UNIUNEA EUROPEANĂ

Proiect finanţat de PHARE

ASOCIAȚIA
"SPRIJINIȚI COPIII"
ALBA IULIA

MANUALUL ANIMATORULUI SOCIO-EDUCATIV

ALBA-IULIA
2009

CUPRINS

			Pagina
Cuvânt înainte			3
Scurtă introducere referitoare la animator şi animaţie			
Partea I			
1.		Delimitări conceptuale (dicţionar de termeni)	5
2.		Cadrul legislativ al animaţiei socio – educative	5
3.		Competenţe generale şi specifice ale animatorului socio – educativ	6
Partea a II - a		**Principalele forme de animaţie**	7
Partea a III- a			8
1.		Scopul şi structura jocului	8
2.		Jocul – instrumentul de bază în munca animatorului	9
3.		Elemente de pedagogie a jocurilor (material propus de Lucia Oană)	11
4.		Recomandări pentru înlăturarea barierelor de gen (material propus de Todor Mihaela Claudia)	13
5.		R.E.C.R.A.I.E (Reguli, echipe, cadru, roluri, acţiuni, imaginaţie, evaluare)	16
6.		Tehnici psihodramatice care pot fi utilizate în activităţile de animaţie (material propus de Lucia Oană)	18
7.		Tipuri de jocuri	20
	7.1	Jocuri pentru autocunoaştere, dezvoltarea comunicării şi a conştiinţei de sine (materiale propuse de : Boşca Nicoleta, Vârdea Raul, Chira Daniela, Costea Viorica, Lumperdean Cornelia, Ispas Anca, Gavriluţiu Adriana, Răulea Sergiu, Talpoş Crina, Horvath Rodica, Maier Mirela, Suărăşan Mihaela, Lascu Gabriela, Rusu Octavian, Duma Camelia, Dragomir Ana, Cibu Eugenia, Drogoţel Viorica, Scânteie Ioana, Schiau Simona, Vizitiu Aniela, Bulz Dionisie, Toth Claudia, Stanciu Gabriela, Ardelean Laura, Bloj Lenuţa, Coman Malvina, Kovacs Anuţa, Kovacs Ştefan, Mureşan Mariana, Bidică Emilia, Miclea Sonia, Laţiu Camelia, Hodoş Claudia, Lupu Elisabeta)	20
	7.2	Jocuri pentru dezvoltarea percepţiei şi creativităţii (materiale propuse de: Drogoţel Viorica, Hodoş Claudia, Lupu Elisabeta, Bloj Lenuţa, Coman Malvina, Ardelean Laura, Baba Livia, Mâti Ştefan, Gavriluţiu Adriana, Roşoga Daniela, Cătăuţă Ioana, Talpoş Crina, Tecşa Anda, Ordean Mihai, Radu Lavinia, Chira Daniela, Moldovan Teodora, Sîrca Elida, Borza Monalisa, Cibu Marcel, Ratscher Annemari Hermine, Răulea Sergiu, Haţegan Diana, Ţălnar Ioana, Niga Genoveva, Suărăşan Mihaela, Lascu Gabriela, Rusu Octavian, Stanciu Gabriela, Horvath Rodica, Tărîţă Georgeta, Didin Ioan, Urs Gabriela, Jiboteanu Maria, Pereanu Alexandru, Cîmpean Cristina, Barna Ştefan, Uritescu Adina, Presecan Sabina, Uritescu Cornelia, Ştefan Eugenia, Vîlceanu Delia, Costea Viorica, Kovacs Ştefan, Kovacs Anuţa, Mureşan Mariana, Bidică Emilia, Caraneaga Maria, Hodor Maria, Jurcan Mihaela, Oţelea Mariana, Paul Dana, Maier Mirela, Ievuţa Alexandru, Laţiu Camelia, Guină Sanda, Turcu Ioana, Toma Ionela)	34
	7.3	Jocuri de dezvoltare a gustului artistic (materiale propuse de: Lazăr Mihaiela, Babă Livia, Mâti Ştefan, Chira Daniela, Horvath Rodica, Miclea Sonia, Moise Anişoara, Muşat Laura, Oprea Ştefana, Mocanu Tamara)	65
	7.4	Jocuri pentru dezvoltarea capacităţii de afirmare (materiale propuse de: Ardelean Carmen, Ardelean Flavia, Maier Mirela, Guină Sanda)	71
	7.5	Jocuri pentru dezvoltarea mişcării şi expresiei corporale (materiale propuse de: Bulz Doinisie, Macarie Adriana)	75

	7.6	Jocuri de dezvoltare a încrederii (materiale propuse de: Chira Daniela, Borza Monalisa, Vârdea Raul, Horvath Rodica, Ardelean Laura, Baba Livia, Mâti Ştefan, Paroş Ovidiu, Muntean Iuliana)	79
	7.7	Jocuri de spargere a gheţii (materiale propuse de: Vârdea Raul, Haţegan Diana, Ţălnar Ioana, Talpoş Crina, Hodoş Claudia, Lupu Elisabeta, Cîmpean Cristina, Barna Ştefan, Uritescu Cornelia, Borza Monalisa, Costea Victoria, Bidică Emilia, Stanciu Gabriela, Toth Claudia, Miclea Sonia)	84
	7.8	Jocuri psihologice pentru animarea grupurilor (materiale propuse de: Oană Lucia)	92
	7.9	Alti tipuri de jocuri (materiale propuse de: Chira Daniela, Haţegan Diana, Ţălnar Ioana, Talpoş Crina, Suărăşan Mihaela, Lascu Gabriela, Rusu Octavian, Caraneaga Maria, Hodor Maria, Jurcan Mihaela, Oţelea Mariana, Paul Dana, Guină Sanda, Abrudean Maria, Mocrei Valeria, Bidică Emilia, Roşoga Daniela, Bloj Lenuţa, Coman Malvina, Maier Mirela, Paroş Ovidiu, Muntean Iuliana)	95
8.		Importanţa activităţilor lucrative de animaţie	106
	8.1	Activităţi manuale (materiale propuse de: Burghelea Alina, Caragioiu Ana, Frigioiu Anica, Rusan Mirela, Costea Victoria, Kovacs Ştefan, Kovacs Anuţa, Mureşan Mariana, Bidică Emilia)	106
	8.2	Activităţi artistice (materiale propuse de: Oană Lucia, Cioran Mirela, Bucur Anca Georgeta, Caraneaga Maria, Hodor Maria, Jurcan Mihaela, Oţelea Mariana, Paul Dana, Guină Sanda, Olar Ioana Simona)	116
	8.3	Activităţi specifice şi tehnice (materiale propuse de: Coponi Doina, Bucur Anca Georgeta)	121
	8.4	Icoana pe sticlă – mijloc de educaţie moral-artistică	123
9.		Temă pentru viitorii animatori (materiale propuse de: Vasiu Crina, Hodoş Claudia, Londroman Codruţa, Bulac Maria, Chira Carmen, Lupu Elisabeta)	125
10.		Impresii ale participanţilor	137
Bibliografie			138

CUVÂNT ÎNAINTE - ..... SAU GÂNDURI RUPTE DIN COPILĂRIA MEA

... *des*, tot mai des, privesc cu ochii minții la anii ce-au trecut! Mă văd alergând pe ulița copilăriei în căutarea drumului spre cer. Asta-mi doream atunci: să zbor și să aduc din înaltul cerului lumina stelelor și a lunii în casa noastră unde ardea o lampă alimentată cu petrol. Mai târziu am înțeles că lumina este de mai multe feluri și ea poate fi făcută inclusiv de OAMENI , dar nu orice fel de oameni, ci doar de către cei LUMINAȚI, adică "cu carte, nu cu școală". Care o fi diferența mă întrebam atunci și am priceput încet, încet diferența dintre " școală, educație și diplomă" și că cea mai importantă dintre ele este EDUCAȚIA.

Gândurile care-mi vin acum în minte sunt purtate de mult albastru, și verde, și alb, și roșu, și galben, un galben cu unduiri de grâu copt și aplecat cu grijă de secerători ca să devină pâine și câte alte culori și miresme mă ajută acum să retrăiesc anii în care am fost COPIL. Un copil neastâmpărat care vroia să mănânce mere doar de pe cea mai înaltă creangă, motiv pentru care am fost obligată să învăț să urc, deoarece părinții mei spuneau ceva de genul "vrei mere din vărf? foarte bine, urca-te și alege ce-ți place, nu aștepta sa cada poamă mălăiață în gura lui nătăfleață.Și nu fii nesătulă, împarte cu ceilați și când nu ai cu cine dă-i lui Dumenzeu". Of, altă nedumerire, cum s-i dau lui Dumnezeu dacă eu nu-l pot vedea, nu-l pot întâlni. Cum? Ușor, m-au învățat ei, făcând bine celorlați, muncind din greu, iubind pe cei de lângă tine și rugându-te ca toate acestea să fie de folos și să facă lumea mai bună". Și uite așa, am învățat să mă urc în copacii și acel urcuș a fost piatra de temelie a altor urcușuri care au venit după multă muncă, suferință, renunțare și voință nestrămutată pentru a schimba..... LUMEA, adică să o fac mai buna pentru că așa a fost învățătura primită. Da, cred și acum cu tărie în transformare, știu că toate pot deveni ALTFEL, dacă vrei, acționezi și nu te lași doborât de prima încercare mai grea, sau nereușită. Da, depinde doar de tine să faci BINE și să-l împarți cu ceilalți pentru ca LUMEA SĂ FIE MAI BUNĂ! Ce înseamnă o lume mai bună? Pentru mine înseamnă părinți care au unde muncii, copii sănătoși, educați, veseli și care au de la cine învăța să trăiască frumos. Și mai înseamnă posibilitatea de a te juca, pentru că el, jocul a fost și va fi cel mai util mod de educare. Copilărira mea a fost un amestec de bucurii, muncă grea, boală, cântec, responsabilități, doruri și JOACĂ. Multă joacă! Jocurile copilăriei mele s-au desășurat printre clăi de fân, animale pe care le duceam la păscut, lemne aduse împreună cu tata din pădure, lanuri înalte de porumb, cânepă și multe flori a căror mireasmă este suficent să închid ochii și o resmit și acum. Și mai erau jocurile speciale din curtea BISERCII unde avem voie să ne jucăm doar la mari sărbători.

Anii au trecut și am plecat din sătucul meu de pe Valea Glodului în lumea largă să învăț carte, să mă luminez, pentru că părinții mei au trudit din greu ca noi, cei trei copiii ai lor, să "fim oameni cu carte, nu slugă la cel bogat". Am plecat la oraș și lumea mea s-a părbușit! A început o altfel de copilărie, adică departe de părinți, stând în internat unde m-am simțit ca o pasăre uitată într-o colivie. Aici, s-a născut în mine un vis frumos la care încă mai trudesc și acum, acela de a avea o școală a mea unde copiii să se simtă bine, să fie fericiți și veseli. Nu am reușit ÎNCĂ să înființez școala, în schimb Dumnezeu a trimis în calea mea sute de oameni alături de care am construit pentru zeci de mii de copii UN IMPERIU AL SPERANȚEI ȘI FRUMUSEȚII format din servicii sociale și activități de animație socio educativă menite să- i

ajute să crească frumos, să învețe, să se joace pentru că "Jocul este cel mai bun mijloc pentru învățare, căci prin joc, copilul învață uşor, fără să-şi dea seama". Repet, să se joace, nu să trăiască într-o lume virtuală, dominată de monştrii imaginari, filme de groază, muzică care nu reuşeşte să atingă nici o coarda a sufletului și pribegie de la cele mai fragede vârste. Cred că noi adulții suntem datori să-i învățăm că se poate și altfel, că există şi un alt mod de ați trăi copilăria, mai aproape de natură și de Dumnezeu. Să-i ajutăm să redescopere satul românesc și jocurile care ne-au leganat nouă copilăria. Să le spunem poveşti, să citim împreună pentru a-i ajuta să înțeleagă diferența dintre CARTE și INTERNET, să le vorbim despre bine și frumos, despre animale, păsări şi fluturi, despre dragoste, adevăr, credință și muncă. Așa am sințit eu că trebuie să scriu acest CUVÂNT ÎNAINTE la un Manual de animație socio educativă care s-a născut din dorința și munca a 100 de cadre didactice dorinice implicate în proiectul "Rețea de educație civică pentru copii și tineri", dascăli care susțin educația informală prin jocuri, cântece, îndeltniciri lucrative pe care le-au creat, preluat, îmbunătățit și pe care acum le dau mai departe pentru a deveni ale celor dornici să se alăture efortului nostru de a redescoperi COPILĂRIA FERICITĂ și a forma COMPORTAMENTE PRO SOCIALE.

Este o lucrare colectivă care sperăm să fie de folos și alți colegi să o îmbunătățească cu experiența și rezultatele muncii lor.

Nu uitați: Misiunea animatiei este de a contribui la utilitatea socială a fiecăruia!

Sociolog, Maria Ilea,
Coordonator manual și inițiator al proiectului din care acesta face parte

1. Delimitări conceptuale

În ultimele decenii, conţinutul conceptului de „animaţie ” a evoluat de la o dimensiune ocupaţională fără obiective precise şi bazată mai mult pe activităţi simple propuse unor indivizi pentru ca aceştia să se lupte împotriva plictiselii şi a izolării, la o semnificaţie mai globală şi mai filozofică – aceea de a însufleţi, de a da sens şi interes vieţii în colectivitate, de a crea un anumit cadru organizat de manifestare a relaţiilor dintre oaameni..

Concepte de animaţie, activităţi de animaţie, animator

Din punct de vedere etimologic, verbul a anima vine de la latinescul ”animare”, care la randul său provine de la cuvântul „anima”, însemnând suflet şi de la „animus” care înseamnă spirit. A anima înseamnă deci „a pune suflet”, a însufleţi, adica a da viaţă, mişcare, ritm, dinamism, a crea o anumită ambianţă favorabilă, respectiv o atmosferă de căldură. Termenul de animator provine din cuvântul latin animus care se traduce „suflet”, aceasta înseamnă că el este sufletul publicului cu care lucrează.

Animatorul

Animatorul socio-educativ are în vedere dezvoltarea sau amelioarea comportamentului pro social şi de aceea concepe activităţi care să motiveze grupurile de persoane (copii, tineri, adulţi) pentru a participa şi pentru a se integra mai bine în societate.
Animator = animateur de loisir (fr) = animador (sp) = animatore (it) = recreacionista (port) =entertainer (engl)

1. Animatorul este persoana care însufleţeşte, iniţiază o activitate, o acţiune; o persoană care animă un spectacol creând atmosferă. Animatorul este, întotdeauna, un mesager al stării de bucurie, de fericire.
2. Animateur (fr.) =persoana care conduce, stimulează o reuniune, un spectacol, un club sportiv; persoana a cărei activitate constă în a stimula comunicarea şi exprimarea individuală sau colectivă în interiorul unui grup; „a anima ”(animer fr.)= a veghea, a stimula, a face să strălucească, a încuraja, a conduce, a inspira, a reconforta.

3. Animateur (fr.) =persoana care animă un grup, o întreprindere, o societate prin pasiunea şi dăruirea sa; persoana care organizează şi conduce anumite activităţi culturale. Animaţia defineşte metoda de conducere a unui grup pentru a încuraja participarea membrilor săi la viaţa colectivă; a anima = a însufleţi, a impulsiona, a conduce o activitate, a inspira, a conduce un grup.
4. Animateur (fr.)= persoana care animă, persoana responsabilă cu activităţle unui centru cultural; persoana care animă un spectacol, o emisiune de radio sau de televiziune; a anima înseamnă a fi elementul motor al unei organizaţii, întreprinderi, spectacol etc.
5. Animador (sp) = vine de la latinescul animator, -oris, şi defineşte persoana care prezintă şi animă un spectacol; persoana specializată în animaţia socio-educativă. Animaţie (animación sp.) reprezintă acţiunea şi efectul de a anima sau de a se anima; acţiuni destinate să impulsioneze participarea persoanelor într-o activitate determinată şi în special, în dezvoltarea socio-educativă a grupului.
6. Animatore (it.) defineşte persoana care stimulează un proiect, organizează o activitate cu specific sportiv sau distractiv pentru un grup de persoane; animator într-un centru de vacanţă, animator cultural al unui grup.
7. Entertainer (engl) = persoana a cărei datorie şi pregătire este să întreţină buna dispoziţie a celorlalţi. A anima (entertainer engl.) = a dovedi ospitalitate, printr-un comportament vesel şi amuzant; a da atenţie sau consideraţie cuiva.

Cadrul legislativ al animaţiei socio – educative

Ocupaţia de animator în Romania a fost recunoscută în anul 1995 prin ”Ordinul Ministrului Muncii nr. 138 din 17 aprilie privind aprobarea Clasificării Ocupaţiilor din Romania” , au fost introduse in cadrul grupei minore 511- însoţitor de zbor şi ghizi, grupa de bază ghizi, două ocupaţii:

- Animator socio-educativ (cod 511303)
- Ghid sportiv (cod 511308)

Chiar dacă cea de a doua ocupaţie (cea de ghid sportiv) nu se referă explicit la profesia de animator, se poate aprecia că, la vremea respectivă s-a făcut totuşi un pas important în

această direcție.
Au trebuit să treacă însă mai mult de 8 ani, pentru ca în legislația noastră să fie recunoscute și ocupațiile de :

- Animator centre de vacanță (cod 511304)
- Animator sportiv (cod 347510)
- Ghid animație (cod 349401)

1. Competențe generale şi specifice ale animatorului socio – educativ

Munca de animator socio-educativ reprezintă o modalitate, un instrument de relaționare cu publicul, folosindu-se de activități de tip social, cultural, fizic şi sportiv. Pentru aceasta el trebuie să cunoască şi să aplice diverse practici şi tehnici de animație în grup, fără să neglijeze însă relația individuală.

În România, animatorul socio-educativ este integrat într-o echipă de animatori care realizează proiecte generale de animație socială, sportivă, educativă destinate unui public specific: copii şi tineri instituționalizați, copii şi tineri din cadrul centrelor de urgență, copii ai străzii, copii şi tineri cu dizabilități, copii şi tineri aflați în dificultate, etc

Animatorul îşi organizează activitatea în cadrul unui proiect general al instituției din care face parte şi în cadrul căreia lucrează, în funcție de nevoile publicului. Organizarea activității începe cu programarea acesteia şi se continuă până la evaluarea finală. Animatorul coordonează, monitorizează şi întocmeşte un raport privind activitatea în derulare.

Principiile de lucru ale animatorului sunt cele ale toleranței, autonomiei individuale, responsabilității sociale, respectării drepturilor copilului. Conform Standardului ocupațional, animatorul socio educativ are 10 Unități de competență, respectiv:

FUNDAMENTALE	**1**	**Comunicarea interactivă**
	2	**Efectuarea muncii în echipă**
	3	**Dezvoltarea profesională proprie**
GENERALE PE DOMENIUL DE ACTIVITATE	**4**	**Elaborarea proiectelor de animație**
	5	**Elaborarea proiectelor de animație**
	6	**Asigurarea securității participanților la activitate**
SPECIFICE OCUPAȚIEI	**7**	**Promovarea activității şi imaginii organizației**
	8	**Coordonarea echipei pluridisciplinare de animație**
	9	**Implementarea activităților de animație**
	10	**Dezvoltarea comportamentului pro-social**

PARTEA a II a

Principalele forme de animație

Cele mai cunoscute forme de animație, în funcție de conținutul activităților sunt următoarele:

Forme de animație	Scurtă descriere
Animația de tip ” pură destindere”	Ruperea de viața cotidiană se poate face prin diferite forme care să asigure liniștea, ”zburdarea în voie”, ”evadarea în natură”, plimbări în aer liber, plajă etc.
Animația recreativă, de timp ”distracție”	Valorificarea potențialului spațiilor amenajate - Parcurile distractive, parcurile urbane, pistele de role/ biciclete
Animația culturală	Vizitarea unor obiective de interes cultural (case memorial, expoziții etnografice, participarea la târguri meșteșugărești etc., organizarea de expoziții cu produse create de publicul țintă etc.)
Animația de tip spectacol	Concerte, festivaluri, participarea la diferite competiții sportive în calitate de spectator
Animația destinată menținerii deplinei forme fizice	Încurajarea practicării mișcării în aer liber sau în spații special amenajate; organizarea de competiții sportive,
Animația destinată menținerii echilibrului psihic	Turismul religios, pelerinaje, petrecerea sărbătorilor religioase la mănăstriri, sate izolate unde tradițiile au rămas nealterate etc.
Animație istorică	Vizitarea de obiective istorice (castele, câmpuri de luptă, vestigii, cimitire ale eroilor etc.)
Animație comercială	Organizarea de ”magazine” pentru comercializarea produselor lucrate de publicul țintă , sau vizitarea cu grupuri organizate a marilor spații comerciale
Animație gastronomică	Asistarea publicului țintă în pregătirea unor preparate culinare și servirea mesei împreună
Animație profesională	Organizarea de întâlniri cu reprezentați din diferite categorii socio profesionale pentru a ajuta copiii/tinerii să-și aleagă o meserie
Animație ” aventură”	Tabere petnru sporturi semiextreme, extreme, alpinism, speologie, natație, zborul cu diferite mijoace atipice (parapante, balonul etc.)
Alte tipuri de animație	Activități ce pot fi desfăşurate pentru copii pornind de la jocuri, activități recreative, sportive şi până la cele culturale și lucrative

PARTEA a III a

1. Animaţie socio –educativă prin joc. Scopul şi structura jocului

Jocul este parte integrantă a vieţii umane. A te juca împreună înseamnă a trăi împreună. „Regulile de joc" pot fi şi „reguli de viaţă". Sensul şi scopul jocului pot fi rezumate în următoarele principii:

- Dobândirea bunei-dispoziţii – Copiii se pot juca perioadă îndelungată, pentru că le face plăcere şi se simt bine. Fiecare joc ar trebui să urmărească îndeplinirea acestui principiu. Astfel jocurile preferate de copii se pot repeta de mai multe ori. Dar trebuie urmărit ca buna-dispoziţie să-i cuprindă pe toţi şi nu ca ea să apară pe seama neîndreptăţirii unui alt copil (de ex. prin batjocură sau maliţiozitate).
- Eliberarea de energie şi formarea de reacţii – În Timpul unui joc se eliberează foarte multă energie; nu numai prin participarea fizică (fugă, săritură etc.), ci şi prin folosirea intelectului (concentrare, gândire intensă, ghicire).
- Reproducerea şi prelucrarea realităţii – Prin joc copiii pot simula şi reda ceea ce ei văd, aud şi simt în fiecare zi. Ei se confruntă astfel cu realitatea şi se cunosc pe ei înşişi şi mediul din jurul lor, mai bine. Jocul înlesneşte relaţionarea lor cu realitatea, prin faptul că prelucrează impresiile şi lucrurile care îi preocupă. Jocurile sunt „caricaturi, oglinzi sau modele ale realităţii"
- Îmbunătăţirea contactului cu ceilalţi şi înlesnirea stabilirii unei relaţii prieteneşti – A întreprinde o acţiune comună stimulează relaţiile dintre copii. Stabilirea unui contact prin joc duce la o scădere naturală,de la sine înţeleasă, a reţinerilor, a inhibiţiilor. Legarea de noi prietenii este influenţată de atmosfera de joc creată.
- Exersarea capacităţii de exprimare şi dezvoltarea creativităţii – La baza jocului găsim fantezia şi puterea de formare. În strânsă legătură cu activarea fanteziei în cadrul jocului este şi potenţialul de folosire a libertăţii, putând schimba regulile vechi de joc şi defini altele noi. În acelaşi timp, este permisă utilizarea variată a mijloacelor de expresie prin folosirea elementelor paraverbale (ton, ritm) sau a formelor nonverbale (mimică, gestică, comportament).
- Stimularea capacităţii de înţelegere a legăturilor dintre diferite situaţii – Libertatea tipică situaţiilor de joc permite copiilor un spectru mare de înţelegere şi trăire a diferitelor reacţii pentru acceptarea capacităţilor propriului corp şi a propriei gândiri.
- Trăirea activă a unui spirit de grup – Un joc se desfăşoară la parametrii normali doar cu participarea activă a fiecărui jucător. Toţi membrii unei grupe se implică individual activ în joc. Fiecare în parte contribuie la o acţiune comună. Modul cum se încheagă şi se desfăşoară un joc este influenţat foarte mult de nevoile şi resursele fizice şi psihice ale participanţilor, dar şi de pretenţiile şi proprietăţile mediului înconjurător. Ideile şi activităţile de joc sunt dependente de spaţiul şi materialul avut la dispoziţie. Dacă atitudinea şi interesul pentru joc sunt date de natură, spaţiul pentru joc, terenul de joc trebuie amenajat. O relaţie mai specială este cea dintre jocuri şi reguli. Acestea din urmă nu decurg din activitatea propriu-zisă de joc, ci ele se stabilesc premeditat. Astfel ele sunt luate ca date şi mult mai uşor acceptate. În principiu însă regulile pot varia, deci se pot schimba corespunzător.
- Libertatea scopului – În cadrul acestei activităţi jocul însuşi devine scopul şi nu produsul rezultat.
- O stare de activare – Jocul trăieşte din căutarea veşnică a suspansului de

către om. Curiozitatea şi impulsul de a se autodefini îl duc pe om spre explorarea necunoscutului şi prin exerciţiu şi perseverenţă urmând să-l cucerească şi să-l înţeleagă.

- Confruntarea activă cu o parte de lume aparent reală – Caracterul „Ca şi cum" al jocului lasă omului loc pentru a deforma, a desfigura şi a reinterpreta realitatea.
- Structura de scop nediferenţiată şi perspectiva de timp nemijlocit – Părţile activităţii jocului au un ţel nedefinit şi nu au nevoie de o planificare de lungă durată.

2. Jocul – instrumentul de bază în munca animatorului

Animaţia socio-educativă se bazează pe vocaţie. Cine nu are vocaţie nu poate educa atitudini şi comportamente. În spirit pozitiv, animaţia socio-educativă este o nouă formă de educare a copiilor, o mare responsabilitate, o misiune.
Meseria de animator socio-educativ este una dintre cele mai frumoase şi plăcute meserii. Ea nu seamănă cu altele. Tocmai de aceea este o meserie liberă, exigentă, care epuizează, dar și înviorează. În toate activităţile de animaţie există farmec, forţă interioară, emoţie şi nu în ultimul rând dragostea faţă de copil.
Animatorul socio-educativ este omul cu dispoziţia sufletească permanentă, cu dragostea și căldura umană înnăscute, cu capacitatea de a simpatiza copiii și de a le înţelege universul lor. Este cel care poate produce schimbare în sufletul și viaţa copiilor, cel care influenţează, inovează, intuieşte dorinţe și curiozităţi, prevede reacţii și comportamente, toate acestea realizîndu-se prin jocurile aplicate. Prin ceea ce face, animatorul socio-educativ îi provoacă pe copii la activităţi specifice vârstei lor, activităţi distractive, recreative, atractive, hazlii şi determină, prin acestea, un comportament pro-social în rândul lor.

„Piesa" de bază în animaţia socio-educativă este jocul. Inclus în categoria acelor metode bazate pe acţiune, jocul este utilizat, de către animatorul socio-educativ,în vederea desfăşurării unei activităţi intelectuale sau practice.
Etimologic termenul „joc" provine din latinescul „jocus", care exprimă acţiunea de a se juca, de a se amuza sau de a se distra, precum şi rezultatul acestei acţiuni. Jocul este o activitate specifică copiilor, atractivă, mereu diferită și plină de creativitate.
Din timpuri străvechi, jocul a rămas unul din modurile de relaxare ale omului. Cele mai renumite jocuri („De-a v-aţi ascunselea", „De-a prinselea", „Baba oarba", „Jocul cu zarurile") cu cele mai cunoscute reguli de participarea au fost cunoscute în diverse locuri, precum India, Italia, Anglia, Africa, Insulele Hawaii. Astfel, s-a ajuns la concluzia că jocurile nu au fost inventate de un singur popor/trib, ci de mai multe, simultan sau în aceeaşi perioadă de timp, însă în zone diferite ale Terrei. Categoria jocurilor cu un grad de dificultate ridicat sau cu reguli speciale de desfăşurare a fost creată în epoca modernă, a înflorit în cea contemporană şi continuă să se dezvolte la începutul mileniului al III-lea. În secolul al XX-lea s-a extins ramura activităţilor distractive, de dezvoltare a priceperilor, a deprinderilor fizice, a intelectului.

Rolul şi importanţa jocului de animaţie constau în faptul că jocul facilitează procesul de asimilare, de fixare şi de consolidare a noţiunilor acumulate de către copii, până la începerea lui, din toate domeniile de cunoaştere. Datorită caracterului său formativ jocul influenţează dezvoltarea personalităţii copiilor.

Jocul de animaţie este un mijloc de educare a intelectului, a comportamentului, a spiritului. Prin joc se antrenează capacităţile creatoare ale copiilor şi le formează/dezvoltă deprinderile practice şi de muncă organizată. De asemenea, jocul de animaţie dezvoltă spiritul de echipă şi de într-ajutorare, de observare, gândirea logică, atenţia, memoria, spiritul critic, perspicacitatea, intuiţia, imaginaţia,

creativitatea, vocabularul, capacitatea de a se adapta situațiilor noi. Jocul de animație educă voința și stăpânirea de sine a copiilor.
Întotdeauna jocul este bine organizat și structurat. Nu există joc de animație creat conform situației; el are un scop și reguli stabilite dinainte. Singura condiție a unui joc este că trebuie să răspundă la câteva întrebări (condiții):

1) Jocul de animație corespunde vârstei copiilor?
2) Este potrivit calităților fizice, intelectuale, morale, spirituale ale acestora?
3) Locul, Timpul au fost stabilite corect?
4) Regulile jocului au fost explicate și înțelese de jucători?
5) Jocul a fost bine alcătuit?

Dacă la întrebările de mai sus se răspunde pozitiv, atunci dispare din rândul participanților plictiseala, oboseala, lipsa interesului, neparticiparea, iar jocul devine o activitate dinamică. Orice joc are, pe lângă titlu și reguli, materiale auxiliare concretizate în obiecte, care pot fi naturale, de substituție, de evaluare. Odată alese ele trebuie folosite consecvent. Jocurile pot fi clasificate în mai multe categorii: jocuri de memorare, de cunoaştere/recunoaştere, de sensibilizare, de captare a atenției, de cultivare a aptitudinilor, a simțului estetic, a gândirii logice, a inteligenței, a creativității, jocuri-exerciții, jocuri distractive, de îmbogățire a vocabularului, de animație, de formare a personalității. Jocul are o importanță deosebită în dezvoltarea creativității copiilor, dobândirea autonomiei, dar și a plăcerii copilului. Jocurile fac parte din,,sacul de resurse,, al animatorului socio-educativ și sunt binevenite și gustate de copii.

