



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale  
2014-2020

Proiect cofinanțat din Fondul Social European, Programul Operațional Capital Uman 2014-2020  
Componenta 1 Măsuri 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 Abilități de viață – Tematica: Comunicare

### Obiectivele atelierelor de educație non-formală:

- Școala să devină un loc prietenos și atractiv prin:
  - Dezvoltarea încrederii în sine și în ceilalți
  - Dezvoltarea abilităților de comunicare verbala și non-verbală
  - Dezvoltarea abilităților de comunicare și ascultare
  - Dezvoltarea abilităților de comunicare în echipă



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

## Jocuri de comunicare și cunoaștere

### Ce îmi place cel mai mult?

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: fise sau foi, stilouri sau creioane

Obiective: A cunoaște gusturile și pasiunile participanților. A favoriza afirmarea fiecăruia. A încuraja pe fiecare să spună care sunt preferințele indiferent de diferențele din grup. Încurajarea ascultării active a participanților.

Modul de lucru - Facilitatorul împarte fiecărui participant o fișă cu următoarele întrebări:

- spune-mi care este poezia / nuvela ta preferată;
- spune-mi care este cântecul;
- spune-mi care este jocul / ocupația;
- spune-mi care este filmul / serialul;
- spune-mi care sunt bucatele preferate;
- spune-mi care este tipul de peisaj;
- spune-mi care este ora din zi;
- spune-mi care este proverbul sau expresia ce l-ai auzit sau ți-a fost spusă.

Fiecare răspunde, completând fișa. Când toți au terminat, se încearcă a se face o „medie a gusturilor”, implicând participarea întregului grup. Apoi, se poate întocmi o listă unică cu preferințele cele mai comune pe care le au participanții.

### Viitoarea mea casă

Mărimea unui grup este de la 3 până la 30 de participanți

Timp de desfășurare: 50 de minute

Materiale: mese și scaune, hârtie în pătrățele pentru fiecare participant ( 21\* 29 cm), creioane, vopsele, radiere, ascuțitori, echere și rigle.

Obiective: A stimula comunicarea inițială în grup, a favoriza relațiile de colegialitate în grup



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

**Modul de lucru:**

Fiecare desenează conturul palmei sale stângi sau drepte, atribuind fiecărui deget o întrebare.

Completează interiorul cu răspunsul la aceasta.

**Exemple de întrebări:**

- motivul aflării tale aici;
- realizările ce ai vrea să le faci într-o perioadă de timp împreună cu tot grupul;
- aspecte ale personalității ce le apreciezi cel mai mult;
- problema de care ești acum cel mai preocupat;
- contribuțiile pe care ești gata să le ai.

Facilitatorul poate schimba întrebările, în funcție de dinamica grupului. Odată foile completate, se realizează o interogare comună. Pentru final, se realizează un „perete al mâinilor”.

**Evaluare** - Ce impresii ți-a lăsat activitatea? Ce dificultăți ai întâlnit? Ce ai reușit? Ce concluzii ai acum la final?

## **Spionul**

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

Timpe de desfășurare: 30 - 40 de minute.

**Materiale:** un număr de fulare ( eșarfe, fâșii de stofă) egal cu numărul participanților

**Obiective:** A facilita cunoașterea membrilor. A intra în contact tactil. A încuraja comunicarea non-verbală

**Modul de lucru:**

Jocul se desfășoară în liniște și cu ochii legați. Se va delimita un spațiu din care nimeni nu va putea ieși. Participanților le sunt legați ochii. În liniște fiecare începe să se plimbe prin sală. Când se întâlnesc două persoane, vor încerca să-și ghicească identitatea, atingând hainele, coafura, etc. Acela care reușește primul să ghicească, îi spune celuilalt participant numele său și trece în spatele lui. Mai departe ei merg împreună. Dacă nici una din presupuneri nu e corectă, fiecare își spune numele, apoi se separă.

Când se întâlnesc șiruri, „căpeteniile” sunt partea activă și unul dintre cei doi ghicește corect numele celuilalt, își spune și el numele, îl separă de șirul său și ambii trec la capătul rândului „descoperitor”. Facilitatorul se apropie de unul dintre participanți, declarându-l spion. El, de asemenea, se plimbă prin încăperea. Când o persoană se întâlnește cu un



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

spion și reușește să-i ghicească numele, nu se întâmplă nimic. În caz contrar, persoana este declarată spion, iar dacă are șir, acesta se dispersează.

Evaluare - Ce impresii ți-a lăsat activitatea? Ce dificultăți ai întâlnit? Ce ai reușit? Ce concluzii ai acum la final?

