



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European, Programul Operațional Capital Uman 2014-2020  
Componenta 1 Măsurile de educație de tip a doua șansă - regiunea mai dezvoltată București-Ilfov  
Titlu proiect: „ARIPĂ SPRE VIITOR”  
Contract nr. POCU/666/6/23/135937

## Design Abilitățile viitorului

### Tematica: Colaborare

#### Obiectivele atelierelor de educație non-formală:

- Școala să devină un loc mai prietenos și atractiv prin:
  - Dezvoltarea abilităților de a putea colabora cu alte persoane
  - Dezvoltarea abilităților de a colabora cu persoane noi și diferite
  - Dezvoltarea abilităților de colaborare la școală, dar și în contexte diferite (parc, stradă, locul de muncă, instituții, etc)
  - Dezvoltarea abilităților de colaborare eficientă în situații diferite și inedite

#### Jocurile de colaborare, de regulă, sunt variate:

- de introducere
- de încălzire
- de destindere
- de creativitate
- de cooperare și comunicare
- de încredere
- de încheierea lecției



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European, Programul Operațional Capital Uman 2014-2020  
Componenta 1 Măsurile de educație de tip a doua șansă - regiunea mai dezvoltată București-Ilfov  
Titlu proiect: „ARIPĂ SPRE VIITOR”  
Contract nr. POCU/666/6/23/135937

## Activități propuse pentru dezvoltarea abilităților de colaborare

### Să facem cunoștință

Durata: 40-60 minute

Număr de participanți: 3-15

Mod de lucru:

Copiii sunt așezați în cerc de către facilitator. Acesta explică desfășurarea jocului și regulile.

Facilitatorul își spune numele și adaugă un obiect pe care și-ar dori să îl cumpere. Obiectul pe care vrea să îl cumpere începe cu primul sunet al numelui său, exemplu: „Eu sunt Tincuța și vreau să cumpăr un trandafir.” Jocul continuă cu fiecare participant, fiecare spunând numele și obiectele pe care doresc să le cumpere cei din fața lui, apoi își spune numele și ce vrea să cumpere el. Ex:...Ea este Tincuța și vrea să cumpere un trandafir, eu sunt Andrei și vreau să cumpăr un ananas. Dacă un participant nu memorează toate numele și cumpărăturile anterioare, acesta va fi ajutat de următorul copil. Toți copiii sunt felicitați pentru participarea la joc.

Se evaluează colaborarea între colegi: încrederea în forțele proprii și ale celorlalți.

Facilitatorul trebuie să aibă în vedere dacă copiii reușesc să menționeze toate numele și cumpărăturile anterioare și să îi ajute pe cei care nu reușesc singuri.

### Joc de colaborare prin negociere

Mărimea unui grup este de la 5 până la 30 de participanți.

Timp de desfășurare: 30 - 40 de minute, în funcție de dimensiunea grupului

Materiale: fișe sau foi, stilouri sau creioane

Jocurile de negociere sunt jocuri de societate în care principalul mecanism de reguli este negocierea între jucători pentru a lua o decizie sau pentru a câștiga mai multe resurse individual sau în echipe.

Jocurile din această categorie sunt rezervate pentru copiii care doresc să-și exercite abilitățile lor de persuasiune și de strategie în a colabora sau nu cu alți copii.

Unele jocuri vizează rezolvarea unor probleme, altele luarea unei decizii în grup fiind combinate foarte mult cu jocurile de argumentare. Unele jocuri pot să includă studii de caz sau jocuri de rol, este foarte important ca facilitatorul care propune jocul să poată să gestioneze toată dinamica de grup pe care o pot determina aceste jocuri.

La evaluare se va urmări dacă: toți membrii grupului au fost implicați în proces, procesul de luare a deciziei finale s-a luat prin analizarea, clarificarea și generarea



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European, Programul Operațional Capital Uman 2014-2020  
 Componenta 1 Măsurile de educație de tip a doua șansă - regiunea mai dezvoltată București-Ilfov  
 Titlu proiect: „ARIPĂ SPRE VIITOR”  
 Contract nr. POCU/666/6/23/135937

informației de la toți membrii echipei, toți membrii grupului au avut posibilitatea de a amenda sau bloca o decizie și dacă discuțiile au fost orientate către soluție comună.