- ,,prin intermediul jocului, copilul poate să-și elibereze impulsurile agresive într-o lume în general acceptabilă din punct de vedere social, el învață astfel să-ți stăpânească angoasele și să-ți dea frâu liber creativității,, (WINNCOTT)
- ,, ocupația preferată și cea mai intens preferată este jocul,, (FREUD)
- ,, jocul este un instrument extrem de eficient,, (PIAGET)
- ,, jocul este o acțiune sau o activitate voluntară dusă la îndeplinire într-un anume timp și loc, urmând niște reguli liber consimțite și obligatorii, cu un scop bine definit, acompaniat de un sentiment de tensiune și de bucurie și de conștiință de a fi altfel decât în viața cotidiană,, (R. SPITZ)

Din păcate, societatea noastră industrializată și urbanizată a exclus și deformat puțin câte puțin funcția și importanța jocului. Industria a făcut din joc o activitate comercială, un produs standardizat, competiția fiind substituită spiritului participării, educația favorizând sportul, orașul făcând să dispară terenurile virane, spațiile de aventură, spațiile ludice. A te juca astăzi înseamnă să te rezumi a respecta reguli instituționale, să consumi produse a căror fidelitate a regulilor nu lasă nici un loc inițiativei copilului.

În toate colțurile lumii și dintotdeauna jocul a fost un element în dezvoltarea personalității. În fiecare societate jocurile fac parte dintr-un patrimoniu cultural. Activitatea motrică, fizică și intelectuală a jocului favorizează dezvoltarea psihomotorie a copilului. De aici și necesitatea ca animatorul să propună jocuri adaptate vârstei copiilor, conform capacităților lor. O altă funcție a jocului este funcția socială și relațională care este preponderentă, permițând astfel copilului integrarea lui.

Regulile jocului trebuie să favorizeze cooperarea, participarea fiecăruia, făcând abstracție de spiritul de competiție, de excludere. Jocul trebuie să permită interschimbarea rolurilor (conducător, echipier, strateg, atacant, apărător), și să inverseze alianțele create deja, să multiplice posibilitățile de colaborare. Este important ca jocul să le permită jucătorilor să propună reguli între ei și celelalte echipe, reguli care au rolul de a regulariza și menține interesul pentru joc.
Introdusă, relativ recent, în nomenclatorul ocupațiilor din România, ocupația de animator socio – educativ este una foarte complexă și dificilă. Utilizarea jocului pentru a învăța și a ne îmbunătăți stima de sine și calitatea vieții nu se poate face decât în urma unui proces temeinic de învățare practică, sub atenta îndrumare a

unor persoane competente. Din păcate, sistemul clasic de învățământ nu are în curricula sa o astfel de alternativă, adică nu poți învăța la şcoală cum să exploatezi inepuizabilele valențe educative ale jocului în procesul de învățare, de reducere a stresului, de ameliorare şi de valorificare a potențialului propriu şi al celorlalți etc. Nu este greu să te joci, ştim asta de când eram copii, deşi am pierdut mult din spontaneitatea şi creativitatea noastră prin procesul de maturizare. Este însă foarte greu să desfăşori activități care au anumite obiective şi anumite constrângeri şi în care să foloseşti elemente ludice. De aceea credem că este necesar ca acest manual să cuprindă câteva elemente de pedagogie a jocurilor şi cerințe explicite pentru animator.

3. Elemente de pedagogie a jocurilor

De luat în seamă: Nu propune niciodată jocuri pe care nu le-ai experimentat personal.

1. Când propui un joc nu este necesar să precizezi scopul sau motivul lui.
2. Nu trebuie să răspunzi întrebărilor venite din partea grupului pentru că există riscul de a raționaliza şi intelectualiza înainte de a începe să simtă.
3. Un joc trebuie să asigure în primul rând implicare totală – corp, emoție, intelect – şi abia apoi înțelegere, verbalizare şi împărtăşire.
4. Asigură-te că toată lumea a înțeles indicațiile.
5. În timpul desfăşurării unui joc treci de la un grup la altul pentru a verifica dacă se desfăşoară corect.
6. Stimulează-i pe cei mai puțin îndrăzneți. De exemplu, pentru ca grupul să-şi desfăşoare activitatea fără să fie necesară intervenția animatorului şi pentru a antrena în activitate pe toți participanții, poți folosi un consemn de genul „Alege tu persoana care să continue" sau „Alege o persoană căreia să-i comunici situația ta actuală". În psihodramă asta numim comunicare în catenă.
7. Ajută-i pe participanți să vorbescă despre ei şi relațiile lor cu ceilalți şi nu le permite să critice sau să laude ceea ce au spus ceilalți. Numim asta în psihodramă comunicare intersubiectivă şi o opunem comunicării interdependente pe care o folosim în viața de zi cu zi şi care se bazează pe principiul „lovitură – contralovitură". Comunicarea intersubiectivă înseamnă respectarea adevărului subiectiv al fiecăruia, fără critici, fără interdicții şi indiferent de emoțiile pe care le trezeşte în rândul celorlalți participanți. Animatorul trebuie să gestioneze cu mare grijă această cerință pentru ca fiecare participant să poată exprima într-un mediu securizat şi securizant, într-un timp egal cu al celorlalți, adevărul său subiectv. Tehnica ce poate fi utilizată pentru a asigura primatul subiectivității este cea a răspunsului suspendat.
8. Incită-i pe participanți să se adreseze mai degrabă unul altuia decât ție. În activitățile ludice animatorul nu trebuie să fie centrul atenției, ca profesorul în clasă. El trebuie să faciliteze comunicarea între participanți şi pentru asta poate folosi diverse strategii. De exemplu, comunicarea în diadă. "Aşează-te lângă o persoană cu care nu ai vorbit niciodată şi spune-i care sunt. persoanele pe care le ai drept model. . . " sau „Spune-i persoanei din drapta ta. . . (ceva)
9. Foloseşte strategii de diminuare a obstacolelor şi a barierelor în comunicare, cum ar fi adresarea folosind numele mic şi nu numele de familie, tutuirea, atingerea corporală,etc. Dar atenție! Pentru un grup nou, în care membrii nu se cunosc între ei şi care nu este suficient de bine încălzit, atingerea corporală s-ar putea să fie percepută ca o tehnică agresivă şi să aibă efecte contrare celor scontate. S-a dovedit experimental că, dacă o persoană este atinsă de la prima întâlnire, contactele fizice ulterioare se desfăşoară mult mai natural, de aceea animatorul trebuie neapărat să aibă în repertoriul propriu tehnici de încălzire a grupurilor, tehnici de creştere a încrederii, de stimulare a coeziunii grupului şi, mai ales, cât mai multe activități nonverbale care presupun interacțiuni cu diferite grade de intimitate în-

tre membrii grupului.

10. Concepe şi structurează în aşa fel activitatea de animaţie încât să poţi aloca timp şi resurse pentru cele trei momente esenţiale: încălzirea, acţiunea propriu-zisă în conformitate cu obiectivele avute şi împărtăşirea. Nici una nu poate fi neglijată sau eliminată fără a atrage consecinţe asupra calităţii activităţii de animaţie.

Încălzirea este un timp în care membrii grupului îşi comută atenţia de la lucrurile şi întâmplările din afara grupului spre ceea ce se întâmplă în grup, în acest moment. Animatorul trebuie să propună jocuri şi activităţi corporale, care să stimuleze interacţiunile dintre membrii grupului şi să-i aducă în aici şi acum. El trebuie să-i ajute să se răcească în rolurile pe care le-au avut înainte de a veni aici şi să se încălzească în rolul de membru al grupului. În funcţie de obiectivele activităţii şi scopul animatorului, încălzirea poate să fie cognitivă, afectivă sau corporală, să se desfăşoare în realitate sau în semirealitate. Cele mai eficiente sunt activităţile de stimulare psihomotorie care activează toate ariile: corporală, fiziologică, emoţional – afectivă şi cognitiv - simbolică (Risspolli) şi încălzirile în semirealitate. Condiţia de semirealitate implică dimensiunea jocului, a lui „ca şi cum". Prin joc copilul crează o lume fictivă, dar vie şi autentică în care imaginaţia se poate destinde, subiectul se descentrează perceptiv în relaţia cu un altul semnificativ şi poate trăi o relaţie dintr-o perspectivă nouă. Iată câteva consemne capabile să producă activităţi de încălzire a grupului în semirealitate pe care le-am folosit deseori în activităţile de animaţie pe care le-am condus:

o Folosind recuzita deveniţi un element al unui peisaj de primăvară. Prezentaţi-vă grupului.

o În timp ce vă plimbaţi (aria postural – musculară), gândiţi-vă la lecturile voastre şi la personajele din acele lecturi (aria cognitiv – simbolică), opriţi-vă la unul dintre cele care v-au marcat într-un fel viaţa (aria emoţional – afectivă)şi deveniţi acel personaj. Prezintă-te şi spune grupului prin ce te asemeni cu acel personaj.

o Când intraţi în spaţiul scenei, deveniţi boabe de fasole într-o oală care fierbe. Focul merge din ce în ce mai tare.

o Căscaţi, dezmorţiţi-vă, plimbaţi-vă şi gândiţi-vă ce identitate v-ar face să vă simţiţi mai liberi. Puteţi fi un animal, un obiect, o plantă, un personaj sau o persoană semnificativă din viaţa voastră. Spuneţi grupului ce sunteţi şi descrieţi-vă. Comportaţi-vă liber în funcţie de identitatea pe care o aveţi.

o În timp ce vă mişcaţi în spaţiul scenei, gândiţi-vă la profesorii voştri şi când vă aşezaţi, deveniţi acea persoană. Prezentaţi-vă.

o Când intraţi în spaţiul scenei, deveniţi maşini aflate în trafic. Fără a folosi cuvinte, arătaţi-le celorlalte maşini cu cine au de-a face . Apoi vă veţi prezenta şi verbal.

o Pentru că în aceste zile se desfăşoară Festivalul de la Veneţia, vă propun să vă găsiţi o identitate care să vă permită să faceţi tot ceea ce nu puteţi face în viaţa de zi cu zi. Spuneţi grupului cine sunteţi şi descrieţi-vă.

În limita spaţiului disponibil, vom prezenta şi alte jocuri ce pot fi folosite de animator în încălzirea grupurilor, pentru că acestea diferă în funcţie de mărimea grupului (grup mic – 6-8 persoane, grup mijlociu – 15 – 20 persoane sau grup mare cu peste 30 de persoane), de stadiul în care se află grupul (la început, după mai multe sesiuni de animaţie sau la final), vîrsta participanţilor, de obiectivele activităţii de bază,etc.

Acţiunea este a două componentă a unei sesiuni de animaţie. Este timpul în care membrii grupului desfăşoară activităţi adecvate atingerii obiectivelor dar folosind exclusiv mijloace ludice. Se desfăşoară într-un spaţiu adecvat, adică cu mobilier puţin şi uşor de mutat pentru a se putea structura grupul în moduri diferite, având la dispoziţie recuzită, jucării, obiecte moi, perne, saltele sau obiecte pentru activităţi artistice (desen, muzică,teatru,etc.) . Şi această parte depinde de tipul activităţii de animaţie pe care o desfăşurăm. Dacă, de exemplu, este vorba despre animaţie pentru cunoaştere de sine sau de animaţie pentru orien-

tare profesională putem folosi jocuri precum: „Cartea de vizită", „A acorda atenție şi a primi atenție", „Obiectele din rucsac", „Atomul emoțiilor", „Eu şi familia mea", „Cercul vieții", „Desenează-ți un vis", „Romanul vieții mele", „Amintiri din viitor"," Profesia mea de vis" etc. Dacă activitatea are ca obiectiv dezvoltarea percepției şi creativității atunci putem folosi jocuri precum: „Petele de cerneală", „Prepoziții şi adverbe","Inventează o poveste", „Camera mirosului", „Călătoria mea cu. . . ", „Amar şi dulce",etc. În activitățile de animație care au drept scop dezvoltarea capacității de afirmare de sine şi diminuarea timidității putem folosi jocuri precum: „Exprimăte cu ajutorul ochilor", „A conduce şi a fi condus", „Atomul emoțiilor", „Eu şi nevoile mele", „Scaunul gol", „Scaunul înalt", „Nu sunt singur, nu sunt singurul",etc. Şi aici ca şi în încălzire, creativitatea animatorului poate fi folosită la maximum, dar e nevoie de structuri asimilate şi de atenție focalizată pe nevoile grupului pentru a nu intra în blocaj şi nici a nu te repeta, dacă grupul are întâlniri cu o anumită frecvență.
Împărtăşirea este segmentul unei sesiuni de animație în care membrii grupului au posibilitatea să exprime în fața grupului gândurile şi sentimentele pe care le-au avut pe toată durata desfăşurării acțiunii. Ei pot să împărtăşească experiențe personale a căror amintire a fost indusă de activitățile desfăşurate, insiht-uri pe care le-au avut cu privire la ei înşişi, cu privire la felul în care percep anumite situații, la atitudini pe care le manifestă față de sine sau de ceilalți semnificativi etc. Şi aici animatorul trebuie să manifeste fermitate față de tendința unor membri ai grupului de a da sfaturi sau de a face aprecieri la adresa celorlalți, de a oferi alternative de acțiune ş. a. m. d. Una din valorile importante ale împărtăşirii este faptul că fiecare membru al grupului conştientizează că şi ceilalți sunt ca el, că oamenii sunt mai asemănători decât pare la prima vedere. De asemenea, acest moment le permite participanților să se cunoască şi să se înțeleagă mai bine, ceea ce duce la creşterea coeziunii grupului. Părțiciparea la acest moment le permite celor care s-au încălzit şi au acționat pe parcursul sesiunii, să se răcească în rolul de membru al grupului şi să intre într-unul din rolurile din afara grupului. Când participarea a fost deosebit de intensă şi emoțiile au fost puternice, animatorul trebuie să folosească tehnici adecvate de „de-rolare", pentru ca membrii grupului să nu plece acasă mai încărcați emoțional decât au venit la grup, mai ales când au fost multe emoții negative.

4. Recomandări pentru înlăturarea barierelor de gen

Pentru optimizarea dezvoltării abilităților verbale ale copiilor,în special ale băieților, se recomandă activități de tipul următor:

- Creați „ritualuri" zilnice de citire - citiți copilului dumneavoastră zilnic din diverse materiale specifice vârstei şi încurajați-l pe acesta ca la rândul lui să vă citească (6/7 ani);
- Creați „ritualuri" de scriere - asigurați-vă de implicarea copiilor, în special a băieților, în scrierea unor bilete de mulțumire, invitații la zile de naştere, felicitări, scrisori, email-uri; de asemenea, pentru dezvoltarea abilităților verbale, încurajați băieții să aibă un jurnal (8/10 ani);
- Concepeți împreună cu copiii, în special cu băieții, poveşti fantastice pentru a facilita astfel dezvoltarea abilităților imaginative şi verbale ale acestora (6/10 ani);
- Concepeți împreună cu băieții poveşti şi personaje pornind de la jocurile de asamblare sau de la modelajele pentru construcții cu care aceştia se joacă;
- Încurajați băieții să atingă sau să simtă diverse lucruri atunci când exersează să scrie sau să citească despre acestea;
- Pentru că procesează şi construiesc mai încet mesaje verbale, oferiți

băieţilor cu 60 de secunde mai mult pentru a răspunde verbal la o întrebare/cerinţă (6/10 ani).

Pentru optimizarea dezvoltării abilităţilor matematice şi de calcul ale copiilor, în special ale fetelor, se recomandă activităţi de tipul următor:

- Jucaţi-vă cu fetele, în diverse contexte în care există posibilitatea folosirii obiectelor concrete manipulative, diferite jocuri de numărare şi de calcul (în dormitor, la cumpărături, în bucătărie): "Aş avea nevoie de încă două căni!…" "Îmi poţi spune câte furculiţe sunt pe masă?…" "Îţi mai dau trei pahare, câte pahare sunt acum? De câte crezi că mai este nevoie ca toată lumea să aibă un pahar?" (6/7 ani);
- Pentru a-şi folosi abilităţile verbale în sprijinul dezvoltării celor matematice şi de calcul, sugeraţi fetelor să creeze sau creaţi împreună cu ele un jurnal cu expresii scrise specifice pentru matematică şi ştiinţele exacte.

Pentru a răspunde nevoilor dinamice de învăţare ale băieţilor şi pentru a crea un cadru adecvat de învăţare pentru aceştia, se recomandă următoarele tipuri de activităţi:

- folosiţi energia băieţilor pentru a vă oferi dumneavoastră ajutor (în mutarea diferitelor lucruri în casă, în realizarea curăţeniei), sau pentru a oferi ajutor altor copii în sarcini de muncă sau de învăţare (6/7 ani);
- în interacţiunea cu băieţii oferiţi acestora posibilitatea întreruperii activităţii, pentru a face pauze de un minut cu scopul de a se mişca, destinde (6/7 ani).

Pentru optimizarea dezvoltării abilităţilor de orientare spaţială, în special ale fetelor, se recomandă activităţi de tipul următor:

- Încurajaţi fetele să se înscrie în cluburi de orientare turistică;
- Cumpăraţi fetelor şi încurajaţi-le să folosească jocuri considerate în mod tradiţional ca fiind destinate băieţilor (ex. : construcţii de clădiri, modelaje, asamblări). Stimulaţi implicarea în aceste jocuri creând o poveste şi personaje în jurul acestor construcţii;
- Oferiţi fetelor posibilitatea de acces la tehnologie, computer, Internet şi oferiţi mai multe încurajări decât băieţilor de a folosi această tehnologie (6/10 ani);
- Acordaţi timp egal de folosire a computerului de către fete şi băieţi.

Pentru facilitarea unei stimulări corticale echilibrate la copii se recomandă activităţi de tipul următor:

- Ajutaţi copiii să realizeze un echilibru între activităţile de studiu, sedentare şi cele active, sportive, pentru a permite o stimulare şi o dezvoltare cerebrală optime. Implicaţi în egală măsură fetele şi băieţii în activităţi şi cluburi sportive (6/14 ani).

Pentru a susţine dezvoltarea abilităţilor motorii, în special ale fetelor, se recomandă activităţi de tipul:

- Jucaţi împreună cu fetele diferite jocuri cu mingea pentru a le dezvolta motricitatea grosieră care este mai redusă decât la băieţi (6/7 ani).

Pentru stimularea autoevaluării pozitive a copiilor se recomanda activităţi de tipul următor:

- Încercaţi să faceţi fotografii sau să înregistraţi prin alte mijloace momentele în care copilul dumneavoastră este eficient şi realizează cu succes o sarcină. Apoi, cât mai repede posibil de la evenimentul înregistrat, admiraţi împreună imaginile. Aceste acţiuni ajută copiii, şi în special fetele, să se simtă valorizaţi şi să se simtă bine în legătură cu ceea ce fac (6/7 ani);
- Povestiţi fetelor sau arătaţi-le imagini despre fete/femei „de succes" în diverse domenii de activitate, în special în cele considerate tradiţional specific masculine (6/10 ani);
- Încurajaţi copilul să-şi personalizeze camera şi locurile unde îşi depozitează lucrurile, astfel încât acesta să-şi dezvolte sentimentul de identitate şi ataşament faţă de mediul propriu (6/7 ani).

Pentru includerea dimensiunii de gen în stilul de învăţare, atât la fete

cât şi băieţi, recomandăm includerea nevoilor educaţionale specifice genului ca variabilă importantă în dezvoltarea unui stil propriu de învăţare. Pentru dezvoltarea abilităţilor matematice la fete se recomanda amenajarea şi ornarea, împreună cu fetele, a camerelor acestora cu figuri geometrice, numere, astfel încât ca ele să se familiarizeze cu elementele matematice şi cu utilizarea lor. Pentru dezvoltarea abilităţilor verbale ale băieţilor se recomandă ţinerea de cărţi pe rafturi şi în alte locuri din casă, astfel încât băieţii, care nu se simt confortabil cu cititul, să se obişnuiască cu acest stimul şi cu omniprezenţa cărţilor (6/7 ani).

Pentru optimizarea dezvoltării unei vieţi emoţionale echilibrate se recomandă activităţi de tipul următor:

- Nu criticaţi sau pedepsiţi băiatul dacă plânge. Emoţiile copilului nu trebuie invalidate. Explicaţi că această reacţie este normală, oferindu-i copilului suport în rezolvarea problemei.
- Încurajaţi şi învăţaţi copiii să-şi exprime emoţiile într-un mod personal şi fără consecinţe negative asupra celorlalţi întrucât fiecare copil are un mod propriu de a-şi exprima emoţiile.
- Prezentaţi explicit comportamentele negative (agresivitate, furie, plâns nejustificat) şi specificaţi că acestea sunt astfel, indiferent de situaţie sau de genul celor care le manifestă. Nu uitaţi să oferiţi alternative de comportament sau de exprimare a emoţiilor negative, în situaţii specifice.
- Încercaţi să oferiţi copilului stimuli cât mai diferiţi, jucării variate, stimulaţi-l să se implice în activităţi noi şi, pe cât posibil, cu specific tradiţional pentru genul opus. Explicaţi-i că orice lucru e interesant şi folositor. Selectaţi filme, cărţi şi programe care să ilustreze cât mai puţin comportamente tradiţionale gen-specifice extreme.

Pentru optimizarea comportamentului social al copiilor se recomandă:

- Facilitaţi alcătuirea de grupuri de joc mixte din punct de vedere al genului. În acelaşi timp supravegheaţi grupul de joc şi interveniţi atunci când fetele sunt mai puţin implicate în joc din cauza băieţilor care domină.
- Explorați împreună cu copiii diferite tipuri de activităţi care să faciliteze implicarea copiilor, fete sau băieţi, în activităţi diverse care nu se limitează la cele de gen tradiţionale.
- Iniţiaţi teme de joc noi pentru ambele genuri şi implicaţi fetele şi băieţii deopotrivă.

Pentru dezvoltarea autocontrolului comportamental al copiilor se recomandă:

- Învăţaţi copiii să-şi dezvolte responsabilitatea prin oferirea de sarcini spre realizare. Asiguraţi-vă însă că următoarele aspecte sunt prezente: copilul înţelege sarcina,acceptă să o realizeze, are abilitatea de a se motiva suficient încât să o facă.
- Formulaţi aşteptările dumneavoastră clar, pe înţelesul copiilor (exprimaţi în termeni comportamentali ce doriţi să facă copilul);
- Realizaţi diferenţa între regulile negociabile şi cele nenegociabile;
- Implicaţi copiii cât mai mult în stabilirea regulilor negociabile şi a celor nenegociabile;
- Expuneţi regulile cu claritate (ajutaţi copiii să înţeleagă regulile, importanţa lor, condiţiile în care ele se aplică, consecinţele nerespectării lor);
- Asiguraţi-vă că nu impuneţi prea multe reguli (este necesară această regulă? protejează sănătatea, siguranţa copilului sau a altora?).
- Oferiţi sugestii pozitive copiilor;
- Evitaţi criticarea copiilor întrucât aceasta poate conduce la scăderea stimei de sine şi la sentimente de neîncredere;
- Apreciaţi copilul pentru realizările şi comportamentele adecvate;
- Fiţi consecvent în aplicarea regulilor şi metodelor de disciplină;

5. R. E. C. R. A.I. E (reguli, echipe, cadru, roluri, acțiuni, imaginație, evaluare)

Jocul este o activitate caracteristică copilului. Jocul este modalitatea copilului de a-și exprima nevoia de libertate, dar și pe cea de a crește. Jocul este unul dintre elementele esențiale în evoluția fizică, intelectuală și socială a copilului. Se poate face de altfel, diferența între două tipuri de jocuri: pe de-o parte jocul spontan al copilului care se naște din propria sa inițiativă, iar pe de altă parte jocul organizat de către animator.

Animatorul va trebui să respecte principiile următoare:

Reguli:
- Explicații clare și precise ale jocului
- Poziția în care se află participanții la joc favorizează buna desfășurare și o mai bună audiție (copii așezați în cerc)
- Începerea jocului de la ceva simplu și, ulterior, dezvoltarea lui

Echipele:
- Echilibrarea echipelor
- Evitarea frustărilor

Cadrul:
- Loc bine definit, adaptat, garatând securitatea
- Să se țină cont de timpul probabil; durata jocului să fie bine definită

Roluri:
- Exploatarea capacităților, talentelor fiecăruia
- Fiecare loc și rol în parte trebuie valorificate
- Roluri diverse pentru animatori. Anumite jocuri îi permit animatorului să ia parte și el la joc, iar altele îl obligă să fie pe post de arbitru

Acțiuni:
- Interesante, motivante
- Variate,evolutive
- Sigure

Imaginație:
- Adaptată conform temei jocului

Evaluare:
- Evaluarea pe rând a etapelor R. E. C. R. A. I. E

Organizatorii și echipa de animatori trebuie să se asigure că spațiul este bine amenajat și că oferă copiilor condițiile propice jocului.

Zece reguli pentru un joc reușit:
1. Sensibilizarea și motivația pentru joc
2. Pregătirea tehnică și materială
3. Prezentarea- explicarea regulilor
4. Constituirea echipelor
5. Prezentarea jocului și ambianța sa
6. Motivația animatorului
7. Animația jocului
8. Ritmul jocului, vârsta jucătorului
9. Animația rezultatelor
10. Bilanțul animatorului, critica

1. Sensibilizarea și motivația pentru joc

A sensibiliza și motiva participanții sunt două aspecte la fel de importante ca joaca însuși. Cum se face sensibilizarea? Prin afișaj, invitație personală, mesaj radiofonic, mesaj muzical, video etc. Cum se face motivarea? Printr-o bună sensibilizare, prin noutatea jocului, prin dezvoltarea spiritului colectiv și prin dorința copilului de a se depăși pe sine.

2. Pregătirea tehnică și materială

Regulile trebuie să fie simple și clare, fără a lăsa loc de interpretări. Fiecare participant trebuie să-și cunoască rolul. Materialul trebuie pregătit înaintea începerii jocului, trebuie să fie bine adaptat temei și să contribuie unei motivații pentru joc.

3. Prezentarea – explicarea regulilor

Prinderea de mână a jucătorilor este esențială. Începutul jocului într-o ambianță plăcută, de motivație și de securitate condiționează buna desfășurare. Începutul jocului și modul de desfășurare a acestuia trebuie să fie explicat clar și trebuie să lase posibilitatea participanților de a pune întrebări.

4. Constituirea echipelor

Echipele trebuie să fie echilibrate urmărind aptitudinile fizice, intelectuale, afinitățile și tranșele de vârstă ale copiilor. Constituirea echipelor se poate realiza în trei feluri: lăsarea participanților să aleagă, alegerea prin hazard, echipele să fie alese de animator.

5. Prezentarea temei jocului și ambianța sa

Alegerea temei jocului precum și detaliile (costumația, expresia, decorurile, ambianța) trebuie făcute cu multă grijă de animator.

6. Motivația animatorului

Animatorul trebuie să aibă el însuși dorința de a se juca, trebuie să fie motorul jocului și să creeze semtimentul de dinamism, tonicitate și entuziasm.

7. Animația jocului

Animatorul trebuie să rămână imparțial și echidistant cu toate echipele, să nu se lase influențat de jucători, să mențină constant o ambianță pozitivă și agreabilă a jocului, să vegheze asupra securității copiilor, să penalizeze încercarea de înșelătorie, să nu se lase depășit de evenimente, să nu fie agresiv, să nu fie pasiv. Animatorul va trebui să vegheze ca fiecare participant să fie integrat în joc și fiecare să se distreze. El trebuie să aibă cel puțin înălțimea jucătorilor.

8. Ritmul jocului – vârsta jucătorilor

Ritmul jocului trebuie să fie adaptat nevoilor de mișcare ale participanților în funcție de vârsta lor, de capacitățile fizice și intelectuale. Jocul trebuie să respecte curba de efort în timpul zilei. Ritmul jocului și durata sa sunt în funcție de locul unde se desfășoară: pădure, plajă, la țară.

9. Animația rezultatelor

Animatorul trebuie să evite să fie prea selectiv sau să accentueze eșecul echipei sau participanților (de exemplu, se pot clasa ultimele echipe pe același nivel, o recompensă nu este obligatorie, dar este bine venită).

10. Bilanțul animatorului, critica

Animatorul trebuie să fie capabil să analizeze desfășurarea jocului și să poată aprecia rezultatul între ceea ce se încearcă să se realizeze prin jocul respectiv și ceea ce se întâmplă în realitate. De asemenea, animatorul trebuie să ceară părerea jucătorilor cu privire la joc și să-și însușească critica.

6. Tehnici psihodramatice care pot fi utilizate în activitățile de animație

Tehnicile cel mai frecvent utilizate sunt: catena, comunicarea verbală adresată unui coleg, comunicarea verbală adresată grupului, întrebări pentru un coleg, comunicare verbală cu un coleg în inversiune de rol, întâlnire cu un altul semnificativ, călătoria in timp, proiecția în viitor, a construi împreună, a fi martor, sculptura, atomul social, fotografia, dublul, oglinda, metafora. Pentru cei care sunt interesați să experimenteze ei înşişi aceste tehnici, redau pe scurt continutul si consemnele pe care le-am folosit în diferite activități de animație socio – educativă cu elevi şi cadre didactice aflate într-un program de formare pentru a deveni consilieri:

1. Catena – folosind o minge de dimensiuni mici, am cerut participanților să adreseze un gând propriu unei personae alese de ei care, la rândul său, comunică alteia o nevoie, o dorință, un adevăr subiectiv, o temere în legătură cu viitorul rol de consilier etc. Consemnele prevedeau ca persoana care vorbeşte să nu se poată adresa unei personae care a vorbit, pentru a se evita situația de "lovitură – contralovitură" specifică comunicării interdependente. Am asigurat astfel condițiile exprimării subiectivității, independent de aşteptările sau răspunsurile altora (comunicare intersubiectivă)

2. Comunicare verbală adresată unui coleg:

a. Aşează-te lângă un coleg şi spune-i ce ți s-a întâmplat in ultima… (săptamână,lună, vacanță,etc.)

b. Cheamă în mijlocul scenei un coleg căruia să-i spui cum îți merg lucrurile în relația cu… (colegii tăi, cu elevii tăi, cu familia ta,etc)

c. Alege o persoană pe care o cunoşti mai puțin şi spune-i care sunt evenimentele cele mai importante, mai semnificative care ți s-au întâmplat in ultimele 2 săptamâni.

3. Comunicare verbală adresată grupului – are drept scop verbalizarea propriilor trăiri în fața grupului, ceea ce duce la construirea unei lumi interne mai clare, mai coerente, mai integrante. Ex. Vă aşezați pe rând pe scaunul din mijloc şi spuneți grupului… (cum vedeți programa de consiliere, ce sentimente aveți in legătură cu rolul de consilier,ce v-a plăcut şi ce nu v-a plăcut la activitatea de ieri,etc.)

4. Întrebări pentru un coleg – este o activitate care stimulează două procese mentale distincte:

a. cel care pune întrebarea trebuie să se focalizeze asupra unui individ specific, pentru a circumscrie o zonă de cunoscut, ca bază a unei relații mai personalizate

b. cel care primeşte întrebarea – care trăieşte sentimentul pozitiv de a fi in centrul atenției:

Ex. Alege o persoană (două personae) care te cunoaşte mai puțin să-ți pună întrebări.