### Propoziții incomplete

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

Timp de desfășurare: 25 de minute

Materiale: o listă de propoziții

Obiective: A favoriza cunoașterea reciprocă. A putea să comunice în fața unui grup. A exercita ascultarea activă. A folosi limbajul non-verbal și a-l observa la alții.

Modul de lucru:

Se împart fișele și fiecare le completează individual. Participanții trebuie să completeze aceste propoziții individual și apoi să aleagă una dintre ele pe care să o prezinte cu voce tare tuturor. După ce toți participanții au spus câte un lucru, se vor face grupuri de câte 2-3 persoane care vor avea în comun răspunsuri și vor discuta despre toate propozițiile pe care le-au completat în grupuri mai mici. Apoi are loc evaluarea.

- Când sunt tăcut într-un grup, mă simt..
- Când sunt cu o persoană și nu vorbesc, mă simt..
- Când mă supăr pe cineva, mă simt..
- Când e cineva supărat pe mine, mă simt..
- Când critic (cert) pe cineva, mă simt..
- Când cineva de lângă mine plânge, mă simt..
- Când fac cuiva un compliment, mă simt..
- Când cineva îmi face un compliment, mă simt..
- Când sunt nedreptățit, mă simt..
- Când cineva e injust cu mine, mă simt..

Evaluare: fiecare grup o să spună pe scurt despre ce au discutat, care sunt lucrurile pe care le-au găsit în comun, despre ce le-a fost greu să vorbească și despre ce le-a fost ușor să vorbească.



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

## Sherlock Holmes

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

Timp de desfășurare: 15 minute

Obiective: A dezvolta, a antrena atenția participanților. A cunoaște ceilalți membri ai grupului. A dezvolta încrederea în sine și în echipă.

Modul de lucru:

Toți stau în picioare. Fiecare devine detectiv pentru o pistă ( de exemplu pista pictorilor talentați sau a cântăreților etc). Facilitatorul spune participanților următoarele reguli:

- Vă apropiați de oricine, având dreptul la 4 întrebări indirecte. Niciodată nu poți divulga identitatea ta, dând întrebări directe referitoare la pista pe care ai pornit.
- Dacă după răspunsuri credeți că sunteți siguri, veți spune „ ești un bun desenator”, sau ești un „ cântăreț mediocru”.
- Dacă celălalt confirmă sau neagă afirmația, detectivul va trebui să explice cum a ajuns la această concluzie.
- Se pot prelua și alte piste.

După câteva ture, facilitatorul o să facă evaluare punând câteva întrebări și încurajând câți mai mulți participanți să răspundă:

Cum te simți acum? Care a fost rolul exercițiului? Cum ai reușit să îți dai seama care este talentul colegilor? Ce a fost cel mai greu în acest exercițiu? Cum vă dați seama de ce talente au cei din jur? Dar de ale voastre? Cum comunicați despre lucrurile la care vă pricepeți?

## Haosul

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

Timp de desfășurare: 10-15 minute

Materiale: pix și hârtie

Obiective: A îmbunătăți concentrarea. A crește încrederea în sine. A crește gradul de comunicare în medii dificile, haotice. A crește gradul de toleranță și răbdare.

Modul de lucru: Facilitatorul pregătește fișele pe care sunt înscrise sarcinile pentru fiecare participant. Participanții formează un cerc și facilitatorul le dă fișele. La semnalul său,



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

participanții trebuie să înceapă să facă ceea ce este scris pe fișe, iar la următorul semnal trebuie să se oprească. Exercițiul trebuie repetat de câteva ori.

Note:

Exemple de sarcini: „sari ca iepurele”, „latră”, „cântă la mulți ani”. Pot fi pregătite câteva care sunt legate între ele și trebuie scrise pe fișe separate. Fiecare participant trebuie să caute persoana cu sarcina asemănătoare (de exemplu „fă ca vaca” corespunde sarcinii „mulge vaca”).

La final se face evaluare în care fiecare participant este invitat să spună cum s-a simțit și ce a învățat din acest exercițiu.

## Dansul

Mărimea unui grup este de la 5 până la 40 de participanți

Timp de desfășurare: 45 de minute

Materiale: hârtie, creioane, radio, instrument muzical sau boxă audio

Obiective: A dezvolta participarea și ascultarea activă. A încuraja comunicarea în echipă. A stimula dezbaterile.

Modul de lucru:

Participanții primesc o întrebare, spre exemplu: „ce vă place cel mai mult când sunteți la școală?”.

Ei trebuie să răspundă succint. Fiecare participant scrie numele său și răspunsul pe o hârtie pe care o prinde pe piept. Se pune muzică și participanții sunt invitați să danseze „nu în perechi”. Facilitatorul le spune că în timpul dansului ei trebuie să caute participanții cu un răspuns asemănător. Persoanele al căror răspuns coincid, se apucă de mâini și continuă mișcarea. Facilitatorul oprește muzica și vede câte grupuri s-au format. Dacă mulți participanți nu și-au găsit parteneri, se pune iarăși muzică și ei au posibilitatea să-și găsească grupul lor. Când majoritatea a format grupuri, se oprește muzica și roagă grupurile să discute întrebările lor.

