se formeaza un cerc si o persoana este aleasa a fi jucatorul "special" care va fi asezata in mijlocul cercului. In timp ce jucatorul "special" va sta cu ochii inchisi, ceilalti jucatori vor pasa un obiect mic (bila sau o piatra) de la o persoana la alta. Cea mai "strecurativa" metoda de a pasa obiectul este de a tine bila intr-o palma, fiind orientata in jos, dupa care va fi lasata sa cada in palma jucatorului de alaturi. Bila va fi data dintr-o mana in alta si cu putina practica se va realiza strecurarea bilei de la o persoana la alta, fara a privi la activitatea in sine. Jucatorul "special" va da un semnal si isi va deschide ochii. Cine dintre toti acesti jucatori cu fete inocente are bila la el? Daca jucatorul "special" va detecta ceva suspicios pe fata unuia dintre jucatori, el va merge la acela si il va atinge pe maini. Daca mainile celui vizat sunt goale, jucatorul "special" va continua actiunea. In acest timp ceilalti continua strecurarea bilei, daca este

posibil chiar sub nasul jucatorului "special". (Parte integranta a jocului sunt si actiunile simulative)

### 5. Forme oarbe

Grupul este legat la ochi. El va trebui sa formeze un patrat sau un triunghi. Se poate folosi o sfoara de care sa se tina toata lumea.

### 6. Supa alfabet umana

Acest joc poate fi jucat fie de grupul intreg, fie grupul impartit in doua echipe.

Primul lucru care trebuie facut este acela de a face ca prima echipa sa faca litera "A". Ei vor realiza acest lucru intinzandu-se pe jos si folosindu-si corpurile va parti ale literei.

Odata ce acest lucru va fi facut se poate continua cu restul literelor din alfabet. Daca vor exista echipe, se poate face o intrecere intre cele doua; care termina prima de facut o

litera castiga. Dupa ce grupul s-a familiarizat cu jocul, echipele pot fi puse sa alcatuiasca cuvinte, fiecare membru al echipei fiind o litera.

## E 7. Jupuirea sarpelui

Grupul va sta in linie dreapta. Fiecare jucator isi va intinde mana dreapta in fata, ca si cum ar da mana cu cineva. Mana stanga va fi pusa intre picioare si se va da mana cu persoana din spate. Ultima persoana din rand se va intinde pe jos cat si ceilalti jucatori. Cand intreg grupul este intins pe jos, prima persoana se ridica si va merge in fata peste ceilalti jucatori pana cand tot se va incalci in sarpe.

## E 8. Sculptura

Cerinte: legatori pentru ochi. Sunt necesari trei jucatori, o persoana fiind legata la ochi, iar o alta persoana va lua o forma/pozitie si va ramane asa. Persoana care este legata la ochi va trebui sa simta, sa-si dea seama despre ce pozitie a luat celalalt jucator. Persoana legata la ochi va trebui sa "sculpteze" cea de-a treia persoana in functie de forma persoanei care a luat forma oarecare.

## E 9. Suge si sufla

Este nevoie de o carte de joc. Toti jucatorii vor sta in cerc. Obiectivul jocului este de a transmite cartea de joc de-a lungul cercului de la jucator la jucator. Nu este admisa folosirea mainilor. Modalitatea de transmitere a cartii este urmatoarea: un jucator tine cartea pe buze tragand aer in piept si o da jucatorului de langa el prin suflarea cartii pe buzele acestuia. Jucatorul va trebui la randul sau sa traga aer in piept pentru a putea tine cartea pe buze. Cartea va trebui sa treaca pe la toti participantii din cerc. Este un bun joc al coordonarii activitatii intre participanti.

## **F. JOCURI DE AFIRMARE**



## § 1. Jocuri de afirmare

Sunt jocuri in care un rol aparte ii are afirmarea tuturor indivizilor ca persoane, dar si a grupului. Jocul se bazeaza pe mecanismele de incredere in sine, atat pe cele interne (conceptii, capacitati etc), cit si pe corelatia cu influentele externe (rolul in cadrul grupului, cerintele fata de alte persoane etc).

Unele jocuri constau in constientizarea propriilor limite. Altele, din facilitarea recunoasterii deschise, verbale a propriilor necesitati si din exprimarea lor, atat verbal, cat si non-verbal, implicand acceptarea lor de catre grup. Jocurile stimuleaza spiritul si constiinta de echipa.

In desfasurarea jocurilor deseori se evidentiaza afirmarea personala in cadrul grupului care implica numeroase ocazii de rivalitate intre participanti.

Pentru evitarea acestor atitudini trebuie sa se atraga atentia la implementarea jocului.

Jocurile de afirmare incearca sa valorifice calitatile pozitive ale persoanelor si ale grupului, pentru a favoriza o ambianta in care toti sa se simta parte a unui intreg; afirmarea in conditii de egalitate e baza comunicarii libere si a lucrului in comun.

Uneori aceste jocuri creeaza situatia unei infruntari fictive, care are ca obiectiv nu concurenta, ci favorizarea capacitatii de a rezista in fata presiunilor externe si a manipularii, de apreciere a capacitatii de reactie intr-o situatie ostila.

Evaluarea jocurilor de afirmare e foarte importanta. Pe de o parte se evalueaza dificultatile survenite in joc, pe alta parte noile aspecte descoperite:

respectul celorlalti si al jucatorului ca persoana.

In plus, este o ocazie propice pentru valorificarea situatiilor din viata cotidiana, in care apar aceste probleme, de unde provin si din ce cauza (norme, comportament, valori dominante etc).

## Et 2. Backlash

Se imparte grupul in 2 echipe, apoi se imparte fiecare echipa in perechi. Acest joc este o adevarata cursa, care poate fi facuta pe un camp sau in jurul unei cladiri.

Se traseaza linia de start si de final.

Echipele perechi iau distanta egala intre ele incepand de la linia de start, pana la linia de final.

Perechile stau spate in spate cu coatele apropiate.

Se umfla 4 baloane mari si se dau 2 baloane primei perechi din fiecare echipa.

Fiecare jucator tine cate un balon in fiecare mana.

Cand liderul spune "Start!", primele doua perechi isi fac drum pana la urmatoarea pereche de jucatori uniti.

Prima pereche da baloanele lor urmatoarei perechi. Prima echipa care trece linia de sosire castiga.

### Et 3. Cald si rece

O persoana este aleasa ca fiind jucatorul "special", aceasta situandu-se undeva mai departe de grup.

Restul jucatorilor vor alege un obiect pe care il vor ascunde in camera.

Cand jucatorul "special" se va intoarce ceilalti vor canta un cantec in asa fel incat atunci cand jucatorul "special" se apropie de obiectul ascuns vor canta mai tare iar cand se va departa vor canta mai incet.

Scopul jocului este ca jucatorul "special" sa gaseasca obiectul ascuns.

## Et 4. Jefuitorul si prada

Pregatirea: inelul vietii arata cate vietii au mai ramas unui jucator. Ierbivorii primesc fiecare cate 10 vietii, omnivorele cate 5 vietii si carnivorele cate 2 vietii.

Ceea ce este cel mai bine pentru a reprezenta cercul vietii sunt bucati colorate de carton, gaurite, care vor fi agatate de o teava. Ierbivorele vor primi 10 carti verzi, omnivorele vor primi 5 carti maro, iar carnivorele 2 carti rosii. De fiecare inel al vietii se va atasa cate o foaie alba de hartie.

Statiile de apa si mancare vor fi usor facute, din bucati de carton pe care vor fi scrise cuvintele "apa" si "mancare". De cartoanele care reprezinta statiile, vor fi atasate cate un creion cu ajutorul unei ate.

Fiecarei statii i se va atasa un creion de culoare diferita. Cand jucatorii vor vizita statiile de mancare si apa, ei vor marca pe foaia alba cu

ajutorul creionului, faptul ca le-au gasit. Terenul de joaca va trebui sa fie cat mai mare posibil. Se vor imprastia statiile de-a lungul terenului de joaca, iar doua dintre ele vor fi puse in asa fel incat sa fie greu de gasit.

Fiecare jucator va fi pictat pe fata dupa cum urmeaza: ierbivorele - verde, omnivorele - maro, carnivorele - rosu.

Reguli: este un joc al supravietuirii. In acest fel, singurul mod de a castiga este de a ramane viu pana la sfarsitul jocului. Fiecare tip de animal (ierbivorii, omnivorii, carnivorii) are cerinte si nevoi specifice care trebuie satisfacute pentru a supravietui. Cele care intra primele pe terenul de joc sunt ierbivorele si vor avea avans 10 - 15 minute fata de restul animalelor. Ierbivorele vor trebui sa gaseasca toate statiile cu mancare si apa pentru a supravietui.

Urmatoarele care urmeaza sunt omnivorele. Ele vor trebui sa gaseasca cel putin doua statii cu mancare si toate statiile cu apa. De asemenea vor

trebuie sa prinda cel putin 4 ierbivori pentru a supravietui.

Ierbivorii care vor fi prinsi, vor fi atinsi, ceea ce insemna ca omnivorele sau carnivorele vor lua o carte din inelul vietii care apartine ierbivorilor.

Urmatoarele care sunt trimise in teren sunt carnivorele.

Ele trebuie sa gaseasca toate statiile de apa si sa prinda cel putin 10 animale (indiferent de tipul lor). In acest moment sunt necesari 5 jucatori neutri.

Patru dintre ei vor fi trimisi ca fiind Foc, Inundatie, Foamete si inghet.

Acesti jucatori vor putea atinge orice animal si vor putea lua cate o carte a vietii o data. Obiectivul lor este de a omori cat mai multe animale posibil.

Celui de-al cincilea jucator i se da pistolul cu apa.

El este Barbatul. Barbatul poate sa vaneze orice animal, neavand nevoie sa-l atinga pentru aceasta: daca un animal este atins de apa din pistol, atunci el este considerat a fi prins si trebuie sa dea Barbatului atatea carti ale vietii cate cere acesta.

Barbatul poate sa ia toate cartile vietii ale oricarui animal pe care il prinde, cu exceptia celui din urma. Cand un animal ramane fara vieti, el va iesi din joc si va merge inapoi la punctul de start.

Se lasa jocul sa se desfasoare pentru cel putin o ora sau si mai mult daca este posibil.

La sfarsit fiecare jucator va fi chemat cu ajutorul unui fluier.

Va fi necesara o discutie de grup despre diferitele strategii care au fost aplicate de jucatori pentru a supravietui.

Totdeauna este interesant care au fost strategiile celorlalti jucatori, strategii care pot fi aplicate si in viata reala. De exemplu: odata strategia unui carnivor a fost sa se ascunda in spatele unei statii de apa si sa astepte ca alte animale sa vina sa bea. Leii, crocodili si alti pradatori folosesc adesea aceasta strategie.

Alternative: Un jucator va fi ales sa fie Turbarea sau Boala. Jucatorul va trebui sa aiba asupra lui un anumit numar de carti de joc galbene. Cand "Boala" va atinge un jucator, ea va lua o carte a



vietii a respectivului jucator si o va inlocui cu o carte galbena.

Daca jucatorul infectat va atinge un alt animal, atunci "Boala" va lua doua carti ale vietii si astfel isi va raspandi mai departe turbarea. Invers, daca jucatorul infectat este atins de un animal, atunci "Boala" va putea sa ia o carte a vietii a unui pradator si isi va raspandi mai departe boala.

Cand jocul se sfarseste, in discutii se va include si problema bolii, ce efect a avut aceasta asupra animalelor.

Daca se doreste ca jocul sa fie foarte greu, atunci fiecarui animal ii va fi dat un nume!

De exemplu: pentru ierbivori se poate folosi Lup, Bufnita, etc.

Ca parte a jocului de supravietuire, jucatorii vor trebui sa gaseasca un coleg din specia lor si sa tranzactioneze "carti de reproducere". Discutiile pot continua cu problemele pe care animalele le au in procesul de supravietuire si reproducere.

## Ț 5. Mingea aruncata de maimuta

Acest joc are acelasi obiectiv ca si jocul cu mingea scapata.

Este format un cerc si sunt alesi 4 jucatori pentru a merge in mijloc.

Cei patru se tin unii de altii de mijloc, formand un lant.

Fata si mijlocul protejeaza spatele maimutei cu corpurile lor.

Jucatorii care formeaza cercul incerca sa loveasca spatele maimutei mai jos de mijloc cu mingea.

Daca cineva va lovi ultima persoana care formeaza maimuta, atunci acesta va merge in locul persoanei lovite, iar aceasta la randul ei va lua locul in cerc.

## G. JOCURI DE ENERGIZARE

## **Jocuri de energizare**

Depinzand de grupul spre care se indreapta, energizantele pot fi folositoare la :

A determina o stare sau a crea o atmosfera.

A trezi oamenii inainte de o activitate sau in timpul acesteia.

A introduce un subiect intr-un mod cat mai putin dureros.

Exista foarte multe tipuri de “ energizante “ in jur, adesea acestea implica: situarea participantilor intr-un cerc, trebuie determinati sa cante, a face miscari personale, criticarea prieteneasca a celorlalti in diferite moduri. Am ales cateva energizere care ar putea avea legatura privitor la cunoasterea interculturala, insa ati putea sa le judecati dintr-un alt punct de vedere.