NB. Subiecții au fost sensibilizați anterior în legatură cu specificul întrebărilor deschise şi închise şi au fost stimulați să formuleze întrebări deschise.

5. Comunicare verbală cu un coleg în inversiune de rol – are rolul de a provoca o autoobservare din punctul de vedere al unui altuia semnificativ şi de a stimula eul observator.

Ex a. Gândiți-vă la persoanele importante din viața voastră şi opriți-vă la una semnificativă din domeniul profesional. Comunicați grupului la cine v-ati gândit.

Când vă aşezaţi pe acest scaun, deveniţi acea persoană. Fiecare poate să-i pună o intrebare cu privire la domeniul profesional. Prin inversiune de rol,membrul grupului se pune în pielea persoanei alese (aflându-se într-o situaţie de semirealitate), iar colegii (în calitate de intervievatori) rămân ceea ce sunt (condiţie de realitate).
6. Întâlnire cu un altul semnificativ – este o activitate care are drept scop producerea unui material informativ şi emoţional profund în timpul întâlnirii unui membru al grupului cu fantasma sa . Persoana rămâne ea insăşi în "aici şi acum" în timp ce se adresează fantasmei externalizate fie prin tehnica "scaunului gol", fie prin încarnarea realizată de către un coleg.
7. Călătorie în timp – urmăreşte să situeze conştiinţa individuală şi de grup în alt timp, pentru a vedea lucrurile din alt punct de vedere. Aici nu se schimbă identitatea,ci timpul. Consemnele trebuie să fie foarte clare pentru a marca intrarea în noua dimensiune temporală şi spaţială.
8. Proiecţia în viitor – permite concretizarea unei imagini de plusrealitate privitoare la o dorinţă legată de viaţa subiectului.
9. A construi împreună – este o experienţă de improvizare cu intensitate empatică care se finalizează cu verbalizarea trăirii. Ex. Construiţi din corpurile voastre (poziţionându-vă în diverse locuri) corpul unui om, animal, clădiri,etc. Spuneţi grupului, pe rând, ce sunteţi şi de ce v-aţi ales să fiţi acea parte.
10. A fi martor – este un joc de rol care are ca scop câştigarea încrederii în sine prin observarea din exterior a modului de relaţionare cu cineva important. Ex. Gândiţivă la o persoană importantă din anturajul profesional care să asiste la modul în care relaţionaţi cu un copil problemă.
11. Sculptura – este o imagine statică în care subiectul "modelează" pe cineva pentru a exprima forma sentimentului dorit. Această tehnică implică persoana într- o muncă mentală intensă menită să clarifice sentimentele interioare pentru a putea fi transferat apoi în exterior, într-o formă expresivă eficace. Ex. Alegeţi dintre persoanele pe care le-aţi întâlnit în ultima săptămână, trei pe care le consideraţi importante. Aşezaţi cele trei personaje în funcţie de cât vă sunt de simpatice. Spuneţi-i celei mai puţin simpatice ceea ce nu vă place la ea.
12. Atomul social – poate fi grupul familial, grupul de muncă, grupul de prieteni,etc. Ex. Alege dintre colegii tăi două persoane cu care te întelegi bine şi două pe care le agreezi mai puţin sau deloc. Aşează-le în funcţie de încrederea pe care o ai în ele. Se explorează apoi relaţiile atomului constituit fie prin decentrare perceptivă circulară,prin tehnica "rol – contrarol – martor", fie prin altă tehnică psihodramatică.
13. Fotografia – Arată pe scenă un moment din viaţă, reproducând cât mai fidel, conţinutul unei fotografii din albumul de amintiri. Ex. Alegeţi din albumul de fotografii o imagine în care să apăreţi în compania altor personae – din familie sau prieteni -. Spuneţi când este făcută fotografia şi care sunt personajele ce apar în ea. Atribuiţi câte două adjective pentru fiecare personaj din fotografie.

Lista tehnicilor psihodramatice utilizate în activitatea de animaţie poate continua, dar scopul nostru nu a fost o prezentare exhaustivă, ci împărtăşirea unei experienţe care s-a bucurat întotdeauna de aprecierea celor care au părţicipat la activităţile de grup. Toate cele prezentate pot părea ciudate pentru cei care nu le-au experimentat, dar cine a avut posibilitatea să le trăiască pe propria piele ştie că în spatele fiecărui consemn este un stimul capabil să producă întâmplări cu un puternic efect formativ asupra participanţilor. Închei, deci, cum am început pedagogia jocurilor: Nu propune niciodată jocuri pe care nu le-ai experimentat personal .

7.Tipuri de jocuri

AVERTISMENT!

Călătoria în lumea jocului poate fi periculoasă. "Jocul acționează asemeni unui virus foarte puternic, şi odată contactat este foarte greu sa te vindeci. Vei fi permanent predispus să priveşti totul ca pe un joc şi, de ce nu, să transformi totul într-un joc".

"Jocul poate însemna confruntare, distracție, autodepăşire, perseverență, autoeducare, altruism, încredere, curaj, forță, echipa…"…sau cum spune J. Huizinga "jocurile fondează civilizația şi sunt în fruntea convențiilor care generează culturi".

7. 1. Jocuri pentru autocunoaştere, dezvoltarea comunicării şi a conştiinței de sine

Aceste jocuri acoperă nevoia de a interacționa a oamenilor. Oamenii se întâlnesc, comunică şi interacționează.

7.1.1 Titlu : „TUFA DE TRANDAFIRI"

Mărimea grupului : 15 – 20 copii
Timpul: 40 minute
Materiale necesare: creioane colorate, creioane carioca, pixuri, coli de hartie A4, casetofon.
Obiective: vor dezvolta autocontrolul şi autocunoaşterea; vor exprima valorile interne şi externe; vor stabili limite între spațiul personal şi cel social; vor forma abilități de relaționare în grup; vor dezvolta respectul față de colegii de grup şi față de ei.
Proces de desfăşurare: Momentul 1. Pentru o bună desfăşurare a exercițiului, este bine să avem un spațiu bine aerisit, muzică de relaxare. După amenajarea spațiului, elevii sunt rugați să închidă ochii, să se proiecteze în propriul spațiu (univers) şi să-şi imagineze că sunt tufe de trandafiri.
Pe fondul unei muzici de relaxare, le oferim copiilor mai multe situații, ei alegând ceea ce li se potriveşte mai bine. De exemplu: Ce fel de tufă de trandafiri eşti tu? Eşti una foarte mică? Eşti mai mare? Eşti înflorită? Sau poate doar îmbobocită? Ai frunze? Cum arată rădăcinile tale? Sau poate nu ai rădăcini? Dacă ai rădăcini, acestea sunt lungi, drepte? Ai spini? Copiii nu vor da răspunsuri la aceste întrebări. Apoi le cerem copiilor să deschidă ochii când sunt gata. Le oferim o coală de hârtie, creioane colorate şi îi rugăm să-şi deseneze tufa de trandafiri. După ce au terminat desenul sunt rugați să-şi prezinte fiecare pe rând, dacă doresc, tufa sa, să spună câteva cuvinte. După terminarea prezentării desenului copiii sunt rugați să ia o altă coală de hârtie pe care vor alcătui o compunere. Pentru început va scrie pe o ciornă câteva cuvinte care se referă la propria sa persoană. Pe o altă ciornă vor scrie câteva propoziții simple care nu trebuie să aibă legătură între ele. Cuvintele şi propozițiile formulate vor fi utilizate în alcătuirea compunerii.
Evaluare : La finalul realizării compunerii se va evalua aranjarea în pagină a textului şi respectarea semnelor de punctuație.

7.1.2 Titlu: „MINGEA"

Mărimea grupului : 15 – 20 persoane
Timpul: aproximativ o oră, dar depinde de numărul de persoane şi de varianta aleasă
Materiale necesare: foi albe sau colorate format A4, creioane şi culori, foi de flip – chart, carioca,o minge
Obiective: jocul plasează participanții în zona unor interogații şi evocări metaforice sau directe cu privire la propria persoană. În funcție de compartimentele

pe care ei trebuie să le completeze, jocul îi pune în fața unor alegeri individuale cu privire la răspunsurile pe care le consideră cele mai relevante. Jocul permite: prezentarea de sine într-un mod mai puțin uzitat; realizarea unui efort de gândire valorizant asupra sinelui; reflecție individuală şi împreună cu ceilalți asupra propriei persoane; creşterea stimei de sine şi acceptarea diferențelor; crearea unui climat favorabil acceptării de sine şi a celuilalt.
Proces de desfăşurare: Etapa I: participanții primesc o coală A4 pe care trebuie să deseneze un cerc cât mai mare. Animatorul desenează şi el un cerc pe o foaie de flip – chart pe care îl împarte în 6 sau mai multe sectoare şi, în interiorul fiecărui sector, scrie criteriile pe baza cărora participanții vor completa sectoarele de cerc. De exemplu: 3 calități, 3 defecte, 1 amintire mai puțin plăcută,1 situație în care te-ai simțit valorizat, o situație cu care te confrunți acum,2 obiective pentru viitorul apropiat; 3 motive pentru a spera chiar atunci când îți este foarte greu, 2 principii care stau la baza modului în care te raportezi la alții, 3 însuşiri pentru care lumea te admiră, 2 însuşiri pentru care unii te evită, un proverb sau o maximă după care îți conduci viața şi ceva ce nu ai vrea să se spună despre tine. (Timp alocat: 10 – 15 minute)
Etapa a II a: Animatorul, după acest moment de reflecție individuală, le cere participanților să se grupeze câte 2 sau câte trei şi fiecare să-şi prezinte „mingea" lui celorlalți. După ce o persoană îşi prezintă mingea, ceilalți îi pot pune (sau nu) întrebări. Depinde de obiectivele pe care animatorul le are de realizat şi de consemnele pe care le dă. (Timp alocat:30 de minute).
Etapa a III a: Animatorul trebuie să realizeze un moment de împărtăşire la nivelul grupului mare astfel încât grupul să se cunoască mai bine, să crească nivelul de acceptare a celorlalți prin îmbogățirea percepției pe care o au unii despre alții. Consemnele pe care le poate folosi depind din nou de obiectivele pe care şi le stabileşte. De exemplu: Participanții stau din nou în cerc, într-o situație de egalitate în ceea ce priveşte gradul de descoperire, iar animatorul spune: pe rând, fiecare, comunică grupului mare ceea ce a învățat despre sine din această experiență, sau pe rând, fiecare comunică grupului ceva ce l-a impresionat din ceea ce a auzit despre un coleg, sau spuneți grupului mare ce vă face să vă simțiți o persoană deosebită după această experiență etc.
Evaluare: Copiii s-au cunoscut mai bine pe ei înşişi.

7.1.3 Titlu: „TELEFONUL FĂRĂ FIR"

Mărimea grupului : 24 copii
Timpul : 30 min
Materiale necesare:nu sunt necesare materiale
Obiective: să-şi exerseze abilitatea de a asculta; să exerseze limbajul nonverbal;
Proces de desfăşurare: Copiii se impart in 3 grupe care vor forma şiruri. Copiii stau in picioare, unul în fața celuilalt,la mică distanță. Copiii aflați în capătul şirurilor se gândesc la un număr format din sute, zeci şi unități şi-l vor transmite celor din față prin bătăi uşoare pe umeri şi spate, astfel : sutele se bat pe spate, zecile se bat pe umărul drept, iar unitățile se bat pe umărul stâng. Pentru corectitudinea jocului numerele vor fi spuse animatorului,iar acesta are sarcina de a le confirma la sfârşitul jocului. Copilul,aflat în față,încearcă să identifice numărul transmis şi să-l comunice mai departe,celui din fața lui. Se continuă până când elevul din fața şirului poate spune ce număr i s-a comunicat. Câştigă şirul în care numărul transmis de elevul din spatele şirului coincide cu numărul perceput de elevul din fața şirului.
Evaluare: Copiii s-au cunoscut mai bine, au înțeles rolul / importanța fiecăruia în echipa din care face parte, şi-au demonstrat abilitatea de a comunica fără să folosească cuvinte.

7.1.4 Titlu: „TELEFO NUL”

Mărimea grupului : 10 copii
Timpul : 30 minute
Materiale necesare :nu sunt necesare materiale
Obiective: să-şi exerseze abilitatea de a asculta şi de a reproduce;
Proces de desfăşurare :Copiii stau in cerc . Animatorul,care se află printre ei,începe jocul. Acesta îşi spune numele şi un animal. (ex. Dana –delfin). Următorul trebuie să zică numele şi animalul primului jucător, numele lui şi alt animal. Ceilalţi participanţi la joc trebuie să spună numele şi animalul fiecăruia,de la inceputul jocului. Dacă nu va şti numele şi animalul celorlalţi jucători va cere ajutor de la un,,prieten,, (un alt copil din grup). Ex. Primul :Dana-delfin. Al doilea:Dana-delfin, Ioana-câine. Al treilea: Dana-delfin, Ioana –câine,Dan-cal. Al patrulea: Dana-delfin, Ioana-câine, Dan-cal, Dora –urs. . . şi tot aşa până la ultimul copil.
Evaluare: Copiii s-au cunoscut mai bine,au creat comportamente specifice prieteniei,atmosfera a fost relaxată.

7.1.5 Titlu: „OGLINDA”

Mărimea grupului :14 copii
Timpul : 1 oră
Materiale necesare : două scaune,o oglindă
Obiective :să identifice puncte tari şi puncte slabe (ale sale şi a altor persoane); să conştientizeze aspectele importante ale propriei identităţi;
Proces de desfăşurare: Numărul participanţilor la joc trebuie să fie par. Copiii stau in cerc. Fiecare copil işi alege un alt copil care să fie oglinda lui. In centrul cercului sunt aşezate două scaune, faţă in faţă. Pe un scaun se va aşeza un copil, iar pe celălalt va sta,,oglinda,, lui, adică copilul ales. Acesta va ţine in mână,dacă este posibil, o oglindă. Copilul aflat pe scaunul din interiorul cercului se va privi in oglindă şi va spune trei trăsături pozitive-calităţi-şi trei trăsături negative-defecte –ale sale. Oglinda-copilul aflat in spatele oglinzii- iţi va spune şi părerea sa –trei calităţi şi trei defecte. Jocul se repetă astfel incât toţi copiii să stea în faţa oglinzii, iar apoi să fie oglindă.
Observaţie: Este indicat ca cei doi copii să nu schimbe rolurile (ex. X-in faţa oglinzii, Y-oglindă / Y-in fata oglinzii, X-oglinda.)
Evaluare : Copiii si-au dezvoltat abilităţi de auto-prezentare,de analiză, au dobîndit încredere în ceilalţi membri ai grupului

7.1.6 Titlu: „LINIA VIETII”

Marimea grupului: 5-6 copii
Timpul : 20 min
Materiale necesare: sfoară sau o coardă
Obiective: să îşi dezvolte abilităţile de comunicare ; să îşi cunoască identitatea; să încerce să anticipeze, să îşi expună dorinţă a ceea ce ar dori să facă în viaţă .
Proces de desfăşurare: Copiii din grup sunt aşezaţi în cerc pe scaune sau pe iarbă. În mijloc se întinde un fir de lână, sfoară sau o coardă. Un voluntar porneşte pe „linia vieţii”, amintindu-şi evenimente importante din existenţa proprie, prezentându-le în ordine cronologică sau în orice ordine doreşte (în acest caz va face paşi înainte sau înapoi pe „linia vieţii”), putându-se anticipa şi asupra viitorului spunand astfel ce si-ar dori sa li se intample .
Evaluare : Toţi participanţii parcurg linia vieţii .

7.1.7 Titlu: „POEZIA NUMELUI”

Marimea grupului:15-20 copii
Timp: 40 minute
Materiale necesare: flipchart,markere
Obiective: să-i ajute pe participanţi să se cunoasca mai bine; să conştientizeze ce persoane le-au influenţat viaţa
Procesul de desfăşurare: Elevii sunt împărţiţi în grupe de 5; fiecare scrie câte 3 adjective care să-i descrie pe ceilalţi 4 colegi de grupă (chiar dacă nu se cunosc vor scrie „prima impresie”). Li se explică ce au de făcut:să scrie o poezie despre numele lor folosind structură data. Elevii scriu poezia îm maxim 20 minute
Versul 1: Prenumele
Versul 2:”Înseamnă. . . . . ” (scrie 3 adjective care te descriu)
Versul 3:„ Este ca şi. . . . ” (descrie o culoare dar nu o numi;ex:”floarea de crin”)
Versul 4:„Şi ca. . . . ” (descrie o imagine auditivă)
Versul 5: „Este. . . . . ” (descrie o experienţă placută trăită împreună cu familia/prietenii)
Versul 6: „Este amintirea. . . . . ” (numeşte o persoana care are/a avut o influenţă puternică asupra ta)
Versul 7:„Care m-a învăţat. . . . . ” (scrie două concepte abstracte;ex. ”onestitate”)
Versul 8: „Când el/ea. . . . ” (fă referinţă la ceva ce aceea persoană a făcut pentru a demonstra calitaţile din versul 7)
Versul 9:”Numele meu este. . . . . ” (scrie din nou prenumele)
Versul 10: „Înseamnă. . . . . ” (descrie pe scurt ceva în care crezi în viaţă ;ex. ”să nu renunţi niciodată la ţelurile tale”)
Verifică apoi dacă cei din grupa lor îi cunosc, dacă au folosit aceleaşi adjective pentru a-i descrie ca cele utilizate de ei inşişi/ele însele in versul 2.
Evaluare: Poeziile sunt expuse şi se discută în grupul extins dacă sunt persoane care au aceleaşi trăsături,cine sunt cei/cele care ne influenţează în viaţă şi ce lucruri noi,interesante au aflat despre ceilalţi.

7.1.8 Titlu: „MONEDA”

Mărimea grupului : 20 – 30 copii (8 – 12 ani) împărţite pe echipe
Timp: 20 minute
Materiale necesare: o monedă, o masă şi 2 bănci
Obiective: să dezvolte abilităţile auzului
Procesul de desfăşurare: Fiecare echipă stă jos pe bancă faţă în faţă ocupând câte o latură a mesei. Se trage la sorţ echipa care începe jocul. Echipa care are moneda îşi ascunde mâinile sub masă şi face să circule din mână în mână moneda. Câteva secunde mai târziu căpitanul echipei adverse strigă „Sus mâinile!”. În acest moment echipa cu moneda ridică mâinile la înălţimea umerilor, pumnii fiind strânşi. Urmează comanda: „Jos mâinile!” dată tot de acelaş căpitan, moment în care jucătorii coboară brusc mâinile pe masă cu palma deschisă şi palmele lipite. Sarcina adversarilor e de a descoperi sub care mână se află moneda. În acest scop ei se sfătuiesc cu căpitanul echipei lor, acesta ridică una câte una mâinile de pe masă, lăsând la urmă mâna sub care se presupune că se află moneda.
Reguli: Pentru a câştiga este neapărat necesar să se ridice toate mâinile în afară de una, aceea cu moneda. Dacă reuşeşte, echipa primeşte 5 puncte şi moneda rămâne la ea pentru serviciu.
Evaluare: Se urmăreşte implicarea elevilor în joc, cooperarea şi comunicarea, corectitudinea

7.1.9 Titlu: „CARTOFUL FIERBINTE”

Mărimea grupului : 4 grupe egale, cel puţin 12 copii.
Timp: 40 minute
Materiale necesare: Un pachet de cărţi de joc; 4 coli de hârtie; Pix/creion; CD player/casetofon, Minge; Cretă sau alte obiecte care sunt necesare pentru a marca terenul de joaca.
Obiective: să se educe atenţia, capacităţile fizice şi intelectuale ale elevilor; să se dezvolte spiritul de echipă.
Procesul de desfăşurare: jocul se poate desfăşura atât în aer liber cât şi în sală, prin parcurgerea următoarelor celor 2 etape, respectiv :
a. Pregătirea jocului: Copiilor le este explicat regulamentul jocului; Se alege o temă: cultură generală, muzică, sport, film, desene animate etc; Animatorul socio-educativ trasează cu cretă sau marchează un pătrat mare, pe care îl împarte în 4 pătrăţele egale. În fiecare pătrăţel va desena un simbol existent pe cărţile de joc (inimă neagră, inimă roşie, romb, trifoi); Se formează 4 grupe egale cu ajutorul unui pachet de cărţi de joc. Cărţile sunt amestecate de către animatorul socio-educativ, apoi toţi participanţii la joc vin pe rând şi aleg câte o carte, după care ocupă pătrăţelul al cărui simbol corespunde simbolului de pe cartea aleasă.
b. Începutul jocului: Timp de 10 minute grupele au la dispoziţie să-şi aleagă un lider şi să-şi pregătească un set de întrebări din temă aleasă. Aceste întrebări pot fi scrise pe o foaie de hârtie pe care o va ţine liderul pe parcursul jocului. Animatorul socio-educativ porneşte muzica şi oferă mingea unei echipe a cărei lider adresează o întrebare echipei din stânga sa, după care îi aruncă şi mingea. Echipa care a primit mingea trebuie să răspundă corect la întrebarea ce i-a fost adresată, după care liderul ei adresează la rândul lui o întrebare echipei din stânga sa apoi aruncă mingea. Mingea nu poate fi aruncată până nu se răspunde corect la întrebare şi până nu se adresează noua întrebare. La un interval de 3 minute animatorul socio-educativ opreşte muzica, iar echipa care are mingea în posesie este penalizată prin pierderea unui jucător, prin scoaterea lui din pătrăţel. Jocul se va repeta timp de 30 de minute. Echipa câştigătoare va fi declarată echipa cu cei mai mulţi membri existenţi la sfârşitul jocului în pătrăţel. Pe parcursul jocului animatorul socio-educativ va veghea dacă întrebările şi răspunsurile sunt corecte şi elevii respectă regulile jocului.
Evaluare: se urmăreşte implicarea elevilor în joc, cooperarea şi comunicarea, corectitudinea întrebărilor şi răspunsurilor.

7.1.10 Titlu: „CÂNTĂ CU MINE!”

Marimea grupului : 8-10 persoane
Timpul: 15 minute
Materiale necesare: nu este nevoie
Obiective: să lucreze mai eficient în echipă; să dezvolte abilităţi de comunicare şi cooperare
Procesul de desfăşurare: Animatorul va impărţi echipa in două grupe. Pe rand echipele vor alege câte un membru care să fredoneze o melodie (fără să spună vreun vers),iar cealaltă echipă va trebiu să spună numele piesei şi artistul care o cântă. Se procedeaza la fel cu fiecare echipă pe rând. Va caştiga echipa care va ghici cele mai multe piese.
Evaluare: Acest joc ajuta grupul sa colaboreze mai eficient si sa coopereze pentru a obtine puncte cat mai multe.

7.1.11 Titlu: „DUPĂ ÎNTREBĂRE.....ŞI RĂSPUNS”

Marimea Grupului: 8-10 copii
Timpul: 30 minute
Materiale necesare : bucățele de hârtie, creioane
Obiective: să relationeze cât mai optim în grup; să dezvoltăm comunicarea în scris a elevilor; să dezvoltăm gândirea elevilor.
Proces de desfasurare: Un grup de 8-10 copii ocupă locuri în jurul mesei. Fiecare din ei are un creion şi două bucățele de hârtie. Pe o hârtie formulează fiecare o întrebare, iar pe cealaltă scrie un substantiv. Se amestecă toate biletele în două boluri/şepci etc., separat întrebările, separat substantivele. Fiecare jucător extrage, pe rând, câte un bilet din fiecare categorie şi încearcă să scrie un răspuns la întrebare, folosind şi substantivul ales. Măiestria constă în formularea răspunsurilor, mai ales atunci când, aparent, substantivul nu are nici o legătură cu întrebarea pusă. Ex: întrebarea ar putea fi: „Ce-ți place să faci în timpul liber ?”, iar substantivul „copiator”. S-ar putea formula următorul răspuns : „În timpul liber privesc filme documentare ştiințifice în care se descrie modul de funcționare al diferitelor maşinării: fax, copiator, ascensor etc.
Evaluare : Elevii trebuie sa continue jocul, răspunzând cât mai corect la întrebare .

7.1.12 Titlu: „ÎN GRĂDINA MEA”

Marimea grupului: 10-15 persoane
Timp: 30 minute
Materiale necesare: flipchart/tabla,marker/creta
Obiective:să identifice trăsături pozitive; să sporească autocunoaşterea şi stima de sine; să distingă trăsăturile positive şi cele negative
Procesul de desfăşurare: Animtorul organizează grupul într-un cerc, unde se aşează şi el. Participanților li se prezintă desfăşurarea jocului astfel: fiecare va numi floarea preferata şi va exemplifica cel puțin 3 trăsături prin care se aseamănă cu acea floare. Vom ruga participanții să nu repete de mai mult de două ori o floare, că astfel să evităm ca trăsăturile să se repete la fiecare participant. Animatorul va alege prima floare şi va spune trăsăturile (ex. Trandafir- frumos, îndrăgit, cu țepi sau ghiocel-gingaş, sensibil, fragil). După ce fiecare participant a numit floarea şi trăsăturile, animatorul va împarți foaia de flipchart/tablă în două. Într-o parte vom scrie trăsături positive, iar în cealaltă trăsături negative. Fiecare va repeta trăsăturile pe care le-a numit înaine iar grupul va decide care sunt pozitive sau negative, animatorul notându-le în cele două coloane, fiecare unde i se cuvine.
Evaluare: Elevii vor face diferenta intre trăsăturile pozitive şi cele negative,acest joc ajutându-i să se cunoasca mai bine şi să se autocunoască.

7.1.13 Titlu: „SCHIMBĂ LOCUL !”

Mărimea grupului : 9-12 copii
Timpul: 15 minute
Materiale necesare: nu sunt necesare resurse
Obiectiv: să dezvolte abilități de comunicare
Procesul de desfăşurare: Copiii sunt aşezați în cerc. Unul dintre ei este în mijlocul cercului şi spune ceva de genul: „Cei care poartă şapcă !”. Toți cei care poartă şapcă schimbă locul şi cel care nu găseşte loc vine în mijloc şi trebuie să ofere altă sugestie: toate fetele/băieții, băieții blonzi, fetele în pantaloni, cei care au împlinit . . .

ani etc. Copiii îşi dau astfel seama că, simultan, pot fi asemănători şi diferiţi. Când se rosteşte un enunţ care comportă un calificativ, precum:"Cei care sunt fericiţi/ jucăuşi/cuminţi".
Evaluare: Jocul se sfârşeşte, întrucât este dificil să identifici o calitate dintr-o privire.

7.1.14 Titlu: „GHEMUL DE AŢĂ"

Marimea grupului : 10 – 20 copii
Timp: 15 minute
Materiale necesare: un ghem de aţă
Obiective: să conştientizeze participanţii de rolul comunicării în viaţă
Procesul de desfăşurare: Participanţii stau în picioare formând un cerc. Animatorul ţine de capătul firului de aţă din ghem, iar ghemul îl aruncă spre un participant strigând un cuvânt care îl caracterizează în momentul acela (de exemplu: "pace"). Cel care prinde ghemul trebuie să îl arunce la alt participant având grijă să ţină aţa, şi să rostească la rândul lui alt cuvânt (de exemplu "foame"). Jocul se termină în momentul în care fiecare participant ţine de aţa din ghemul pe care i l-a aruncat colegul şi s-au rostit o serie de cuvinte care exprimă starea de spirit a participanţilor.
Evaluare: Între participanţii la joc s-au creat "punţi de legătura", semn că nimeni nu poate trăi singur pe pământ şi, în funcţie de trăirile interioare ale fiecăruia se crează situaţii benefice sau conflictuale. Participanţii vor explica de ce au ales să rostească acel cuvânt şi ce a generat starea lor generală (exemplu : "De ce ai ales să spui cuvântul foame?" sau " Ce ai simţit când ai zis ˝pace˝ ? ").

7.1.15 Titlu: „AVIONUL BUCLUCAŞ"

Mărimea grupului : 1 – 10 participanţi
Timp: 15 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: să implice participanţii într-o dezbatere activă, obişnuindu-i să-şi susţină părerile cu argumente, să negocieze şi să ajungă împreună la un consens
Procesul de desfăşurare: Animatorul explică grupului că ei se află într-un avion care are probleme tehnice şi pe care trebuie să-l abandoneze toţi, cu excepţia unuia singur. Participanţii îşi aleg diferite meserii încă de la început şi vor negocia care dintre ele este cea mai importantă pentru societate. Dezbaterea se va termina atunci când participanţii convin de comun acord asupra unei meserii, considerată cea mai utilă, cea mai importantă pentru toţi. Animatorul va supraveghea şi dirija eventual, unde este cazul, munca grupului.
Evaluare: Discutarea cu participanţii a felului în care au reuşit să se pună de acord, a felului în care s-a derulat dezbaterea şi starea sufletească pe care le-a creat-o.
Notă: Jocul se poate adapta propunând şi alte teme de negociere: de ex. oraşele, capitalele unor ţări, felurile de mâncare etc.

7.1.16 Titlu: „ZIARISTUL CAMELEON"

Mărimea grupului : 10/20 de participanţi
Timp: 20 minute
Materiale necesare: fişe cu diferite sitauţii de comunicare şi stări de spirit
Obiective : a fi capabil să improvizezi în funcţie de situaţie; a şti să-i asculţi pe ceilalţi; a învăţa să joci cu unul sau mai mulţi parteneri; a învăţa să negociezi un conflict; a/şi dezvolta creativitatea.
Procesul de desfăşurare: În prealabil animatorul pregăteşte situaţii şi personaje

ţinand cont de capacitatea şi temele de interes ale copiilor. El trebuie să fie atent ca participanţii să nu se încurce în spaţiu şi să nu se întrerupă când vorbesc. Este important ca participanţii să asculte ceea ce se spune, astfel încât să poată reacţiona la poveste pentru a putea permite dezvoltarea unei povestiri.
VARIANTA 1. Animatorul descrie cu precizie situaţia de comunicare . Ea serveşte ca punct de plecare iar copiii trebuie să imagineze continuarea. Grupul este aşezat cu faţa la scenă: pe scenă un copil joacă situaţia iniţială primită aşa cum doreşte. Apoi, grupul poate să intervină explicand continuarea situaţiei imaginate de colegul lor. De exemplu: la televizor, prezentatorul jurnalului are o criză de râs nebun în momentul intrării în direct. ; te pregăteşti să faci o declaraţie importantă în faţa unui public, cineva te face să izbucneşti în râs. Încerci să te abţii dar fără succes.
VARIANTA 2. Un ziarist este cuprins de râs în momentul în care se pregăteşte să ia un interviu unei actriţe/ vedete. Actriţa întrebă publicul dacă de ea se râde. Intervin şi alte personaje din acelaşi domeniu (cameramani, inginer de sunet, stilist) sau din alte domenii (poliţistul, portarul, băiatul cu pizza). Fiecare înceracă să rezolve situaţia/să găsească o soluţie în modul său, propunând o negociere.
Situaţiile sunt trase la sorţi în acelaşi timp şi starea de spirit propusă care declanşează conflictul: bucurie, râs isteric, tristeţe, teamă, panică, diperare etc.
Evaluare: După finalizarea jocului se discută asupra soluţiilor găsite şi de ce unele au fost acceptate şi altele refuzate.