### Titlu: Exercițiul NASA

Scop: a constata calitatea deciziilor luate în grup față de cele individuale.

Număr de participanți: 5- 20

Materiale: coli de hârtie A4, coli de flipchart, cariocă

Durata: 40 - 60 de minute

Mod de lucru: sunt împărțite fișe de lucru fiecărui participant și sunt lăsați 10 minute să clasifice lista obiectelor după importanța acestora. Nu se permit discuțiile foarte lungi. Apoi sunt formate grupuri de 6-8 persoane și un observator. Având lista, se dau 20 de minute pentru a pune obiectele în ordine. După aceasta se compară rezultatele individuale cu cele colective și cu cele ale experților de la NASA.

Se evaluează rezultatele și facilitatorul adresează o serie de întrebări: Care sunt mai bune? Cum a decurs discuția în grup? Ce a adus ea? A fost luată decizia în grup?

Exercițiul se evaluează, conform tabelii răspunsurilor corecte elaborate de echipa de savanți de la NASA și un computer.

### FIȘA

Vă aflați într-o navă spațială care trebuie să se unească cu nava-mamă pe suprafața iluminată a lunii. Din cauza dificultăților tehnice, nava a aselenizat la 300 de km de nava-mamă. În timpul aselenizării s-a distrus o mare parte a echipamentului de bord. SUPRAVIETUIREA VOASTRĂ DEPINDE DE POSIBILITATEA DE A AJUNGE LA NAVA-MAMĂ. Pentru aceasta se pot lua doar lucrurile cele mai necesare. În continuare se dă o listă de 15 articole care au rămas intacte după aselenizare. Sarcina voastră este să le clasificați în conformitate cu importanța lor, pentru a permite astronautilor să ajungă la nava-mamă. Numărul 1 îl va avea articolul cel mai important, iar 15 cel care va avea importanța cea mai mică (între paranteze este dat răspunsul numai pentru facilitator).

- 1 cutie de chibrit (15 - nu există oxigen)
- 1 cutie de alimente concentrate (4 - se poate trăi un anumit timp fără alimente)
- 20 de metri de frânghie de nylon (6 - pentru ajutarea deplasării pe teren neregulat)
- 30 de metri de mătase pentru parașută (8 - pentru a se proteja de soare sau de frig)
- 1 aparat pentru încălzire (13 - fata luminată e fierbinte)
- 2 pistoale calibrul 45 (11 - utile pentru propulsare)
- lapte praf (12 - necesită apă)
- 2 baloane cu oxigen de 50 L (1 - nu există aer)
- hartă a stelelor și constelațiilor (3 - necesară pentru orientare)
- o barcă pneumatică cu baloane de CO2 (9 - pentru deplasare și protecție, iar baloanele cu gaz pentru propulsare)
- o busolă magnetică (14 - nu există câmp magnetic)
- 20 L de apă (2 - nu se poate trăi fără apă)
- focuri semnal (ard în vid) (10 - utile la distanță mică)
- un set de prim ajutor medical (7 - unele sunt utile, altele inutilizabile)
- receptor și emițător FM pe energie solară (5 - comunicare cu nava)



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European, Programul Operațional Capital Uman 2014-2020  
Componenta 1 Măsurile de educație de tip a doua șansă - regiunea mai dezvoltată București-Ilfov  
Titlu proiect: „ARIPĂ SPRE VIITOR”  
Contract nr. POCU/666/6/23/135937

## Păienjenii

Sunt jocuri în care participanții își asumă diverse roluri astfel încât la final echipa să își atingă un obiectiv comun. Temele de joc pot să fie diverse de la jocuri de construcție la jocuri sportive. Pe parcursul jocului este important să se urmărească modul în care evoluează echipa în atingerea obiectivelor, participanții să exerseze roluri cât mai diverse în echipă, să își creeze strategii creative de atingere a obiectivelor, să comunice mai bine unii cu alții și să se încurajeze.

La evaluare se va urmări identificarea factorilor care au dus la succesul/insuccesul echipei, dacă fiecare membru s-a simțit confortabil în rolul asumat, ce ar face altfel etc.

Scop: dezvoltarea spiritului de echipă, dezvoltarea capacității motrice

Număr de participanți: 3-15 participanți

Materiale: nu sunt necesare

Durata: 10-30 de minute

Locul de desfășurare: exterior

Conținut: grupul de copii se împarte în minim trei grupe de minim patru participanți.