**Atentie !** Unii participanti au incredere totala in acestea , le gasesc chiar indispensabile pentru a crea o atmosfera de grup, altii insa nu au deloc incredere in ele deoarece nu le iubesc considerandu-le doar “ joculete “

## G 1. “ Poti sa vezi ceea ce vad si eu?Pot sa vad ceea ce vezi tu? ”

Fiecare are o imaginatie diferita - deci ce ar fi sa-ti privesti propria incapere de intalniri. Participantii isi aleg o modalitate proprie de a se arata sau a se face cunoscuti celorlalti. Pentru a incuraja cunoasterea intre oameni, acest energizer ar putea fi folositor pentru a ajuta echipa si participantii sa creeze o baza informationala mult mai buna pentru activitate.

### **Resursele necesare :**

O incapere care permite participantilor mobilitate relativa maxima

O coala de hartie A4 si un creion sau pix pentru fiecare persoana

Banda adeziva ( aproximativ una pentru fiecare sase persoane )

Un mediator este suficient

### **Marimea grupului :**

Nedeterminata

**Timpul :** De la 15 la 20 de minute minim

## **Desfasurarea**

1. Fiecare participant primeste o coala de hartie si un pix sau creion
2. Mediatorul explica : participantii ar trebui sa isi scrie numele pe coala, mai apoi sa faca o gaura in aceasta astfel incat sa arate ca o “poza in rama” ( nu conteaza marimea, atata timp cat se poate vedea prin aceasta gaura.
3. Apoi fiecare trebuie sa gaseasca un punct de atractie, o imagine, un obiect pe care sa se lipeasca coala de hartie care sa serveasca drept “ rama ”. Participantii sunt invitati sa isi foloseasca imaginatia - nimic nu este interzis.
4. Dupa aceasta participantii se invita unii pe altii sa priveasca “ tablourile” lor si sa descrie ceea ce vad.
5. “ Energizer”-ul se va termina atunci cand mediatorul este de parere ca toti participantii au vazut majoritatea dintre “ obiectele inramate “.

### **Meditarea si evaluarea :**

Nu este necesar un interogatoriu, ci o simpla discutie ar putea fi cea mai productiva pentru acest energizer. Posibile intrebari :

Cum te-ai simtit ca ai avut posibilitatea de a alege un obiect ce ti s-a parut interesant, fara sa fii restrictionat de la nimic ?

Cum i-ai ajutat pe ceilalti sa vada exact ceea ce vezi si tu ?

Ce te-a surprins?

Cum ai reusit sa vezi acelasi lucru cu ceilalti in “obiectele inramate”

### **Efectele acestei metode :**

Sa nu fii surprins de varietatea situatiilor in care se regasesc participantii in momentul in care isi cauta obiectul pe care il doresc “inramat”. Se cunoaste faptul ca “inramarea” se poate face si pe o lampa la 3 m inaltime sau sub un radiator. Acest “energizer“ poate fi folositor pentru inceperea unor discutii despre empatie si constructivism.

*Sursa : ANDI KRAUSS, Network Rape*

## G 2. GRRR- PHUT- BOOM

Fredonand ceva ce ar putea fi fara inteles poate fi o provocare interesanta, insa poate parea incitant ceea ce ar putea insemna acel canticel ...

### **Materialele necesare :**

Un “ flip chart “ sau orice alta suprafata pe care se pot scrie cuvinte. Spatiu suficient pentru ca participantii sa aiba mobilitate suficienta

Un mediator

### **Marimea grupului :**

Nedeterminata

**Timpul** In jur de 5 minute

### **Desfasurare**

1. Mediatorul scrie urmatoarele cuvinte pe acea coala/ tabla astfel incat toti participantii sa vada cuvintele:

**ANA**

**NA**

**GRRR**

**PHUT**

**BOOM**



2. Mediatorul citește cuvintele încet și le cere participanților să participe.

3. Apoi mediatorul crește tonul în intensitate ajungând la un ritm melodic tare și bland, apoi rapid și mai rar, ( se poate realiza chiar un dans pe ritmul melodic )

4. “ Energizer”-ul se va termina cu un mare “ BOOOM!”

**Meditarea și evaluarea** De fapt, ceea ce s-a întâmplat este că participanții au învățat o mică parte dintr-o nouă limbă, cu intonațiile și muzicalitatea corespunzătoare. Deci este posibilă o discuție despre “compoziția” unei limbi, bineînțeles după ce fiecare și-a recăpatat respirația.

#### **Efectele acestei metode :**

Fiti atenți la intensitatea energizerului. Poate fi foarte tare și distractiv. S-ar putea însă să para stănjenoasă pentru unii participanți, mai ales dacă nu se cunosc între ei suficient de bine.

---

*Sursa : MARK TAYLOR 1998 : ” Simple ideas to overcome language barriers” in Language and Intercultural Learning Training Course Report, European Youth Centre, Strasbourg*

### G 3. 60 secunde = 1 minut , sau nu este asa ?

Cu totii stim ca timpul este relativ - dar ce inseamna asta de fapt? Participantii traiesc propriul lor minut. Comparati rezultatele.

#### **Materialele necesare :**

mediatorul are nevoie de un ceas

fiecare participant are nevoie de un scaun

daca exista un ceas in incapere, acopera-l cu o hartie dar daca ticaie mutati-l in alta incapere

#### **Marimea grupului :**

Nedeterminata

#### **Timpul :**

Oricat pana la 2 minute si 30 de secunde

#### **Desfasurarea**

1. Mediatorul roaga participantii sa-si ascunda ceasurile.
2. Apoi fiecare participant va trebui sa se aseze pe scaunul sau, tacut si cu ochii inchisi.
3. Mediatorul ii roaga pe toti sa se ridice si sa tina ochii inchisi. La comanda START! fiecare va incepe sa numere 60 de secunde si sa se aseze pe rand ce

au terminat de numarat. Este important de stiut de catre toti participantii ca acest exercitiu poate fi realizat doar daca se pastreaza liniste deplina. Odata ce au terminat de numarat se pot aseza pe scaune si sa deschida ochii, dar nu inainte!

### **Meditarea si evaluarea :**

Acest energizer deschide portile spre un nou concept de timp si fiecare relatie individuala cu acesta. Puteti continua in a discuta daca exista diferente culturale privitoare la perceperea notiunii “timp”.

### **Efectele acestei metode :**

Chiar daca sunt grupuri culturale omogene, acest energizer poate produce efecte spectaculoase. NU radeti de persoanele care se aseaza ultimele. S-ar putea ca acestia din urma sa aibe una din zilele acelea “ incete”.

*Sursa : Swatch, Timex, etc*

### G 3. Patura aruncata

Cerinte: o patura si un balon cu apa. Toti jucatorii trebuie sa stea in jurul paturii tinand o margine. Liderul jocului va lansa (catapultand sau aruncand) balonul cu apa in aer. Obiectivul jocului este de a prinde balonul in patura.

### G 4. Volei de plaja legat la ochi

Cerinte: Patura si o minge de plaja. O patura este pusa peste un fileu de volei.

Jocul se desfasoara ca si unul normal cu exceptia faptului ca nu se vede cand vine mingea. Infricosator, nu!?

### G 5. Cacialmaua orbului

Cerinte: un jucator legat la ochi. Cel legat la ochi este invartit de 3 ori si incearca sa prinda pe cineva din jurul sau. Ceilalti pot sa se furiseze tarandu-se prin spatele orbului si sa strige "Boo" sau sa stea nemiscati si sa nu faca zgomot. Totusi

in cele din urma cineva va fi neatent si va fi prins.  
Cel prins va fi legat la ochi pentru urmatorul joc.

## 6. Bola

Pentru a face o Bola se introduce o minge moale de cauciuc intr-o soseta si se leaga soseta deasupra mingii. Se leaga o sfoara de soseta. Jucatorul de aseaza pe spate si incepe sa roteasca Bola lasand incet de sfoara. Cand aceasta atinge raza maxima, ceilalti jucatori incep sa sara in cerc, peste Bola. Cel care invarte Bola poate mari viteza de rotatie. De asemenea jucatorii pot sa-si dea mainile si sa sara formand o pereche. Daca cineva este lovit de Bola respectivul trebuie sa iasa din joc.

## G 7. Bombardamentul cu ace

La fiecare din capetele spatiului de joc sunt aranjate randuri de popice sau sticle de plastic, numarul acestora fiind egal cu numarul participantilor. Se traseaza o linie la mijlocul spatiului de joc si se imparte grupul in doua echipe. Fiecare echipa este situata de-o parte a spatiului de joc neavand voie sa treaca de linia de mijloc. O echipa incepe jocul aruncand o minge de volei, incercand sa doboare cat mai multe popice de pe partea cealalta a terenului. Echipa adversa protejeaza popicele, prinzand mingea cu mainile sau blocand-o cu corpurile lor. Daca mingea iese din teren si doboara o popica insa ricoseaza inapoi in teren actiunea este valabila. Se joaca asa timp de 15 minute cu mingea aruncata de o parte si de alta rapid. Cu un numar mare de participanti pot fi utilizate 2 mingi.

Castigatorii sunt cei care doboara primii popicele echipei adverse.

## G 8. Bazaiala

Jucatorii incep sa numere si sa substituie numarul 7 cat si multiplii acestuia cu sunetul Baz. Daca un jucator greseste el este eliminat si grupul trebuie sa inceapa de la inceput.

## G 9. Prinde, nu prinde

Jucatorii trebuie sa stea in cerc si cu bratele incrucisate. Persoana din centrul cercului va arunca cuiva din cerc o minge. El va spune "Prinde!" sau "Nu prinde!". Daca el spune "Prinde", atunci jucatorul nu trebuie sa prinda mingea si nu poate sa-si miste mainile. Daca cel de la centru spune "Nu prinde", jucatorul trebuie sa prinda mingea.

Daca un jucator greseste ceea ce trebuie sa faca, el iese din joc.

## H. JOCURI DE RELAXARE



## **Jocuri de relaxare**

In jocurile de relaxare, miscarea si rasul realizeaza mecanismul de destindere psihologica si fizica. Jocurile sunt prevazute pentru a elibera energia, umorul, stimuland miscarea in grup.

Jocurile de relaxare sunt utile pentru orice ocazie, dar pot fi practicate si cu un anumit scop: de incalzire, contactare cu participantii, pentru ruperea starii de monotonie sau tensiune, pentru trecerea de la o activitate la alta sau ca punct final al unei activitati comune.

Ele incearca sa elimine aspectul de competitivitate din jocurile in care diversitatea se realizeaza prin integrarea tuturor in "expansiunea" spiritului de echipa. Pentru cea mai mare parte, evaluarea nu e necesara, doar pentru a putea constata efectele sau intensitatea destinderii, pentru a aprecia diferenta si scopul altor tipuri de jocuri.

**OBIECTIVE:** eliberarea de energii, stimularea miscarii in grup, ruperea starii de monotonie, trecerea de la o activitate la alta sau ca punct final al unei activitati comune.

## H 1. „Vrajitorii, piticii si uriasii” („Iepure, zid, sageata” sau „Piatra, forfeces, hartie”)

Numarul de participanti: 2 - 40

Procedura 1: Participantii se separa in 3 grupuri.

Echipele se aduna si decid cine doresc sa fie:

- vrajitorii care intind mainile inainte, misca din degete si striga: „U-u-u!”
- uriasii care ridica mainile de-asupra capului, sar si striga „Ho-ho-ho!”
- piticii care merg cu picioarele semiindoite, tin palmele dupa urechi si zic: „Mic-mic-mic!”

sau

- piatra este pumnul strans
- hartia este palma intinsa
- foarfecel este pumnul strans cu aratatorul si mijlociul intinse

Participantii trebuie sa stie ca vrajitorii sunt mai puternici ca uriasii, uriasii sunt mai puternici ca piticii, iar piticii sunt mai puternici ca vrajitorii.

## **Varianta.**

Hartia inveleste piatra, foarfeca taie hartia, iar piatra strica foarfecele.

Echipele trebuie sa formeze doua randuri, unii cu fata la ceilalti. Fiecare echipa marcheaza o zona de siguranta in care participantii se pot adaposti.

La comanda animatorului jocul incepe si fiecare echipa incepe sa se comporte in functie de rolul sau. Cei ce interpreteaza rolurile personajelor mai puternice, incep sa-i urmareasca pe cei mai slabi pentru a-i prinde pana cand ei reusesc sa ajunga la adapost. Cei prinsi devin membrii ai echipei adverse.

**Procedura 2:** Fara deplasare, daca se joaca in doi sau mai putini participanti. Participantii numara pana la trei, cand fac gestul corespunzator personajului pe care si l-au ales in gand si vad cine pe cine a invins. Si de la capat, si de la capat, si de la capat...

## H 2. Dansul perechilor

**Durata :** 15 minute

**Materiale :** casetofon, muzica

**Desfasurare :** toti participantii se impart in perechi si se lipesc spinare la spinare. Danseaza pe ritmul muzicii. Cand cantecul se opreste, fiecare isi cauta un nou partener. Perechile nu trebuie sa se repete.