7.1.17 Titlu: „LA DREAPTA- LA STÂNGA”

Marimea grupului: minim 4 persoane,maxim 30 persoane
Timp:15-30 minute
Materiale necesare:scaune
Obiective:educarea orientării dreapta,stanga şi puterii de reacţie; dezvoltarea capacităţii de orientare in spaţiul imediat apropiat,stabilirea relaţiilor cu obiectele din jur.
Proces de desfaşurare:Copiii stau pe scaune in cerc. Un copil stă in picioare in mijloc. Un scaun liber.
Copilul aflat in picioare vorbeşte: a)”La stânga!”Asta inseamnă că trebuie să te aşezi pe primul scaun din stânga ta. (ceilalţi copii se aşează cu un scaun în stânga sa); b)”La dreapta!”Asta inseamnă că trebuie să te aşezi pe primul scaun din dreapta ta. (ceilalţi copii se aşează cu un scaun în dreapta sa); c)”Gândeşte-te!Asta inseamnă că trebuie să rămâi nemişcat.
După comanda dată,copilul din mijloc incearcă să se aşeze şi el pe un scaun. Cel care rămâne fără scaun trebuie să preia comanda. Variantă de joc, cu grad ridicat de dificultate. Copiii peste opt ani,se pot deplasa câte două scaune la comanda auzită.
Evaluare: Părţiciparea tuturor copiilor la joc. Insuşirea spaţiala drapta-stânga. Dezvoltarea capacităţii de reacţie. Consolidarea relaţiilor de de grup.

7.1.18 Titlu: „COMOARA DIN CASTELUL HOŢILOR”

Marimea grupului: minim 4 persoane,maxim 14
Timp:10-20 minute
Materiale necesare: masă, zar, un baton de ciocotată (jucarie, prajitură-ce consideraţi premiu), boabe mazăre
Obiective: capacitatea de a descompune numere, de a forma analogii; capacitatea de orientare în spaţiu,stabilirea relaţiilor de cooperare, respectarea regulilor de joc.
Procesul de desfăşurare: Comoara (de ex. ciocolata) este aşezată in mijlocul

mesei. Este inconjurată de un rând sau două rânduri (se poate alege in funcţie de numărul participanţilor la joc) de boabe mazăre. Copiii stau in jurul mesei. Fiecare copil aruncă cu zarul şi scoate afară atâtea boabe de mazăre câte indică numărul zarului la aruncarea sa. Ultimele boabe de mazăre rămase, cuprinse intre 1 si 6, vor stabilii câştigatorul jocului. Respectându-se ordinea aruncării cu zarul,celui care ii coincide numărul de pe zar cu numărul boabelor de mazăre de pe masă,devine câstigator si primeşte comoara (ciocolata).
Evaluare: Relaţionare in timpul jocului; manifestarea socializării, cooperării in joc, operarea corectă cu numere.

7.1.19 Titlu: „DRAGĂ, TE IUBESC!"

Mărimea grupului : 15- 20 membri
Timpul: 20 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: interacţionare fizică, comunicare şi destindere în aşa fel încât să crească gradul de coeziune al grupului
Procesul de desfăşurare: Toata lumea stă într-un cerc şi unul dintre membri este ales la rând. Ideea este ca acesta să facă pe cineva să râdă. El va face aceasta alegând pe cineva din cerc, aşezându-se în poala aceluia (aceleia) şi spunându-i "Dragă, te iubesc. Dacă mă iubeşti şi tu, zâmbeşte. " Persoana aleasă trebuie să răspundă "Dragă, te iubesc, dar nu pot să zâmbesc" şi dacă zâmbeşte, râde sau îşi arată fericirea într-un alt fel, primeşte o pedeapsă şi îi vine rândul ei. Dacă nu reuseşte să-l facă să râdă, trebuie să execute acela o pedeapsă. După ce execută pedeapsa, cel pedepsit îl va alege pe următorul la rând. Dacă o pedeapsă nu este efectuată bine, cel în cauză va mai executa una.
Pedepsele pot fi alese din următoarele: Secţiunea 1 (Uşor)
1. Atinge-ţi degetele de la picioare.
2. Stai în mâini
3. Dansează cu o persoană
4. Fă o faţă caraghioasă.
5. Spune un banc.
6. Mimează un animal de curte.
7. Fă o tumbă.
8. Numeşte ultimele trei romane pe care le-ai citit
9. Împarte un pachet de cărţi de joc amestecate în roşii şi negre în max 30 de secunde.
10. Recită alfabetul de la coadă la cap, fără să faci greşeli.
Secţiunea 2 (Puţină îndemânare şi jenă minima)
1. Cântă un cântec.
2. Ridica o sprânceana fără să o ridici şi pe cealaltă.
3. Spune tuturor culoarea lenjeriei pe care o porţi.
4. Spune 10 lucruri care pot fi făcute cu un castravete.
7. Ţine o caramelă în gură fără să o mesteci (asta poate luă foarte mult timp aşa că mai bine alegeţi pe cineva supraveghetor în timp ce jocul continuă)
8. Spune zilele săptămânii în ordine alfabetică în max 20 de secunde.
Evaluare: Persoanele participante şi animatorul apreciază dacă atmosfera a fost plăcută.

7.1.20 Titlu: „COMOARA DIN CASTELUL HOȚILOR”

Mărimea grupului : 15 elevi
Timp: 50 minute
Materiale necesare: obiecte diferite: tavă, pixuri diferite, creioane colorate, radieră, baterie, mobil, cronometru, borderouri de notare a punctajului realizat.
Obiective: îmbunatairea contactului cu ceilalti şi înlesnirea stabilirii unei relaţii prieteneşti şi trăirea activă a unui spirit de grup.
Procesul de desfăşurare: Elevii sunt împărțiți în 3 grupe: două grupe jucătoare şi o grupă juriu. Grupa 1 aşează pe tavă 8-10 obiecte, elevii din grupa 2 au posibilitatea, timp de 15-20 sec. să privească cu atenție, obiectele de pe tavă, apoi grupa 2 părăseşte încăperea, timp în care grupa 1, ia 1 obiect de pe tavă şi schimbă locul celorlalte. Obiectul luat de pe tavă va fi ascuns undeva în încăpere. Grupa 2, este rechemată în încăpere şi îşi desemnează reprezentantul care să ghicească ce obiect a dispărut de pe tavă. Dacă răspunsul este corect, coechipierii încep căutarea obiectului ascuns, primind indicii, de la grupa 1, ca să nu se prelungească prea mult căutarea. Dacă răspunsul este incorect un alt component al grupei 2, are dreptul să mai încerce o dată şi dacă ghiceşte ce obiect liseşte, câştigă dreptul de a căuta obiectul. Dacă răspunsul este incorect şi la a două încercare, respectiva echipă pierde dreptul de a căuta obiectul în cauză. Juriul apreciază: în cazul răspunsului corect, referitor la ce obiect lipseşte de pe tavă, echipa are dreptul să-l caute, iar dacă este găsit, să noteze cu: 10 puncte dacă căutarea durează 30 sec. ; 5 puncte dacă căutarea durează 60 sec. ; 1 punct dacă căutarea durează 90 sec. Din secunda 91 căutarea încetează şi echipa este notată cu 0 puncte. Juriul stabileşte câte puncte se dau pentru timpii din intervalele 31-59 sec (9-6 puncte), 61-89 sec. (4-2 puncte). Grupele de elevi îşi schimbă rolurile astfel încât fiecare să treacă prin toate ipostazele.
Precizări:timpul de gândire pentru a răspunde ce obiect lipseşte de pe tavă este de 30 sec; jocul se poate complica mărind numărul obiectelor şi/sau luând 2 obiecte de pe tavă şi atunci timpul pentru răspuns se prelungeşte la 45 sec., dar timpul de căutare nu trebuie prelungit pentru că la această acțiune părțicipă toată echipa.
Evaluare: se realizează, în primul rând, pe baza punctajului realizat de fiecare echipă, cât şi prin aprecierile exprimate de elevi în cadrul unei discuției evaluative în grup.

7.1.21 Titlu: „MAŞINA DE FĂCUT COMPLIMENTE”

Mărimea grupului : 20- 25 membri
Timpul: 20 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: interacționare fizică, comunicare şi destindere, în acest fel crescând gradul de coeziune al grupului; dezvoltarea stimei de sine şi gândirii pozitive
Procesul de desfăşurare: Se formează două şiruri de copii, fața în față. Un voluntar/cel care rămâne fără pereche sau animatorul trece printre cele două şiruri („maşina de făcut complimente”). Când ajunge în dreptul primei perechi din şir se opreşte şi aşteaptă să fie „complimentat”: fiecare participant la joc îi pune mâna pe umăr şi îi spune o caracteristică, o calitate personală sau o vorbă bună. Cel „complimentat” mulțumeşte şi trece mai departe. Când termină de trecut prin tot şirul, ia locul altui membru care va trece la randul sau prin şir. Atenție: se va insista de la început pe caracterul pozitiv al comunicării ! Neapărat trebuie să treacă prin „maşina de făcut

complimente" copiii trişti, timizi, negativişti, pentru a le ridica moralul, pentru a le dezvolta încrederea în sine sau pentru a-i determina să gândească pozitiv.
Evaluare: persoanele participante şi animatorul apreciază dacă atmosfera a fost plăcută.

7.1.22 Titlu: „STATUIA EDUCAȚIEI!"

Mărimea grupului : 15 – 20 participanți
Timp: 25 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: să comunice şi să se destindă
Procesul de desfăşurare: Participanții aleşi (cca. 6-7 participanți) se retrag din incintă, iar doi dintre cei rămaşi se aşează astfel încât să reprezinte un profesor diriginte care discută cu un elev care a comis o faptă rea. După ce s-a constituit scena necesară pentru joc este invitat primul participant, i se prezinta ce vrea să reprezinte scena şi este rugat ca să spuna părerea lui despre aranjamentul respectiv, dacă este corect constituit şi dacă ar face ceva modificări. Este pus să facă modificările apoi, după ce termină ce are de spus trebuie să ia locul elevului sau al profesorului (alternativ). Este invitat următorul participant şi aşa mai departe până intră toți cei aleşi pentru joc.
Eventuale variante ale jocului/activității: Titlul jocului (şi implicit tema) poate fi schimbat. Ex: statuia dragostei!, statuia mineritului! statuia țăranului! etc.
Evaluare: persoanele participante apreciază dacă atmosfera în care s-a derual jocul a fost plăcută şi dacă toți participanții sau simțit bine

7.1.23 Titlu: „EXCURSIE ÎN STRĂINĂTATE!"

Mărimea grupului : 15 – 20 participanți
Timp: 25 - 30 minute
Materiale necesare: un text care relatează cu destul de multe detalii şi amănunte o excursie a unei familii, un proiector cu ajutorul căruia să se afişeze textul relatat
Obiective: să comunice şi să se relaxeze
Procesul de desfăşurare: Participanții aleşi (cca. 6-7 participanți) se retrag din incintă mai puțin primul dintre ei, la alegere, căruia i se prezintă (citit şi proiectat) textul despre excursie cu toate detaliile, apoi se închide proiecția şi este invitat următorul, căruia primul este rugat să-i reproducă textul anterior. Al doilea participant va reproduce la următorul şi aşa mai departe până la ultimul participant. Ultimul participant este rugat să reproducă ce a înțeles din relatarea care i s-a făcut şi apoi se face o comparație cu textul inițial.
Eventuale variante ale jocului/activității: Titlul jocului (şi implicit tema) poate fi schimbat. Ex: Excursie la munte, O zi din viața mea, Filmul de aseară, Ultima carte citită etc.
Evaluare: se evaluează gradul de reproducere a diferitelor imagine vizionate

7.1.24 Titlu: „ROLA DE HÂRTIE IGIENICĂ"

Mărimea grupului : 15 – 20 participanți
Timp: 25 - 30 minute
Materiale necesare: un text care relatează cu destul de multe detalii şi amănunte o excursie a unei familii, un proiector cu ajutorul căruia să se afişeze textul relatat
Obiective: să comunice şi să se relaxeze

Procesul de desfăşurare: Participanţii aleşi (cca. 6-7 participanţi) se retrag din incintă mai puţin primul dintre ei, la alegere, căruia i se prezintă (citit şi proiectat) textul despre excursie cu toate detaliile, apoi se închide proiecţia şi este invitat următorul, căruia primul este rugat să-i reproducă textul anterior. Al doilea participant va reproduce la următorul şi aşa mai departe până la ultimul participant. Ultimul participant este rugat să reproducă ce a înţeles din relatarea care i s-a făcut şi apoi se face o comparaţie cu textul iniţial.
Eventuale variante ale jocului/activităţii: Titlul jocului (şi implicit tema) poate fi schimbat. Ex: Excursie la munte, O zi din viaţa mea, Filmul de aseară, Ultima carte citită etc.
Evaluare: se evaluează gradul de reproducere a diferitelor imagine vizionate

7.1.25 Titlu: „CARE ESTE LUCRUL MEU?"

Mărimea grupului : 25 de copii (clasa de elevi)
Timpul: 50 minute
Materiale necesare: obiecte personale aduse de copii în pungi opace, hârtie, creioana
Obiective: să îşi dezvolte capacitatea de intercunoaştere, de comunicare; Dezvoltarea unor abilităţi de auto-prezentare;
Procesul de desfăşurare: Am anunţat tema copiilor cu o zi înainte, şi pe părinţi pentru a nu crea probleme în familie, le-am cerut elevilor să aducă la şcoală un obiect preferat sau la care ţin; acesta să nu fie prea voluminos, astfel încât să poată fi adus într-o pungă. Am insistat ca punga să fie opacă, pentru ca obiectul să nu fie văzut de colegi înainte de desfăşurarea activităţii. În ziua desfăşurării activităţii am luat toate obiectele aduse de către copii şi le-am pus într-un coş de unde nu puteau fi văzute de către copii, apoi am luat pe rând câte un obiect şi l-am arătat clasei. Sarcinile erau ca la început să ghicescă cui aparţine obiectul respectiv, cel care-l ghiceşte să spună ce anume l-a îndreptat spre acel coleg, apoi posesorul obiectului să-şi prezinte obiectul preferat, spunând câte ceva despre el.
Constatări: Activitatea a fost foarte atractivă pentru elevi, faptul că au putut să aducă la şcoală obiectele preferate şi curiozitatea faţă de preocupările celorlalţi i-a determinat să se implice în această activitate. Obiectele aduse de către elevi au fost în general jucării, jocuri, cărţi, albume.
La ghicirea posesorului am constatat că mulţi dintre copii se cunoşteau bine între ei, fie că sunt vecini, sau au fost colegi şi la grădiniţă, şi-au făcut vizite reciproc sau au discutat despre preocupările lor, astfel încât au putut să recunoască cu mare uşurinţă cui aparţin obiectele. Au apărut însă şi unele „noutăţi" interesante despre preocupările unor colegi:

- un băieţel a adus o construcţie foarte sofisticată din piese mărunte LEGO ce a atras atenţia colegilor: el tace şi face, în condiţiile în care până atunci era cunoscut ca un copil retras care nu prea se implică în jocurile colegilor şi nu îşi spune opiniile;
- o jucărie de pluş, aparent banală era strânsă la piept cu mare drag de către o fetiţă, pentru că era cel mai recent cadou trimis de tatăl ei plecat în străinătate;
- o fetiţă care de regulă este îmbrăcată foarte modern şi care are în ghiozdan tot ceea ce este nou şi interesant a venit cu o păpuşă veche, spălăcită, dar aceea este păpuşa cu care doarme în fiecare seară de când se ştie.

Evaluare: Fiecare participant va scrie numele a trei dintre colegi cu care consideră că are preocupări comune.

7.1.26 Titlu: „COLȚUL OPINIILOR”

Marimea Grupului: 20 copii
Timp: 40 minute
Materiale necesare: întrebări, sala de clasă
Obiective: să respecte regulă jocului; să ia o decizie potrivită părerii personale; să argumenteze decizia luată
Procesul de desfăşurare: Două colțuri ale clasei vor semnifica poziții fată de o anumită problemă:

1. de acord
2. nu sunt de accord

Copiii se află în centrul sălii. Le este prezentată o afirmație cu privire la o anumită problemă. Copiii se gândesc la ea, meditează 1-2 minute, apoi se îndreaptă spre coltul corespunzător opiniei. Nimeni nu are voie să rămână la mijloc, toți trebuie să ia o decizie. În colțul corespunzător opiniei proprii se vor purta discuții în perechi timp de 3-4 minute, după care copiii se pot muta la celălalt colț dacă şi-au schimbat opinia. Se vor purta noi discuții, iar poziția finală poate să difere sau nu față de cea de la începutul exercițiului. Această activitate poate fi aplicată la o mare diversitate de afirmații, iar când copiii şi-au ales “colțul opiniei”, putem cere unui reprezentant al fiecărui colț să-şi explice alegerea făcută.
Evaluare: copiii sunt apreciați verbal pentru argumentarea poziției față de o problema prezentată.

7.1.27 Titlu: „LALEAUA”

Mărimea grupului : 10 – 25 elevi
Timpul: 10 – 15 minute
Materiale necesare : nu este cazul
Obiective:să relaționeze prin contact corporal; să întrețină o atmosferă de voie bună; să-şi educe atenția în **Timpul** jocului
Procesul de desfăşurare: Elevii se aşează în cerc cu fața spre interior. Se prind de mâini într-un anume fel: palma dreaptă cu fața în sus peste palma stângă a colegului din dreapta şi palma stângă cu fața în sus, sub palma dreaptă a colegului din stânga. La începerea jocului (pe fondul unui cântecel) cel care începe atinge cu palma dreaptă, palma dreaptă a colegului din stânga lui. La rândul lui, repetă mişcarea ritmată după versuri. Cel care a ajuns la numărul trei trebuie să îşi ferească palma pentru a nu fi atins. Dacă este atins, iese din joc copilul respectiv. Jocul continuă până rămân 2 copii care devin câştigători.

Poezioara: Azi am cules o floare
O lalea, o lalea
Ce frumoasă este ea
Unu, doi,…. Trei!

Evaluare: La finalul jocului toți copiii sunt bine dispuşi, fericiți şi vor primi recompense floricele sub forma unor jetoane din hârtie.

7.1.28 Titlu: „POVESTEA MEA”

Mărimea grupului : peste 10 persoane, fără echipă
Timpul: o oră
Materiale necesare: imagini cu scenarii, instrumente de scris
Obiective: cunoaşterea de sine şi a poveştilor de viață ale celorlalți
Procesul de desfăşurare: Înainte de a prezenta participanților jocul, trebuie să avem pregătite imagini cu scene care să pună în evidență valoarea toleranței ei

pozitive sau negative. Spuneți-le participanților că vor primi un desen şi fiecare, individual, să scrie despre ce crede că este vorba în desenul respectiv, cum sunt personajele, ce se întâmplă, unde se petrece acțiunea etc. Dați-i fiecărui participant prima jumătate a desenului şi, în decurs de cinci minute, să scrie povestea. Apoi cereți-le să schimbe foile între ei. Dacă grupul este mare, se poate împărți în grupuri de câte 5-6 sau 8 persoane.
Evaluare: copiii au înțeles cum trebuie să povestescă şi le-a plăcut foarte mult pentru că nu ştiau ce părere are colegul lui despre acestă „jumătate" de poveste. Puteau fi două idei diferite!

7.1.29 Titlu: „VULPEA SI COPOIUL"

Marimea grupului: numar nelimitat de jucatori
Timp: 10-20 minute;
Materiale necesare: masca de vulpe şi de copoi sau se vor pune semne distinctive pe haine (cerculețe de culori diferite, eşarfe colorate etc.)
Obiective :sa participe cu interes la joc; formarea spiritului de echipă; dezvoltarea laturii etice şi morale sportive; socializare; favorizarea comunicării.
Procesul de desfăşurare: copiii formeaza un cerc, cu excepția a doi jucatori, la intervale de 3-4 paşi unul de altul. Dintre cei doi jucatori unul este vulpea, iar celălalt este copoiul. La un semnal dat, vulpea porneşte şi ocoleşte în serpentină jucatorii din cerc, iar copoiul o urmăreşte, parcurgând în mod obligatoriu, exact acelaşi drum ca şi vulpea. Dacă vulpea este prinsă, se vor alege alți doi jucători, care vor fi "vulpe ", respectiv "copoi". Dacă după două ture vulpea nu a fost prinsă, se schimbă rolurile (vulpea devine copoi iar, copoiul vulpe), însă dacă şi după înca două ture de la schimbare vulpea nu a fost prinsă, se vor alege alți jucători, iar cei doi vor merge la loc.
Evaluare: este facută la nivelul echipei (caştiga perechea care a respectat cerințele jocului şi a dat dovadă de spirit de echipă).

7.1.30 Titlu: „MESAJUL PRENUMELUI "

Marimea grupului: număr nelimitat de jucatori
Timp: 4 sau 5 minute
Materiale necesare: foi albe, creioane, cretă şi tablă
Obiective : să evidențieze învățătura lecției
Procesul de desfăşurare: Ajută copiii să-şi scrie cu majuscule prenumele, vertical (literele una sub cealaltă),
în partea stângă a foii. Arată-le un exemplu la tablă, cu prenumele tău. Pentru fiecare literă din prenumele tău găseşte un cuvânt astfel încât toate cuvintele împreună să formeze un mesaj.

Ex.	Iubeşte	Oricând,
	Ajută	Neîncetat

Evaluare: Dacă la finalul jocului toți copiii sunt bine dispuşi, însemană că acesta și-a atins obiectivele.

7. 2 Jocuri pentru dezvoltarea percepţiei şi creativităţii

Jocurile pentru dezvoltarea percepţiei şi creativităţii antrenează capacitatea de concentrare a atenţiei, de vizualizare mentală dinamică, de gândire analitică spaţială, de înţelegere kinestezică a obiectelor în mişcare, toate acestea ducând la o creştere a nivelului de inteligenţă analitică, creativitate şi inventivitate, precum şi la creşterea factorului motivaţional care-i va susţine ulterior pe copii în rezolvarea problemelor dificile într-un mod creativ. Prin numeroasele beneficii se număra: dezvoltarea inteligenţei analitice, a creativităţii şi imaginaţiei; dezvoltarea vederii în spaţiu şi a capacităţii de percepţie kinestezica, dezvoltarea motivaţiei şi a capacităţii de concentrare; stimularea atenţiei. Asigură totodată dezvoltări complexe ale formelor percepţiei, de la dezvoltarea percepţiei geometrice, a formei şi mărimilor, la dezvoltarea percepţiei mesajelor artistice, a percepţiei corporale şi a abilităţilor întregului corp.

7.2.1 Titlu: „SUNT DERANJAT DE LA MASĂ”

Mărimea grupului : maxim 10 membri
Timpul: 10 minute
Materiale necesare: pălărie, mănusi, eşarfa, farfurie, cuţit, furculiţă, un baton de cicolată, zar
Obiective: îndemânare şi rapiditate
Procesul de desfăşurare: Se aşază pe masă o farfurie cu o bucată de ciocolată. Alături, se pune un cuţit şi o furculiţă, o şapcă, o eşarfă şi o pereche de mănuşi. Se dă cu zarul. Cel care a dat primul şase poate să-şi pună şapca, eşarfa şi mănuşile şi să înceapă să mănânce cu furculiţa şi cuţitul din ciocolată. Totul durează până când un alt copil a dat un şase. Zarul este mare ! Imediat ce următorul a dat un şase, cel care se ospătează trebuie să-i cedeze cuţitul şi furculiţa, şapca, eşarfa şi mănuşile. Nu uitaţi: ciocolata se mănâncă cu furculiţa şi cuţitul!
Evaluare: Participanţii aplaudă jucătorul cel mai îndemânatic şi mai rapid.

7.2.2 Titlu: „MELODIE IN BALON”

Mărimea grupului : 15 – 20 persoane
Timpul: 5 minute
Materiale necesare: câte un balon şi un biscuit pentru fiecare copil, un cântec
Obiective: destindere, relaxare
Procesul de desfăşurare: Explică regulile jocului: 1. Mănâncă un biscuit. 2. Umflă balonul. 3. Cântă
cântecul astfel încât să se înţeleagă cuvintele .
Evaluare: Participanţii aplaudă jucătorul cel mai îndemânatic şi mai rapid.

7.2.3 Titlu: „DIN PERSONAJE NEGATIVE, PERSONAJE POZITIVE”

Mărimea grupului : 15 – 20 persoane
Timpul: 5 minute

Materiale necesare: câte un balon şi un biscuit pentru fiecare copil, un cântec
Obiective: destindere, relaxare
Procesul de desfăşurare: Explică regulile jocului: 1. Mănâncă un biscuit. 2. Umflă balonul. 3. Cântă
cântecul astfel încât să se înţeleagă cuvintele .
Evaluare: Participanţii aplaudă jucătorul cel mai îndemânatic şi mai rapid.

7.2.4 Titlu: „ORAŞUL VISAT ”

Mărimea grupului : 20 persoane – mai mult sau mai puţin
Timpul: 2 ore
Materiale necesare: hârtii diferite, cutii de filme foto, bucăţi de burete, sfoară, carton, cuburi, materiale textile, creioane, lipici, acuarele, aracet etc.
Obiective: dezvoltarea creativităţii; dezvoltarea capacităţii de comunicare; formarea şi perfecţionarea abilităţilor şi dexterităţii manuale; autocunoaşterea ţi cunoaşterea mediului înconjurător
Procesul de desfăşurare: Acest exerciţiu permite copiilor să-şi exprime sentimentele, curiozităţile, îi antrenează în activitatea de grup facilizând lucrul în echipă.
Etapa 1: Întregul grup are sarcina de a construi oraşul dorit, din materialele pe care le au la dispoziţie. După ce au construit oraşul, copiii îi vor da un nume, apoi vor fi invitaţi să spună câteva cuvinte despre acesta: cine locuieşte în el, ce fel de oraş este, cum sunt oamenii, ce fac, cu ce se ocupă.
Etapa 2: Elevii vor scrie povestea acestui oraş, apoi o vor prezenta animatorului şi părinţilor, care pot fi prezenţi în sală. Este foarte important ca oraşul construit să aibă o istorie a sa.
Etapa 3: Este un joc de rol. Tema acestui joc va fi tocmai oraşul construit. Se vor distribui rolurile şi scenele ce vor fi puse în joc.
Evaluare: Alcătuirea unei melodii care să fie imnul oraşului.

7.2.5 Titlu: „HAI, ILEANA LA POIANA ”

Mărimea grupului : 10-20 participanţi
Timp : până intră în joc toţi participanţii
Obiective : promovează relaţiile de prietenie, colegialitate şi încurajează creativitatea în dans.
Procesul de desfăşurare: Participanţii se prind de mâini într-un cerc, la mijloc aflându-se un băiat sau o faţă. Cu toţii cântă : « Hai, Ileana, la poiană/ Ileana, Ileana/ Să-mi aleg o buruiană/ Ileana, Ileana/ Eu pe asta mi-o aleg/ Ileana, Ileana/ Şi cu asta mă petrec/ Ileana, Ileana ». În acest moment, cel aflat în centrul cercului apucă pe un coleg de mână, îl duce în mijlocul cercului şi îl joacă (8-10 secunde), după care invitatul rămâne în centru continuând să-şi aleagă alţi parteneri de joc până ce toţi cei prezenţi au fost jucaţi cel puţin o data. Cântecul e însoţit şi de bătutul ritmic din palme.
Evaluare: se urmăreşte implicarea elevilor în joc, dezvoltarea relaţiilor de prietenie, cooperarea, comunicarea.

7.2.6 Titlu: „IATĂ OCHII MEI ”

Mărimea grupului 20 – 30 împărţiţi în echipe (vârsta: 8 – 12 ani)
Timp: 30 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: să dezvolte abilităţi de concentrare

Procesul de desfăşurare: Se face un cerc şi unul dintre jucători se aşază la mijloc. Cel din mijloc se adresează unui jucător spunându-i „Iată ochii mei!" şi în acelaş timp arată spre o altă parte a corpului, de exemplu genunchiul. Jucătorul vizat trebuie să răspundă imediat şi fără ezitare: „Iată genunchii mei!" arătându-şi ochii. Reguli: Jucătorul care greşeşte sau ezită prea mult, ia locul celuilalt şi la rândul lui se adresează altui jucător.
Evaluare: se urmăreşte implicarea elevilor în joc, cooperarea şi comunicarea, corectitudinea.

7.2.7 Titlu: „PORTOCALELE"

Marimea grupului: 20-30 participanţi
Timp: 30 minute
Materiale: nu este cazul
Obiective : jocul stimulează atenţia şi memoria copiilor.
Procesul de desfăşurare: Jucătorii sunt aşezaţi în bănci sau în jurul mesei. Există un şef de joc (părintele, învăţătorul sau unul dintre elevi). Începând de la unul dintre jucători, fiecare copil primeşte câte un număr începând cu 1. Fiecare jucător trebuie să reţină numărul său. După ce numerele au fost distribuite începe jocul propriu-zis. Şeful de joc începe prin a spune: "Aş mânca. . . X portocale", unde X este un număr ales la întâmplare dintre cele distribuite jucătorilor. Jucătorul cu numărul X trebuie apoi să răspundă cât mai repede spunând: "De ce X şi nu Y?" unde Y este un alt număr aleator de jucător rămas în joc, care nu trebuie să îl preceadă sau succeadă pe X. Dacă jucătorul cu numărul X răspunde cu întârziere sau se încurcă în numirea unui alt jucător, acesta iese din joc şi procedura se repetă de la început, prin şeful de joc. Dacă nu, jucătorul Y trebuie să numească un alt jucător Z şi aşa mai departe până când cineva se încurcă. Jocul continuă aşa cum a fost descris mai sus până la eliminarea succesivă a tuturor jucătorilor în afară de doi. În acest moment se poate decide că cei doi au câştigat partidă sau se poate continuă, permiţânduli-se celor doi să se numească unul pe altul până când unul dintre ei se încurcă iar celalat este desemnat câştigător.
Evaluare: se urmăreşte implicarea elevilor şi atenţia distributivă şi memoria în finalizarea jocului.