La final fiecare participant trebuie să spună pe scurt cu ce impresie a rămas în urma exercițiului și cum a fost folosită comunicarea.



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

## Călătoria

Mărimea unui grup este de la 5 până la 20 de participanți

Timp de desfășurare: 15-20 de minute

Obiective: A concentra atenția participanților și a dezvolta memoria pentru o comunicare mai bună.

Modul de lucru: Participanții formează un cerc și bat din palme în unison. Unul din participanți începe cu cuvintele: „ Eu plec în călătorie și iau cu mine.” (un obiect sau o ființă, de exemplu: periuță de dinți, câine ș.a.m.d.). Următorul participant repetă ce a spus și adaugă ce ar dori să ia cu el. Jocul continuă până ce ultimul participant repetă întreaga listă.

La final, facilitatorul evaluează împreună cu grupul modul în care memoria poate să fie de ajutor în cadrul comunicării.

## Nu există fără

Mărimea unui grup este de la 5 până la 20 de participanți

Timp de desfășurare: 15-20 de minute

Materiale: o minge sau un obiect moale

Obiective: A concentra atenția participanților. A-i face să asculte atent și să gândească repede.

Modul de lucru: Participanții formează un cerc. Participantul care are mingea o aruncă altui jucător, spunând: „ Nu exista fără...” (spre exemplu: „Nu există vară fără flori”). Următorul jucător aruncă mingea și spune următoarea frază (de exemplu „ Nu-i fum fără foc”, „Nu-s copii fără gălăgie” etc. Dacă vreun participant nu poate inventa vreo frază, ceilalți pot să-l ajute.

## Jocul contrariului

Mărimea unui grup este de la 3 până la 20 de participanți

Timp de desfășurare: 15 minute

Materiale: nimic

Obiective: A percepe dificultățile și posibilitățile de a comunica ceva prin diferite metode. A ajunge la comunicarea verbală și nonverbală la nivel de persoană și de grup.



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

**Modul de lucru:** Grupul se divizează, fiecare subgrup având un număr egal de membri. Se aranjează în două șiruri, astfel încât fiecare să aibă în față o persoană din grupul celălalt, la o distanță de 3 m. Facilitatorul jocului prezintă succesiv sau alternativ următoarele condiții:

- vorbiți cu una dintre persoanele din grupul de vis-a-vis;
- comunicați din priviri cu una dintre persoanele aparținând celuilalt grup;
- intrați în contact cu cineva din grupul din față prin intermediul gesturilor,
- conversați între grupuri ca echipe.

**Evaluare:** Ce impresii ți-a lăsat activitatea? Ce dificultăți ai întâmpinat? Ce ai reușit? Ce concluzii ai acum la final?

### **Microfonul fermecat**

Mărimea unui grup este de la 3 până la 15 participanți

Timp de desfășurare: 20 de minute

Materiale: un creion, un deodorant, etc, orice obiect care ar putea imita un microfon

**Obiective:** A anima membrii timizi ai grupului să vorbească. A favoriza cooperarea în utilizarea cuvintelor, a auzului, etc în situații ca „dialoguri între surzi”.

**Modul de lucru:** Participanții formează un cerc. „Microfonul” este transmis de la unul la altul. Este permis a se vorbi doar prin intermediul „microfonului”. Participanții decid dacă vor sau nu să spună ceva. Se poate conversa cu persoana de la care primești „microfonul” (A primește de la B „microfonul” și ei împreună vorbesc de tema propusă de A, apoi B îi transmite „microfonul” lui C vorbind despre tema propusă de B etc.), ceea ce reprezintă cooperare.

Facilitatorul poate să includă, pe parcurs, reguli suplimentare: discutați despre thematic X, fiecare participant trebuie să atingă microfonul, volumul de la microfon e mai mare/mic făcând ca participanții să ridice/coboare tonul vocii.

La final, facilitatorul adresează câteva întrebări pentru a evalua activitatea:

Cum te-ai simțit când nu puteai spune nimic fiindcă nu aveai „microfonul”?

Te-a provocat la discuție deținerea acestuia?

Cui ai simțit nevoia să îi dai cuvântul și de ce?

Cum a fost să vorbești la microfon?





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

## Furtuna de idei

Mărimea unui grup este de la 3 până la 30 de participanți

Timp de desfășurare: 20 - 30 de minute

Obiective: A favoriza participarea întregului grup la activitate. A dezvolta un proces de brainstorming.