## H 3. Dirijorul

**Durata :** 15 minute

**Desfasurare:** Se alege un voluntar din grup care este condus de un alt participant intr-o alta incapere. Grupul ramas in camera stabileste o persoana pe post de dirijor, sarcina acestuia fiind de a imita diverse instrumente muzicale, prin gesturi, restul grupului, trebuind sa il imite. Voluntarul intra in camera si va trebui sa ghiceasca persoana- dirijor.

## H 4. Salata de fructe

**Durata:** 20 minute

**Desfasurare:** Participantii asezati in cerc pe scaune, in afara de un participant, acesta neavand scaun. Fiecare participant va primi un nume de fruct dintr-o serie de fructe prestabilite (mar, para, banana, cirese). La anuntul facut de persoana care sta in picioare “salata de fructe!!!!” toti participantii trebuie sa isi schimbe locul, incercand sa ocupe un loc liber, inclusiv persoana din centru. Se poate anunta si “salata dintr-un fruct sau doua!!!”, in acest caz, numai persoanele care au fructele anuntate trebuind sa schimbe locul. Cine ramane fara scaun este un “looser!!!”

## H 5. „Pizza”

**Obiectivele jocului:** apropierea interpersonală: cunoaștere și relaționare între participanți; introducerea într-o atmosferă relaxantă și distractivă

**Procedura:** Participanții trebuie să se așeze în cerc, să se întorcă toți cu fața într-o singură direcție, stând unul în spatele celuilalt. Grupul are sarcina să gătească o pizza italiană, iar tava în care se pregătește compoziția este spatele fiecăruia dintre participanți. Astfel, ei trebuie să urmeze următorii pași (prin mișcări de atingere și masaj a spatelui celui din față): -se framântă aluatul; -se întinde aluatul; - se toarnă apoi ingredientele: cascavalul, ouăle, se taie salamul; -se introduce tava în cuptor și se așteaptă ca să fie coaptă. Poftă bună!

După ce o tranșă a fost scoasă de la cuptor, se mai pregătește încă una, dar de data aceasta, grupul trebuie să se întoarcă în direcția opusă, astfel cei care au făcut masaj celor din față lor, vor fi acum masați chiar de aceștia.

## H 6. „Floricele de porumb”

**Scop:** a imbunatatii coordonarea miscarilor, spiritul de echipa si a petrece bine timpul.

**Numarul de participanti:** 10 - 20

**Continut:** Suntem niste floricele de porumb care sarim continuu pe o tigaie, cu mainile lipite de corp. Toti sar prin incapere, dar daca sarind se ating de cineva, „se lipesc” sarind mai departe impreuna, de mana. Jocul se termina odata cu formarea unei „aglomerari” imense.

## I. JOCURI DE ATENTIE



## I 1. Fara 3!

**Scop:** socializarea copiilor, dezvoltarea atentiei si a vitezei de reactie

**Categoria de varsta:** 11-18 ani

**Numar de participanti:** peste 10

**Materiale:** nu sunt necesare

**Durata:** 5-10 minute

**Locul de desfasurare:** interior

**Ritmul:** calm

**Continut:** Participantii sunt asezati in cerc. Cate unul numara cu glas tare in sensul acelor de ceasornic. Cand numaratoarea ajunge la persoana care trebuie sa spuna 3 sau multiplu de 3, acea persoana trebuie sa bata o data din palme. Cine greseste, iese din joc.

**Mentiuni:** Jocul se poate complica, astfel: persoana care bate de doua ori din palme intoarce numaratoarea in sens invers acelor de ceasornic.

## I 2. „Ghiceste-ti cadoul !”

**Scop:** dezvoltarea atentiei, perspicacitatii si a atentiei

**Categoria de varsta:** 7-11 ani

**Numar de participanti:** 4-12

**Materiale:** nu sunt necesare

**Durata:** 20-40 de minute

**Locul de desfasurare:** interior/exterior

**Ritmul:** calm

**Continut:** Jucatorii stau in cerc, un jucator sta in centru si trebuie sa-si ghiceasca cadoul. Pe rand ceilalti jucatori mimeaza cadoul pe care i l-au adus. Daca jucatorul din centru nu-si ghiceste cadoul, schimba rolul cu persoana respectiva.

**Mentiuni:** In loc de cadou, poate fi vorba de o invitatie in parc, in excursie, la bunici ...

### I 3. „Broscuta”

**Scop:** dezvoltarea atentiei

**Varsta:** peste 4-6 ani

**Materiale:** o minge

**Descriere:** copii sunt asezati in cerc, in mijloc sta un copil, Broscuta. Ei isi trimit unul altuia mingea, rulandu-o pe sol, astfel incat sa treaca prin mijlocul cercului si sa atinga picioarele broscutei. Aceasta, prin sarituri, trebuie sa se fereasca. Cel care reuseste sa atinga picioarele Broscutei schimba rolul cu ea.

## I 4. Balena

**Scop:** dezvoltarea spiritului de competitie si al atentiei

**Categoria de varsta:** 7- 18 ani

**Numarul de participanti:** minim 10

**Materiale:** nu sunt necesare

**Durata:** 10- 15 minute

**Locul de desfasurare:** exterior, in apa

**Ritm:** alert

**Continut:** copiii sunt impartiti in doua grupe egale, pe doua linii, fata in fata, la 5 m. O echipa reprezinta “pestisorii argintii”, alta “pestisorii aurii”. La mijlocul distantei, se plaseaza un copil, balena, care striga: “Pot trece numai pestisorii aurii/ argintii”. Acestia traverseaza marea, alergand. Balena urmareste sa-i prinda, atinga. Jocul continua alternand trecerea pestisorilor pana sunt prinsi tot mai multi.

## I 5. Racul de mare

**Scop:** dezvoltarea atentiei

**Categoria de varsta:** 4 - 11 ani

**Numarul de participanti:** 15 + 2 animatori

**Materiale:** nu sunt necesare

**Durata:** 10 minute

**Locul de desfasurare:** exterior, in apa

**Ritm:** moderat

**Continut:** Un copil, racul de mare, sta in pozitia asezat, cu bratele incrucisate la piept si apa pana la piept. Va fi inconjurat de restul de participanti care-l ating pe brate, umeri, picioare. El, fara sa se ridice va trebui sa atinga ceilalti copii pe picior.

## I 6. Gaseste vulpea

**Scop:** dezvoltarea atentiei

**Categoria de varsta:** 10-20 participanti de 7-14 ani

**Materiale:** fasii de hartie colorata

**Durata:** 20-30 de minute

**Locul de desfasurare:** exterior **Ritm:** alert

**Continut:** Jucatorului care reprezinta vulpea i se da un avans de 15 minute fata de ceilalti. El merge pe poteci, pe scurtaturi si de-a lungul lizierei padurii. La fiecare 20 de pasi lasa sa cada o fasie de hartie sau o agata de copaci. Daca dispune de 50 de fasii face o mie de pasi. Ultima urma se marcheaza prin trei fasii alaturate. Apoi se ascunde la o distanta de 50 de metri de ultima urma. Dupa 15 minute, vanatorii parasesc tabara pentru a descoperi vulpea. Cel care da de urma vulpii schimba locul cu ea in turul urmator.

**Mentiuni:** In prealabil trebuie desemnati unul sau doi urmaritori care merg in urma celorlalti pentru a strange fasiile de hartie. Astfel padurea ramane curata si se evita dezorientarea jucatorilor in turul urmator.

## I 7. Joc cu mingea in apa

**Scop:** Dezvoltarea atentiei si a indemanarii

**Categoria de varsta:** 7-18 ani

**Numar de participanti:** 10-20

**Materiale:** minge

**Durata:** 30-40 de minute

**Locul de desfasurare:** exterior

**Ritm:** alert

**Continut:** participantii impartiti in doua echipe sunt in apa. Conducatorul arunca mingea in spatiul dintre cele doua formatii. Cea care intra prima in posesia mingii deschide jocul incercand sa-i tinteasca pe adversari cu mingea. Jucatorul atins este exclus din joc. Adversarii se apara prin fente sau scufundandu-se in apa. In acelasi timp, ei incearca sa intercepteze mingea. Cel mai bun prilej de a intra in posesia mingii il constituie momentul in care aceasta pluteste la suprafata apei. Castiga echipa care exclude prima din joc toti adversarii.

## I 8. Zip-zap-boeing

**Scop:** dezvoltarea atentiei, a vitezei de reactie

**Categorie de varsta:** 7-14 ani

**Numar de participanti:** minim 10

**Materiale:** nu sunt necesare

**Durata:** 5-10 minute

**Locul de desfasurare:** interior/exterior

**Ritm:** moderat

**Continut:** Participantii se aseaza in cerc. Ei trebuie sa trimita o raza sugerata prin bataie din palme pe care trebuie sa o transmita de la unul la altul. Daca spui zip cand transmiti raza ai voie sa o dai doar vecinilor, daca spui zap, o transmiti la departare, daca spui boeing respingi raza la cel care ti-a transmis-o. Cel care greseste de cinci ori primeste o pedeapsa stabilita de comun acord cu participatii si conducatorul de joc.

**Mentiuni:** ritmul de transmitere a razei trebuie sa fie alert pentru ca jocul sa fie cat mai vesel.



## I 9. Desenul intrerupt

**Scop:** dezvoltarea spiritului de echipa si a atentiei

**Categorie de varsta:** 7-14 ani

**Numar de participanti:** minim 10

**Materiale:** coli, marker

**Durata:** 20 de minute

**Locul de desfasurare:** interior

**Ritm:** moderat

**Continut:** participatii se impart in mai multe echipe si se aseaza in sir indian. La o distanta de 10-15 m se prind foile pe un perete. Fiecare echipa trebuie sa deseneze pe foaie un desen care sa reprezinte ceva. In ritm de stafeta se transmite markerul de la un participant la altul. Fiecare membru al echipei deseneaza doar un singur semn pe foaie. Echipa nu are voie sa discute pe timpul desfasurarii jocului despre continutul desenului. Castiga echipa care reuseste sa deseneze cel mai sugestiv desen in cel mai scurt timp.

## I 10. Elefant, girafa, palmier

**Scop:** dezvoltarea atentiei

**Categorie de varsta:** 7-11 ani

**Numar de participanti:** minim 12

**Durata:** 10-15 minute

**Locul de desfasurare:** interior/exterior

**Ritm:** moderat

**Continut:** se formeaza un cerc cu o persoana in mijloc care va indica un membru din cerc, care impreuna cu vecinii trebuie sa formeze ceea ce se striga. Elefant: persoana din mijloc va forma un trunchi de elefant, punandu-si bratele in fata sa, incrucisate la incheietura palmelor; persoanele de pe fiecare parte a persoanei respective vor forma urechile, aplecandu-se spre aceasta cu mainile la gura, ca si cum i-ar sopti ceva. Girafa: persoana din mijloc va ridica bratele intinse si cu degetele stranse deasupra capului; vecinii se vor tine de mijlocul celui din mijloc, aplecandu-se. Palmierul: persoana din mijloc va ridica bratele deasupra capului in forma de "y" cu degetele deschise;

vecinii vor face acelasi lucru inclinandu-se in exterior.

**Mentiuni:** jocul trebuie jucat in ritm rapid si se pot inventa si alte animale, obiecte, etc.

## I 11. Vaporul si portul

**Scop:** dezvoltarea atentiei

**Categorie de varsta:** 7 - 18 ani

**Numar de participanti:** peste 10-12

**Materiale:** fulare

**Durata:** 20 de minute

**Locul de desfasurare:** exterior

**Ritm:** moderat

**Continut:** participantii se impart in perechi: unul este vaporul, celalalt portul. Perechile au la dispozitie un minut pentru a stabili un semnal secret sonor, dupa care vapoarele sunt legate la ochi cu fulare. Conducatorul jocului plaseaza porturile pe teren in pozitii fixe. Timp de cateva minute porturile au dreptul sa emita semnalul sonor, fiecare vapor trebuind sa isi gaseasca portul. Castiga primul vapor care a ajuns in port. Rolurile se schimba apoi.

## I 12. Calaul

**Scop:** socializare, dezvoltarea atentiei

**Categoria de varsta:** 14-18 ani

**Numar de participanti:** 10-15

**Materiale:** nu sunt necesare

**Durata:** 20 de minute

**Ritmul:** moderat

**Continut:** Participantii isi spun numele. Un participant este desemnat “calaul” si merge cu mana la frunte spre un alt copil. Acesta trebuie sa se uite fix la un altul care, daca-si da seama sau si aminteste numele, il striga si-l salveaza. Daca nu, cel spre care s-a indreptat calul iese din joc. Daca e salvat, devine calaul.

## J. JOCURI DE EXTERIOR

## J 1. Salveaza-ti prietenul

**Scop:** dezvoltarea spiritului de echipa

**Categorie de varsta:** 7-18 ani

**Numar de participanti:** minim 12

**Materiale:** nu sunt necesare

**Durata:** 5 minute

**Locul de desfasurare:** exterior

**Ritm:** moderat

**Continut:** se formeaza echipe care trebuie sa salveze in mod ipotetic un prieten din mare/dintr-o prapastie. La semnal si intr-un anumit interval de timp scurt membrii echipelor urmeaza sa confectioneze o franghie de salvare din hainele lor, pe care le vor innoda unele de altele. In final franghiile se masoara si castiga echipa care are franghia cea mai lunga.