7.2.8 Titlu: „PESTERA LUI ALI BABA"

Marimea grupului: 10-12 copii
Timp: 10-15 minute
Materiale necesare: câte o piatră pentru fiecare participant,un săculeţ
Obiective: educarea rapidităţii şi independenţei în acţiune; dezvoltarea spiritului de observaţie;recunoaşterea obiectelor după formă şi mărime având la bază simţul tactil.
Procesul de desfăşurare: Conducătorul de joc alege şi spăla din timp pietre de forme diferite, care pot fi uşor ascunse în pumn. Jucătorii se aşează în cerc. Conducătorul de joc pune comoară lui Ali Babă (pietrele) în mijlocul cercului şi invită pe fiecare să-şi aleagă o piatră preţioasă. Timp de un minut posesorii comorilor sunt invitaţi să le cunoască şi cu ajutorul simţului tactil. Apoi pietrele sunt strânse într-un sac şi redistribuite la întâmplare. La semnalul conducătorului de joc pietrele încep să circule din mână în mână,pe la spatele participanţilor, în aşa fel încât să nu poată fi văzute. Jocul se desfăşoară în linişte perfectă. Ţintă jocului este că fiecare să-şi recupereze piatră folosindu-şi simţul tactil. În momentul în care cineva crede că şi-a recuperate comoară,are dreptul să o privească. Dacă într-adevăr este a să o va pune pe jos în faţă lui. Dacă nu, piatră reîntra în circuit. Jocul continuă până când fiecare şi-a recuperat piatră.
Evaluare: Copiii conduşi de conducătorul jocului ajung să realizeze sarcinile impuse ceea ce duce la îndeplinirea cu succes o obiectivelor propuse.

7.2.9 Titlu: „RECUNOAŞTE-MĂ!”

Mărimea grupului : 10 persoane
Timpul: 50 minute
Materiale necesare : bol (urnă),pixuri,bileţele de hârtie,pozele participanţilor
Obiectivul : formarea unui spirit de observaţie şi dezvoltarea acestuia
Procesul de desfăşurare: Animatorul anunţa participanţii să îşi aducă la întâlnire o poză de când era mai mici (cel mult 4 ani). La acest joc poate participă şi animatorul. La întâlnire, animatorul va aşeza grupul într-un cerc şi va culege poza de la fiecare participant. Pozele vor fi puse în bol şi se vor amestecă. După ce pozele au fost amestecate va fi invitat pe rând fiecare participant să vină în faţă să extragă o poză din bol (fără să ia poza proprie). Fiecare este invitat la locul lui şi are la dispoziţie 2 minute să analizeze poza şi să îşi de-a seamă care persoană din acel grup este în poza aflată la el. Între timp animatorul le împarte câte un bilețel la fiecare şi vor notă pe el numele propriu şi dedesubt numele celui a cărei poză este la el. Animatorul adună bileţelele şi le pune în bol, urmând să scoată câte unu pe rând şi va cîţi numele celui care a scris pe bilet, iar acesta va spune pe cine a scris pe bilet şi de ce crede că este vorba de acea persoană. De asemenea persoană numită că ar fi în poză aflată la el trebuie să confirme dacă este vorba de el sau nu, spunând doar « eu sunt »,sau « nu sunt eu » fără a da alte indicaţii. Va câştiga cel care ghiceşte şi a scris corect numele pe bilețel.
Evaluare : Este un joc care ajută participanţii să afle mai uşor asemănările şi deosebirile între poză şi realitate şi de asemenea să observe unele trăsături ale celuilalt şi ale lui prin descrierea pe care o face sau o primeşte.

7.2.10 Titlu: „O EUROPĂ COMUNĂ”

Marimea grupului: 12 + 1 conducător de joc
Timp: 25-30 minute
Materiale necesare: o hartă a Europei,carton colorat,creioane, bandă adeziva.
Obiective: să-şi reactualizeze cunoştintele geografice; să-şi dezvolte spiritul muncii în echipă; să-şi dezvolte capacităţile de orientare în spaţiu; să coreleze ţara respectivă cu civilizaţia şi cultură specifică.
Procesul de desfăşurare: Conducătorul de joc trebuie să pregătească jocul din timp. Va copia la o dimensiune convenabilă şi pe cartoane de culori diferite, o parte din ţările europene, pe care le va decupa într-un anumit număr de bucăţi în funcţie de numărul participanţilor. Aceştia vor trage la sorţi câte o bucăţica de carton şi se vor grupă în funcţie de culori urmând să recompună ţara respectivă şi să poziţioneze capitală acesteia pe hartă rezultată. Prima echipă care este gata fixează pe hartă Europei ţara respectivă, câştigând jocul. Jocul poate continuă,echipele mimând ceva specific ţării respective (un monument, un personaj celebru, un fel de mâncare, un dans etc).
Evaluare: Dacă instrucţiunile au fost urmate cu stricteţe copiii au ajuns să recompună hartă Europei şi chiar să-şi îmbogăţească cunoştintele socio-culturale.

7.2.11 Titlu: „DESCOPERĂ CUVÂNTUL”

Mărimea grupului : 2-4 elevi
Timpul: 5 minute
Materiale necesare: fişă
Obiective: dezvoltarea atenţiei şi perspicacităţii; colaborarea cu membrii grupului.
Procesul de desfăşurare: Elevii vor primi o fişă după modelul de mai jos. În fiecare casetă se află un desen reprezentând animale, plante şi lucruri. În căsuţele de sub imagini elevii vor scrie iniţiala cuvântului care denumeşte desenul. La final vor de-

scoperi cuvântul care stă la baza relațiilor dintre oameni.
Evaluare: Câştigă grupa care descoperă cuvântul cheie mai rapid şi formulează un enunț cu acesta.

Rață	Elefant	Solniță	Pantofi	Echer	Cană	Tren
R	E	S	P	E	C	T

7.2.12 Titlu: „REDUCEM / REUTILIZĂM / RECICLĂM"

Mărimea grupului : 10 elevi (16-17 ani)
Timp: 12 ore (3 zile)
Materiale necesare: flip-chart, markere, CD cu prezentarea unui documentar despre protejarea mediului înconjurător, video proiector şi laptop.
Obiective: elevii vor înțelege tipurile de resurse naturale; elevii vor deosebi tipurile de resurse ce se regăsesc în mediul urban şi rural; elevii vor şti ce acțiuni dăunează mediului înconjurător şi de ce; elevii vor înțelege importantă de a fi cetățean responsabil; elevii vor află informații esențiale despre bună utilizare a resurselor; elevii vor stabili modalități concrete prin care ei pot proteja mediul; elevii vor descoperi acele resurse care pot fi reduse / reutilizate / reciclate.
Procesul de desfăşurare: lucrul în echipă; realizarea unui poster care să ilustreze prin desene acele resurse care pot fi reduse / reutilizate / reciclate; realizarea unui articol de tipul „ Ştiați că¦. " prin care elevii ilustrează anumite aspecte positive şi negative ale utilizării resurselor ; realizarea unui chestionar care să identifice posibilitățile de reducere a consumului de resurse.
Evaluare: verificarea abilităților de comunicare şi a lucrului în echipă; observarea gradului de implicare al participanților în realizarea sarcinilor date; interpretarea informațiilor obținute în urmă aplicării chestionarului.

7.2.13 Titlu: „ZIARUL BUCLUCAŞ"

Mărimea grupului : maxim 10-15 membri
Timpul: 15 minute
Materiale necesare: - ziare, hârtie, pixuri, foarfece
Obiective: rapiditate şi logică
Procesul de desfăşurare: Tăiem în lung o fâşie de ziar. Jucătorii primesc asemenea fâşii de ziar, pentru a completa rândurile cu acele cuvinte care lipsesc. Va nota pe hartie cat mai multe din propozitiile sau frazele completate. Va ieşi la iveală cine este serios şi cine este glumeț.
Evaluare: Vor fi evidențiați jucătorii care au completat rândurile corect şi rapid.

7.2.14 Titlu: „VEVERIȚELE VESELE"

Mărimea grupului : 10 copii
Timpul :30 minute
Materiale necesare:scăunele, nuci,alune, castane,cretă
Obiective :să-şi dezvolte capacitățile motrice; să dezvolte strategii de ieşire din anumite situații
Procesul de desfăşurare: Copiii care îndeplinesc rolul de „veverițe" stau pe scăunele care reprezintă „alunul in care işi au culcuşul". Animatorul alege doi copii, care au rolul de „vânători", pe care îi aşază la marginea terenului într-un cerc – „cabana vânătorilor". Pe terenul de joc care reprezintă „pădurea" se împrăştie nuci,

alune, castane. La semnalul de începere a jocului, „veveriţele vesele" coboară de pe scăunele, culeg diferite „fructe" din pădure şi le duc la adăpost. La un alt semnal al animatorului, „vânătorii" aleargă să vâneze „veveriţele". Acestea se salvează dacă se urcă în alun (pe scăunele). Veveriţa prinsă este dusă la „cabana vânătorilor". Jocul continuă până sunt prinse jumătate din „veveriţe".
Evaluare: Copiii s-au cunoscut mai bine şi atmosfera de lucru a fost relaxată.

7.2.15 Titlu: „PORTOCALELE I"

Mărimea grupului : elevii unei clase
Timp: 45 minute
Materiale necesare: nu este nevoie decât de spaţiu, care poate fii ales în funcţie de situaţie: o sală de curs, o poieniţă, un teren de sport, un mijloc de transport, parcul etc.
Obiective: dezvoltarea atenţiei, a percepţiei auditive, activizarea vocabularului, consolidarea deprinderii de a folosi propoziţii, dezvoltarea răbdării, a gândirii, a memoriei vizuale.
Procesul de desfăşurare: Animatorul socio-educativ numerotează copiii (inclusiv pe el). Binecunoscutul joc din cadul orei de matematică ,,Portocalele", începe cu ,,Aş mânca X portocale!", propoziţie rostită de copilulul deţinător al oricărei alte cifre în afară de ,,X". Copilul cu număr ,,X" trebuie să răspundă imediat: ,,De ce X si nu Y !" şi jocul continuă aşa pâna când unul din elevi rosteşte un număr inexistent sau nu răspunde promt ori greşeşte. În acest caz, el va fi eliminat din joc. Jocul se reia până când rămân doar 2 – 3 jucători, care vor fi declaraţi învingători, datorită capacitaţii lor de a fi atenţi. În animaţia socio-educativă se înlocuieşte propoziţia ''Aş mânca X portocale!" cu alta având un conţinut dintr-un domeniu stabilit de conducatorul jocului. Domeniul poate fii: bucătărie, camera mea, excursie, piaţă etc. Animatorul explică elevilor că trebuie să formeze propoziţii în care să cuprindă lucruri din domeniul dat. Copilul care reia jocul de la început atunci când altul greşeşte va rosti o altă propoziţie.

Exemple:

Bucătărie –„Mama a preparat 10 sărmăluţe. "; „De ce 10 şi nu 19"; …
- „Am spălat 7 tacâmui/farfurii/pahare"; „De ce 7 şi nu 15"; …

Camera mea – „Bunicul mi-a dăruit o carte" ; „De ce una şi nu 3" …
- „Maria a primit în dar 5 icoane/tablouri/creioane colorate/ stilouri"; „De ce 5 şi nu 17";

Excursie - „În excursie am vizitat 4 mănăstiri"; „De ce 4 şi nu 11"; …
- „În excursie am cumpărat 8 vederi"; „De ce 8 şi nu 21"; …

Piaţă – „Alina a cumpărat 6 kg de caise"; „De ce 6 şi nu 13"; . . .
– „Fratele meu a văzut în piaţă un pepene de 15 kg"; „De ce 15 şi nu 2"; …

Evaluare: la finalul jocului copii şi-au îmbogăţit vocabularul.

7.2.16 Titlu: „GASEŞTE REGULA ŞI CUVINTELE ”

Mărimea grupului : 15 – 20 copii împărţiţi pe grupe
Timpul: 15 minute
Materiale necesare: fişă
Obiective: dezvoltarea atenţiei şi perspicacităţii; îmbogăţirea vocabularului; dezvoltarea spiritului de echipă
Procesul de desfăşurare: Fiecare grupă va primi câte o fişă cu şirul de litere de mai jos. Descoperind corect regula (literele se vor citi din 3 în 3 căsuţe), vor identifica 3 cuvinte „ascunse" şi vor căuta proverbe despre ceea ce exprimă acestea.
Evaluare: Câştigă echipa care descoperă cuvintele în cel mai scurt timp.

S	D	C	I	A	O	L	R	R	I	N	E	T	I	C	O	C	T	R

Cheie: SILITOR, DARNIC, CORECT

7.2.17 Titlu: „SUBSTANŢE CHIMICE”

Mărimea grupului : 18 elevi (clasele a VII-a, a VIII-a, a IX-a)
Timp: 20 minute
Materiale necesare: buline colorate pe care sunt marcate: numărul atomic Z şi simbolul chimic al elementulului, astfel : pe fond roz 3Li , 4 Be, 11 Na , 12 Mg, 19 K, 20 Ca ; pe fond albastru 1H (2 bucati), 7 N (2 bucati), 9 F, 15 P , 16 S, (2 bucati).
Obiective : interacţionarea eficientă pentru alegerea perechilor de elemente care pot formă substanţe chimice ; educarea atenţiei - indicarea denumirii substanţei formate, a proprietăţilor şi întrebuinţărilor practice pentru substanţele obţinute .
Procesul de desfăşurare: Fiecare participant îşi alege un disc pe care-l prinde în piept ; pe rând, fiecare îşi alege partenerul care îl ajută să obţină substanţa chimică corectă (11 Na alege 17 Cl pentru a forma Na Cl). Numeşte substanţa astfel formată, îi indică unele proprietăţi şi întrebuinţări practice mai cunoscute .
Evaluare: Participanţii la joc acordă câte un punct pentru : substanţa corectă, denumirea ei, întrebuinţări, proprietăţi cunoscute (sau zero puncte în cazul erorilor). (ex : clorura de sodiu a 1 p , substanţă albă, cristalizata, solubila în apa- 1p, se numeşte în practică sare de bucătărie, intră în compoziţia serului fiziologic etc- 1p). Sunt evidenţiaţi elevii care obţin punctajul maxim în măsura posibilităţilor se oferă acestora mici atenţii care conţin substanţele respective.

7.2.18 Titlu: „REGĂSIŢI STEAGUL”

Mărimea grupului : 10-20 copii
Timp: 5 minute
Materiale necesare: Coli albe, creioane, carioca, o foaie pe care sunt desenate 4 steaguri şi 4 embleme diferite.
Obiective : dezvoltarea memoriei vizuale; explorarea spaţială; concentrarea vizuală
Procesul de desfăşurare: Elevii privesc cu atenţie culorile şi emblema steagului de mai jos timp de un minut. Elevii reconstituie steagul cu elementele propuse (ei nu mai au în faţă steagul pe care l-au văzut prima dată).
Evaluare: Copiii ce au desenat cât mai multe elemente primesc aplauze, aprecieri.

7.2.19 Titlu: „GHICEŞTE ŞI ALEGE”

Mărimea grupului : 6 elevi
Timpul: 5 minute
Materiale necesare: figuri decupate
Obiective: dezvoltarea gândirii, a spiritului de observaţie; obişnuirea elevilor cu dezlegarea ghicitorilor; dezvoltarea deprinderilor de exprimare
Procesul de desfăşurare: Elevii sunt împărţiţi în grupe. Fiecare grupă are pe bancă un plic cu figuri decupate între care să se găsească şi cele potrivite ghicitorilor care se vor spune. Învăţătorul spune o ghicitoare, iar elevii fiecărei grupe o vor dezlega căutând între figurile decupate pe cea potrivită şi o vor aşeza pe măsuţă. Un elev din fiecare grupă prezintă clasei figura aleasă şi spune ceva despre aceasta: o descrie, alcătuieşte o propoziţie, o scurtă poezie. Jocul se continuă în acestă formă.
Evaluare: Câştigă grupa care a dezlegat mai multe ghicitori şi a prezentat mai interesant răspunsul.

7.2.20 Titlu: „PROBLEMA CELOR 9 PUNCTE”

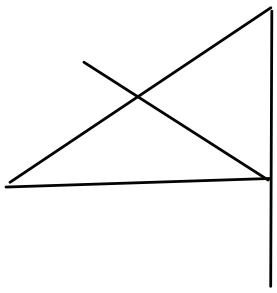
Mărimea grupului : nu contează
Timp : aprox. 15 minute
Materiale necesare: pentru fiecare participant 1 bucata de hartie care să conţină următorul desen
Obiective: dezvoltarea spiritului de perspicacitate a copiilor

* * *

* * *

* * *

Procesul de desfasurare: Înmânaţi participanţilor desenele, unul pentru fiecare persoană. Rugaţi participanţii să lucreze individual şi să lege cele 9 puncte cu 4 linii drepte, dar fără a ridica creionul de pe hârtie. (vor putea să ia creionul de pe hârtie doar atunci când au terminat de desenat cele 4 linii drepte - unite-între ele!). După un timp întrebaţi dacă fiecare a reuşit să găsească soluţia şi vedeţi în ce sens a reuşit fiecare. Singura modalitate, de fapt pentru a rezolva problema este de a extinde 2 linii dincolo de cercul imaginar al celor 9 puncte. Exemplu linia porneste din colţul sus stânga şi merge diagonal în jos la colţul drept. De la acest punct, jos dreapta, porneşte a două linie orizontală înspre stânga şi merge în afara punctului din colţul stâng de jos. Porniţi a treia linie în afara patratului şi legaţi-o de al doilea punct din prima coloană şi al doilea punct din primul rând şi ieşiţi în afara pătratului iar. A patra linie porneşte din afara pătratului, din punctul unde s-a terminat a treia drept înainte înspre punctul drept din colţul de sus şţi coboară drept



până la ultimul punct dreapta jos.
Evaluare: Descoperiţi împreună cu participanţii de ce a fost greu să se găsească o soluţie puzzle Spuneţi-vă punctul de vedere astfel încât să demonstraţi că oamenii au tendinţa de a vedea lucrurile dintr-o perspectivâ limitată şi că uneori este nevoie să trecem dincolo de limite, îndeosebi în schimburile interculturale. S-a dovedit a fi un imbold parţial foarte bun ca parte din impulsul pentru schimburile interculturale .

7.2.21 Titlu: „ANOTIMPURILE"

Mărimea grupului : 16 copii
Timpul: 5 minute
Materiale necesare: 4 coşulețe, ilustraţii care reprezintă fructe, flori, îmbrăcăminte, peisaje specifice fiecărui anotimp
Obiective: sistematizarea şi verificarea cunoştinţelor despre fiecare anotimp; cooperarea în cadrul grupelor; dezvoltare deprinderilor de exprimare corectă
Procesul de desfăşurare: Se aleg câte 4 copii, fiecare reprezentând câte un anotimp şi li se dau coşulețe. Fiecare copil din clasă primeşte câte un jeton. După distribuirea rolurilor şi a materialului, învăţătorul spune o ghicitoare cu privire la un anotimp. Copilul care reprezintă ano**Timpul** respectiv iese în faţa clasei, iar copiii care au semnul sau jetonul potrivit se grupează în jurul lui. Copiii vor depune jetoanele în coşuleţ motivând acţiunea printr-o propoziţie. Copilul-anotimp trebuie să vadă dacă elevii care s-au grupat în jurul lui au jetoane corespunzătoare ano**Timpul**ui şi dacă s-a completat corect motivarea. Copiii care au greşit sunt trimişi la loc de către copilul-anotimp cu versurile:„Nu-i ano**Timpul** potrivit Treci la loc fiindc-ai greşit!" În încheiere fiecare grup prezintă cântece sau poezii despre ano**Timpul** pe care îl reprezintă.
Evaluare: Câştigă grupa care a recunoscut fără greşeală ano**Timpul**.

7.2.22 Titlu: „RĂSPUNS RITMAT"

Mărimea grupului : 20 – 30 împărţiţi în echipe
Timp: 30 minute
Materiale necesare: o minge mică
Obiective : să-şi dezvolte imaginaţia, creativitatea
Procesul de desfăşurare: Elevii sunt împărţiţi în două echipe care stau faţă în faţă. Desfăşurarea jocului: Un jucător cu o minge pe care la un momentdat o aruncă unui adversar strigă un cuvânt. Ex. „lămâie". Jucătorul căruia i sa aruncat mingea trebuie să răspundă printr-un alt cuvânt cu aceiaşi terminaţie (rimă), ex. „lamâie – tămâie".
Evaluare: se urmăreşte implicarea elevilor în joc, cooperarea şi comunicarea, corectitudinea.

7.2.23 Titlu: „CĂPRIOARA"

Mărimea grupului : mai mare de 20
Timp : 30 minute
Materiale necesare: 1 foaie de hârtie, stilou
Obiective: dezvoltarea spiritului de observaţie şi orientare
Procesul de desfăşurare: Se împart jucătorii în 2 echipe egale. Echipele se aliniază una în faţa celeilalte la o distanţă de aproximativ 8,5 m depărtare. O echipă sunt căprioarele, iar ceallată echipă va fi mâncarea, apa sau adăpostul. În fiecare rundă căprioarele vor alege dacă le va fi foame, sete sau dacă le este frig. Dacă căprioarelor

le este foame ele se vor ţine de stomac, dacă le este sete ele îşi vor ţine mâinile căuş, iar dacă au nevoie de locuinţă îşi vor ţine mâinile deasupra capului. Celaltă echipă va decide dacă este mîncarea, apa sau adăpostul şi vor face şi ei aceleaşi simboluri. Căprioarele se vor întoarce cu spatele către ceilalţi jucători şi se va număra până la 3 după care se vor întoarce înapoi arătându-şi simbolul care poate fi mâncarea, apa sau adăpostul. În acest timp cealaltă echipă va decide şi ea care anume semn să facă. După aceasta căprioarele vor traversa spaţiul de joc şi vor prinde hrana, apa sau adăpostul; o singură căprioară pe jucător. Dacă vor fi mai multe căprioare ca bazine, atunci unele căprioare vor "muri" (trebuie să stea deoparte pe partea cu "necesităţile"). Căprioarele care obţin ceea ce au nevoie, se reproduc şi vor lua noua căprioară cu ele în echipa lor . după fiecare rundă căprioarele sunt numărate şi înregistrate .

Evaluare: Se va evalua spiritul de observare şi orientare al participanţilor. Participanţii şi animatorul apreciază dacă atmosfera a fost plăcută.

7.2.24 Titlu: „UNDE TRĂIEŞTE"

Mărimea grupului : 15-20 elevi

Timp: 40 minute

Materiale necesare: sala de clasă, scaune, tabla

Obiective: exersarea capacitatăţii de exprimare si dezvoltare a creativitatii

Procesul de desfăşurare: Elevii sunt dispuşi în cerc şi li se explică ce trebuie să facă. Animatorul spune un cuvânt: „Pământ", „Apă" sau „Cer" şi arată cu degetul spre un elev. Acesta trebuie să spună numele unui animal terestru, marin sau care zboară. Cine greşeşte sau întârzie cu răspunsul este scos din joc. De asemenea părăseşte jocul şi cel care repetă numele unui animal care s-a spus deja. Elevul care răspunde corect, în continuare spune cuvântul de referinţă. Cine primeşte răspuns greşit la întrebare, pune şi următoarea întrebare. Clasamentul pe clasă, va fi sris pe tablă şi se va stabili în baza punctajului realizat de fiecare elev. Când iese din joc, elevul este notat cu cifra corespunzătoare numărului cu care a ieşit din joc. De ex. Ionică a ieşit din joc al 9 lea, deci va fi notat cu 9. Elevul care rămâne ultimul în joc va avea numărul cel mai mare şi va fi căştigătorul jocului. Dacă jocul se repetă punctele obţinute de fiecare jucător se cumulează şi tot cel care a re punctajul cel mai mare câştigă. Precizări: - se va stabili, de la început, cât timp se alocă pentru gândire: fie se cronometrează, fie animatorul numără până la o anumită cifră. Se stabileşte cine ţine evidenţa

Evaluare: Clasamentul expus pe tablă şi discuţia evaluativă de la sfârşitul activităţii, privind lucrurile noi, interesante descoperite din această activitate.

7.2.25 Titlu: „LANŢUL CUVINTELOR"

Mărimea grupului : grupe formate din 6/8 elevi.

Timp: 30 minute

Materiale necesare: Tablă de scris/flipchart; Cretă/marker.

Obiective: să se verifice gradul de însuşire a cunoştinţelor; să se activizeze vocabularul; să se dezvolte gândirea asociativă şi memoria; să se dezvolte spiritul de echipă.

Procesul de desfăşurare:

a) Pregătirea jocului: Copiilor le este explicat regulamentul jocului; Se formează grupele; Membrii fiecărei grupe îşi vor alege câte un responsabil care va stabili ordinea la răspuns;

b) Începutul jocului: Prima grupă este invitată la tablă. Animatorul socio-educativ scrie, de exemplu numele„Diana", după care elevul care va da primul răspuns va

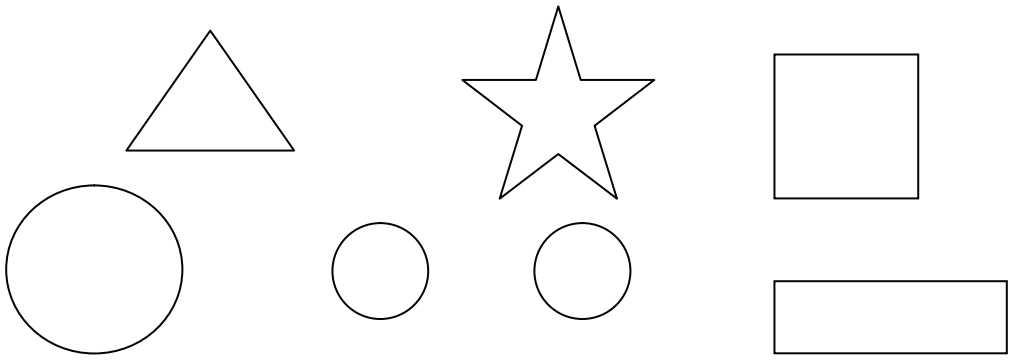
căuta să găsească un alt nume, al cărui literă inițială este „a" (ex. Aurel-Lili-Ion-Nelu). Pentru aflarea cuvântului şi scrierea lui, fiecare elev are la dispoziție un minut. Se continuă jocul cu ceilalți elevi, până când animatorul socio-educativ va declara că acestea sunt toate exemplele pe care le-au găsit, fără ca **Timpul** de lucru al grupei să depăşească 6-8 minute. Se verifică dacă fiecare cuvânt respectă regula şi se acordă atâtea puncte câte răspunsuri corecte s-au scris. Urmează la joc grupa a două, apoi a treia cu care se va proceda identic. Va câştiga grupa care a realizat lanțul cel mai lung şi mai corect.
Evaluare: se urmăreşte implicarea elevilor în joc, cooperarea şi comunicarea, corectitudinea cuvintelor scrise.

7.2.26 Titlu: „CE AM SCHIMBAT LA MINE?"

Marimea grupului: maxim 20 persoane
Timpul: 15-20 minute
Materiale necesare: Fiecare ce are pe/la el
Obiective: să dezvolte abilitati de observatie; să identifice schimbarile care le-a facut partenerul
Procesul de desfăşurare: Animatorul împarte grupul în perechi (câte două persoane). După ce am stabilit perechile, sunt rugate să stea față în față şi să se uite atent fiecare la partener şi să observe toate detaliile. După ce au au analizat sunt rugați să se întoarcă spate în spate şi unul din ei să schimbe ceva la el,având la dispoziție 1 minut. După un minut se pun din nou față în față şi partenerul trebuie să descopere schimbarea pe care a făcut-o celălalt,avnad la dispoziție tot un minut. Apoi sunt rugați să se întoarcă iar spate în spate şi cel care a ghicit să schimbe ceva la el. După un minut se întorc față în față şi se observă ce s-a schimbat. Procedeul se repeat de câte ori simte animatorul că e nevoiei (minim 3 schimbări pentru fiecare partener al perechii).
Evaluare: Acest joc îi ajută pe participantisa îşi formeze un spirit de observație mai bine dezvoltat şi să observe mai uşor schimbările care se produc în jurul lor. Este de asemenea un joc de spargere a gheții.

7.2.27 Titlu: „NUMĂRUL NOROCOS"

Mărimea grupului : 10 – 15 copii cu vârsta de 9 ani
Timp : 25-30 minute
Materiale necesare : foi de lucru pentru fiecare copil
Obiective : recapitularea vocabularului legat de numere şi termeni aritmetici
Procesul de desfăşurare: Fiecare copil primeşte o foaie de lucru cu un set de instrucțiuni. Coordonatorul verifică apoi că toate elementele de vocabular sunt înțelese de copii.

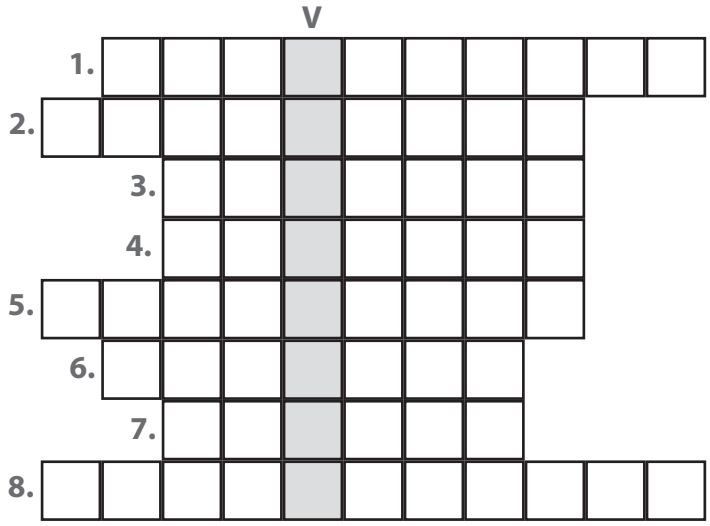


Coordonatorul parcurge prima instrucțiune cu copiii, apoi îi lasă singuri. Când au

terminat cu toţii, le cere copiilor să se grupeze în funcţie de numerele lor norocoase şi să afle două sau trei lucruri pe care le au în comun.
Exemplu: Câţi ani ai? Scrie într-un triunghi . Ce dată e azi? Scrie ziua în cerc. Câţi copii sunteţi în clasă? Scrie numărul într-un pătrat. Adună numerele. Scrie totalul în cercurile mici, o cifră în fiecare cerc. Adună numerele din cercurile mici. Scrie totalul în steluţă. Acesta e numărul tău norocos.
Evaluare: Acest joc îi ajută pe participantisa îşi formeze un spirit de observaţie mai bine dezvoltat.