Fiecare grup formează cercuri ținându-se de mână. Trebuie să încerce să captureze alte persoane din grupurile adverse trecând mâinile peste cap până la nivelul umerilor celui pe care îl capturează. Nu au voie să-și dea drumul de la mâini pe perioada jocului, cercul care se desprinde este sancționat.

## Să ne cunoaștem echipa

Număr de participanți: 6 - 15

Materiale: Fișe pe care sunt scrise anumite indicii de căutare, pixuri.

Durata: 20 - 40 min

Mod de lucru: Se împart fișele de căutare și se explica cum trebuie completate.

Fiecare participant va trebui să completeze foaia cu numele persoanelor care corespund indicilor.

Cuprinsul fișei de căutare: exemplu:

- caută persoanele care au șosete negre;
- caută persoanele care au ziua de naștere în aceeași lună cu tine;
- caută persoanele care au același număr de pantofi ca și tine;
- caută persoanele care au aceeași pasiune.

Evaluare

- Cum v-ați simțit?
- Cum a reușit comunicarea în grup?
- Ți-a fost ușor să vorbești cu ceilalți?



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European, Programul Operațional Capital Uman 2014-2020  
Componenta 1 Măsurile de educație de tip a doua șansă - regiunea mai dezvoltată București-Ilfov  
Titlu proiect: „ARIPĂ SPRE VIITOR”  
Contract nr. POCU/666/6/23/135937

## Rezolvarea de conflicte în echipă

Scop: A demonstra că nonviolența poate acționa în favoarea ta  
Număr de participanți: 10-14  
Materiale: Coli de flipchart, markere, creioane colorate  
Durata: 60-120min  
Locul de desfășurare: interior – exterior

Acest tip de activități sunt jocuri ce prezintă situații de conflict sau un anumit aspect al acestora pentru a vedea cum participanții se raportează față de alții și cum pot colabora.

Ele constituie un mecanism important în însușirea descrierii conflictelor, a cunoașterii cauzelor la diferitele nivele și a interacțiunilor persoane - societate, grup - instituție precum și în căutarea unor soluții posibile.

Unele jocuri analizează situațiile de conflict, problemele de comunicare, relațiile de putere - supunere, conștientizarea existenței altor puncte de vedere etc. Aceste jocuri nu sunt doar exerciții simple, ci constituie niște experiențe speciale.

Mod de lucru: Facilitatorul roagă participanții să formeze perechi și să se pună în genunchi unii în fața celorlalți. O persoană va fi A și cealaltă B. Partenerii întind mâinile în față și se sprijină unii în mâinile celorlalți. Rugați partenerii să împingă cu mâinile lor mâinile partenerului.

Spuneți-le partenerilor A să cedeze (să, nu mai împingă), fără a-l preveni. Schimbați rolurile și repetați exercițiul.

La evaluare se poate urmări: cum v-ați simțit când ați încetat să opuneți rezistență? Cum v-ați simțit când ați continuat depuneți efort? poate surplusul de putere să ducă uneori la un rezultat contrar? Puteți să dați exemple de situații similare din viața cotidiană?

## Jocuri de rol și colaborare - Insula pustie – joc de rol

Într-un joc de rol, două sau mai multe persoane joacă părți ale unui scenariu în legătura o temă.

O parte din beneficiile jocului de rol sunt:

Ajută cursanții să își schimbe atitudinile.

Oferă cursanților posibilitatea de a identifica, consecințele acțiunilor lor asupra celorlalți. Oferă cursanților posibilitatea de a vedea cum se pot simți / comporta alții într-o situație dată.

Oferă cursanților posibilitatea de a explora abordări alternative ale unor situații.

Pentru derularea unui joc de rol este important cadrul de derulare a jocului astfel încât actorii astfel să înțeleagă rolul lor și situația.

Număr de participanți: 4-10  
Materiale: hârtie, creioane  
Durata: 60 - 90 min



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European, Programul Operațional Capital Uman 2014-2020  
Componenta 1 Măsurile de educație de tip a doua șansă - regiunea mai dezvoltată București-Ilfov  
Titlu proiect: „ARIPĂ SPRE VIITOR”  
Contract nr. POCU/666/6/23/135937

Mod de lucru: Participanții trag biletele. Pe fiecare biletel este trecut numele unei meserii.