**Mentiuni:** conducatorul de joc trebuie sa vegheze ca nu cumva participantii sa ramana prea dezbracati

## J 2. Drapelele

**Scop:** dezvoltarea spiritului de echipă, de cooperare

**Categorie de vârstă:** 7-18 ani

**Număr de participanți:** 20-30, în funcție de mărimea terenului

**Materiale:** esarfe, două drapele

**Durată:** 30 de minute

**Locul de desfășurare:** exterior

**Ritm:** alert

**Continut:** Se fac două echipe. Terenul este împărțit în două zone delimitate clar, fiecare echipă își alege o zonă. Sarcina este să reușească să-și recastige drapelul care este așezat în zona celeilalte echipe, la capatul acesteia. Dacă au pătruns pe terenul echipei opuse și sunt prinși de unii dintre adversari, atunci rămân împietriți și nu prind viața decât dacă alt coleg de echipă îi atinge. Castigă echipa care a reușit să-și aducă în propriul teren drapelul. Nu au voie să se îmbracească și să se lovească.



## J 3 Mingea la rege

**Scop:** sa-si dezvolte spiritul de echipa

**Categorie de varsta:** 7-14 ani

**Numar de participanti:** 20 - 30 in functie de marimea terenului

**Materiale:** esarfe, minge

**Durata:** 30 de minute

**Locul de desfasurare:** exterior

**Ritm:** alert

**Continut:** Se fac doua echipe. Terenul este impartit in doua zone delimitate clar, fiecare echipa isi alege o zona. Fiecare echipa isi desemneaza un capitan care va trece pe tusa ingusta a terenului din zona echipei opuse. Mingea trebuie sa fie plasata de la un participant la altul pana la propriul capitan, acesta fiind singurul care poate sa loveasca in adversari, eliminandu-i astfel. Participantii nu au voie sa faca mai mult de doi pasi cu mingea in mana si sa atinga mingea cu picioarele. Capitanul nu are voie sa paraseasca tusa ingusta a terenului.

## J 21. Un sirag original

**Scop:** dezvoltarea spiritului de echipa

**Categorie de varsta:** 7-11 ani

**Numar de participanti:** minim 12

**Materiale:** cutii de agrafe de birou

**Durata:** 5 minute

**Locul de desfasurare:** exterior/interior

**Ritm:** moderat

**Continut:** se fac echipe. Fiecare echipa primeste cate o cutie de agrafe de birou. Intr-un anumit interval de timp, echipele urmeaza sa confectioneze cate un sirag din agrafe legandu-le intr-un lant continuu. Castiga echipa care va avea cel mai lung sirag

**Mentiuni:** se poate face si ca proba de stafeta.

## J 5. Mesajul intrerupt

**Scop:** dezvoltarea simtului tactil, al imaginatiei

**Categorie de varsta:** 11-18 ani

**Numar de participanti:** minim 10

**Materiale:** scaune, un marker

**Durata:** 10 minute

**Locul de desfasurare:** exterior **Ritm:** moderat

**Continut:** se fac doua echipe care se aseaza pe doua siruri paralele de scaune unul in spatele celuilalt ( gen trenulet) si stau cu mana stanga pe umarul celui din fata. La inceputul celor doua siruri se aseaza un scaun pe care este pus un marker. Coordonatorul jocului va sta in spatele celor doua siruri si va apasa pe umarul celor doua persoane de la capatul celor doua siruri. Acest semnal trebuie sa fie transmis pana la persoana din fata, iar prima care va primi semnalul va lua markerul de pe scaun si va trece in spatele sirului, toata echipa avansand cu un scaun. Castiga echipa a carei persoane va fi din nou prima in sir.

**Mentiuni:** In loc de un semnal tactil se poate face un desen, o litera, un cuvânt

**Titlu:** *Vaporul si portul*

**Scop:** dezvoltarea atentiei

**Categorie de varsta:** 7 - 18 ani

**Numar de participanti:** peste 10-12

**Materiale:** fulare

**Durata:** 20 de minute

**Locul de desfasurare:** exterior

**Ritm:** moderat

**Continut:** participantii se impart in perechi: unul este vaporul, celalalt portul. Perechile au la dispozitie un minut pentru a stabili un semnal secret sonor, dupa care vapoarele sunt legate la ochi cu fulare. Conducatorul jocului plaseaza porturile pe teren in pozitii fixe. Timp de cateva minute porturile au dreptul sa emita semnalul sonor, fiecare vapor trebuind sa isi gaseasca portul. Castiga primul vapor care a ajuns in port. Rolurile se schimba apoi.

## J 6. Furatul betelor

O persoana este aleasa a fi Gardianul, care va trebui sa-si pazeasca comoara (oplasa cu fasole, o batista). Ceilalti jucatori vor forma un cerc in jurul Gardianului si vor incerca sa fure comoara acestuia fara a fi prinsi. Daca un jucator este atins de Gardian el va ingheta instantaneu si va ramane asa pana la sfarsitul jocului. Cel care este prins ultimul va deveni noul Gardian in urmatorul

## J 7. Zidul urlator

**Scop:** dezvoltarea spiritului de echipa.

**Categorie de varsta:** 7-18 ani

**Numar de participanti:** 30

**Materiale:** nu sunt necesare

**Durata:** 10 minute

**Locul de desfasurare:** exterior

**Ritm:** moderat-alert

**Continut:** grupul se imparte in trei siruri paralele, asezate la o distanta de un metru intre ele. Primul sir trebuie sa transmita un anumit mesaj celor din al treilea sir. Sirul din mijloc trebuie sa faca tot posibilul ca mesajul sa nu fie receptionat corect, emitand zgomote si realizand miscari. Dupa cca. doua minute jocul se intrerupe si se constata daca mesajul a fost corect receptionat. Sirurile se schimba astfel incat fiecare dintre acestea sa fie pe rand emitatorul, receptorul si elementul perturbator al mesajului.

## J 8. „Tomata”

Scop: dezvoltarea aptitudinilor fizice, a atentiei si a strategiei

Categoria de varsta: 5 - 18 ani

Materiale: o minge

Continut: jucatorii stau in cerc, aplecati, cu picioarele indepartate. Mingea se va transmite de la un jucator la altul la nivelul solului, doar cu mainile. Cel caruia ii trece mingea printre picioare, va juca mai departe cu o mana. La a doua abatere, se va intoarce cu spatele, jucand cu doua maini. La al treilea gol joaca cu spatele si cu o mana si la al patrulea este eliminat.

## K. JOCURI DE INTERIOR



## K 1. „ Paunul”

Materiale: coli albe sau colorate, creioane colorate sau carioci

Timp: 20 - 30 minute

Obiective: Dezvoltarea abilitatilor de indemanare. Dezvoltarea creativitatii.

Procedura: Se incepe jocul printr-o mica discutie despre animale si pasari domestice. Animatorul anunta tema jocului si modul de lucru. Participantii trebuie sa imite miscarile. Fiecare isi alege o coala de hartie. Mana stanga este asezata pe coala avand degetele cat mai desfacute. Degetul mare trebuie sa fie asezat cat mai in josul paginii. Se va desena conturul mainii. Degetul mare va reprezenta capul paunului, palma va fi corpul iar degetele vor reprezenta coada paunului. Se poate completa imaginea desenand picioarele paunului cat si coronita. Desenul va fi colorat dupa placerea fiecaruia. In final se poate realiza o expozitie.

## K 2. Roluri si etichete

**Scop:** identificarea aspectelor negative si pozitive ale rolurilor sociale

**Categorie de varsta:** 14-18 ani

**Numar de participanti:** 15

**Materiale:** post-it, etichete, banda, hartie, sfoara

**Durata:** 20-30 de minute

**Locul de desfasurare:** interior

**Ritm:** moderat

**Continut:** fiecare jucator va primii un rol pe care sa-l poarte pe cap (alcoolic, afacerist, avar, etc.) si nu au voie sa se uite la el. Se va spune jucatorilor ca vor trebui sa construiasca un turn din materialele date. Jucatorii vor trebui sa ii trateze pe ceilalti in functie de etichetele pe care le poarta. Se desemneaza cel putin doi observatori. Jocul va inceta in momentul in care unii jucatori isi dau seama ce este scris pe eticheta lor. Se poarta o discutie pe anumite teme: cum a fost influentata activitatea lor in functie de etichete, au corespondente etichetele in activitatea grupului.

### K 3. Joc de carti

**Scop:** identificarea diferentelor

**Categorie de varsta:** 14-18 ani

**Numar de participanti:** minim 12

**Materiale:** pachete de carti de joc

**Durata:** 20-30 de minute

**Locul de desfasurare:** interior

**Ritm:** calm

**Continut:** participantii se aseaza la mese diferite. Fiecare masa are un coordonator de joc care explica la inceput regula jocului ( ex: la o masa trefla este atuul, la o alta masa inima rosie, etc.) si numai masa respectiva cunoaste regula. Cine castiga o tura trece la urmatoarea masa de joc si are un punct, cine pierde merge in urma cu o masa si are un punct in minus. In timpul jocului nimeni nu are voie sa vorbeasca. La sfarsitul jocului se face punctajul si se desemneaza castigatorul.

**Mentiuni:** la sfarsitul jocului se poarta o discutie despre cum s-au simtit in timpul jocului la fiecare masa si despre diferentele existente.

## K. 2. Jocuri pentru copii 0-3 ani

### *1. Oglinda-oglinjoara- (0-5 luni)*

Copilasi adora sa-si priveasca imaginea in oglinda. Asezati-va in fata oglinzii cu micutul. Schimbati-va mimica fetei insotind strambaturile vesele cu sunete; faceti semn cu mana apoi apucati-i manutele si repetati aceeasi miscare; leganati-va cu bebelusul de la stanga la dreapta, inainte si inapoi.

### *2. Fetze-fetze- (0-5luni)*

Desenati cu creionul negru pe o coala alba de hartie (sau farfurie de carton) o fatza simpla, zambareata. Pe partea cealalta desenati o fatza trista. Tineti desenul "zambaret" la 25-30 cm de ochii bebelusului si dupa ce l-a fixat cu privirea miscati-l de-o parte si de alta, in sus si in jos pentru a vedea daca urmareste desenul. Apoi intoarceti foaia si aratati-i partea "trista" . Observati reactiile.

### 3. *Atingeri* (0-5 luni)

Mangaiati burtica micutului cu o perie delicata, cu o pensula moale sau cu o pana . Sarutati apoi suflati usor peste burtica, maini, talpi, obraji. Atingeti-l cu obiecte ce ofera senzatii contrastante: reci-caldute, matasoase-aspre.

### 4. *Atingerea fruntilor* - (5 - 8 luni)

Asezati copilul in poala, in sezut, cu fatza spre dumneavoastra. Aplecati capul si atingeti-va usor fruntile, razand la fiecare atingere. Cu timpul copilul va anticipa jocul si se va inclina la randul sau inainte ca fruntile sa vi se intalneasca.

### 5. *Aplauze*- Intre 7 si 9 luni

Pruncul invata sa isi apropie cu zgomot palmele. Se va distra grozav incercand sa va imite "aplauzele" ritmice. Puteti sa incalziti ritmul cu un cantece.

## *6. Balonase de sapun*

Pe langa cantecele, aceasta e una din cele mai bune metode de a inveseli un bebelus. Suflati balonasele aproape de copil astfel incat sa le poata atinge; exclamati "poc" cand se sparg; dupa un timp va dori sa le prinda iar apoi sa sufle in ele (un bun antrenament pentru a sufla mai tarziu peste mancarea prea calda). Chiar daca doar va privi cascada de balonase e un bun exercitiu de urmarire cu privirea, util pentru cititul de mai tarziu.

## *7. Instrumente in bucatarie-(6luni-1an)*

Ustensilele de bucatarie: oale cu capac, linguri de lemn, boluri de plastic... sunt tot atatea instrumente ce extind repertoriul de sunete al bebelusului. Loviti capacele intre ele, mai tare, mai incet, stivuiti oalele, amestecati cu lingura...

## 8. *Cucu* - (5luni-1 an)

Acest joc de care nu se va satura si pe care il va juca si mai tarziu il invata pe micut ca obiectele ascunse privirii pot exista si pot fi gasite - o lectie importanta. Iata cateva variante:

- ascundeti-va fatza dupa degetele rasfirate ale mainii. Apoi indepartati mainile.

- ascundeti-va dupa usa, scaun sau canapea si aratati-va fata de dupa ele.

- acoperiti-va fata cu o panza subtire pe care bebelusul sa o poata trage cu usurinta.

- acoperiti-va fata cu o carte, o farfurie, o tesatura. De cate ori va descoperiti, schimbati-va expresia. Miscati obiectul ce va acopera fata in sus, in jos, intr-o parte...

Nu uitati sa exclamati un "cucu" victorios de cate ori va descoperiti, contribuie la inveselire.

Incercati aceste jocuri pentru bebelusi - puteti sa si improvizati , cu o singura precautie: fiti atenti la reactiile copilului si opriti-va cand observati ca i-a ajuns.

## I. JOCURI PENTRU EDUCATIE FIZICA



## I. 1. CERCULETUL VOINICILOR

Copiii stau in cercelete de cate 4, tinandu-se de maini, raspanditi pe tot terenul. Numerele 1 si 2 trag inapoi, de la centrul cercului in afara, iar numerele 3 si 4 trag tot inapoi, insa spre centrul cercului, nepermitandu-le celorlalti sa mareasca cercul.