7.2.28 Titlu: „CERCUL"

Marimea grupului: 25 elevi de clasa a VII-a
Timp: 20 minute
Materiale necesare: creion sau pix
Obiective: Fixarea noţiunilor legate de elementul de geometrie, cercul
Procesul de desfăşurare: Completaţi următorul rebus:



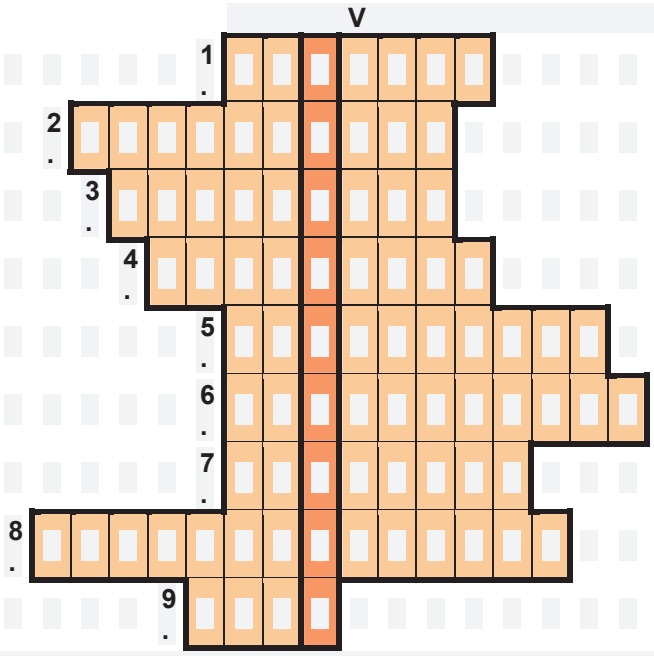
Orizontal :
1. Porţiunea dintr-un cerc cuprinsă între două puncte distincte ale cercului (trei cuvinte).
2. Se calculează cu formula: 2 π r.
3. Segmentul ce uneşte două puncte de pe cerc.
4. Instrumentul cu care desenăm cercurile.
5. Dreapta ce are un singur punct comun cu cercul.
6. Punctul egal depărtat de orice punct de pe cerc.
7. Aria lui este : π r2.
8. Punctul de intersecţie a mediatoarelor unui triunghi este centrul cercului .....acelui triunghi.

Verticala notată cu V : Coarda ce trece prin centrul cercului.

Evaluare: Răspunsuri:
1. arc de cerc
2. lungimea
3. coarda
4. compas
5. tangenta
6. centru
7. cerc
8. circumscris.

7.2.29 Titlu: „FIGURI”

Marimea grupului: 25 elevi de clasa a V-a
Timp: 20 minute
Materiale necesare: creion sau pix
Obiective: Fixarea noţiunilor legate de elementele de geometrie.
Procesul de desfăşurare: Completaţi următorul rebus:



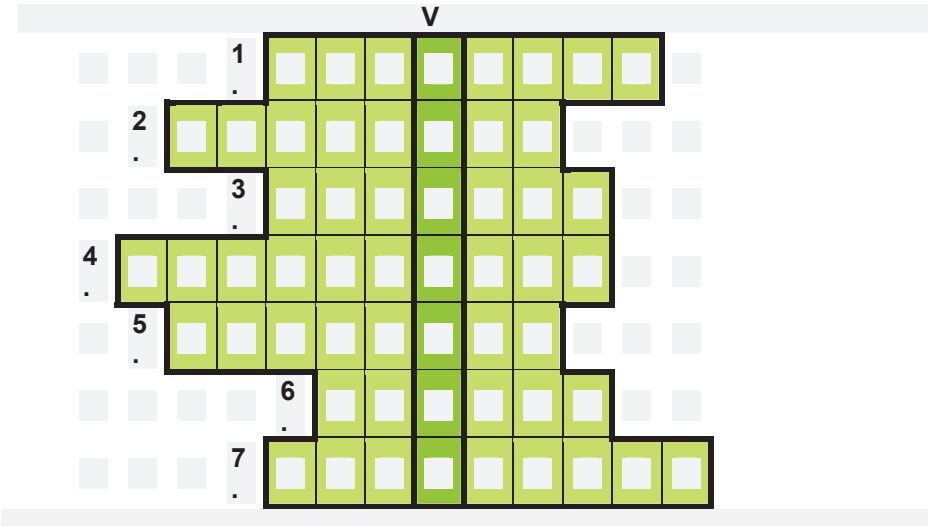
Orizontal:
1. Are două capete, dar nu este balaur.
2. Un punct al unei drepte o împarte în două …… opuse.
3. Triunghi, patrulater, pentagon, hexagon.
4. Suma lungimilor tuturor laturilor unui poligon.
5. Un paralelogram ce are unghiurile drepte.
6. Triunghiul care are un unghi cu măsura mai mare de 90o.
7. Deşi sunt în acelaşi plan, oricât le-am prelungi, ele nu se întâlnesc niciodată.
8. Drepte concurente ce se taie după un unghi drept.
9. Se măsoară în metrii pătraţi.

Ce cuvânt apare pe verticala notată cu V ?

Evaluare: Răspunsuri:
1. Dreapta;
2. semidrepte
3. poligoane
4. perimetru
5. dreptunghi
6. obtuzunghic
7. paralele
8. perpendiculare
9. aria.

7.2.30 Titlu: „MULȚIMI”

Marimea grupului: 25 elevi de clasa a V-a
Timp: 20 minute
Materiale necesare: creion sau pix.
Obiective: Fixarea noțiunilor legate de mulțimi.
Procesul de desfăşurare: Completați următorul rebus:



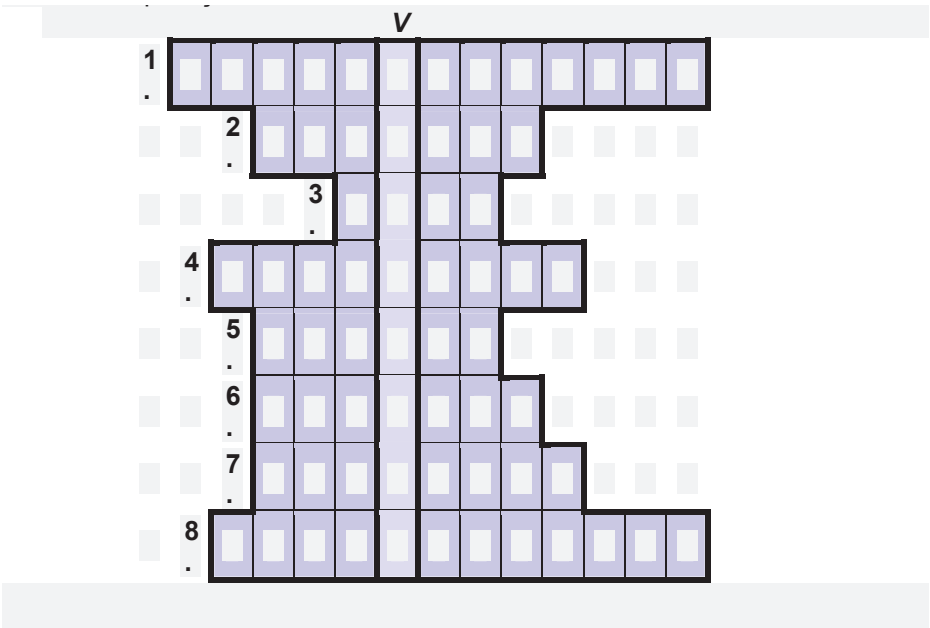
Orizontal:
1. O mulțime este formată din …….
2. Din mulțimile {1, 2, 3} şi {3, 4} obținem mulțimea {1, 2, 3, 4} prin operația de ……
3. Mulțimea vidă (mulțimea care nu are nici un element) este …… în orice mulțime.
4. Mulțimea numerelor naturale N este o …… a mulțimii numerelor întregi Z.
5. Numărul întreg -5 este un element ce …… mulțimii Z.
6. N, N*, Z, Z* sunt mulțimi de ……
7. Operație cu mulțimi ce nu este comutativă.

Ce cuvânt apare pe verticala notată cu V ?

Evaluare: Răspunsuri:
9. elemente
10. reuniune
11. inclusă
12. submulțime
13. aparține
14. numere
15. diferență

7.2.31 Titlu: „PARALELE”

Marimea grupului: 25 elevi de clasa a VI-a
Timp: 20 minute
Materiale necesare: creion sau pix
Obiective: Fixarea noțiunilor legate de elementele de geometrie
Procesul de desfăşurare: Completați următorul rebus:



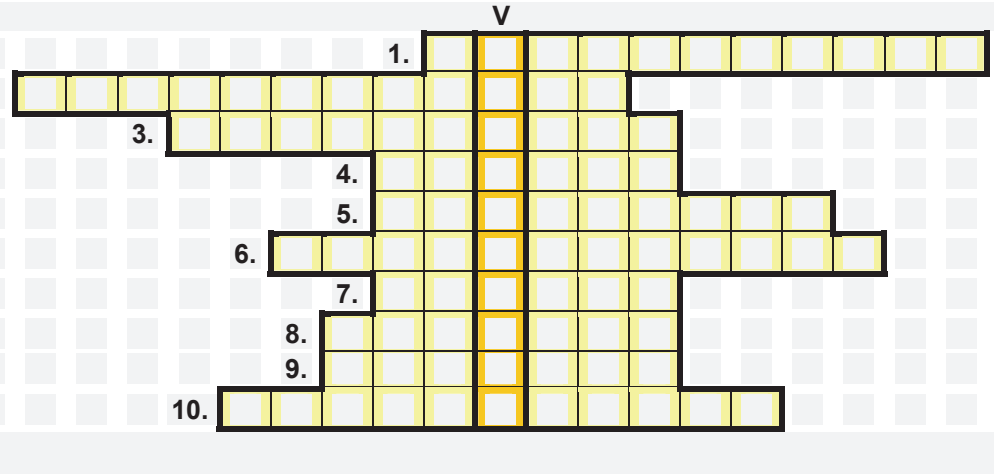
Orizontal :
1. Dacă două drepte intersectate de o secantă formează o pereche de unghiuri …… congruente, atunci ele sunt paralele.
2. O dreaptă ce intersectează alte două drepte în două puncte distincte se numeşte ……
3. Un triunghi are …… linii mijlocii.
4. Două drepte ……. se numesc paralele dacă nu au nici un punct comun.
5. Axioma paralelelor sau axioma lui ……
6. Dacă două drepte sunt paralele, atunci, intersectate de o secantă, formează unghiuri …… interne congruente.
7. Segmentul ce uneşte mijloacele a două din laturile unui triunghi se numeşte linie …….
8. Dacă două drepte intersectate de o secantă formează o pereche de unghiuri interne de aceeaşi parte a secantei ……., atunci dreptele sunt paralele.

Verticala notată cu V : Două drepte distincte paralele cu o a treia dreaptă, sunt …… între ele.

Evaluare: Răspunsuri:
1. corespondente
2. secantă
3. trei
4. coplanare
5. euclid
6. alterne
7. mijlocie
8. suplementare.

7.2.32 Titlu: „FRACȚII”

Marimea grupului: 25 elevi de clasa a V-a
Timp: 20 minute
Materiale necesare: creion sau pix.
Obiective: Fixarea noțiunilor legate de fracții.
Procesul de desfăşurare: Completați următorul rebus:



Orizontal:
1. Operație de obținere a fracțiilor egale prin înmulțire.
2. Operație de obținere a fracțiilor egale prin împărțire.
3. Fracții cu numărătorul mai mic decât numitorul.
4.
5. Arată câte părți egale ale întregului se iau.
6. Fracții cu numărătorul mai mare decât numitorul.
7. .
8. Arată în câte părți egale se împarte întregul.
9. Are numărător şi numitor.
10. Fracțiile şi au reprezentări …

Ce cuvânt apare pe verticala notată cu V ?

Evaluare: Răspunsuri:
16. amplificare
17. simplificare
18. subunitară
19. treime
20. numarător
21. supraunitară
22. optime
23. numitor
24. fracție
25. echivalente.

7.2.33 Titlu: „SCAUNUL BUCLUCAŞ”

Mărimea grupului : 20 – 30 persoane
Timp: 20 min
Materiale necesare: scaune, CD player, CD-uri
Obiective: să-şi dezvolte spiritul altruist, de fair–play
Procesul de desfăşurare: Scaunele vor fi aşezate în mijlocul încăperii, două câte două, spate în spate şi numărul lor va fi cu unul mai mic faţă de numărul de participanţi. Persoanele care părţicipă înconjoară scaunele, într-o mişcare circulară, de dans, muzica functionează, iar animatorul opreşte muzica. În acest moment, participanţii trebuie să ocupe un scaun, fără să se împingă sau să-şi tragă scaunele. Persoana care rămâne în picioare e scoasă din joc şi în acelaşi timp se va lua un scaun aşa încât în permanenţă numărul scaunelor va fi în pemanenţă cu unul mai puţin faţă de numărul de participanţi. Câştigă participantul care rămâne pe scaun.
Evaluare: Participanţii vor explica de ce au ales să “joace curat”, fără a trişa cu scopul de a caştiga jocul.

7.2.34 Titlu: „BALON CU REACTIE”

Marimea grupului: minim 5, maxim 20
Timp: 15 minute
Materiale necesare: 1 balon, 1 pai (de suc), bandă de lipit, 2m aţă (sfoară)
Obiective: recunoaşterea efectelor presiunii aerului
Procesul de desfăşurare: se trece aţa prin pai iar capetele aţei sunt ţinute de 2 copii. Alt copil umflă balonul şi cu ajutorul bandei de lipit lipeşte balonul umflat de pai, în partea inferioară; cu o mână balonul este ţinut strâns. Dace se da drumul la balon, acesta de va deplasa de-a lungul atei, propulsat de forţă aerului.
Evaluare: prin răspunsuri la întrebări: de ce se poate deplasa balonul? ce propulsează balonul?

7.2.35 Titlu: „LIPICI DIN APĂ”

Marimea grupului: variabil
Timp: 15 minute
Materiale necesare: 1 pahar de sticlă, o vedere sau o bucată de carton care să acopere suprafaţa paharului, apă, un lighean
Obiective: recunoaşterea efectelor presiunii aerului
Procesul de desfăşurare: se umple paharul cu apă până la marginea superioară, se aşează cartonul (vederea) deasupra, astfel încat să nu ramână aer in pahar. Se întoarce paharul cu gura în jos şi – teoretic – apa nu curge din pahar, cartonul rămănând lipit de acestea.
Evaluare: care este cauza fenomenului?

7.2.36 Titlu: “POMPA PENTRU BALOANE”

Marimea grupului:variabil
Timp: 15 minute
Materiale necesare: un balon, o sticla goală, un vas cu apă caldă (fierbinte)
Obiective: recunoaşterea efectelor presiunii aerului încălzit
Procesul de desfăşurare: fixează balonul pe gâtul sticlei şi aşează sticla în vasul cu

apă fierbinte. Balonul se va umfla.
Evaluare: care sunt cauzele care conduc la umflarea balonului?

7.2.37 Titlu: „SUNTEM FERMECAȚI"

Mărimea grupului : 15 – 20 copii
Timp: 30 minute
Materiale necesare: diverse obiecte, în funție de personajul mimat
Obiective: dezvoltarea memoriei, creativității, răbdării, gândirii, memoriei vizuale, a aptitudinilor de mimare.
Procesul de desfăşurare: Animatorul socio-educativ împarte copiii în grupe de 3/4 persoane. Grupa îşi alege un personaj din lumea artistică (actor, cântăreț), a desenelor animate sau oricare alt personaj. Un reprezentant al grupei mimează o zi/acțiune /eveniment din viața personajului ales. Ceilalți membrii pot să participe la „fermecarea" coechipierului ca figuranți. Câştigătoare va fi echipa care a primit cele mai multe şi zgomotoase aplauze. În acest sens, conducătorul jocului va avea un tabel de monitorizare a aplauzelor.
Exemplu de monitorizare a aplauzelor:

GRUPA	TONALITATEA	DURATA
1	Puternică	30 sec.
2	Mică	15 sec.
3	Extrem de puternică	45 sec.

Evaluare: la finalul jocului copiii şi-au îmbunătățit aptitudinile de mimare

7.2.38 Titlu: „CINE ŞTIE MAI BINE!" "

Mărimea grupului : 15 – 20 copii
Timp: 45 minute
Materiale necesare: un săculeț cu bilețele pe care sunt scrise numele tuturor participanților la joc.
Obiective: dezvoltarea memoriei vizuale, a vocabularului, stimularea încrederii în forțele proprii, a observației.
Procesul de desfăşurare: Animatorul socio-educativ aşează copiii într-un cerc, cu spatele către centru. Prima regulă a jocului este: ochii se țin închişi până în momentul în care conducătorul ajunge în dreptul fiecărui jucător. Animatorul trece prin fața copiilor, care extrag, pe rând, câte un bilețel din săculeț cu numele unui participant. Cel care a extras primeşte sarcina să descrie peroana al cărei nume se află scris pe bilet. Descrierea va fii monitorizată într-un tabel, astfel:

Numele participantului	Descrierea ochilor	Descrierea culorii părului	Descrierea îmbrăcamintii	Descrierea încălțămintei	Descrierea Staturii	Numele celui care face descrierea	TOTAL

Se acordă un punct pentru fiecare descriere. Câştigător va fii declarat acela care descrie pe coechipierul său cu exactitate şi lux de amanunte, acumulând astfel punctaj maxim.
Evaluare: la finalul jocului copiii şi-au îmbogățit vocabularul.

7.2.39 Titlu: "GHICEŞTE!"

Mărimea grupului : 15 – 20 copii
Timp: 30 minute
Materiale necesare: fişe cu replici din filme, romane celebre, emisiuni RTV, top hârtie, creioane& pixuri.
Obiective: activizarea gândirii, dezvoltarea memoriei, fixarea și consolidarea cunoștințelor.
Procesul de desfăşurare: Jocul se poate desfășura pe grupe sau colectiv. Copiii primesc hârtie și creioane; ascultă replicile rostite de conducătorul jocului, preluate dintr-un film/roman celebru/emisiune RTV; notează individual/pe gupă titlul filmului/romanului/emisiunii din care fac parte replicile, pe care animatorul socio-educativ le-a citit cu voce tare. Răspunsurile corecte sunt notate într-un grafic. Câștigă copilul cu cele mai multe puncte.
Se poate ridica gradul de dificultate al jocului prin adăugarea sarcinii de a fii recunoscut personajul, secvența din film sau ziua/luna când a fost difuzată emisiunea RTV.

Replica	Numele copilului care a răspuns corect
1	
2	
TOTAL	

Evaluare: sunt premiați copiii care câştigă cele mai multe puncte.

7.2.40 Titlu: "SOLUȚII MULTIPLE"

Mărimea grupului : 20 copii clasa a II-a
Timpul: o oră
Materiale necesare: imagini cu diverse alimente şi prețul fiecăruia (LISTA); hârtie, creioane
Obiective: să învețe că cele mai multe probleme au mai mult de o soluție.
Procesul de desfăşurare: Prezint elevilor imagini cu diverse alimente ce se pot lua într-o excursie (LISTA). Cer elevilor să aleagă 4 dintre acele alimente şi să le treacă pe o listă, în condițiile în care suma cheltuită nu trebuie să depăşească 50 lei. Cer elevilor să-şi împărtăşească alegerile făcute, să le motiveze. Accentuez că nu toți au ales aceleaşi alimente şi că există mai multe modalități de a rezolva o problemă. Formăm grupe de 4-5 participanți. Fiecare grup are de rezolvat următoarele probleme: Colegul tău de bancă copiază de la tine la proba de evaluare. Nu mai ai lapte şi vrei să mănânci cereale dimineața. Fratele/sora te se joacă cu jucăria ta preferată când tu nu eşti acasă. Se dau exemple de soluții.
Evaluare: Există doar o singură soluție la o problemă sau, de cele mai multe ori, există mai multe soluții diferite? Au fost toate soluțiile la fel de bune? De ce există diferențe? De ce, adesea, este util să asculți şi ideile altora despre cum să rezolvi o problemă? Ce fel de probleme trebuie să rezolvi tu? Sunt soluțiile pe care le găseşti tu diferite de cele ale părinților tăi? Dar ale prietenilor? Ce ai învățat despre soluțiile la probleme?

7.2.41 Titlu: „SALATĂ DE FRUCTE ”

Mărimea grupului : maxim 20 de copii (9 – 11 ani)
Timp: 20 – 25 minute
Obiective: dezvoltarea limbajului; dezvoltarea gândirii creatoare a atenţiei şi a imaginaţiei; independenţă în gândire şi spirit de echipă.
Procesul de desfăşurare: Copiii stau într-un semicerc, pe scăunele sau jos, şi îşi aleg nume de fructe: măr, pară, portocală etc., încât să fie trei – patru copii cu acelaşi nume. La semnalul conducătorului, care strigă, de exemplu „mere”, copiii cu acest nume îşi schimbă locurile, iar dacă strigă „salată de fructe” toţi copii îşi schimbă locurile pe scăunele
Evaluare: verificarea abilităţilor de comunicare şi a lucrului în echipă; observarea gradului de implicare al participanţilor în realizarea sarcinilor date

7.2.42 Titlu: „CARTONAŞUL CĂLĂTOR ”

Mărimea grupului : 12 – 14 copii (6-9 ani)
Timp: 30 minute
Materiale necesare: cartonaşe cu diferite ilustraţii în care sunt prezentate animale şi plante.
Obiective: dezvoltarea limbajului; recunoaşterea animalelor şi a plantelor ilustrate; formarea respectului unul faţă de celălalt.
Procesul de desfăşurare: copiii sunt aşezaţi în semicerc. La semnalul „plecăm, plecăm” copii îşi trimit cartonaşele unul altuia cu faţa în jos. Conducătorul jocului strigă „stop”. Copiii îşi privesc cartonaşele iar conducătorul jocului pleacă în „excursie” (se plimbă prin faţa copiilor). Deodată zăreşte „o vulpe” (copilul cu acel cartonaş se aşează în spatele conducătorului), merge mai departe şi zăreşte o „margaretă” (copilul se aşează în spatele celorlalţi). Pe rând vor fi chemaţi câţiva copii şi vor merge în pas la plimbare. Jocul se repetă fiind schimbat conducătorul sau cartonaşele. Unul din obiectivele propuse este acela de a-i familiariza pe copii cu colegii de echipă. Se împarte elevilor câte o fişă, iar aceştia vor completa cu numele corespunzător colegului.

Fişa are următoarele cerinţe:

1. _____ are ochii verzi.
2. _____ îi place culoarea albastră.
3. _____ a călătorit în străinătate.
4. _____ este stângaci.
5. _____ are acelaşi prenume ca şi tine.
6. _____ are o colecţie de timbre.

Fişa poate fi completată cu numărul egal al elevilor din grupul respectiv.
Evaluare: verificarea abilităţilor de comunicare şi a lucrului în echipă; observarea radului de implicare al participanţilor în realizarea sarcinilor date

7.2.43 Titlu: „CARTONAŞUL CĂLĂTOR ”

Marimea grupului : 28 – 30 participanţi
Timp: 50 minute
Materiale necesare: tablă şi cretă, mici boluri sau căni, un set de cartonaşe roşii (10 cm x 10 cm) numerotate de la 1 la 35, reprezentând economii, un set de cartonaşe albastre (10 cm x 10 cm) numerotate de la 36 la 70, reprezentând credit de la bancă şi un set de cartonaşe verzi (10 cm x 10 cm) numerotate de la 71 la 105 simbolizând titlurile emise de stat

Obiective : vor experimenta inflaţia prin cerere ; vor putea enumera două efecte ale inflaţiei asupra deciziilor ; vor înţelege de unde provine surplusul de lei ; vor evalua impactul diferitelor surse de inflaţie

Procesul de desfăşurare:

Nr. crt	Activităţi profesor	Activităţi elevi
1.	Animatorul prezintă o listă cu preţurile unor obiecte simple şi încurajează elevii să emită ipoteze privind preţurile viitoare	Elevii îşi notează preţurile obiectelor prezentate în lista şi estimează creşterea acestora în condiţiile unei mase monetare în exces
2.	Animatorul prezintă inflaţia ca fiind o discordanţă între cantitatea prea mare de bani şi volumul prea mic de bunuri şi servicii, sugerând elevilor să reprezinte fenomenul printr-un desen	Elevii individual reprezinta prin desen fenomenul inflatiei
3.	Animatorul aduce la cunoştinţa elevilor că pentru fiecare din cele 5 obiecte existente (gumă de mestecat, bomboane etc.) va exista o licitaţie şi că vor avea loc trei runde în care fiecare obiect va fi achiziţionat prin licitaţie	Elevii se hotărăsc ce obiecte să liciteze
4.	Animatorul ia cartonaşele roşii şi le amestecă în bol ; spune elevilor că trebuie să scoată din bol economiile lor de o viaţă ; numărul pe care îl extrag este suma maximă până la care pot licita în prima rundă ; pot economisi cartonaşul pentru rundele următoare dacă doresc ; deasemenea pot împarţi suma în două, una pe care să o folosească în această rundă şi restul în celelalte Notează numele elevului şi restul banilor pe tablă.	Elevii extrag din bol cartonaşele roşii şi se hotărăsc pentru obiectele pe care doresc să le liciteze .
5.	Animatorul ţine rundă 1 a licitaţiei ; se asigură că a notat preţul de vânzare pe tablă sub fiecare obiect . Mergând prin sală pentru a permite elevilor să extragă cartonaşele, accentuează ideea că retrag economiile pentru consum ;	Elevii licitează obiectele în funcţie de cartonaşele roşii extrase
6.	Animatorul scoate din bol cartonaşele roşii care rămân, întrebând cine nu a cumpărat nimic, de ce şi cum pot în mod legal să obţină mai mulţi bani .	Elevii răspund la întrebări : că nu au avut suficienţi bani sau au economisit bani pentru rundele următoare şi legal pot obţine mai mulţi bani prin împrumut de la alte persoane sau prin credite de la bancă .
7.	Animatorul amestecă cartonaşele albastre în bol, spunând elevilor că pot luă din bol un împrumut mai mic	Elevii extrag din bol cartonaşele albastre
8.	Animatorul ţine runda 2 a licitaţiei notând preţurile rundei 2 sub preţurile rundei 1	Elevii licitează, observă şi notează creşterea preţurilor faţă de runda 1,sesizând acţiunea inflaţiei .
9.	După runda 2 a licitaţiei , animatorul întreabă, dacă este cazul, de ce unii elevi nu au cumpărat nimic	Elevii răspund că au nevoie de mai mulţi bani
10.	Animatorul recomandă obţinerea surplusului de bani prin vânzarea de titluri de stat băncii centrale simbolizate prin cartonaşele verzi aruncate în bol	Elevii extrag cartonaşele verzi din bol

11.	Urmează runda 3, animatorul amintindu - le că fiind ultima rundă, trebuie cheltuiți toți banii	Elevii licitează cu întreagă suma rămasă în posesia lor

Evaluare : vizează înțelegerea fenomenului de inflație prin creşterea rapidă a prețurilor de la o rundă la alta; identificarea sursei principale a surplusului de bani cu cel mai mare impact asupra inflației ;

7.2.44 Titlu: „POT SĂ FAC, NU POT SĂ FAC"

Marimea grupului: 20 elevi.
Timpul: 10 minute.
Obiective: Să observe că sunt lucruri pe care le pot face şi unele pe care nu le pot face.
Materiale necesare: Planşa cu abilități , Pot să fac, nu pot să fac"flip-chart, coala, marker, scoch.
Procesul de desfăşurare: Se explică elevilor că urmează să analizați ceea ce ei pot face şi ceea ce nu pot să facă. Se spune că urmează să citesc de pe planşa,, Pot să fac, nu pot să fac" şi că ei trebuie să se ridice dacă pot să facă activitatea pe care o citesc. Se subliniază faptul că sunt activități pe care ei pot să le facă şi activități pe care nu pot să le facă. Se explică că aceasta se întâmplă deoarece există domenii în care oamenii se descurcă şi domenii în care nu reuşesc să se descurce. Se citesc activitățile de pe planşă şi se notează numele elevilor care se ridică. După ce s-au citit câteva activități, se citesc întrebările referitoare la conținut şi cele de personalizare. Apoi se continuă cu celelalte afirmații de pe planşă, notând numele celor care pot îndeplinii respectivele sarcini.
Evaluare: prin aprecieri față de înțelegerea activității. 1) Când priviți planşa, credeți că sunt unele lucruri pe care le pot face mai mulți elevi şi altele pe care le pot face mai puțini? Dați exemple? 2) Este cineva care poate să facă tot ceea ce este trecut pe planşă? 3) Este cineva care nu poate să facă nimic din ceea ce este trecut pe planşă? Ce părere ai despre lucrurile pe care poți să le faci? Ce crezi că înseamnă faptul că sunt lucruri pe care nu poți să le faci? Crezi că există cineva care poate să facă totul? Dacă nu poți să faci ceva acum, crezi că ai putea să înveți cândva, mai târziu în viață, să îl faci?
Concluzie. Este important că fiecare are punctele tari şi punctele sale slabe şi că este normal să putem face doar anumite lucruri, şi nu totul.

7.2.45 Titlu: „ACUM ÎL VEZI, ACUM NU-L VEZI"

Mărimea grupului : 15-20 copii
Timp: 6 minute
Materiale necesare: tavă, 20 de obiecte, o bucată de pânză, hârtie şi creioane pentru a scrie ce-şi amintesc.
Obiective: creşterea abilităților de concentrare prin recunoaşterea obiectelor; testarea memoriei de scurtă durată.
Procesul de desfăşurare: Elevii vor observa 20 de obiecte micuțe pe o tavă (radiera, creionul, bile etc.) timp de 1 minut. După 1 minut, elevii vor scrie pe hârtie toate obiectele pe care şi le amintesc (obiectele sunt acoperite cu o bucată de pânză).
Evaluare : surpriza, aplauze şi „recompense dulci".

7.2.46 Titlu: "HAI SĂ SOCOTIM"

Mărimea grupului : 15- 25 copii
Timp: 15-20 minute
Materiale necesare: săculeţ de pânză; bilețele pe care vor fi scrise exerciţii de înmulţire şi împărţire în limita 0-100 şi apoi vor fi introduse în săculeţul de pânză; Bile albe şi negre.
Obiective: formare deprinderilor de calcul oral rapid şi corect
Procesul de desfăşurare: Colectivul clasei se împarte pe două echipe; Prima pereche, formată din câte un reprezentant al fiecărei echipe, vine în fața clasei şi fiecare elev va scoate câte un cartonaş din săculeţ. Se rezolvă exerciţiile,clasa apreciind dacă răspunsurile sunt corecte sau nu. Dacă elevii au răspuns corect vor primi câte o bilă albă, în caz contrar vor primi câte o bilă neagră. Fiecare pereche va proceda la fel. Jocul se va sfârşi când fiecare elev din cele două echipe va extrage câte un bilet şi va rezolva exerciţiile.
Evaluare: Echipa care a obţinut cele mai multe bile albe este declarată câştigătoare. Este recompensată prin aplauze şi dreptul de a propune clasei un nou joc.