Participanții își imaginează că au eșuat pe o insulă pustie. Pe acea insulă nu este mâncare suficientă pentru toți decât pentru câteva zile, așa că din toți participanții trebuie să rămână în viață decât trei, cei considerați indispensabili pentru viața de pe insulă, cei care pot fi de cel mai mare ajutor. Sunt trei ture de argumentări, apoi fiecare votează cele trei persoane care rămân în viață. În final se numără voturile și câștigă primii trei care au acumulat cel mai mare număr de puncte. În prima tură de argumentări nu se spune meseria, fiecare se descrie pe sine într-un mod cât mai favorabil, astfel încât să fie cel ales. În tură a doua se dezvăluie meseriile, iar în tură a treia se face un fel de concluzie. Fiecare aduce cât mai multe argumente în favoarea sa. Este cu atât mai distractiv cu cât se dau meserii mai neobișnuite: fabricant de geamuri, coșar, consilier școlar, asistent medical, criminal, șomer, preot, casnică, etc.

O metoda foarte eficientă pentru sistematizarea jocului de rol este metoda frisco. Metoda Frisco are la bază interpretarea din partea participanților a unui rol specific, care să acopere o anumită dimensiune a personalității, abordând o problemă din mai multe perspective.

Scopul acestei metode este de a identifica problemele complexe și dificile și de a le rezolva pe căi simple și eficiente. Ea are la bază brainstorming-ul regizat și solicită din partea participanților, capacitatea empatică, spirit critic, punând accentul pe stimularea gândirii, a imaginației și a creativității.

Membrii grupului vor trebui să joace, fiecare, pe rând, rolul conservatorului, rolul exuberantului, rolul pesimistului și rolul optimistului.

Etape:

Etapa punerii problemei - formatorul sau participanții sesizează o situație / problemă și a propun spre analiză.

Etapa organizării colectivului - se stabilesc rolurile: conservatorul, exuberantul, pesimistul, optimistul și cine le joacă. Rolurile pot fi abordate individual sau, în cazul colectivelor numeroase, același rol poate fi jucat de mai mulți participanți concomitent, aceștia formând o echipă.

Etapa dezbaterii colective - fiecare interpretează rolul ales și-și susține punctul de vedere în acord cu acesta. Cel care este conservator are rolul de a aprecia meritele soluțiilor vechi, pronunțându-se pentru menținerea lor, fără a exclude însă posibilitatea unor eventuale îmbunătățiri. Exuberantul privește către viitor și emite idei aparent imposibil de aplicat în practică, asigurând astfel un cadru imaginativ-creativ, inovator și stimulându-i și pe ceilalți participanți să privească astfel lucrurile. Se bazează pe un fenomen de contagiune.

Pesimistul este cel care nu are o părere bună despre ce se discută, cenzurând ideile și soluțiile inițiale propuse. El prezintă aspectele nefaste ale oricăror îmbunătățiri. Optimistul luminează umbra lăsată de pesimist, îmbărbătând participanții să privească lucrurile dintr-o perspectivă reală, concretă și realizabilă. El găsește fundamentări realiste și posibilitățile de realizare a soluțiilor propuse de către exuberant, stimulând participanții să gândească pozitiv.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European, Programul Operațional Capital Uman 2014-2020  
Componenta 1 Măsurile de educație de tip a doua șansă - regiunea mai dezvoltată București-Ilfov  
Titlu proiect: „ARIPĂ SPRE VIITOR”  
Contract nr. POCU/666/6/23/135937

Etapa sistematizării ideilor emise și a concluzionării asupra soluțiilor găsite.

### **Sincron**

În această activitate, participanții vor fi antrenați în mișcări sincronizate asemănătoare “valurilor”.

Durata: 20-30 minute

Facilitatorul poate să folosească acest joc cu grupuri care răspund la mișcare și provocări.