## I. 2. PRINDE PANTOFUL

Efectivul este impartit in mai multe grupe, formate din cate trei jucatori, asezate la distante egale, in interiorul unui cerc format dintr-o franghie groasa. La semnalul dat, acestia cauta sa traga franghia spre ei si sa prinda pantoful asezat pe sol, in dreptul fiecaruia. Este declarat castigator acela care a luat primul pantoful.

### 1. 3. LUPTA PRIN IMPINGERE

Copiii sunt impartiti in doua echipe, asezate pe doua linii, pe perechi, spate in spate in asezat pe sol. Fiecare indoaie genunchii la piept apoi isi imping adversarul, impingand cu talpile in sol, fara sa se ajute de brate. Acela care isi invinge adversarul castiga un punct pentru echipa sa.

Este castigatoare echipa care la terminarea jocului are cele mai multe puncte.

### 1. 4. SCOATE-TI PRIETENUL DIN CERC

Copiii sunt impartiti in doua echipe si stau asezate astfel: prima echipa ocupa mijlocul unui cerc asezat pe sol, a doua in afara cercului. Acestia cauta, la comanda invatatoarei, sa-i traga afara pe cei din cerc. Intre tractiuni se acorda pauza de odihna. Pe parcurs se schimba locurile intre echipe.

Castiga echipa care reuseste sa traga din cerc un numar mai mare de adversari.

## L. 5. ZIG-ZAGUL DEPLASAT

Copiii sunt impartiti in doua echipe, asezate pe doua linii, fata in fata, tinandu-se de maini in zigzag. La 2-3 m, inapoia fiecarei echipe, se trage cate o linie.

Componentii unei echipe incearca sa-i traga peste linia trasata pe cei din echipa cealalta.

Echipele care reuseste este declarata castigatoare.

## L. 6. TRAGETI, IMPINGETI

Copiii sunt impartiti in doua grupe, asezate fata in fata, apucate cate doi de maini cu bratele incrucisate.

La comanda „trageti” sau „impingeti” , ei executa miscarea corecta.

## L. 7. DE-A LUNA

Copiii stau cate doi, spate in spate: unul il ridica pe celalalt pe spatele lui cu extensie, astfel incat acesta sa ajunga cu fata in sus.

Acela care ridica incepe urmatorul dialog cu cel ridicat:

- Ce-i in sus?
- Luna.
- Dar in jos?
- Chiuu.
- Dar dincoace?
- Hai te-toarce!

Dupa rostirea ultimelor cuvinte, partenerii schimba rolurile intre ei, purtand acelasi dialog.

## L. 8. CURSA PE NUMERE

Efectivul clasei se imparte in 4-6 echipe, egale ca numar, asezate pe siruri paralele, componentii unul in spatele altuia, la distanta de un brat. In fiecare sir se efectueaza numaratoare in adancime, fiecare elev trebuind sa-si tina minte numarul. In fata fiecarui sir se afla o coarda. Invatatorul striga un numar oarecare; cei care poarta numarul strigat ies din rand, prin dreapta, alearga la coarda si parcurg distanta pana la punctul stabilit, sarind peste coarda. Ajungand in fata sirului lasa coarda si cauta sa ajunga in el mai scurt timp la locul din care au plecat. Jucatorul care a ajuns la locul sau aduce un punct echipei din care face parte. Apoi este strigat un alt numar si jocul continua. Pentru a mari concentrarea copiilor, numerele vor fi strigate pe sarite.

Jocul se poate relua de mai multe ori, castigatoare fiind echipa care a totalizat cel mai mare numar de puncte.

## L. 9. ZBOARA, ZBOARA

Copiii sunt dispusi in formatie de semicerc in pozitia ghemuit, cu fata spre profesor; jocul incepe cand profesorul spune: „Zboara, zboara, porumbelul zboara!”...si executa o saritura inalta cu bratele lateral, imitand zborul porumbelului, elevii il imita. In continuare se mai executa cateva asemenea exercitii, imitand zborul altor pasari, dupa care profesorul spune: „Zboara, zboara elefantul zboara!”, atunci elevii vor ramane ghemuiti, intrucat elefantul nu zboara. Cei care nu sunt suficient de atenti, imitand totusi un zbor sunt penalizati cu un punct.

## L. 10. LUPTA COCOSILOR

Cate doi, fata in fata, stand intr-un picior: sarituri variate lovind adversarul cu umarul, urmarindu-se dezechilibrarea acestuia.

## L. 11. VRABIUTELE SALTARETE

Elevii asezati in grupe de cate trei, cu fata la profesor, in jurul lui. Cei din centru se afla cu bratele oblic in jos. Ceilalti stau ghemuiti cu fata in directii opuse si se tin de bratele celui din mijloc. La semnalul profesorului, elevii incep sa sara din ghemuit, cat mai lung posibil, sub forma de cerc. Cand cei doi au facut o tura de cerc, prin sarituri (pana revin la pozitia initiala), se ridica, schimba un alt elev la centru si continua sariturile. Dupa ce s-a schimbat si al treilea elev la centru, jocul se incheie. Castiga echipa care executa mai repede aceste sarituri in cerc de trei ori.

## L. 12. TOTI DEODATA

Jucatorii pe mai multe grupe, in formatie de sir, avand cate un obstacol in fata la 7-8 m distanta; la semnal, grupele cu toti componentii deodata, alearga, ocolesc obstacolul si revin pe vechiul loc. Grupa care se aliniaza mai repede castiga intrecerea.

### L. 13. URMARIREA IN CERC

Elevii asezati in formatie de cerc, la distanta de 7-8 m unul de celalalt, stau cu umarul spre interiorul cercului (trasat cu creta pe sol). La semnal, toti participantii incep sa alerge in cerc cu intentia ca fiecare din ei sa-l ajunga pe cel din fata sa. Dupa 10 secunde de alergare elevii se opresc, cei ajunsi din urma vor fi penalizati cu un punct si jocul continua.

### L. 14. ALB SI NEGRU

Echipele sunt asezate pe doua linii, fata in fata, la distanta de trei m una de cealalta. Conducatorul jocului are in mana un obiect asemanator unui zar de table vopsit in suprafete alb-negru. Acest obiect se rostogoleste pe sol intre cele doua echipe, cand se opreste, suprafata ramasa deasupra (alba sau neagra) indica echipa care trebuie sa alerge pana la o linie de salvare, la cca 15 m in urma lor, in timp ce cealalta echipa incearca sa-i prinda.



Castiga echipa care in finalul jocului prinde mai multi jucatori.

## L. 15 VANATORUL SI IEPURII

Jucatorii se prind de maini si se aseaza pe o linie de plecare. In fata lor, la 3-4 m, se gaseste un alt jucator asezat cu spatele la acestia- vanatorul. El se deplaseaza inainte in diferite moduri: alergare, sarituri, etc., iar cei dinapoi lui sunt obligati sa alerge dupa el la fel, si in acelasi ritm. In momentul in care conducatorul jocului a fluierat, vanatorul se intoarce si incearca sa prinda un iepure. Pentru a nu fi prinsi elevii care se tineau de maini (iepurii), isi dau drumul, se intorc si fug spre linia de la care au plecat, loc unde urmarirea inceteaza. La reluarea jocului, cei prinsi devin vanatori si jocul continua.

## L. 16. VIZUINA LUPULUI

Jucatorii sunt dispusi in cerc. In mijlocul lui, se deseneaza o vizuina cu doua intrari in care sta „lupul”. La intrarile in vizuina se aseaza hrana lupului- 2 mingi. Jucatorii incep sa alerge pe cerc la distanta de 1 m unul de altul. La semnalul profesorului, toti elevii se opresc cu fata spre interior, iar cei doi jucatori care se afla in acel moment in fata intrarilor in vizuina sunt obligati sa intre in cerc si sa ia hrana lupului- mingea., alergand cu ea un tur de cerc pana ajung la locul de unde au plecat. De la atingerea mingii si pana la venirea la loc, lupul are voie sa-i prinda. Cel prins devine lup si jocul se reia.

## L. 17. TUNELUL IN CERC

Elevii, asezandu-se cate doi fata in fata, cu bratele sus, cu palmele lipite, formeaza doua cercuri concentrice.

Un elev alearga in jurul cercurilor, la un moment dat, atinge cu mana pe umar un jucator din cercul exterior, ramanand in locul lui cu bratele sus. In acest moment, cei doi elevi pornesc in alergare, fiecare prin dreapta sa prin tunelul de brate format de colegii din cerc. Cine ajunge mai repede pentru a forma pereche cu jucatorul ramas in locul lor, castiga ramanand pe loc, iar celalalt continua jocul.

**M. JOCURI MATEMATICE**

## **Jocuri didactice matematice.**

### Conceptul de joc matematic

Jocul reprezinta un ansamblu de actiuni si operatii care, paralel cu destindere, buna dispozitie si bucuria, urmareste obiective de pregatire intelectuala, tehnica, morala, fizica etc. a copilului.

Incorporat in activitatea didactica, elementul de joc imprima acesteia un caracter mai viu si mai atragator, aduce varietate si o buna dispozitie functionala, de veselie si bucurie, de divertisment si de destindere, ceea ce previne aparitia monotonei si a plictiselii, a oboselii. Restabilind un echilibru in activitatea scolarii, jocul fortifica energiile intelectuale si fizice ale acestora, generand o motivatie secundara, dar stimulatorie, constituind o prezenta indispensabila in ritmul accentuat al muncii scolare.

Jocul didactic este un tip specific de activitate prin care invatatorul consolideaza, precizeaza si chiar verifica cunostintele elevilor, le imbogateste sfera

lor de cunostinte, pune in valoare si antreneaza capacitatile creatoare ale acestora.

Asadar, atunci cand jocul este utilizat in procesul de invatamant, el dobandeste functii psihopedagogice semnificative, asigurand participarea activa a elevilor la lectii sporind interesul de cunoastere fata de continutul lectiilor.

Se stie ca un exercitiu sau o problema poate deveni joc didactic matematic daca:

- realizeaza un scop si o sarcina didactica din punct de vedere matematic;
- foloseste elemente de joc in vederea realizarii sarcinii propuse;
- foloseste un continut matematic accesibil si atractiv;
- utilizeaza reguli de joc, cunoscute anticipat si respectate de elevi.

## **Organizarea si desfasurarea jocului didactic matematic**

Reusita jocului didactic matematic este conditionata de proiectarea, organizarea si desfasurarea lui metodic, de modul in care invatatorul stie sa asigure o concordanta deplina intre toate elementele ce-l definesc.

Pentru aceasta, invatatorul va avea in vedere urmatoarele cerinte de baza:

- pregatirea jocului didactic;
- organizarea judicioasa a acestuia;
- respectarea momentelor jocului didactic;
- ritmul si strategia conducerii lui;
- stimularea in vederea participarii active la joc;
- asigurarea unei atmosfere prielnice de joc;
- varietatea elementelor de joc.

## Tipuri de jocuri didactice

In functie de scopul si sarcina didactica propusa, jocurile didactice se pot imparti astfel:

**1. Dupa momentul in care se folosesc in cadrul lectiei, ca forma a procesului de invatamant:**

- a) jocuri didactice matematice, ca lectie de sine statatoare, completa;
- b) jocuri didactice matematice folosite ca momente propriu-zise ale lectiei;
- c) jocuri didactice matematice in completarea lectiei, intercalate pe parcurs sau la final.

**2. Dupa continutul capitolelor de insusit in cadrul obiectului de invatamant (matematica) sau in cadrul anilor de studii:**

- a) jocuri didactice matematice pentru aprofundarea insusirii cunostintelor specifice unui capitol sau grup de lectii;
- b) jocuri didactice matematice specifice unei varste si clase.



*Jocuri in legatura cu sirul numerelor naturale si cu sistemul zecimal pozitional al scrierii acestor numere:*

1) „Scrierea numerelor ce se pot forma cu un numar de cifre date”

2) „Ce numere lipsesc?”

3) „Ghicirea cifrei sterse”

- alege un numar format din trei cifre

- calculeaza suma cifrelor lui

- scade suma obtinuta din numarul initial

- sterge o cifra de la ultimul rezultat si comunica-mi pe celelalte doua.

Cifra a treia (cea stearsa) va fi ghicita de invatator.

*Jocuri in legatura cu operatiile numerelor naturale*

1) „Completarea semnelor care lipsesc”

2) „Cine calculeaza mai repede?”

3) „Robotul socoteste”

4) „Ghicirea unui numar la care s-a gandit cineva”:

- gandeste-te la un numar
- inmulteste acest numar cu 15
- aduna la produs pe 45
- imparte rezultatul la 3 si comunica-mi acest numar.

Invatatorul va ghici numarul cu ajutorul formulei  
 $(a \cdot 15 + 45) : 3$

5) „Ajung cu calculele de unde am plecat”

### *Jocuri logico-matematice*

Materialul didactic necesar organizarii jocurilor logico-matematice este o trusa cu figuri geometrice cu 48 de piese care se disting prin patru variabile, fiecare avand o serie de valori distincte, dupa cum urmeaza:

- forma, cu 4 valori: triunghi, patrat, dreptunghi, cerc;
- culoare, cu 3 valori: rosu, galben, albastru;
- marime, cu 2 valori: mare, mic;
- grosime, cu 2 valori: gros, subtire.