7.2.47 Titlu: "CUVÂNTUL INTERZIS"

Mărimea grupului : variabilă
Timp: 15 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: activizarea vocabularului, dezvoltarea atenţiei voluntare şi a imaginaţiei; formularea unor întrebări care cer răspuns cuvântul interzis;
Procesul de desfăşurare: Jocul se poate desfăşura în colectiv sau în perechi. Se cere elevilor ca la întrebările învăţătorului să răspundă în aşa fel încât un anumit cuvânt stabilit anterior să nu fie folosit, ci să se găsească alte formulări, care să constituie totuşi răspunsul la întrebarea pusă. Aceasta trebuie constituită în aşa fel încât să ceară în răspuns cuvântul interzis. După ce clasa a fost organizată, se explică cum se va desfăşura jocul şi se arată că pentru fiecare răspuns au la dispoziţie un minut de gândire. Dacă se consideră necesar înainte de joc se va face o mică pregătire a elevilor dându–se 1-2 exemple de răspunsuri în care să nu fie inclus cuvântul interzis. Se dau elevilor exemple de întrebări care cer în răspuns un anumit cuvânt .
a) Cuvântul interzis " a doua " Întrebare: - În ce clasă sunteţi voi? Răspuns: - Noi suntem în clasa care urmează după clasa I. Întrebare: - În ce bancă stă elevul Ionescu? Răspuns: - Elevul Ionescu stă în banca din spatele elevului X. Întrebare: - În ce clasă au fost anul trecut elevii din clasa a III-a ? Răspuns: - Anul trecut elevii din clasa a III-a au fost în clasa în care suntem noi acum.
b) Cuvântul interzis "primăvara" Întrebare: - Când se topeşte zăpada? Răspuns: - Zăpada se topeşte în ano**Timpul** cînd înfloresc ghioceii. Întrebare: - Când înfloresc ghioceii? Răspuns: - Când se topeşte zăpada. Întrebare: - Despre ce anotimp se vorbeşte în această poezie?
" Primăvară, primăvară, Vino iar la noi în ţară! " Răspuns: - Despre ano**Timpul** care urmează după iarnă. Întrebare: - Când vin păsările călătoare? Răspuns: - Când încep să înflorească pomii. Cuvântul interzis se poate schimba de 2-3 ori în cursul jocului .
Evaluare: La sfârşitul jocului vor fi evidenţiaţi elevii care au formulat răspunsurile corect şi au dat dovadă de multă fantezie .

7.2.48 Titlu: „CIOBANUL ŞI MIELUL”

Mărimea grupului : 15 - 20 copii
Timp : Jocul se sfârşeşte când un elev reuşeşte să joace rolul ciobanului de trei ori.
Materiale necesare: Vestimentaţia ciobanului: o căciulă, un cojoc.
Obiective: Descrierea unei persoane prezentându-i trăsăturile esenţiale, atât cele fizice cât şi cele morale şi recunoaştarea acesteia de către colegi. Formarea deprinderilor de a caracteriza o persoană şi de recunoaşte o persoană după portretul care îi este relizat.
Procesul de desfăşurare: „Ciobanul”, un elev din clasă, se plimbă printre bănci, se opreşte din când în când şi întreabă: „- N-aţi văzut mielul meu?” Elevii răspund: „- Nu, cum arată?” Ciobanul descrie un elev din clasă: „- Mielul meu este de statură potrivită, are ochii albaştri, părul blond, este ordonat, disciplinat, politicos, învaţă bine etc. ” Elevul care ghiceşte ia locul ciobanului şi jocul continuă.
Evaluare: Câştigă elevul care a recunoscut de trei ori persoana a cărui portret a fost realizat şi a interpretat de trei ori rolul ciobanului.

7.2.49 Titlu: „FLORICICA”

Mărimea grupului : 10-15 membri
Timpul: 25 minute
Materiale necesare: - sfoară lungă
Obiective: sporirea atenţiei şi dovedirea îndemânării
Procesul de desfăşurare: Membrii grupului se aşează în cerc, în jurul unei sfori lungi, legată la capete, pe care fiecare membru pune ambele mâini. Unul dintre jucători sau animatorul intră în cerc şi aleargă în toate părţile, căutând să lovească pe oricare dintre ceilalti membri. Aceştia se feresc, ridicând repede mâinile de pe sfoară. După ce şi-a ridicat mâinile, jucătorul este obligat să pună imediat mâinile la loc, pe sfoară, cel din centru neavând dreptul de a-l mai lovi decât după ce a încercat să lovească şi un alt jucător. Jucătorul care a fost lovit înainte de a-şi ridica mâinile de pe sfoară, trece în cenru şi jocul continuă.
Evaluare: persoanele participante şi animatorul apreciază dacă atmosfera a fost plăcută.

7.2.50 Titlu: „MIŞCAREA INTERZISĂ”

Mărimea grupului : 20-25 membri
Timpul: 25 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: dezvoltarea atenţiei şi dovedirea îndemânării;
Procesul de desfăşurare: Membrii grupului se aşază în cerc. La mijlocul cercului se află conducătorul jocului. Acesta alege o mişcare oarecare, pe care o anunţă ca fiind interzisă, adică oricare dintre jucatori, în afară de conducător, este oprit să o facă. După aceea conducătorul jocului începe să execute repede tot felul de mişcări pe care toţi jucătorii sunt obligaţi să le imite fără greşeală. La un moment dat, conducătorul jocului face şi mişcarea interzisă. Acela dintre jucători, care din neatenţie, repetă mişcarea, plăteşte amendă (dă conducătorului de joc un obiect oarecare pe care acesta i-l cere). De asemenea primesc amendă şi jucătorii care nu execută o mişcare a conducătorului. La terminarea jocului, amenzile trebuie răscumpărate. Fiecare obiect dat ca amendă este răscumpărat prin executarea unei sarcini dată de conducător (să cânte, să spună o poezie, să danseze). După executarea pedepsei, jucătorul primeşte obiectul înapoi. Jocul poate continua prin fixarea unui alt conducător de către cel precedent. Noul conducător de joc va

alege, bineînțeles, altă „mişcare interzisă".
Evaluare: persoanele participante şi animatorul apreciază dacă atmosfera a fost plăcută, vor fi răsplătiți cu aplauze jucătorii care n-au primit amenzi.

7.2.51 Titlu: "JOCUL SILABELOR"

Mărimea grupului : 20 copii
Timp : 10 minute
Materiale necesare: coli hârtie
Obiective : dezvoltarea atenției şi vitezei de reacție
Procesul de desfăşurare: Copiii se aşează în cerc. Se distribuie fiecărui participant o plachetă (o foaie A4) cu o silabă care poate intră în componența unui cuvânt mai lung sau mai scurt. După ce fiecare participant citeşte silabă primită plachetă se întoarce cu față spre ceilalți pentru a putea fi cititia şi de aceştia. La comandă conducătorului jocului, copiii vor încerca să formeze cât mai repede un cuvânt, aşezându-se în ordinea corectă a silabelor acestuia. Cei care reuşesc să termine primii (şi într-un timp cât mai scurt), acumulează câte un punct pentru fiecare silabă care compune cuvântul şi două puncte pentru cuvântul formulat corect.
Evaluare: Se ține evidența punctajului fiecărui participant iar la sfârşitul **Timpul**ui de joc, punctele se totalizează, fiind declarat câştigător cel care a acumulat mai multe.

7.2.52 Titlu: "ATINGE CULOAREA"

Mărimea grupului : cel putin 8
Timp: 5 minute
Materiale necesare: cretă colorată
Obiective : dezvoltarea atenției, mobilității ți vitezei de reacție
Procesul de desfăşurare: Se trasează pătrate cu latura de 1,2 m (pentru fiecare copil câte unul). Se desenează în interiorul lor patru şiruri a câte 5 cercuri fiecare, astfel încât suprafața să fie ocupată în totalitate. Cercurile vor fi trasate cu 4 culori diferite (fiecare şir alta culoare). Copiii se împart în grupe de câte patru. Participanților aleşi li se va cere să aşeze fiecare mână şi fiecare picior într-unul din cercuri (din interiorul unui pătrat) în funcție de cerința formulată de cineva din echipă adversă (exemplu : piciorul stâng în al doilea pătrat roşu, mâna dreaptă în al patrulea pătrat albastrua ¦etc.) Care dintre ei va reuşi să rămână timp de 5 minute fără să se dezechilibreze sau să iese în afară pătratului primeşte un punctaj stabilit la începutul jocului.
Evaluare: Este declarată câştigătoare echipa care acumulează punctajul cel mai mare.

7.2.53 Titlu: "UN SCAUN MAI PUȚIN"

Mărimea grupului : minim 10
Timp : 10 minute
Materiale necesare: scaune
Obiective : dezvoltarea atenției şi vitezei de reacție
Procesul de desfăşurare: se aşează în cerc un număr mai mic de scaune cu unul, decât numărul participanților. Aceştia se vor învârti în exteriorul cercului de scaune câtă vreme se aude o melodie. În momentul în care melodia încetează, fiecare copil va încerca să ocupe un scaun. Cel rămas în picioare este eliminat. După fiecare copil eliminat se reduce numărul de scaune cu câte unul. Melodia reîncepe o data

cu rotirea participanților. Ocupantul singurului scaun rămas în joc este declarat câştigător.
Evaluare: Se ține evidența punctajului fiecărui participant iar la sfârşitul **Timpul**ui de joc, punctele se totalizează, fiind declarat câştigător cel care a acumulat mai multe.

7.2.54 Titlu: „SUNETUL PEDEPSIT"

Mărimea grupului : minim 5
Timp : 10 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective : dezvoltarea atenției în gândire şi vitezei de reacție
Procesul de desfăşurare: Se aleg participanții. Se propune acestora să formuleze corect o propoziție cu cuvinte din care lipseşte aceeaşi vocală sau aceeaşi consoană. Se acordă câte un punct pentru fiecare cuvânt al propoziției dacă s-a respectat cerința.
Evaluare: Participantul sau grupă cu cel mai mare punctaj câştiga jocul.

7.2.55 Titlu: „EXERCITIU DE DICȚIE"

Mărimea grupului : minim 5
Timp: 10 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective : dezvoltarea atenției în gândire, vitezei de reacție şi pronunțarea corectă a unor cuvinte
Procesul de desfăşurare: Se aleg participanții. Se propune acestora să formuleze corect o propoziție cu cuvinte care încep cu aceeaşi literă (consoană). Ex. Față fostului fierar face fasole frecată fără foc, fiindcă focul face fum.
Evaluare: Se acordă câte un punct pentru fiecare cuvânt al propoziției dacă s-a respectat cerința. Participantul sau grupă cu cel mai mare punctaj câştiga jocul.

7.2.56 Titlu: „FIECARE LA LOCUL LUI"

Marimea grupului: 20-25 elevi
Timp: 10-15 min
Materiale necesare: fişe cu tabele
Obiective: să observe cu atenție titlurile fiecărei coloane din tabelul de mai jos A; să citească atent fiecare cuvânt din tabelul B; să scrie numele ființei respective în coloana care reprezintă locul (mediul) în care crede că ea trăieşte.
Procesul de desfăşurare: Colectivul de elevi se împarte în 5 echipe (pe rânduri de bănci R1, R2, R3, R4, R5). Elevii completează corect fişa primită. După expirarea **Timpul**ui fiecare elev ia un creion roşu şi verifică fişa împreună cu d-na înv. Câştigă echipa sau echipele care au mai puține greşeli.

A.			
În apă	La câmpie	La munte	Pe lângă casa omului
B.			
iepure, delfin, cocoş, capră sălbatică, cal, găină, urs, porumbel, broască țestoasă, arici, câine, lup, peşte, cocoş sălbatic, pisică, crocodil, zebră, veveriță, şoarece.			

Evaluare: jocul didactic evaluează cunoştințele despre mediul înconjurător; analiză- sinteză, selectivitate.

7.2.57 Titlu: "SANITARUL PĂDURII "

Mărimea grupului : 20 elevi
Timpul : 20 minute
Materiale necesare : frunze, scoarţă de copac, ramuri, iarbă, crengi uscate, aţă.
Obiective : să identifice modul în care trebuie să intervină în momentul în care, intr-o drumeţie, un coleg este în pericol ; să aplice măsuri concrete de prim ajutor în cazul în care un coleg de drumeţie are fractură la mână sau picior ; Să intervină în oprirea sângerării unei răni apărute la un coleg (la un membru) în cazul drumeţiei.
Procesul de desfăşurare : In **Timpul** unei drumeţii în pădurile din jurul şcolii se face câte o pauză de circa 20 minute. Copiii se împart în 2 grupe, 10 elevi devin victime şi 10 copii devine cei care atacă. Victimele se maschează folosind frunze, iarbă, flori în animale nevinovate (ex oi, capre, mânji, pui de păsări). Atacatorii se ascund în pădure şi se maschează folosind elemente din natură şi devin animale de pradă (lupi, urşi). La un moment dat lupii atacă oile care la un semnal se strâng în grup şi încearcă să se apere împingând lupii sau lovind cu flori, rămurele, iarbă. La un moment dat o oaie este trasă din grup şi pentru scurt timp este în pericol de a fi mâncată. Oile se apără şi scapă din labele lupilor pe biata lor colegă. Lupii sunt puşi pe fugă de oi dar colega lor este rănită la un picior. Colegile lor constată că are o fractură la picior. Din grup se desprind 2 sau 3 colege care sunt sanitari. O întind la pământ pe colega lor pe un pat de frunze. Realizează din 2 ramuri atele pentru picior. Înfăşoară piciorul în frunze uscate, pun atelele şi leagă piciorul cu aţă sau scoarţă de copac. După circa 20 minute jocul este terminat şi se poate continua drumeţia. In **Timpul** drumeţiei se pot desfăşura mai multe opriri – joc- în care se schimbă iar rana care apare la un coleg se schimbă în diferite zone şi la diferite organe – mama, picior.
Evaluare: La finalul drumeţiei elevii scriu în jurnalul de călătorie concluziile (ce au învăţat)? Cum se intervine in caz de fracturi ? înainte de încheierea acţiunii se aleg 2 grupe. Una este cea care pune întrebările legate de drumeţie şi fracturi şi una care răspunde la întrebările puse. Răspunsurile corecte se răsplătesc cu aplauze iar cele greşite cu murmure.

7.2.58 Titlu: "WHO - ME – YOU"

Mărimea grupului : 15-20 persoane
Timp : 20 minute
Materiale : nu este cazul
Obiective: dezvoltarea atenţiei, a capacităţii de a lua decizii în timp optim.
Procesul de desfăşurare: Se aşează copii în cerc,. Unul din copii, oricare, indică spre alt copil spunând "who?". Cel indicat arată cu mâna spre un alt copil spunând "you". Copilul spre care s-a arătat, ducând mâinile pâlnie la urechi, întreabă "me?". Copiii vecini celui numit, se întorc spre acesta şi spun "you". Cine greşeste iese afară din joc. Dacă nu s-a greşit copilul care a întrebat "me?", reia ciclul cu expresia "who". Dacă greşeste copilul care spune "me", acesta iese din joc, iar ciclul se reia de la inceput, adică cu copilul care a început cu "who?". Ideea este de a rămâne cât mai mult timp în joc şi de ai bulversa pe ceilalţi pentru a greşi şi astfel de a părăsi jocul.
Evaluare: persoanele participante şi animatorul apreciază dacă atmosfera a fost plăcută.

7.2.59 Titlu: "BOLŢ"

Mărimea grupului : 15-20 persoane
Timp : 20 minute

Materiale : nu este cazul
Obiective: dezvoltarea atenţiei, a capacităţii de a lua decizii în timp optim.
Procesul de desfăşurare: Se aşează copii în cerc,. Unul din copii, oricare, începe să numere spunând "unu", următorul, în sensul acelor de ceasornic spune "doi", şi aşa mai departe până se ajunge la "şase". Următorul copil care ar trebui să spună "şapte" spune de fapt "bolţ". În momentul în care s-a spus "bolţ" se schimbă sensul de numărare şi se continuă cu "opt", "nouă" etc. până la următorul "bolţ" când iar se schimbă sensul de numărare etc. "Bolţ" se spune la numărul şapte, la toţi multiplii lui şapte precum şi la numerele care conţin cifra şapte în ele (ex. 17, 27, 37). Cel care greşeşte este eliminat din joc. Ideea este de rămâne cât mai mult timp în joc.
Evaluare: persoanele participante şi animatorul apreciază dacă atmosfera a fost plăcută.

7.2.60 Titlu: „PRESPAPIERE ZÂMBITOARE"

Mărimea grupului : 10 – 12 copii
Timp: 10 minute
Materiale necesare: piatră netedă şi plată,ață mai groasă (galbenă,maro, neagră sau roşie),acuarele,o pensulă mică, aracet
Obiective: antrenează grupul în munca; le oferă posibilitatea de a împărţi unii cu alţii şi de a se ajuta reciproc, pune la încercare creativitatea copilului
Procesul de desfăşurare: Pe o piatră netedă şi plată, pictează o mutră pe ea, de preferat una care zâmbeşte. Taie 5 sau 6 bucăţi de ață mai groasă (şnur)de lungime potrivită, astfel încât după ce va fi lipită să semene cu părul celui care o confecţionează. Iată ai un prespapier care nu numai că are grijă de hârtiile tale,dar îţi şi zâmbeşte. Se va organiza şi o expoziţie cu aceste creaţii
Evaluare: persoanele participante şi animatorul apreciază dacă atmosfera a fost plăcută.

7.2.61 Titlu: „AVIONUL DE VÂNĂTOARE"

Mărimea grupului : 15 persoane
Timp: 7 minute
Materiale necesare: imaginea, pixuri şi hârtie
Obiective: dezvoltarea perspicacităţii
Procesul de desfăşurare: Un aviator care pilota un avion de vânătoare, a prins pe radar, un tanc inamic; Dacă ne gândim că din momentul în care apasă pe buton, la fiecare şapte metri parcurşi, avionul trimite câte un proiectil, al câtelea proiectil va lovi ţinta aflată la 63 metri?
Evaluare: Participantul sau grupa cu cel mai mare punctaj castiga jocul.

7.2.62 Titlu: „PROFESIUNI"

Mărimea grupului : 15 persoane
Timp: 8 minute
Materiale necesare: planşa, hârtie şi pixuri.
Obiective: dezvoltarea capacităţii de sesizare a soluţiei de rezolvare. Perspicacitate ,atenţie şi limbaj.
Procesul de desfăşurare: Elevii vor observa pe o planşă trei case ca în fig. 1; Li se spune elevilor că în prima casă locuieşte familia Cizmaru, fără ca tatăl să aibă profesiunea de cizmar. În a două casă locuieşte familia Bucătaru, fără ca cineva să fie bucătar. În casa numărul trei stă domnul Pietraru, dar nici el nu este pietrar. Cu toate acestea, unul din ei este cizmar, altul bucătar şi altul pietrar; Li se cere elevilor să rezolve această enigmă.

Evaluare: Răspunsurile corecte vor fi contabilizate de un juriu alcătuit din 5 elevi. În acest timp, animatorul va insista asupra avantajelor muncii în echipă, asupra rezultatelor superioare celor ale muncii individuale. După centralizare, se va realiza premierea câştigătorilor (toţi vor primi diplome de părticipare

7.2.63 Titlu: "CAPODOPERE"

Mărimea grupului : 15 persoane
Timp: 5 minute.
Materiale necesare: planşa, hârtie şi pixuri.
Obiective : antrenarea gândirii, atenţiei şi imaginaţiei; dezvoltarea perspicacităţii; capacitatea de selectivitate; cunoştinţele elevilor privind opera lui Mihai Eminescu.
Procesul de desfăşurare: Priveşte atent fiecare desen în parte şi în funcţie de informaţiile culese, încearcă să descoperi titlurile poeziilor lui Mihai Eminescu care l-au inspirat pe pictor să creeze aceste desene.
Evaluare: Răspunsurile corecte vor fi contabilizate de un juriu alcătuit din 3 elevi. În acest timp, animatorul va insista asupra rezultatelor superioare celor ale muncii individuale. După centralizare, se va realiza premierea câştigătorilor (toţi vor primi diplome de părţicipare)

7.2.64 Titlu: "DESCOPERIŢI DIFERENŢELE"

Mărimea grupului : 15-20 persoane
Timp : 10 minute
Materiale necesare: cariocă neagră.
Obiective: Acest joc solicită capacităţile de atenţie, de analiză, de memorie vizuo – spaţială şi de memorie verbală.
Procesul de desfăşurare: Priviţi cu atenţie interiorul prezentat în prima imagine. (fig. 1); Memoraţi bine forma, locul şi culoarea diferitelor obiecte care îl constituie. Găsiţi cele 6 diferenţe care există între interiorul de la fig. 2 şi cel pe care l-aţi memorat – fig. 1. Elevii vor lucra individual. Nu au voie să vorbească între ei. Câştigă elevul care a identificat toate cele 6 diferenţe.
Evaluare : Răspunsurile corecte vor fi contabilizate de un juriu alcătuit din 5 elevi. În acest timp, animatorul va insista asupra avantajelor muncii în echipă, asupra rezultatelor superioare celor ale muncii individuale. După centralizare, se va realiza premierea câştigătorilor (toţi vor primi diplome de părţicipare)

7.2.65 Titlu: "ZARUL"

Mărimea grupului : 18-24 copii (clasa a VII-a)
Timpul : 1 oră
Materiale necesare: un zar sau carton pentru a-l realiza, hârtie colorată.
Obiective : Să înţeleagă importanţa cărţii in viaţa fiecăruia si rolul acesteia ; Să constientizeze necesitatea păstrării cărtilor ; Să elaboreze un cod etic de lecturare a cărţilor;
Procesul de desfăşurare: Copiii sunt împărţiţi în şase grupe . Animatorul va realiza un zar ale cărui feţe sunt acoperite cu hârtie de culori diferite. Pe fiecare faţă a zarului va fi scrisă o întrebare.
Ex. 1. De ce avem nevoie de bibliotecă? 2. Ce înseamnă respectul pentru cărţi ? 3. Care sunt cărţile de care avem nevoie in bibliotecă ? 4. Unde ar fi potrivit să o organizăm ? 5. Cum o organizăm ? 6. Ce ar trebui să ştie un cititor ?/ Sfaturi pentru cititori.
Copiii vor lucra pe grupe, fiecare grupă va arunca zarul şi va răspunde cerinţei de pe faţa superioară a zarului. Fiecare grupă va avea sarcini de lucru diferite.

Tematica jocului poate fi aleasă de catre animator în funcţie de vârsta copiilor .
Evaluare : Copiii au conştientizat importanţa rolul fiecăruia în grup, şi-au indeplinit sarcinile de lucru cu responsabilitate. Au înţeles care este funcţia de baza a unei biblioteci-aceea de informare .

7.2.66 Titlu: „CINE NU ARE CASUŢĂ"

Marimea grupului: Pot părticipa un număr nelimitat de jucători
Timp: 10-20 minute
Materiale necesare :cercuri de gimnastică,cretă alba sau colorată.
Obiective: să respecte regulile jocului ; să participe cu interes la joc ; socializarea copiilor ; să lucreze în echipă ; dezvoltarea spiritului competitiv,sportiv
Procesul de desfăşurare: pe teren se desenează cu cretă mai multe cercuri, pentru fiecare jucător câte unul, cu excepţia unuia care nu are căsuţă sau, dacă sunt mai mulţi jucători pot să rămână 2-3 jucători fără căsuţa desenată (depinde de numărul jucătorilor) ori se aşează mai multe cercuri de gimnastică. La un semnal, toţi copiii care se plimbau în jurul cercurilor (la distanţă de 10-15 paşi de cerc) fug spre căsuţe şi se aşează fiecare în câte una. Un copil rămâne fără casă. La următorul semnal „la plimbare !"toti părăsesc casele, departandu-se din nou, până la o distanţă de 10-15 paşi ca la o nouă repetare a semnalului „toti la căsuţe!", să revină şi să ocupe din nou câte o căsuţă s. a. m. d. Dacă avem prea puţine cercuri, putem admite să se „mute" câte doi jucători într-o căsuţă. E bine să se fixeze exact locul până unde trebuie să plece copiii la plimbare după ce părăsesc căsuţele.
Evaluare: castiga copilul care a ramas de cele mai putine ori in afara "casutei"

7.2.67 Titlu: " AGENTIA DE TURISM" (Travel Agency)

Marimea grupului : 20-25 participanti
Timp: 40 minute aplicarea activităţii şi cât e necesar pentru pregătirea ei
Materiale necesare: imagini, poze, desene, obiecte, souveniruri, hârtie, instrumente de scris etc.
Obiective: exersarea activă a limbii engleze şi a deprinderilor lingvistice; promovarea unui scop mai larg al învăţării unei limbi străine, spre o perspectivă educaţională integratoare a aspectelor culturale şi globale; încurajarea muncii pe grupe şi găsirea de informaţii relevante; stimularea interesului participanţilor pentru cunoaşterea ţărilor membre ale UE; motivarea implicării în activităţi de promovare, găsirea de mijloace pentru a convinge, construirea unei strategii de marketing şi promovare a ţărilor pe care participanţii şi le aleg.
Procesul de desfăşurare: Activitatea se poate realiza cu o pregătire prealabilă sau în mod spontan, în funcţie de **Timpul** şi particularităţile grupului de participanţi. Animatorul anunţă grupul că se vor forma echipe de lucru care să cerceteze şi să realizeze materiale (de dimensiuni reduse) despre ţările membre ale UE, în vederea unei viitoare promovări a acestora. Animatorul propune ţara/ţările şi în funcţie de preferinţe se formează grupele de lucru, nu mai mult de cinci membrii. Dacă activitatea permite documentarea prealabilă, grupele de lucru îşi vor stabili responsabilii cu informarea, promovarea, realizarea strategiei de prezentare etc., fiecare grup e liber să aleagă felul în care va face promovarea ţării alese. Animatorul va trece pe la fiecare grupă dirijând discuţiile, monitorizând şi sugerând eventuale direcţii de lucru. De exemplu le va sugera să realizeze un colaj de imagini semnificative, să facă unele desene sau să găsească slogane care să atragă interesul asupra ţării respective, valorificând orice aspect pozitiv găsit, să caute suveniruri sau obiecte artizanale specifice, să noteze obiectivele turistice cele mai attractive, să se documenteze asupra particularităţilor de clima, vegetaţie, preparate culinare

specifice,etc., orice poate constitui aspect pozitiv. Activitatea "Agentiei de Turism" începe propriu-zis în plen când două grupe sunt desemnate să îşi promoveze ţările alese, celelalte două gupe urmând să fie clienţii interesaţi de pachetele turistice şi apoi vice versa. Va câştiga grupa care a reuşit să facă cel mai bine promovarea, convingând cei mai mulţi turişti să le accepte serviciile .

Evaluare : se va discuta impactul pe care activitatea l-a avut asupra grupului, cu ce au rămas în urmă derulării ei, cum s-a desfăşurat activitatea în grup, care au fost cele mai eficiente metode de promovare turistică, ce dificultăţi de limbă au întâmpinat participanţii. Activitatea se poate filma sau fotografia.

7.2.68 Titlu: "POZITIV SI NEGATIV"

Marimea grupului: 20-25 participanti

Timp: 40 minute

Materiale necesare: tablă sau flipchart, cretă sau marker

Obiective: folosirea structurilor de limba engleză (sau orice altă lb. străină), (gerundul, verbul a should" pentru sfaturi etc.) ; prin discuţiile de grup/perechi se dirijează reflectarea asupra cauzelor comportamentelor anti-sociale şi găsirea posibilelor acţiuni/soluţii pentru remedierea acestui fenomen.

Procesul de desfăşurare: Animatorul (cadrul didactic) împarte tabla în două, pe verticala, formând două secţiuni ce vor fi numite Pozitiv şi respectiv Negativ.

Animatorul eliciteaza de la grup care ar putea fi aspectele/acţiunile positive pe care le putem face în mediul noastru de viaţă (fe ex. Şcoală, serviciul, casă, stradă, clubul) care sunt bune nu doar pentru noi ci şi pentru cei din jur. Cele mai relevante şi mai bine formulate se vor notă pe tablă. Exemple : salutul, ajutarea persoanelor lipsite de vedere să traverseze stradă, dirijarea străinilor spre anumite locuri, punerea gunoiului în tomberon/coş, protejarea mediuluyi înconjurător, suportul oferit persoanelor în vârstă, amabilitatea faţă de ceilalţi etc. Se trece apoi la evidenţierea aspectelor negative care pot afecta pe cei din jurul nostrum. şi se notează în coloană Negativ.

Exemple : vandalizarea unei proprietăţi publice, aruncarea gunoiului pe jos, nerespectarea semaforului, intratul în faţă la cozi, a fi nepoliticos, agresiunea/ a luatul" de cei mai mici sau mai slăbi decâ noi (intimidarea), egoismul, bârfitul colegilor etc.

Animatorul va aranja participanţii în grupuri de câte 4-5 membrii şi le va cere să discute pentru a putea răspunde la întrebarea: „De ce fac oamenii lucrurile listate la categoria Pozitiv?" Grupul va trebui să desemneze un secretar care să noteze informaţiile. Două sau trei grupe a câte 4-5 membrii vor discuta motivaţiile pentru actiuniule pozitive, celelalte două grupe vor analiza motivaţiile pentru aspectele negative. Fiecare grupă va avea secretarul ei. Se va recurge apoi la o discuţie generală, cu toţi participanţii, încercând să se stabilească cele mai viabile măsuri de îmbunătăţire şi/sau eliminare a cât mai multor aspecte negative. Ori de câte ori se găseşte o soluţie unanim acceptată de către toţi şi realizabilă, se va şterge de pe tablă aspectul negative enunţat anterior. Scopul discuţiilor este acela de a găsi cât mai multe soluţii de eliminare sau măcar atenuare a aspectelor negative

Evaluare: se poate discuta dacă s-a realizat o mai bună conştientizare asupra acţiunilor cu caracter anti-social pe care uneori le facem chiar fără să vrem, care sunt direcţiile de urmat etc.

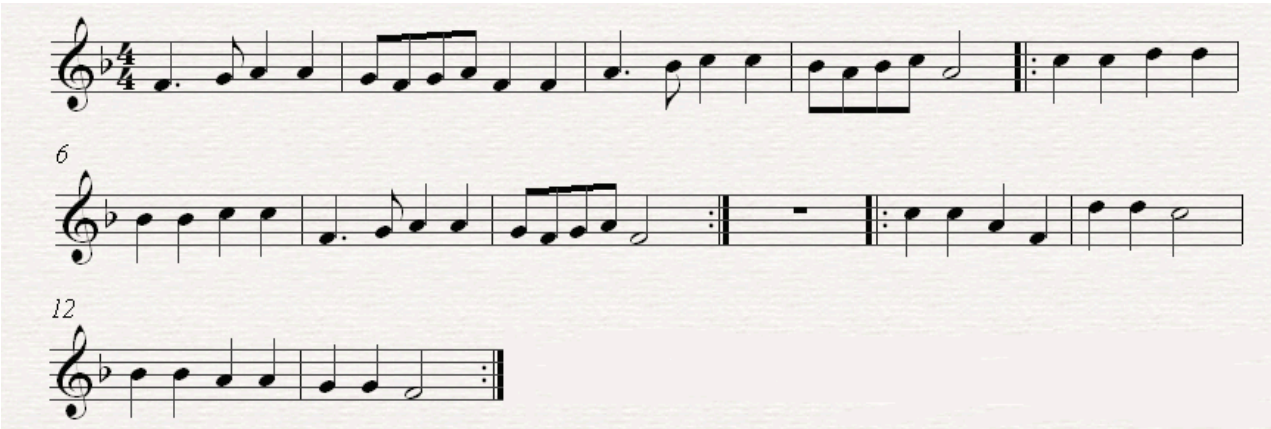
Membrii grupului (individual, pe perechi sau în grupurile mai mici de lucru) pot realiza afişe, postere, desene, eseuri, slogane, care să motiveze comportamentul pro-social, eliminând astfel aspectele anti-sociale cu care ne confruntăm.