Mod de lucru:

Grupați participanții câte 8 sau 12 (în funcție de mărimea grupului) și cereți-le să-și aleagă un nume pentru grup. Acordați-le un minut pentru a decide în grup ce mișcare ar putea să execute în sincron, care să fie relaxantă și energizantă în același timp. Dați exemple precum un vals, un dans de step sau un exercițiu fizic. După un minut cereți fiecărui grup să demonstreze celorlalți participanți mișcările lor. Explicați-le că în timpul jocului veți rosti numele unui grup și tot atunci veți spune “in sync”. La acest semnal grupul respectiv va trebui să prezinte mișcarea în sincron. La semnalul “Out of sync” grupul trebuie să-și reia locul pe scaune.

Grupul poate să-și schimbe mișcările atât timp cât tot grupul rămâne sincronizat în aceste mișcări. Facilitatorul face această activitate oriunde și oricând simte nevoia unei pauze/ unui energizant.

Scopul jocului: energizează și creează energie de echipă

### **Recunoașteți melodia**

Mărimea grupului: 5-20 de persoane

Materiale necesare: Cd, casetă audio cu fragmente muzicale cunoscute (sau din emisiuni TV, coloana sonoră a unor filme cunoscute); Hârtii și creioane pentru fiecare participant

Durata: 10-15 minute

Mod de lucru: Facilitatorul cere participanților să-și numeroteze foile de hârtie și explici participanților că periodic va pune câteva fragmente muzicale cunoscute. Le cere să noteze ordinea și numele melodiei, a emisiunii, a filmului, etc., de care aparține. Îl lasă să asculte primele acorduri din fiecare piesă și le acorda 10 secunde să-și noteze pe hârtie. Când au terminat, reasculta cântecele și întreba participanții ce au scris și ce trebuia să scrie pe hârtie. Faceți acest lucru de două sau trei ori pe parcursul întâlnirii. Puneți participanții să fredoneze cântece și ceilalți să le ghicească.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European, Programul Operațional Capital Uman 2014-2020  
Componenta 1 Măsurile de educație de tip a doua șansă - regiunea mai dezvoltată București-Ilfov  
Titlu proiect: „ARIPĂ SPRE VIITOR”  
Contract nr. POCU/666/6/23/135937

## Hot Air Express

Mod de lucru:

Facilitatorul marchează în cameră locul pe pornire și cel de sosire. Pot fi colțurile camerei, cercuri, pătrate sau doar o linie groasă.

Se da fiecărui participant câte un balon să-l umfle și să-l lege.

Obiectivul fiecărui grup e să mute baloanele în zona stabilită înaintea celorlalte grupuri. Primul grup care reușește să-și mute baloanele în acea zonă este grupul câștigător. Grupurile trebuie să îndeplinească această sarcină ținând mâinile la spate. Grupurile vor avea la dispoziție 1 minut să-și stabilească strategia. Odată începută activitatea strategia poate fi schimbată, dar cu condiția să nu își folosească mâinile.

Facilitatorul organizează participanții în grupuri de 8-15 persoane și le acordă un minut pentru strategie.

La sfârșitul acestui minut asigurați-vă că sunt pe poziție și dați semnalul de începere. Permiteți-le tuturor grupurilor să-și încheie cursa. Facilitatorii anunță ordinea câștigătorilor.

Sugestii:

Cei care nu pot participa din cauza efortului fizic, desemnați-i să fie cei care încurajează, ghidează, pot fi antrenori, observatori, care vor face la sfârșit un raport de observații.

Materiale necesare: baloane pentru fiecare participant, o culoare pentru fiecare echipă, plus câteva de rezervă.

## PUR ȘI SIMPLU DIFERIT

Durata: 10-20 minute

Număr de participanți: 5-15

Mod de lucru: Prezentați activitatea, cerând elevilor să își scoată câte un creion cu care scriu de obicei și să îl aducă în fața clasei. Spuneți-le că veți vorbi despre diferențe și că își vor utiliza creioanele pentru un experiment. Rugați elevii să își examineze cu atenție creioanele, să caute acele caracteristici care i-ar ajuta să își recunoască mai târziu creioanele. Cereți-le apoi să pună toate creioanele într-o grămadă. Amestecați creioanele. Apoi, unul câte unul, elevii își vor căuta creionul.

Întrebări referitoare la conținut:

- 1) Câți dintre voi ați putut să vă recunoașteți creionul cu ușurință? Cum ați reușit?
- 2) Ce caracteristici speciale a deosebit creionul tău de creioanele celorlalți?
- 3) Dacă am fi pus împreună oameni, și nu creioane, ar însemna că unii ar fi mai buni decât ceilalți? Dar mai răi?
- 4) Pentru că tu sau creionul tău sunteți diferiți, asta înseamnă că sunteți mai buni? Sau mai răi?
- 5) Ce probleme ar apărea dacă toți oamenii sau toate lucrurile ar fi identice?





UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European, Programul Operațional Capital Uman 2014-2020  
Componenta 1 Măsurile de educație de tip a doua șansă - regiunea mai dezvoltată București-Ilfov  
Titlu proiect: „ARIPĂ SPRE VIITOR”  
Contract nr. POCU/666/6/23/135937

Întrebări de personalizare:

1) Prin ce te deosebești de ceilalți?

2) Ce părere ai despre aceste diferențe? Ești bucuros că ești diferit? Te simți bine că ești diferit?

Puneți accent pe ideea că diferențele sunt un lucru bun și pe faptul că nu avem nevoie să ne comparăm cu ceilalți și să presupunem că sunt mai buni sau mai răi decât noi din cauza diferențelor care există și cum putem colabora cu tipuri diferite de persoane chiar dacă sunt diferite de noi.

### ”UNDE NE AFLĂM?”

Acest exercițiu poate fi aplicat la elevii de peste 16 ani și în activitățile cu părinții sau colegii de școală. Se va acorda o atenție deosebită gestionării emoțiilor și sentimentelor / trăirilor care pot să apară pe parcursul acestui exercițiu pentru a nu crea situații frustrante sau conflictuale.

Cereți participanților să se așeze în linie dreaptă, aceasta constituind o linie de start. Linia de sosire se află la aproximativ zece pași de linia de start. Informați elevii că trebuie să respecte întocmai instrucțiunile primite.

Elevii primesc următoarele instrucțiuni:

- ❑ Cine poartă ochelari? 1 pas înapoi
- ❑ Cine deține o casă de vacanță la munte? 2 pași înainte
- ❑ Cine are un animal de casă? 3 pași înapoi
- ❑ Cine poartă blugi albaștri? 3 pași înainte.
- ❑ Cine are părul blond? 3 pași înapoi.
- ❑ Cine merge pe bicicletă cel puțin o dată pe săptămână? 2 pași înainte.

Se cere elevilor să se uite în jur la diferitele poziții în care se află față de ceilalți și se poartă o discuție cu aceștia.

- ❑ Ce credeți că reprezintă linia de start și linia de sosire?
- ❑ Ce simțiți despre poziția în care vă aflați? De ce?
- ❑ De ce credeți că unii sunt în față iar alții în spate? Credeți că este corect ca unii să fie în față și alții în spate?
- ❑ De ce credeți că în unele situații trebuie să faceți pași înainte pe când în altele pași înapoi? De ce credeți că au nevoie cei care nu au atins linia de sosire?



UNIUNEA EUROPEANĂ



Proiect cofinanțat din Fondul Social European, Programul Operațional Capital Uman 2014-2020  
Componenta 1 Măsurile de educație de tip a doua șansă - regiunea mai dezvoltată București-Ilfov  
Titlu proiect: „ARIPĂ SPRE VIITOR”  
Contract nr. POCU/666/6/23/135937

## Casa Celor 1000 de oglinzi (folclor japonez)

Facilitatorul spune următoarea poveste și apoi poartă o discuție cu elevii despre ce au înțeles și care sunt formele pe care le poate avea colaborarea cu alte persoane, care sunt beneficiile unei colaborări, cum poți să te oprești când nu mai colaborezi, etc.

Cu mult timp în urmă, într-un sătuc, se găsea un loc cunoscut drept “Casa celor 1000 de oglinzi”.

Un cățeluș mititel, vesel din fire, aflând de acest loc, s-a hotărât să-l viziteze. Când a ajuns, sărea

fericit pe scări și a intrat în casă. S-a uitat pe hol dând din coadă. Spre marea lui surpriză, s-a trezit privind la alți 1000 de cățeluși fericiți, care dădeau din coadă ca și el. A zâmbit și a primit înapoi 1000 de zâmbete, la fel de calde și prietenoase. Când a plecat, s-a gândit: “Este un loc minunat. Mă voi întoarce să-l vizitez!”. În același sat, alt câine, care nu era la fel de fericit ca primul, s-a hotărât și el să viziteze casa. A urcat cu greu scările, cu coada între picioare, și capul lăsat. Când a văzut 1000 de câini neprietenoși uitându-se la el, s-a speriat și s-a zbârlit pe spate, mârâind. Când ceilalți 1000 de câini au început și ei să mârâie, a fugit speriat. Odată ieșit afară, s-a gândit: “E un loc îngrozitor, nu mă mai întorc acolo niciodată”.