Dupa notiunile matematice folosite si operatiile logice efectuate de elevi, se poate face urmatoarea clasificare a jocurilor logico-matematice:

- jocuri pentru construirea multimilor;
- jocuri de aranjare a pieselor in tablou;
- jocuri de diferente;
- jocuri pentru aranjarea pieselor in doua cercuri;
- jocuri de perechi.

Prin folosirea jocurilor didactice in predarea matematicii la clasele mici se realizeaza si importante sarcinii formative ale procesului de invatamant. Astfel, jocurile didactice matematice:

- antreneaza operatiile gandirii: analiza, sinteza, comparatia, clasificarea, ordonarea, abstractizarea, generalizarea, concretizarea;
- dezvolta spiritul de initiativa si independenta in munca, precum si spiritul de echipa;

- dezvolta spiritul imaginativ-creator si de observatie;
- dezvolta atentia, disciplina si spiritul de ordine in desfasurarea unei activitati;
- formeaza deprinderi de lucru corect si rapid;
- asigura insusirea mai rapida, mai temeinica, mai accesibila si mai placuta a unor cunostinte relativ aride pentru aceasta varsta.

*(Inv. Diana Dobra, Scoala cu cls. I-VIII Nr. 2  
„Traian, Craiova)*

## N. JOCURI CU PARASUTA

## **Jocuri cu parasuta.**

Jocurile cu parasuta incurajeaza jocul non-competitiv, in spiritul cooperarii, intarind ideea de a participa activ si de a lucra in echipa. Aceste jocuri sunt extrem de distractive, atat pentru copii, cat si pentru adulti si permit impartasirea experientelor acumulate.

O parasuta reprezinta un foarte bun element de joc in organizarea oricarei activitati pentru tineret. O parasuta e frumoasa in sine si poate induce o stare de calm, poate produce sunete delicate si abia perceptibile sau, dimpotriva, puternice, stridente, in functie de viteza cu care este miscata. In general, parasutele sunt fabricate din nailon foarte usor si in culori vii, fiind prevazute cu manere solide si bine fixate.

## **Specificul jocurilor cu parasuta**

Parasuta este o modalitate foarte la indemana de a implica un numar mare de participanti si, avand in vedere noutatea pe care o aduce, ii poate incuraja sa participe chiar si pe cei care in mod normal ar

alege sa ramana in afara jocului. Un numar de 20 pana la 50 de persoane pot participa direct la joc in jurul unei parasute cu un perimetru de aproximativ 4,5 m. Marea majoritate a jocurilor cu parasuta presupun mai degraba spirit de cooperare decat de competitie, fiind astfel extrem de utile pentru a genera spiritul de echipa si de solidaritate.

### **Motive pentru a include jocuri cu parasuta in programul vostru?**

Unul dintre motive se refera la faptul ca aceste jocuri incurajeaza spiritul de cooperare, jocul non-competitiv, promovand participarea fiecarui jucator in parte si dorinta acestuia de a lucra in echipa. In timp ce majoritatea activitatilor motrice pentru tineri dezvolta cu preponderenta muschii din partea inferioara a corpului, jocurile cu parasuta intaresc in principal muschii de la nivelul umerilor, bratelor si mainilor. Participand la realizarea unei parasute, participantii isi dezvolta

aptitudinile motrice de perceptie, precum si simtul ritmului. De asemenea, in cadrul celor mai multe jocuri cu parasuta, pot fi introduse activitati de dezvoltare a limbajului.

De pe alta parte, parasutele reprezinta un obiect de joaca extrem de distractiv, atat pentru participanti, cat si pentru adultii din preajma, mai ales in timpul verii, pe un spatiu verde de dimensiuni mari. Potentialul acestor jocuri de a incuraja dezvoltarea generala a participantilor face din acest tip de activitate extrem de captivanta o alegere excelenta pentru programe destinate copiilor de varste mici. Parasutele pot fi procurate de la magazine cu profil sportiv, magazine pentru copii si magazine cu articole militare (inconvenientul acestora din urma fiind insa ca parasutele care se gasesc aici sunt in culori mai terne).

Jocul cu parasuta este extrem de educativ. La baza acestuia sta conceptul de a-i implica pe



participanti la o activitate non-competitiva, in care toti depun eforturi pentru atingerea unui scop comun si care, in final, are si un caracter distractiv! In ultimii ani, expertii in domeniu au utilizat acest concept in abordarea unora dintre probleme cu care se confrunta societatea actuala.

Parasutele pot reprezenta un forum de cooperare care sa faciliteze depasirea posibilelor bariere si a etichetarilor atat in cadrul unui grup, cat si la nivel inter-cultural:

- Folosite pentru jocuri de cooperare, parasutele pot contribui la dezvoltarea unei serii de aptitudini sociale.
- Parasutele pot contribui la procesul de formare a unei echipe pregatite pentru realizarea unui proiect.
- Parasutele pot fi folosite, de asemenea, in cadrul unor terapii.
- Parasutele pot fi folosite in cadrul unor exercitii fizice, inclusiv la dans si gimnastica.

- Parasutele pot fi folosite pentru a incuraja cooperarea si interactiunea sociala in copilaria timpurie si in primii ani de scoala.
- Pentru adulti, parasutele pot reprezenta o modalitate de motivare pentru a face miscare si pentru a interactiona.
- Parasutele pot fi un mijloc de a depasi barierele lingvistice si timiditatea.
- Cu ajutorul parasutelor, probleme legate de abuz al copiilor, brutalitate, absenteism, rasism si sexism pot fi abordate intr-o modalitate ce evita confruntarea.
- In cazul activitatilor care presupun liniste si concentrare, prin asezarea participantilor pe o parasuta sau sub ea se poate obtine un mediu propice apropierii in cadrul grupului.
- Parasutele pot reprezenta un fundal atractiv pentru sarbatori in aer liber sau alte manifestari de acest gen.

## **Depozitarea parasutelor**

Parasuta se impacheteaza cel mai bine ridicand-o de centru, cu o mana, si apoi rasucind-o cu cealalta mana, usor, ca atunci cand stoarcem o rufa. Dupa aceea, se ruleaza si se introduce intr-un sac, ca cel folosit, de exemplu, pentru pastrarea sacilor de dormit.

## **Masuri de siguranta**

- Verificarea suprafetei de desfasurare a jocului. Spatiile verzi sunt cele mai indicate, dar trebuie avut grija ca iarba sa fie uscata, pentru a preveni alunecarile participantilor la joc.
- In cazul in care participantii se descalta, suprafata de joc trebuie sa fie neteda, fara aschii.
- Participantii trebuie sa ia distanta intre ei atunci cand se aseaza de jur imprejurul parasutei.
- Participantii trebuie avertizati asupra pericolului de se lovi unul de altul, in timpul

deplasariilor si de aceea o atentie sporita trebuie acordata evitarii ciocnirilor.

- Coordonatorul grupului trebuie sa se asigure ca grupul de participanti poate sustine greutatea oricaruia dintre ei, prevenind pericolul de accidente provocate de cadere.
- Conducatorul grupului trebuie sa aiba in permanenta controlul asupra acestuia si sa se asigure ca modificarile propuse in cursul jocului de tinerii participanti nu pericliteaza desfasurarea acestuia.
- Prezenta unui coordonator secund care sa ii urmareasca pe participanti si sa ajute la desfasurarea jocului este, de asemenea, foarte utila.

**Avertisment:** Materialul din care se confectioneaza parasutele este usor inflamabil. De aceea, parasutele trebuie manevrate cu grija si tinute la distanta de gratare, foc deschis, tigari aprinse.

## Inceperea jocului

Scoateti parasuta din sac si spuneti-le participantilor sa o apuce de margini cu amandoua mainile. In momentul in care toti participantii au apucat marginile parasutei, se va avea grija ca acestia sa fie asezati in mod uniform in jurul parasutei. Este indicat sa tineti parasuta cu fata interioara in sus. Participantii trebuie sa tina parasuta strans si nemiscata la nivelul taliei. Apoi acestia trebuie sa ridice simultan marginile parasutei, lasand-o apoi sa cada liber. Nu trageți parasuta brusc in jos, ci lasati-o sa cada liber. Miscarea trebuie realizata simultan la semnalul coordonatorului de joc. La cea de-a treia ridicare, incercati sa ridicati parasuta cat mai sus posibil. In continuare, se poate face inca un pas inspre mijloc, tinand in continuare parasuta de margini pentru a crea o forma ca de ciuperca. In timp ce parasuta cade, participantii se retrag la locurile de plecare. Repetati acest exercitiu de coordonare

pana cand toti participantii stapanesc bine miscarea.

*In cartea lui Mildred Masher „Let's play together” puteti gasi jocuri si idei interesante.*

Avertisment: Veti observa ca unele jocuri presupun ca unul sau mai multi participanti sa stea pe parasuta. Daca parasuta este suficient de rezistenta (ceea ce este valabil pentru majoritatea parasutelor, desi cele fabricate ca instrumente de joaca pot sa nu fie foarte rezistente) nu exista pericolul ruperii sale. Totusi aceste jocuri pot prezenta un grad ridicat de pericol atunci cand sunt practicate in conditii improprii. O situatie extrem de periculoasa este cea in care parasuta este folosita ca trambulina, fiind tinuta de o margine in timp ce „victima” este leganata in mijloc. In aceste situatii, jucatorul „victima” nu stie exact la ce distanta se afla solul si astfel se poate intampla sa se loveasca la coloana vertebrala sau la cap. Trebuie, de asemenea,

evitate jocurile care presupun deplasarea pe o parasuta stransa datorita posibilelor accidentari la nivelul gleznelor, chiar daca distanta pana la sol nu este decat de 10 cm sau chiar mai putin.

Inainte de inceperea oricarui joc, ar fi de dorit sa le explicati participantilor care sunt caracteristicile unei parasute precum si care vor fi miscarile care urmeza sa fie folosite pe parcursul jocurilor.

## Miscarile de baza

### N° 1. Ciuperca

Ciuperca este practic un punct de plecare pentru multe jocuri cu parasuta. Explicati-le participantilor ca trebuie sa desfasoare parasuta, tinand-o de margini, asezati intr-un cerc la distante aproximativ egale unul de celalalt. Trageti de parasuta pana sta intinsa, apoi coborati-o la nivelul genunchiului. La auzirea semnalului (de ex. „*ciuperca!*”) toata lumea trebuie sa traga de parasuta, fara sa o lase in jos. In urma acestei miscari, parasuta se va umple cu aer si se va ridica precum o ciuperca gigantica sau un iglu. Pentru a o ridica cat mai sus posibil, toata lumea trebuie sa se deplaseze catre centru in timp ce parasuta se ridica. Repetarea acestui exercitiu este utila pentru ca membrii grupului sa invete sa lucreze impreuna eficient si sa reuseasca sa ridice parasuta cat mai sus posibil. Miscarea nu are sanse de reusita daca nu exista cooperare.



Variatiuni pe tema ciupercii:

In momentul in care exercitiul ciupercii a fost bine insusit se pot face diverse experimente distractive.

Descoperiti ce se intampla daca:

- toata lumea face ciuperca dupa care fuge catre centru in timp ce tine de parasuta;
- se poate alege un spatiu in aer liber, atunci cand bate vantul, urmand ca jucatorii sa faca ciuperca si apoi sa-i dea drumul;
- toata lumea ii da drumul exact in acelasi timp. Daca nu e vant, parasuta isi va mentine forma de ciuperca si se va ridica in aer. Daca va aflati inaintea este posibil ca parasuta sa se ridice pana la tavan. Pentru ca miscarea sa fie reusita cel mai bine este ca cineva sa dea semnalul, de genul „unu, doi, trei si!”, imediat dupa startul pentru „ciuperca”. Va fi nevoie insa de cateva repetari si de concentrare pentru ca toti participantii sa ii dea drumul parasutei exact in acelasi moment.

Cei neinitiati in jocurile cu parasuta vor fi extrem de incantati de efectul care se obtine si probabil ca vor fi impresionati multa vreme de acesta, inainte de a putea trece la un alt joc. Efectul este si mai surprinzator atunci cand soarele se reflecta prin parasuta.

Umflati inseamna sa ridicati deasupra capului.

*Dezumflati inseamna sa lasati parasuta sa cada.*

Mentineti inseamna sa tineti parasuta in aer, deasupra muschilor deltoizi, miscand-o inainte si inapoi.

La semnalul conducatorului de joc, directia poate fi schimbata pentru a forma o cupola. Aceasta presupune coborarea parasutei la nivelul solului, in timp ce copiii se strang toti sub ea, formand in felul acesta o cupola.

## N° 2. Pestera

Parasuta se prinde de margine, pe dedesubt, si se umfla. Participantii fac cativa pasi inspre centru in timp ce parasuta se ridica. Se da drumul la cate o mana. Se trage de parasuta in jos pe deasupra capului si apoi inapoi cu cealalta mana. Se pune cate un genunchi jos in timp ce se tine de marginea parasutei la sol. Participantii raman in interiorul parasutei pana cand aceasta incepe sa se dezumfle. Apoi se ridica parasuta, in timp ce participantii ies de sub ea aplecandu-se usor.