Modul de lucru: Facilitatorul formulează o întrebare sau prezintă o situație.

Participanții trebuie să spună cât mai multe idei. Nimeni nu poate fi întrerupt sau corectat.

Orice idee este foarte bună, acceptată, iar cu cât este mai originală cu atât mai bine.

Toate ideile sunt notate pe o foaie de hârtie. Se pot analiza aspecte diferite ale unei probleme sau situații problematice întâlnite de copii.

Facilitatorul încurajează cât mai multe dezbateri și la final se trage o concluzie împreună cu toți participanții.

## Afirmarea în grup

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

Timp de desfășurare: 30 de minute

Obiective: A cunoaște diferite aprecieri ale tuturor participanților. A învăța să respectăm opiniile celorlalți. A favoriza comunicarea și dialogul.

Modul de lucru: Se alege o temă concretă asupra căreia participanții urmează să-și expună părerile. Jucătorii își pot scrie ideile pe o listă. Apoi se face o prezentare în comun. Se scriu părerile pro și contra. Apoi se are loc o dezbatere referitor la cauza alegerii unei anumite opinii.

Nu e nevoie de concluzie la final.



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

## Bariera

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

Timp de desfășurare: 40 de minute

Obiectivele jocului: Promovează formularea și transmiterea coerentă a unui mesaj către o altă persoană și înțelegerea corespunzătoare a mesajului recepționat. Stimulează capacitatea de comunicare directă cu un partener de discuții, colaborarea și lucrul în pereche.

Materiale necesare: creioane colorate, coli A3, o carte mai mare sau un carton

Mod de lucru: O pereche alcătuită dintr-un mesager și un receptor (2 jucători) se va așeza la masă față în față. Fiecăruia dintre jucători i se va oferi o coală și același număr de culori. Între cei 2 jucători se va pune un paravan dintr-o carte sau un carton. Mesagerul va desena pe foaia sa un desen (inițial se recomandă să se înceapă desenul cu simboluri simple ex. forme geometrice, simboluri – cruce, punct etc, apoi desene mai complexe care să conțină elemente ce pot fi explicate verbal ex. casă, bloc, copac, cerc cu 2 puncte în interior etc.)

După ce mesagerul a finalizat de realizat desenul, fără a-l arăta, trebuie să transmită verbal receptorului cum anume să realizeze și acesta desenul respectiv. Mesagerul nu are voie să redea exact elementele utilizate în desen ex. desenează o casă/ cruce etc..

Mesajul trebuie transmis sub forma: ex. un soare - Pasul 1 - în centrul foii așezată pe orizontală desenează un cerc, - Pasul 2 - de jur împrejurul cercului desenează 8 linii lungi de trei degete folosind culoarea galben - Pasul 3 – colorează interiorul cercului folosind culoarea galben.

Pentru fiecare element menționat în descriere (ex. forma, culoarea, poziționarea în pagină, respectarea dimensiunii etc. ), care a fost redat corect de către receptor, se alocă câte un punct acestuia. După trei runde se inversează rolurile dintre mesager și receptor. La finalul celor 6 runde se stabilește echipa câștigătoare ca fiind echipa care a adunat cele mai multe puncte.

## Am primit un mesaj!

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

Timp de desfășurare: 30 de minute

Obiectivul jocului: Înțelegerea modalității de transmitere a unui mesaj și a rolului fiecărui participant în procesul de comunicare (emițător, receptor).

Materiale necesare: o sfoară, un balon, scotch, hârtie, un pai



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

Mod de lucru: Participanții grupați câte doi vor prelua pe rând rolul emițătorului și rolul receptorului. Stând față în față la o distanță de minim 1 m jumătate, ei vor ține în mână o sfoară (unul de un capăt celălalt de alt capăt). Pe sfoară vor introduce un pai. Pe o bucată de hârtie cel care s-a stabilit inițial ca fiind emițătorul, va scrie o afirmație sau o întrebare pe bucata de hârtie, apoi va umfla balonul fără a-l lega, va lipi cu scotch balonul de pai și mesajul de balon. Apoi va elibera aerul din balon astfel încât mesajul va ajunge prin intermediul sforii la receptor. Receptorul va citi mesajul apoi va răspunde în același mod, în scris emițătorul, preluând astfel rolul de emițător. Jocul se încheie când cei doi parteneri au finalizat subiectul discuției.

Evaluare - Ce impresii ți-a lăsat activitatea? Ce dificultăți ai întâlnit? Ce ai reușit? Ce concluzii ai acum la final?

#### Bibliografie:

Bartok Eva, (2011):Joc Bucurie Ochi stralucitori. Culegere de jocuri de dezvoltare a abilitatilor pentru copiii dislexici si cei predispuși 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>