Toate chipurile sunt oglinzi. Ce fel de reflexie vezi pe chipurile celor pe care-i întâlnești.

## Ciocănitoea

Facilitatorul împarte copiii în două echipe egale ca număr și le așează în linie, una în fața celeilalte, la o distanță de 10-12 m. Copiii se numerotează astfel încât cei care au același număr să se găsească față în față. La mijlocul distanței, între cele două echipe, se așează un taburet. Fiecare echipă își alege un rol, prin tragere la sorți: una este atacantă, cealaltă apărătoare. La semnalul facilitatorului, copilul cu numărul respectiv din echipa atacanților fuge repede la scaun și caută să-1 atingă de cât mai multe ori, apoi fuge înapoi. Apărătorul fuge și el în același timp, căutând să-1 atingă pe atacant. Fiecare atingere a scaunului se notează cu câte un punct. În caz de atingere a atacantului, se inversează rolurile echipelor. Punctele membrilor unei echipe se adună și câștigă aceea care acumulează punctajul cel mai mare.

Se evaluează spiritul de echipă: încrederea în forțele proprii și ale celorlalți, gradul de implicare a echipei. Echipa câștigătoare este felicitată de colegi.

Facilitatorul trebuie să explice modul de desfășurare a jocului; să strige clar numărul; să țină evidența punctajului.

Copiii trebuie să respecte linia de start și semnalul animatorului; să recunoască dacă au fost atinși de apărător.

Materiale: un taburet, bilețele cu roluri



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European, Programul Operațional Capital Uman 2014-2020  
Componenta 1 Măsurile de educație de tip a doua șansă - regiunea mai dezvoltată București-Ilfov  
Titlu proiect: „ARIPĂ SPRE VIITOR”  
Contract nr. POCU/666/6/23/135937

## Bibliografie:

[https://designfutures.eu/wp-content/uploads/2020/10/DF\\_TeacherManual\\_ROM.pdf](https://designfutures.eu/wp-content/uploads/2020/10/DF_TeacherManual_ROM.pdf)

<https://www.scout.ro/wp-content/uploads/2013/10/Manual-100-de-idei-de-educatie-non-formala.pdf>

<https://www.casacurost.ro/educatie-nonformala-modul-pentru-copii/>

Bartok Eva, (2011):Joc Bucurie Ochi stralucitori. Culegere de jocuri de dezvoltare a abilitatilor pentru copiii dislexici si cei predispusi la dislexie., Târgu Mureș

Bliss, T. & Robinson, G. & Mainers, B. (1995): Developing Circle Time. Lucky Duck Publishing, Bristol

Oana Toma, Aurora Jipa,Lorena Toropoc,Alina Cantoneru,Florina Isfan,Dana Ciobanu, Eugenia Popescu, Elena Stanulica, Sorin Boboc, Gabriela Boboc, Amalia Luca (2014): Programa Educațională pentru Activități Extracurriculare (P.E.A.E.), București

<https://www.cid.org.ro/wp-content/uploads/Culegere-de-jocuri-ce-promoveaza-inclusivitatea-.pdf>

<https://www.twinkl.ro/resources/romania-teaching-resources-invatamant-prescolar-dezvoltarea-limbajului-a-comunicarii-si-a-premiselor-citirii-si-scrierii-domeniul-limba-si-comunicare/romania-teaching-resources-invatamant-prescolar-dezvoltarea-limbajului-a-comunicarii-si-a-premiselor-citirii-si-scrierii-domeniul-limba-si-comunicare-limbaj-si-comunicare/romania-teaching-resources-invatamant-prescolar-dezvoltarea-limbajului-a-comunicarii-si-a-premiselor-citirii-si-scrierii-domeniul-limba-si-comunicare-limbaj-si-comunicare-jocuri-de-comunicare>

<https://www.creeaza.com/didactica/copii/Jocuri-de-cooperare-si-de-comu455.php>