## N° 3. Sub acoperire

Tineti parasuta de margini si umflati-o. Sustinand parasuta, deplasati-va catre centrul acesteia pe dedesubt si pe urma inapoi in pozitia de plecare. Sau adunati-va la mijloc, dupa care dati drumul parasutei astfel incat sa se dezumfle usor deasupra participantilor.

## N° 4. Distractie sub parasuta

Prindeti parasuta pe deasupra si umflati-o. Sub parasuta au fost asezate pungi, coarde pentru sarituri, mingi etc. Participantii primesc numere. Atunci cand conducatorul de joc striga un numar cei care au numarul respectiv alearga sub parasuta si se joaca pana cand parasuta se dezumfla.

## N° 5. Farfuria zburatoare

Prindeti parasuta pe deasupra si umflati-o. Faceti un pas inainte in momentul in care parasuta este umflata. Cand se da comanda „dati drumul!”, toti participantii dau drumul parasutei. Parasuta ar trebui sa ramana suspendata in aer pentru cateva momente inainte de a ateriza pe sol ca o farfurie zburatoare.

## N° 6. Ridicarea parasutei

Participantii trebuie sa ridice parasuta cat mai sus deasupra capului si apoi sa o lase in jos. Discutati despre sunetul si adierea pe care le creeaza acesta miscare. Ridicati apoi parasuta cu o miscare mai rapida si observati efectele diferite care se obtin astfel.

## N° 7. Parasuta muzicala

Cantati un cantece care contine indicatii de miscare in timp ce va jucati cu parasuta cu respectarea indicatiilor din cantece.

## **Jocuri cu parasuta si cu mingi**

Majoritatea jocurilor prezentate mai jos pot fi jucate cu mingi de diferite tipuri: de tenis, de fotbal, mingi de plaja, mingi uriase. Marimea mingiilor folosite va influenta modul de desfasurare a jocului, asa ca nu va ramane decat sa experimentati diferite variante.

### N° 8. Mingea

Puneti o minge de fotbal mai usoara pe suprafata parasutei si miscati-o. Ce se intampla daca scuturati parasuta? Puteti sa trimiteti mingea peste capetele participantilor? Daca faceti valuri cu parasuta puteti sa coordonati miscarea astfel incat mingea sa se roteasca in cerc? Folosind o minge mai mica (de tenis), puteti sa incercati treceti mingea in gaura din mijloc sau puteti sa faceti astfel ca mingea sa nu cada. Aceste miscari solicita o coordonare foarte exacta, dar, in reprize scurte, pot fi distractive.

## N° 9. Mingea in parasuta

Participantii sunt asezati in mod uniform in jurul parasutei si tin strans de marginile acesteia. Formati doua echipe (pe culori, pe numere, etc) si asezati alternativ cate un membru al fiecarei echipe. Una dintre echipe va fi in atac, iar cealalta in aparare. Apucati de parasuta, tineti strans si apoi ridicati. Asezati o minge - ideal ar fi o minge de burete, mai ales in cazul participantilor de varsta mica - si dati startul cu un fluier. Scopul echipei care ataca este sa introduca mingea in gaura din mijloc. Cei care sunt in aparare vor trebui sa impiedice acest lucru. Pentru acesta, participantii vor trebui sa miste in sus si in jos marginile parasutei (este nevoie de coordonare si multa cooperare). Tineti scorul si fixati o limita de timp. La expirarea timpului, echipa care a fost in atac trece in aparare si viceversa, astfel incat fiecare echipa sa fie cu randul in atac sau in aparare.

Mingea in parasuta 2: Pentru acest joc este nevoie de o minge de burete sau o minge de fotbal usoara. Participantii stau in picioare de jur imprejurul parasutei, incercand sa creeze un val in parasuta astfel incat mingea sa se roteasca pe marginea parasutei. Este necesar un grad ridicat de cooperare si concentrare.

Mingea in parasuta 3: Este nevoie de cateva mingi de burete, preferabil de mai multe culori, sau 2 - 3 mingi de fotbal. Impartiti participantii pe echipe astfel incat fiecare echipa sa aiba un numar egal de mingi (cate una sau mai multe). Scopul este ca fiecare echipa sa incerce sa-si trimita mingile in afara parasutei, prin partea echipei/echipelor adverse. In acelasi timp, echipele trebuie sa incerce sa impiedice mingile adversarilor sa iasa in afara parasutei. Se va declansa un haos total. N-ar strica sa desemnati si cativa copii de mingi.



## N° 10. Rotiti mingea

Participantii tin strans marginile parasutei. Se va folosi o minge mare pe care va trebui sa incercati sa o rostogoliti pe marginea parasutei. Pentru aceasta, cineva va da drumul mingii in rostogolire. In momentul in care mingea ajunge in dreptul urmatorului participant acesta va trebui sa lase parasuta in jos, dupa care sa o ridice la loc in momentul in care mingea a trecut mai departe. Daca sincronizarea este buna se va crea un val pe marginea parasutei care va face ca mingea sa se roteasca in cerc intr-o miscare lina si constanta. Fara cooperare si concentrare nu se va ajunge la nici un rezultat. Dar, daca se reuseste sa se obtina acea miscare lina si constanta, satisfactia va fi maxima. Dupa ce ati reusit sa realizati miscarea sincronizata, puteti incerca sa mariti viteza sau sa schimbati directia.

## N° 11. In jurul prizei

Va trebuie o parasuta care are gaura in mijloc. Puneti 3 sau 4 mingi de dimensiune mica (mingi de tenis) pe suprafata parasutei si plimbati-le pe toata suprafata fara sa le scapati in gaura.

## N° 12. Fotbal

Jocul se realizeaza cel mai bine cu o parasuta care are trasata jumatatea sau are marcate segmente (astfel incat sa aveti 2, 4 sau 6 segmente). Participantii stau in picioare in jurul parasutei, tinand-o cu ambele maini la nivelul taliei. Ondulati parasuta in sus si in jos. Puneti o minge de fotbal pe suprafata parasutei. Parasuta trebuie tinuta cat mai intinsa, iar mingea lovita pe sub parasuta. Golurile se marcheaza atunci cand mingea iese in afara parasutei.

## Jocuri diverse

## 1. La o parte!

**Descrierea jocului:** Toata lumea sta intr-un cerc pe scaune. Liderul se plimba in jurul camerei, si arata fiecarei persoane o carte de joc diferita, schimband cartea de la suprafata pachetului, astfel incat fiecare participant sa primeasca o carte la intamplare. Fiecare trebuie sa-si tina minte culoarea cartii sale(ex.: romb, trefla, inima neagra sau inima rosie). Liderul amesteca apoi cartile si incepe sa intoarca deasupra pachetului cate o carte. De fiecare data cand intoarce o carte, spune ce culoarea are. Cand culoarea ta e strigata trebuie sa te muti cu scaunul la dreapta. Daca cineva sta deja acolo, (la inceput, desigur, toate scaunele sunt ocupate) vei sta in bratele altcuiva. Daca cartea ta e strigata in timpul in care cineva sta in bratele tale, nu te poti muta. Prima persoana care inconjoara cercul pana la locul de unde a plecat, castiga.

**Variatie:** In loc sa folosim carti, liderul striga diferite declaratii (similar cu Train Wreck). Daca

declaratia este adevarata pentru tine, te muti cu un scaun mai departe.

## 2. Jocul de-a pisica

**Numarul participantilor:** de la 8-20.

**Varsta:** incepand de la 4 ani, pana la 6-8 ani.

**Scopul jocului:** control asupra corpului, orientarea in spatiu si timp, joc de opozitie.

**Desfasurare:**

**OBIECTIVUL JOCULUI:** Soriceii nu trebuie sa fie atinsi de pisica. Soricelul care va fi atins, va deveni pisica la randul sau.

**PISICA SI SOARECELE:** Un jucator este ales la intamplare sau prin numaratoare pentru a fi pisica.

**DOUA PISICI:** Acelasi joc, numai ca doi soricei sunt urmariti de doua pisici care se tin si ele de mana

**In calea pisicii:** Daca un alt jucator trece printre un soarece si pisica in timpul urmaririi, pisica trebuie sa-l alerge pe cel care i-a taiat calea.

**Pisica ranita:** Dupa ce pisica atinge un jucator, care va deveni la randul sau pisica, acesta din urma va alerge tinand mana pe locul unde a fost atins.

Varianta: Pisica prizoniera (inchisa intr-o „cusca” de fier, piatra, lemn).

**Pisica politista:** (de-a fata ascunselea). Pisica sta intr-o parte, cu ochii inchisi si numara pana la 20 (50, in functie de suprafata terenului). La auzirea semnalului „Gata!”, incepe sa-i caute pe ceilalti. Daca gaseste pe cineva in ascunzatoarea ei, acea persoana devine pisica, dar ceilalti pot incerca sa atinga cusca, dar fara a fi prinsi de pisica.

**Umbra pisicii:** Se joaca atunci cand este soare. Daca pisica a calcat pe umbra unui jucator, acela va deveni pisica la randul sau.

**LOCUL DE DESFASURARE:** O zona unde s-au stabilit limitele.

**VARIANTE:**

**Testoasele:** Pentru copiii incepand de la 4 ani. Pisica urmareste soriceii. Cand un soricel va fi atins, se aseaza cu bratele si genunchii ca o testoasa rasturnata. Astfel, nu poate fi atins.

**Branza:** Jucatorii formeaza un cerc: branza. Soricelul alearga, fiind urmarit de pisica, aceasta trebuind sa-l urmareasca pe exact acelasi traseu.

Nu poate taia branza , adica sa traverseze cercul, daca n-a facut-o soricelul.

*Observatii:*

- Daca pisicii ii ia prea mult timp pentru a prinde soricelul, rolurile pot fi schimbate.
- Jucatorii trebuie schimbati des, , altfel nu vor avea nici un interes pentru joc.
- In aproape toate jocurile, participantul isi alege adversarul.



### 3. Pisica si soriceii/Labirintul

**Numarul participantilor:** Intre 16-30 jucatori.

**Varsta:** Incepand de la 6 ani la 8 ani.

**Obiectivul:** Orientarea in spatiu, control asupra corpului, joc cu adversari.

**Desfasurare:**

**OBIECTIVUL JOCULUI:** Pisica trebuie sa prinda soricelul. Acesta alearga, fiind urmarit de pisica exact pe traseul parcurs de el.

**OBSERVATII:** Posibilitatea de schimbare a rolurilor. Schimbarea frecventa a jucatorilor.

**Variante:**

**STRAZI SI BULEVARDE:** Aceleasi dispozitii, dar intinzand bratele, jucatorii descriu strazile, asezati in patrat, delimiteaza bulevardele. Pisica urmareste soricelul. Cand moderatorul anunta „Bulevarde”, pisica trebuie sa-si modifice traseul si sa porneasca pe bulevarde.

**OBSERVATII:** Acest joc este de orientare. Dupa un timp, mainile se pot sprijini pe solduri, cu coatele indoite, pentru a evita oboseala.

## 4. Capcana

**Numar participanti:** 16-30 (numar par).

**Varsta:** 4-8 ani.

**Obiectivul jocului:** Orientarea in spatiu, stapanirea corpului, joc de opozitie.

**Desfasurare:** Scopul jocului: atragerea soricelului de catre pisica. Jucatorii isi intind bratele 2 cate doi si se raspandesc pe terenul de joc.

Mainile lor libere sunt puse pe sold. Soricelul alearga printre cupluri. Pisica ii urmareste, urmand aceeasi cale. Soricelul se agata cand i se pare mai potrivit de bratul liber al unuia dintre jucatori. Jucatorul care devine acum in plus, preia rolul de soricel.

Daca pisica prinde soricelul, rolurile se inverseaza, sau alti jucatori iau locul

O dispunere in cerc ar fi foarte interesanta:

- pentru cei mici care au dificultati sa urmareasca drumul parcurs de soricel
- pentru cei mari 7-8 ani care vor putea inventa tactici diferite.

**VARIANTE:** Joc individual: pentru toti jucatorii jucatorii sunt imprastiati pe aria de joc, fara a fi in cupluri. Cand soricelul se agata de bratul unuia, acesta din urma devine soricel.

### **Obiective**

Facilitarea procesului de formare a grupului.

Explorarea perspectivelor ( a modurilor de percepere) individuale si de grup.

Asigurarea unui context pentru cooperare care nu este dependent doar de comunicarea orala.

Deschiderea unor modalitati, cai creative de explorare a temelor cursului.

Familiarizarea participantilor cu diferite activitati practice care pot fi folosite cu o varietate de grupuri.

## 5. Impinsul unul in altul (10 minute)

Participantii se aranjeaza in perechi, fata in fata, si se tin reciproc de umeri. Intre ei, pe podea, este trasata o linie reala sau imaginara. Participantii incep sa se impinga cu toata puterea.

Cand o persoana simte ca adversarul este mai slab, reduce din forta pentru a nu castiga. Daca cealalta persoana impinge mai tare, prima va proceda la fel astfel incat ambii parteneri sa isi foloseasca intreaga putere pentru a creea, construi tensiunea dar mentinand in acelasi timp echilibrul.

Acest exercitiu poate fi incercat spate in spate ( sprijinindu-va unul pe celalalt ) sau imbratisand picioarele cu bratele si inclinandu-va pe spate. Aceasta din urma pozitie poate fi transformata intr-un leagan.

## 6. Hipnoza (10 minute)

Partenerii stau fata in fata. A tine mana in fata lui B. In timp ce A isi misca incet mana, B isi mentine fata in acelasi plan cu palma lui A. Varfurile degetelor sunt tinute in dreptul fruntii iar podul palmei la barbie. Este important sa nu tineti mana prea aproape. Scopul este acela de a va pune partenerul in pozitii neobisnuite fara a-l obliga sa execute lucruri pe care nu le poate face. Testati-i limitele.

Acest exercitiu poate fi dezvoltat daca legati perechile intre ele (prin hipnoza) astfel incat diferite grupuri sa fie codependente de miscarea celorlalte.

Impartasiti-va gandurile partenerilor apoi altei perechi (cate patru) (5 minute)

## ***Nota importanta pentru toate jocurile “oarbe”***

Conduceti cu pieptul nu cu capul, nu tineti bratele in fata, aveti grija ca in camera sa nu se afle obstacole ascutite, care ies in relief iar daca este nevoie folositi niste indrumatori care sa indeparteze persoanele care se indreapta spre un “pericol”

### **7. Statul/mersul cu ochii inchisi (5 minute)**

Gasiti-va un loc in camera. Stati cu ochii inchisi, cu bratele pe langa corp sau incrucisate la piept. Gasiti-va centrul de greutate. Jucati-va cu centrul de greutate inclinandu-va dintr-o parte in alta si din spate in fata apoi reveniti la pozitia initiala. Dupa aceea participantii se vor plimba prin camera, cat de incet doresc. Daca o persoana intra in contact cu alta se vor opri si, fara sa-si vorbeasca sau sa deschida ochii, isi vor negocia drumul unul pe langa altul.

## 8. Magnetii orbi (10 minute)

Magnetii se resping si se atrag. Toti participantii se plimba prin camera cu ochii inchisi fara sa vorbeasca. La inceput toata lumea se retrage astfel incat sa nu se atinga. Cand cineva simte ca o persoana se apropie, si isi sesizeaza reciproc prezenta, se indeparteaza. Mai tarziu magnetii se vor atrage. Daca se ating trebuie sa ramana in aceasta pozitie si sa continue sa se miste. Inversati acest proces de cateva ori . La sfarsit, participantii sunt lasati asa cum s-au grupat in timpul exercitiului si deschid ochii.

Langa cine ati ajuns ? De ce?

Discutati in grupuri de cate patru. (5 minute)

## 9. Masini oarbe (15 minute)

Unul dintre parteneri este masina, celalalt este soferul. Masina este oarba. Soferul comunica cu masina prin batai usoare cu palma. O bataie pe cap inseamna ca masina trebuie sa mearga inainte. O bataie pe umarul stang inseamana ca trebuie sa intoarca la stanga iar una pe umarul drept reprezinta semnalul pentru a intoarce la dreapta. O bataie pe spate inseamana ca trebuie sa mearga inapoi. Masina trebuie sa intoarca in acel loc si nu intr-o curba. Masina controleaza viteza. Scopul este acela de a se deplasa in trafic fara sa se ciocni.

Discutati cu partenerul (5 minute)



## 10. Completati imaginea (20 minute)

Jokerul vine in mijlocul cercului si ia o anumita pozitie dar nu spune ce reprezinta aceasta. Ea cere grupului sa interpreteze ceea ce vede. Apoi explica ce a insemnat acea pozitie pentru ea. Daca o imagine este explicata inainte de a fi aratata atunci se limiteaza perspectivele si posibilitatile de interpretare.

Mai departe, o persoana intra in cerc si realizeaza o imagine “ inghetata”, o a doua persoana vine si completeaza povestea pe care a vazut-o in imaginea primei persoane. Prima persoana este inlocuita de o a treia care schimba imaginea pentru a se potrivi cu povestea pe care a vazut-o in pozitia celei de a doua persoane.

Nu discutati despre aceste lucruri la inceput. Doar priviti-le si intrati in joc. Acest exercitiu poate fi dezvoltat prin adaugarea uneia sau mai multor persoane sau poate fi conceput in jurul unei teme.

## 11. Sculptarea in perechi (20 minute)

Fiecare participant sta fata in fata cu partenerul sau. A este sculptorul, B este un lut inteligent. Ea manevreaza corpul partenerului pentru a crea imaginea pe care o doreste. Ceea ce se intelege prin lut inteligent este aceea ca B incearca sa perceapa si sa inteleaga ceea ce trebuie sa reprezinte. Dupa ce atat A cat si B au repetat de cateva ori pe tema « cetatenilor », sculptorii isi reunesc sculpturile pentru a crea o sculptura mai mare.

Priviti-o. Spune ea o poveste?

Discutati imaginile in doua cercuri (5 minute)

## 12. Atomii 5/4 (5 minute)

Toti se plimba prin camera, incercand sa pastreze o distanta egala ei . Jokerul spune un numar si , fara a se opri, participantii formeaza grupuri cu acel numar de persoane. Se repeta de cateva ori terminand cu numarul cinci (sau alt numar care sa creeze grupuri in jur de sase persoane).

### 13. Poezii colective (55 minute)

Fiecare grup scrie un cuvânt inspirat de ideea de Europa pe o foaie de hartie. Apoi grupul da mai departe foaia celor din dreapta. În cadrul fiecărui grup, fiecare persoană va scrie pe o foaie separată o propoziție sau o sintagma inspirate de această temă, fără a se consulta cu ceilalți. După aceea, grupul da mai departe toate aceste foi grupului din dreapta. Fiecare grup trebuie să compună o poezie folosind tema ca titlu și aranjând propozițiile într-o ordine care să aibă un sens pentru membrii săi.

După ce toți sunt mulțumiți cu ordinea aleasă, urmează să decidă asupra modului în care vor prezenta poezia. Vor decide dacă o persoană va recita un vers, dacă toți vor spune întreaga poezie, etc. Se vor hotărî apoi și la o imagine realizată prin intermediul grupului care să reprezinte poezia și vor adăuga o mișcare a unui grup/ a unei persoane la fiecare rând al poeziei. La sfârșit, ar trebui să

obtina o secventa de miscari asociate cu citirea poeziei lor. Apoi, fiecare grup o va interpreta in fata celorlalti.

## 14. Antonio si Ali

Oamenii trebuie sa stea in cerc. Unii dintre ei sunt observatori. Ei trebuie sa stea in afara cercului si sa scrie povestea. .

Membrii grupului vor compune impreuna o poveste. Au nevoie de o minge. Spuneti: "Aceasta este povestea lui Antonio, un tanar din Madrid" si pasati mingea la un membru al grupului si puneti-l sa continue cu urmatoarele cateva propozitii si apoi sa paseze mingea la altcineva. Continuati in acest mod pentru ca povestea sa fie scrisa in mod cooperativ.

Dupa 10 sau 12 rotatii cereti mingea si spuneti: "Antonio il cunoaste pe Ali, un baiat marocan, care are si el o poveste" si pasati mingea inapoi in cerc pentru a se incepe povestea lui Ali.

## 15. „Mumia”

Marimea grupului: 12 - 16 participanti

Materiale: un sul de hartie igienica pentru fiecare

Obiectiv: Crearea unei atmosfere de destindere.

Stimularea coeziunii si cooperarii pe echipe, apoi reunirea grupului printr-o competitie intre echipe.

Procedura: Se formeaza echipe de cate doi. Din fiecare echipa se alege o mumie si un infasurator de mumie. Se stabileste traseul pe care trebuie sa-l parcurga mumia. La semnalul de incepere, jocul se desfasoara astfel:

- infasuratorii incep sa bandajeze mumiile, cu exceptia capului, intr-un timp cat mai scurt.
- mumiile vor parcurge un traseu de viteza fara sa-si rupa bandajul.
- ultima parte a jocului o reprezinta desfasurarea mumiilor.

Echipele se puncteaza in functie de: durata infasurarii mumiei, durata parcurgerii traseului, durata desfasurarii mumiei, aspectul sulului de hartie refacut.

## Bibliografie

-Aggr, Jocuri, 1991

-Brigitte Bellac, Le Livre des jeux d'extérieur-  
Editura Fleurus - ABC Fleurus, 2003

-Dominique Megrier, 100 Jeux de theatre a l'ecole  
maternelle

-Fundatia Life, Pachetul educational al  
animatorului de tineret.

-Ionel Musu, Aurel Tallan, "Terapia educationala",  
Editura Pro Humanitas, Bucuresti, 1994.

-Iosif Moldovanu, Coordonator, Cartea Mare a  
Jocurilor, Chisinau

-Huizinga, J., Homo ludens incercare de  
determinare a elementului ludic al culturii, Editura  
Humanitas, Bucuresti, 2003

-Jean Chateau, Copilul si jocul

-Silvia Dima si colaboratorii. Jocuri si exercitii pt. Dezv. Fizica a prescolarilor, Editura didactica si pedagogica, 1974

-Steve si Ruth Bennett, Inchide televizorul! 356 jocuri pentru copii si parinti in locul privitului la televizor, Editura Hiparion & Alexandra, 1998

-Rafaila, E., Educarea creativitatii la varsta prescolara Editura Aramis, Bucuresti 2002

-Toma Badiu, Exercitii si jocuri de miscare, Editura Alma, Galati, 1995

-Vinella, B, Giochi in casa e all-aperto, De Vecchi Editore, Milano 2000

## PREZENTARE Asociatia CREATIV

**Asociatia CREATIV - Centrul de Resurse pentru Educatie Animatie Training Initiativa si Voluntariat** este o organizatie non guvernamentala infiintata in anul 2005 de profesionisti cu experienta in educatia alternativa care si-au propus ca misiune: “TransFormam lumea prin joc”.

*Omul incepe cu jocul. Inainte de joc nu au existat decat activitati practice sau functionale, nu a fost nici o activitate gratuita sau teoretica. In joc contemplam, proiectam, construim. Sursa poate sa para foarte putin abundenta, foarte saraca la origine, totusi tocmai prin joc rasare de peste tot umanitatea si prin joc umanitatea se dezvolta.*

*Jocul reprezinta astfel, pentru noi, principalul instrument de formare, educare, comunicare, relationare si integrare. Echipa CREATIV sustine programele:*



## **CREATIV pentru COPIL SI FAMILIE**

Ghidarea parintilor catre o comunicare armonioasa si relatii sanatoase cu copilul.

Este un program pentru responsabilizare si educare parentala in cadrul caruia parintii beneficiaza de consiliere psihologica individuala sau pentru cuplul parinte-copil, informare si orientare socio-profesionala.

## **CREATIV EDUCATIV**

Programul J.O.C.-Jocuri pentru Orientarea Copiilor. Antrenarea copiilor intr-un proces educational activ, complementar sistemului educational oferit de scoala si familie.

### **1. Proiectul Craite - Stimulare pentru viata.**

Activitati de stimulare senzoriala si dezvoltare armonioasa din punct de vedere psiho-motor pentru copiii de 0-3 ani din spitale.

**2. Proiectul Ludoteca.** Crearea unui spatiu de explorare si cunoastere prin intermediul jocului destinat in special copiilor dar si adultilor aflati in preajma lor; dupa ce am deschis 4 ludoteci,

pentru anul 2007 ne dorim sa punem bazele unei retele de ludoteci scolare in Bucuresti.

**3. Tabere de creatie pentru copii.** Organizarea de tabere pentru grupuri de copii - in special cei care provin din familii in dificultate - cu varsta intre 9-12 ani.

### **CREATIV InFORMAT**

Centrul de FORMARE pentru invatare, aprofundare si specializare in arta jocului educativ.

Echipa de formatori CREATIV sustine:

- 1. cursuri de baza in animatia socio-educativa,*
- 2. cursuri de specializare in animatie socio-educativa <sup>1</sup>,*
- 3. cursuri pentru ludotecari, care ofera informatiile de baza necesare pentru administrarea unei ludoteci,*
- 4.cursuri de dezvoltare personala: "Miniscola pentru mamici si tatici"; "Antrenez pentru viata", "Bilantul competentelor". Astfel, fiecare are ocazia sa descopere si sa isi redescopere*

---

<sup>1</sup> Curs acreditat de CNFPA, in urma caruia se elibereaza diploma de specializare recunoscuta de MMSSF

*competentele personale, profesionale, educationale.*

## **CREATIV ResponsAbil**

Program pentru promovarea voluntariatului si a responsabilizarii comunitare ca forma de solidaritate in sprijinul copiilor in dificultate si de implicare activa a tinerilor/adultilor in viata comunitatii, cartierului sau a tarii; cuprinde pe de o parte stagii de practica ale studentilor si activitati de formare si perfectionare a voluntarilor in domeniul socio-educativ, iar pe de alta parte, campanii si evenimente speciale pentru atragerea de fonduri si spectacole organizate de copii pentru copii.

## **CONTACTELE NOASTRE**

Asociatia CREATIV

Bd. Pache Protopopescu nr. 104, sector 2,  
Bucuresti, Romania

T/F: 0040.21.25 25 635

E: [office@creativ.org.ro](mailto:office@creativ.org.ro)

S: [www.creativ.org.ro](http://www.creativ.org.ro)