7.3 Jocuri de dezvoltare a gustului artistic

Jocurile de dezvoltare a gustului artistic permit exteriorizarea unei multitudini de sentimente, de emoţii, de senzaţii, de caractere, familiarizarea cu mijloacele expresive in diferite domenii de arta.

7.3.1 Titlu: "SPUNE, CUM SE CHEAMĂ FLOAREA?"

Mărimea grupului : 10-30 participanţi
Timp: 20 minute
Materiale necesare: flori sau plante, batistă
Obiective: a testa simţurile şi a reproduce cântecul receptat după auz, valorificând conţinutul de idei şi sentimente ale acestuia şi respectând disciplina impusă de cântarea colectivă
Procesul de desfăşurare: Un grup de copii stau aşezaţi în cerc, cu mâinile desprinse. Conducătorul jocului (profesor, învăţător sau elev) leagă la ochi pe „copilul-ghicitor" cu o batistă. Într-un anumit loc sunt aşezate diferite flori sau plante, fără să fie văzute de copii. Copiii din cerc încep să cânte cântecul de mai jos, executând mişcări pe muzică, iar când ajung la versul „Spune, cum se cheamă floarea?", conducătorul jocului ia una dintre florile pregătite mai dinainte şi o dă „copilului-ghicitor" s-o miroasă şi să-i spună numele, dupa miros. Dacă floarea este recunoscută de copilul legat la ochi, copiii din cerc cântă: „Bravo, bravo, ai ghicit!" etc., iar dacă răspunsul este greşit, copiii din cerc cântă: „Rău ne pare, n-ai ghicit!" etc. Copiilor care recunosc florile după miros li se oferă în dar câte una din florile recunoscute.

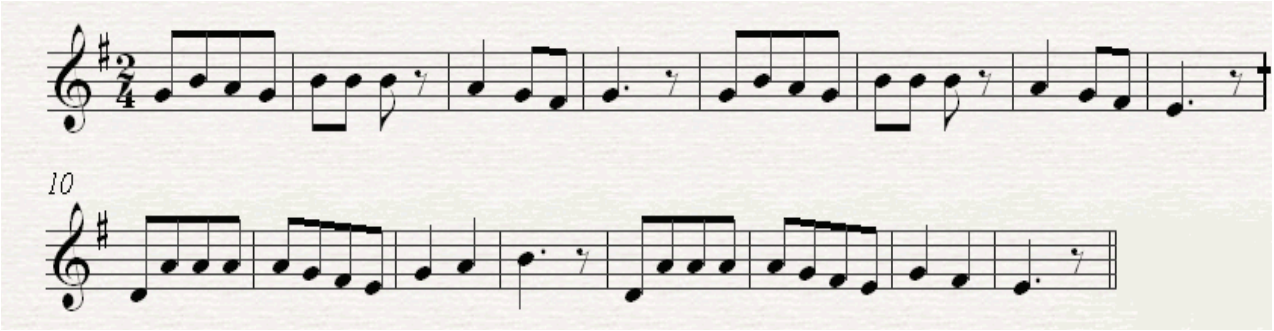


Iată ţi-am adus o floare,
Floare cu miros plăcut,
Spune cum se cheamă, vere,
Dacă te crezi priceput?
(Copilul miroase floarea pentru a o recunoaşte.)
Refren:
a) Rău ne pare, n-ai ghicit
Şi eşti tare necăjit.
b) Bravo, bravo, ai ghicit
Şi eşti tare fericit.

Evaluare: persoanele participante şi animatorul apreciază dacă atmosfera a fost plăcută,

7.3.2 Titlu: "ZI DIN FLUIER"

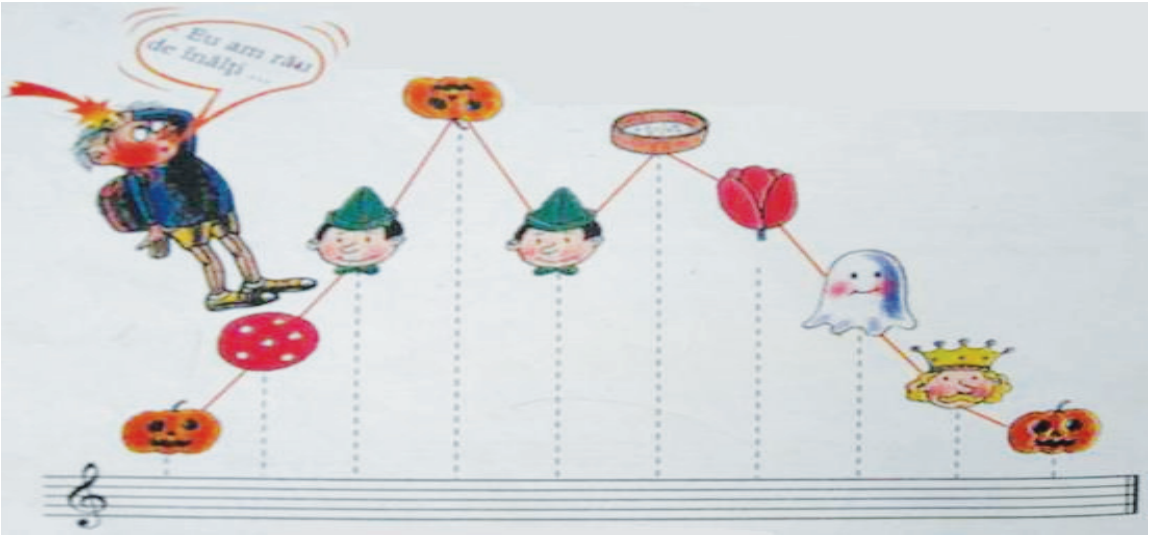
Mărimea grupului : 10-30 participanţi
Timp: 15 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: a forma deprinderile de a executa mişcări de dans pe muzică şi a sesiza şi sublinia structura arhitectonică a cântecului prin schimbarea mişcării
Procesul de desfăşurare: Grupul urmăreşte să acompanieze cântecul, folosind corpul, marcând ritmul muzicii prin paşi de dans. Se asociază următoarele mişcări:
F 1 – doi paşi lateral dreapta, aducând piciorul stâng lângă dreptul
F 2, 4, 6, 8 – pe loc, săltat pe vârfuri
F 3 – doi paşi lateral stânga, aducând piciorul drept lângă stângul
F 5 – doi paşi înainte
F 7 – doi paşi înapoi
Ritmul şi mişcările pot fi schimbate.



Zi din fluier,
Zi să joc,
Tra, la, la, la,
Bate talpa mai cu foc,
Tra, la, la, la,
Hai te prinde colea-n horă,
Nu mai sta
Voiniceşte saltă, frate,
Tot aşa.
Zi-mi un cânt de bucurie
Nu mai sta
Toată lumea ca să ştie
Tot aşa.
Evaluare: persoanele participante şi animatorul apreciază dacă atmosfera a fost plăcută.

7.3.3 Titlu: "ZI DIN FLUIER"

Mărimea grupului : 10-30 participanţi
Timp: 10 minute
Materiale necesare: planşe cu portativ şi şabloane cu notele muzicale
Obiective: (re)cunoaşte şi a utiliza corect notele muzicale pe portativ
Procesul de desfăşurare: Scrieţi pe portativ notele care au ca denumire prima silabă din fiecare cuvânt reprezentat prin aceste desene şi interpretaţi câteva cântece.
Evaluare: persoanele participante şi animatorul apreciază dacă atmosfera a fost



7.3.4 Titlu: DANS POPULAR "SOMEŞ"

Marimea grupului : 7-10 perechi, baieti-fete
Timp : dans de 3-5 minute
Obiective : socializarea între participanţi, dezvoltarea coordonării mişcărilor în funcţie de partener şi grup, îndemanare, ritm.
Materiale necesare : CD audio
Procesul de desfăşurare: „Jocul" se organizează în zilele de duminică şi în cele de sărbători în centrul satului, după ieşirea de la biserică. Tradiţia s-a păstrat, în momentul de faţă dânsul popular fiind un continuator de tradiţii şi obiceiuri în zonă Someşului. Băieţii şi feţele erau îmbrăcaţi în frumoase costume populare, acompaniaţi de A« ceteraşi A». Băieţii purtau pe cap clopuri cu pene de păun, cămăşi cu gulere de mărgele, pantaloni albi, curea lată şi pieptare pline de flori. Feţele aveau pânzături de culoare roşie, cămăşi cu flori în umăr şi manecele cu fodori, poale albe, pieptare înflorate, pe cap purtând naframi roşii sau cu « puiuţi ». Jocul era şi este un prilej de socializare, de cunoaştere, de îndemânare.
Pentru început, pe numărătoare se învăţa paşii de bază pentru deplasare individuală pentru băieţi şi pentru fete separat : băieţi : primul pas al băieţilor se face întotdeauna cu piciorul stâng pe direcţia de deplasare înainte pe numărătoare, făcându-se un ciclu de 3 paşi, oprire, apoi reluându-se ciclul. După învăţarea paşilor înspre înainte (stâng, drept,stâng) urmează 3 paşi pe loc (drept, stâng, drept). Aceşti paşi (înspre înainte şi pe loc) constituie prima parte a dânsului numit « De-a lungul » : fete :- pentru început, pe numărătoare, se învăţa : pas lateral dreaptă, pas lateral stânga urmat de rotire cu 4 paşi spre dreaptă (se porneşte cu piciorul drept), pas lateral stânga, pas lateral dreapta urmat de rotire cu 4 paşi spre stânga (se porneşte cu piciorul stâng) ; se învăţa piruetă înspre dreaptă şi stânga (piruetă se execută printr-o rotire energică a corpului înspre dreaptă sau stânga, cu trecerea greutăţii de pe un picior pe celălalt) ; în pereche, fata cu băiatul în faţă execută pe numărătoare « învârtita » spre dreaptă sau spre stânga (spre dreaptă ambii pornesc cu piciorul drept, spre stânga ambii pornesc cu piciorul stâng) în 8 paşi cu menţinerea piciorului de interior în aceeaşi poziţie, lângă piciorul partenerului.
Prima parte « De-a lungul » : perechile sunt aşezate în coloană, băieţii şi fetele ţinându-se de mână, execută paşii de intrare cu următoarea structură a dânsului : 3 paşi înspre înainte după care băiatul execută paşii pe loc iar fata execută pirueta pe loc, execuţia se repetă, 3 paşi spre înainte (în pereche), băiatul execută paşii pe loc, fata trece în stânga băiatului, încă 3 paşi înspre înainte cu trecerea feţei în

poziție inițială în dreapta băiatului ; execuția se repetă ; execuțiile de mai sus se repetă ; pentru diversificare animatorul poate introduce bătăi pe picior sau piruete multiple ; partea dânsului e însoțită de strigături specifice zonei : « Drag mi-e jocul Someşan, mai/ Că la orice ardelean/ Drag mi-e jocul românesc/ Dar mi-e greu că să-l pornesc/ Drag mi-e mie a juca/ Cu mândruța altuia, mai !/ Cu-a me să nu joace nimea/ Că mie nu-mi pare bine. . » A două parte « Învârtita rară » (lentă) : perechile sunt aşezate în linie sau în semicerc, fetele cu spatele către public, băieții în față lor : se execută « învârtita » spre dreaptă în 8 paşi (4 timpi) ; oprire ; reluarea « învârtitei » spre stânga ; se execută « amăgita »- fata cu băiatul față în față execută 2 paşi laterali dreapta- 2 paşi lateral stânga (de 4 ori) ; « învârtita » spre dreaptaX4 timpi ; « învârtita » spre stangaX4 timpi

Strigături specifice :

Fetele : « Auzit-am, bade, eu/ Ca la ma-ta-i pare rău/ Ca pe tine te iubesc/ Sa ştii nu te seluiesc »

Băieții : « Busuioc din tri crănguțe/ Io am mandra tri drăguțe/ Una-n deal si una-n vale/ Alta-n ulița cea mare »

Fetele : « Spune-i bade la mă-ta/ Sa te țină - nchis in casa/ Cu lanțu' legat de masă » « Uiuiuiuiuiuiu ! »

Băieții : « Mult mă mustra măicuța/ Ca mi-i neagra draguța/ Si nu ştie a juca » « Tot aşa si iar-aşa »

Partea a treia « Învârtita deasa » (rapida) :- acelaşi lucru ca la învărtita rara, doar ca ritmul este alert.

Strigături :

Băieții : « Hai mândruța sa te joc/ Sa steie soarele-n loc/ Sa se uite soarele/ Cum se-nvârt picioarele »

Fetele : « Hai bădița si mă du'/ Une-i stat si lucru nu/ Sa mă iubeşti ca-s frumoasa/ Frumoasa de dus in casa »

Băieți : « Mult mă uit si nu mai vad/ Cine mă săruta-ncet/ Mult mă uit si nu mai vine/ Cine mă săruta bine »

Evaluare: persoanele participante şi animatorul apreciază dacă atmosfera a fost plăcută.

7.3.5 Titlu: INIȚIERE ÎN DANSUL DE SOCIETATE "ROMANA"

Marimea grupului: 10-16 participanți

Timp: 8 minute

Materiale necesare: CD audio

Obiective: socializarea între participanți, dezvoltarea coordonării mişcărilor în funcție de partener şi grup, țndemanare, ritm.

Procesul de desfăşurare: Pentru început, pe numărătoare se învăța paşii de bază pentru deplasare în perechi : se efectuează patru paşi spre direcția înainte, băieții pornesc cu piciorul stâng iar fetele cu cel drept. Intrarea perechilor în scenă se face pe două coloane. Urmează un pas spre dreaptă al băiatului, fata efectuând o piruetă simplă pe un picior spre exterior. În continuare, se execută în pereche patru paşi înspre înainte, urmați de salutul (băiatul ținând mâna dreaptă la spate şi înclinând capul, fata ținându-şi rochia făcând o uşoară plecăciune) către public şi către partener. După salut urmează efectuarea unor paşi de vals executați în pereche, cu intersectarea coloanelor, revenindu-se la poziția inițială în două coloane. După momentul de vals partenerii stau față în față, printr-o piruetă față se întoarce înspre perechea corespondența din cealaltă coloană iar prin executarea unui pas înspre înainte se duce în față băiatului din cealaltă coloană, îl salută printr-o uşoară plecăciune şi revine la locul inițial. Băiatul şi fata stau față în față, executând

paşi laterali înspre înapoi, perechea situată în spate vine spre înainte, fiind urmaţi de celelalte perechi până se ajunge la poziţia iniţială a fiecărei perechi. Cele două coloane se transformă într-un cerc. Urmează câte doi paşi încrucişaţi spre dreaptă-salut, doi păşi spre stânga- salut, după care se revine pe cele două coloane iniţiale. Retragerea din scenă se face prin salutul către public a fiecărei perechi.
Evaluare: persoanele participante şi animatorul apreciază dacă atmosfera a fost plăcută.

7.3.6 Titlu: "ÎN CASA BUNICILOR"

Mărimea grupului : 20 de copii
Timpul necesar: 2 luni (etapa pregătitoare); 1 oră (etapa de finalizare)
Materiale necesare: costume populare, obiecte de mobilier şi decorative din casa bunicilor, coşuri cu mere, nuci, colăcei
Obiective: valorificarea tradiţiilor şi obiceiurilor naţionale; dezvoltarea abilităţilor de comunicare, a capacităţii de înţelegere şi transmitere a intenţiilor, a gândurilor şi a sentimentelor, prin limbaj literar, plastic şi artistic
Procesul de desfăşurare: 1) Etapa pregătitoare: Copiii vor merge în familie şi vor realiza un interviu cu bunicii lor sau cu alţi membri mai în vârstă pentru a afla cum îşi petreceau aceştia seara de Crăciun la sat. Vor cere obiecte pe care aceştia le foloseau: costume, obiecte decorative; fotografii vechi, vor învăţa colinde. Din toate materialele adunate din "lada de zestre a bunicilor" se va realiza un scenariu care să refacă o seară de Crăciun, aşa cum se sărbătorea în casele bunicilor noştri: cu gazde care îşi pregăteau casele şi bucatele pentru grupurile de colindători. Se distribuie rolurile şi apoi se fac repetiţii, se stabilesc decorurile. 2) Se realizează un spectacol care să redea sărbătoarea Crăciunului, aşa cum se desfăşura în casa bunicilor.
Evaluare: La spectacol sunt invitaţi acei membri ai familiilor de la care copiii au obţinut informaţii şi aceştia vor face aprecieri asupra autenticităţii celor prezentate în spectacol

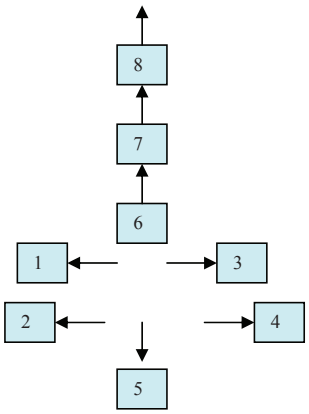
7.3.7 Titlu: CENUŞĂREASA

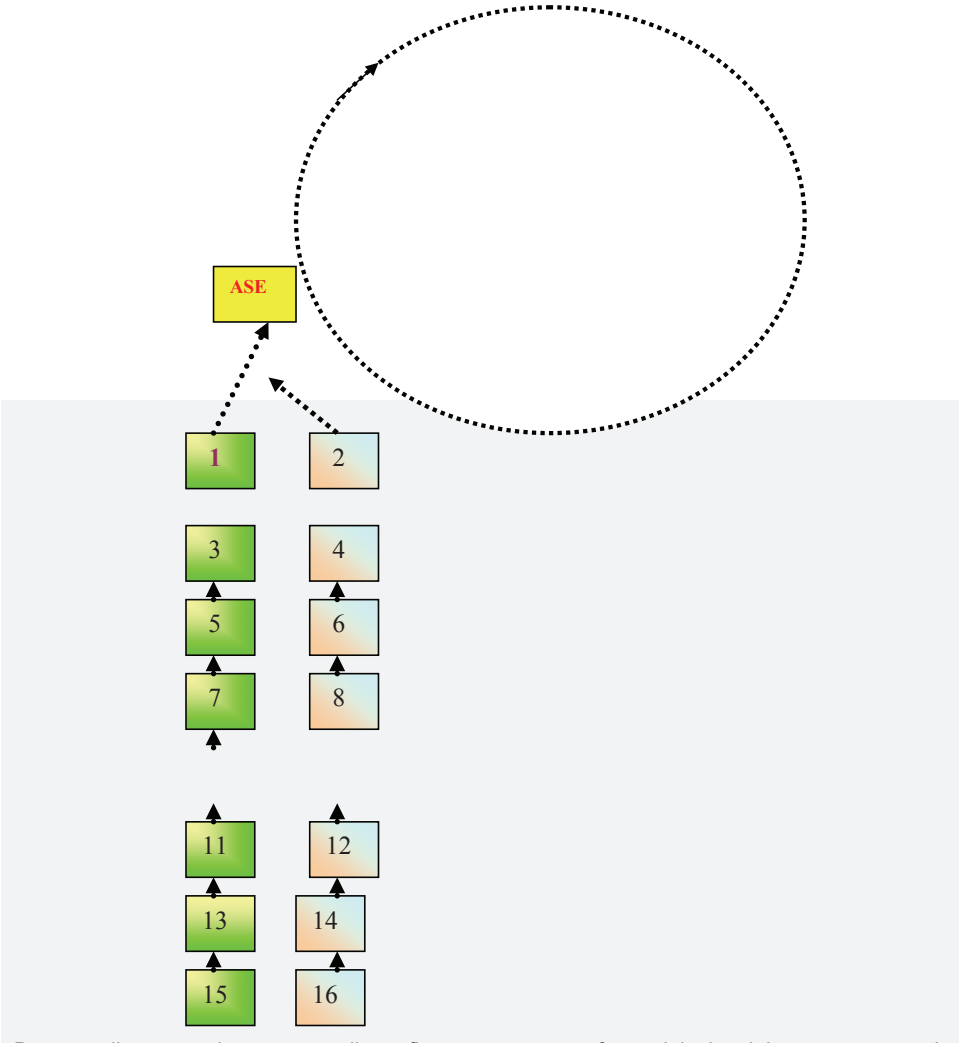
Mărimea grupului : aproximativ 20 de persoane (o clasă de elevi)
Timp: 50 de minute
Materiale necesare: bilețele
Obiective: lucrul în echipă, interpretarea în faţa celorlalţi, evidenţierea diversităţii culturale
Procesul de desfăşurare: Fiecare grup trebuie să tragă bilețele dintr-un bol şi, pe rând, să interpreteze o anumită poveste, un basm, cuvinte citite de la coadă la cap, etc, alese de către conducătorul jocului care se va raporta la valorile Uniunii Europene.
Evaluare: Copii au reacţionat extraordinar, fiecare poveste a fost originală şi interpretată creativ.

7.3.8 Titlu: „CERCUL VESELIEI"

Mărimea grupului : număr par de participanţi și animatorul socio-educativ
Timp: 50 minute
Materiale necesare: casetofon, muzică disco
Obiective: a crea un mediu destins si relaxat; a antrena cati mai multi participanţila joc.
Procesul de desfăşurare: Animatorul explica conditia jocului. Participantii se aseaza pe doi siruri in spatele animatorului, privind spre animator. Participantii trebuie sa imite miscariie animatorului. Dansul este format din opt paşi dupa cum urmează:

doi paşi stânga, doi paşi dreapta, un pas în spate şi trei paşi în faţă . La pasul numarul 5 primul membru al şirului din stânga spatelui animatorului se ataşează în spatele acestuia şi intră în joc; la pasul 5 următor se va ataşa primul membru al şirului din dreapta spatelui animatorului; şi tot aşa, până când intră în joc toţi cei participanţi; întregul dans se va derula astfel încât la sfârşit să se formeze un cerc (ca în desen); în cazul în care sunt mai mulţi membri jocul continuă pana la ultimul membru.
Note: Joc valabil pentru grupuri mai mari de 10.





Evaluare: Dacă copii au reacţionat extraordinar, fiecare poveste a fost originală şi interpretată creativ, înseamnă că obiectivul a fost atins.

7.4 Jocuri de dezvoltare a gustului artistic

Aceste tipuri de jocuri dezvoltă manifestarea iniţiativei şi spiritului de independenţă, responsabilitate, autodepăşire şi autonomie, autocontrol şi autoapreciere.
Beneficii: creşterea nivelului de conştiinţş al paArticipanţilor, experimentarea propriilor modele de comportament, stimularea creativităţii, favorizarea autorealizării.

7.4.1 Titlu: „CONCURS DE CULTURĂ GENERALĂ „ AI CARTE, AI PARTE" "

Mărimea grupului : 25 - 40 participanţi
Timp: 40-50 minute
Materiale necesare: cartonaşe de diferite culori(4 pentru fiecare echipa), fişe/ borderouri de evaluare(unu pentru fiecare membru al juriului), laptop(P. C.), videoproiector, prezentare PPT, premii, diplome personalizate.
Obiective: a cultiva sentimentul încrederii în eficienţa colaborării, a întări încrederea şi unitatea echipei
Procesul de desfăşurare: Elevii unei clase sau elevii mai multor clase de pe acelaşi nivel se constituie în grupuri de 3-5 persoane. Animatorul le va distribui câte 4 cartonaşe de culori diferite, pe care vor fi notate în prealabil literele A,B,C sau D, respectiv variantele corecte pentru întrebările la care vor trebui să răspundă. Formatul concursului este asemănător concursului TV „Ştii şi câştigi": sunt propuse 5 domenii, fiecare domeniu conţinând 5 întrebări cu nivel de dificultate diferit, echipa care va răspunde cel mai rapid şi, bineînţeles, corect, va avea dreptul să aleagă domeniul şi valoarea întrebării.
Evaluare: Răspunsurile corecte vor fi contabilizate de un juriu alcătuit din 5 elevi. În acest timp, animatorul va insista asupra avantajelor muncii în echipă, asupra rezultatelor superioare celor ale muncii individuale. După centralizare, se va realiza premierea câştigătorilor (toţi vor primi diplome de participare, iar primele trei echipe premii în cărţi).

7.4.2 Titlu: „JOC BINGO"

Marimea grupului: 28 sau mai putini. Trebuie sa fie cunoscut organizatorului numarul de participanţi pentru a regăsi o rubrică pentru fiecare participant.
Timp:10 minute
Materiale necesare: fişe de lucru
Obiective: a stabili relaţii de comunicare intre toţi membrii grupului, a favoriza contactul personal si mediul distractiv si competitiv, a favoriza deschiderea spre alte activităţi.
Procesul de desfăşurare: Toti participantii primesc câte o fişă cu 28/X de rubrici. Fiecare trbuie să solicite identificarea colegilor intr-o afirmaţie sau negaţie din tabel. Are voie sa întrebe un coleg o singură dată, dacă răspunsul nu este favorabil trebuie sa treacă la urmatorul coleg. Daca acel coleg se regăseşte in afirmaţia sau negaţia propusă cel care l-a întrebat va scrie în rubrica respectivă prenumele acelui coleg. Când a completat o linie sau o coloană în întregime strigă Linie sau

Coloană. Cel care a terminat de completat toate rubricile strigă Bingo. Este declarat caştigătorul jocului cel care a terminat de completat primul toate rubricile, si jocul se încheie în acel moment. Ceilalţi participanţi se pot autoevalua in funcţie de numărul rubricilor completate cum se descurcă la aspectul comunicare.
Model de tabel Bingo pentru 9 participanţi, tema jocului Stilul de viaţă:

Mănânc multe cipsuri	Nu fac mişcare	Ador plimbările
Am mulţi prieteni	Mă simt adeseori plictisit	Nu am prieteni
Cânt la pian	Imi place să ies în cluburi	Nu mă înţeleg cu părinţii

Evaluare: Răspunsurile corecte vor fi contabilizate de un juriu alcătuit din 5 elevi. În acest timp, animatorul va insista asupra avantajelor muncii în echipă, asupra rezultatelor superioare celor ale muncii individuale. După centralizare, se va realiza premierea câştigătorilor (toţi vor primi diplome de participare).

7.4.3 Titlu: „FOCUL"

Mărimea grupului : 15 copii,animatori
Timp : 10 minute
Materiale necesare: ziare, pietre, lemne, 3 planşe care reprezintă focul
Obiective: în cadrul grupului trebuie să se coopereze şi să învețe valoarea muncii în echipă în cadrul unei competiţii
Procesul de desfăşurare: împărţim copiii în 3 grupuri de câte 3, câte 2 animatori pentru fiecare grup urmând să fie pictaţi în pisicuţe, unui grup i se înmânează ziare, celui de al doilea grup lemne, şi celui de al treilea grup pietre, spuneţi-le că pentru a avea foc sunt necesare cele 3 lucruri: lemn, piatră, ziar. Grupul trebuie să se ferească de pisicuţe (dacă sunt atinşi se vor întoarce la bază), să adune toate cele 3 elemente şi apoi din partea unui animator i se va înmâna grupei care are toate elementele respective cartonaşul cu flacăra, echipa care termină prima, câştigă
Evaluare: Grupa cu cel mai mare punctaj este declarată câştigătoare, fiecare grupă fiind recompensate cu diplome de participare.

7.4.4 Titlu: „BAROMETRUL (SĂ NE FERIM DE PERICOLE !)"

Mărimea grupului : 15 copii
Timp: 15-20 minute
Materiale necesară: o coală de flipchart, magneţi
Obiective: este un concurs-dezbatere pe echipe, întocmirea regulamentului de tabără, iar întrebările şi modul de adresare se vor adapta fiecărei categorii de vârstă.
Procesul de desfăşurare: Pe o coală de flipchart se realizează următorul tabel:
Într-o cutie sunt bilete numerotate. Pe rând, fiecare echipă extrage un bilet şi i se adresează o întrebare. Timpul de gândire este de 1 minut. Se alege un raportor al echipei care prezintă răspunsul. Colegii de echipă sau cei de la alte echipe pot interveni cu completări. Arbitrul acordă punctaje de la 1 la 5 fiecărei echipe, pentru fiecare răspuns. Pot primi puncte suplimentare şi echipele care au intervenit în dezbatere. Punctajul poate să scadă dacă: membrii unei echipe sunt turbulenţi în timpul prezentării răspunsului altei echipe, cei care intervin în dezbatere repetă ceea ce s-a spus deja, dând dovadă de neatenţie, intervenţiile altor echipe conţin erori.
Sunt necesari pentru punctare magneţi care urcă sau coboară în coloana destinată fiecărei echipe. Punctarea porneşte de la „Trabant". Numărul coloanelor din tabel va fi egal cu numărul de echipe formate
Exemple de întrebări:
Răspunde ce i se poate întâmpla unui copil care:

ECHIPA					
Roşie	BAROMETRUL				
Verde					
Albastră					
Galbenă					
Portocalie					
PUNCTAJ FINAL					

1. se apleacă peste ferestre sau peste balustrade ?
2. se urcă pe garduri sau pe stâlpii de înaltă tensiune ?
3. joacă fotbal cu picioarele goale ?
4. se strecoară în canale din reţeaua de canalizare ?
5. se caţără în copaci, cât mai în vârf ?
6. atinge comutatoarele sau prizele electrice cu mâna umedă ?
7. se joacă cu praştia şi aruncă în locuri nepermise cu pietre?
8. urcă pe munte încălţat cu papuci sau sandale ?
9. nu îşi dezinfectează rănile, înţepăturile, zgârieturile ?
10. serveşte masa cu mâinile murdare şi vorbeşte cu mâncarea în gură ?
11. se agaţă şi se lasă târât de vehicule sau autovehicule în mişcare ?
12. părăseşte tabăra fără însoţitorul/animatorul grupului ?
13. se joacă cu cuţitul, briceagul, chibrituri ?
14. se rătăceşte prin pădure, pentru că a plecat fără însoţitorul/animatorul grupului ? etc...

Evaluare: Grupa cu cel mai mare punctaj este declarată câştigătoare, fiecare grupă fiind recompensate cu diplome de participare.

7.4.5 Titlu: "SA JUCAM TENIS (LET'S PLAY TENNIS)"

Marimea grupului: 15-20 participanţi
Timpul: 10 minute
Materiale necesare: nimic
Obiective: evaluarea rapida şi sub o forma dinamicş a unor cunoştinţe punctuale de limbă (în predarea unei limbi străine, dar şi la limba maternş), animarea grupului şi destinderea atmosferei în vederea unei mai bune implicşri a subiecţilor în viitoarele activităţi mai solicitante, sesizarea unor eventuale lacune de vocabular sau depistarea neînţelegerii complete a unor informaţii gramaticale la orele de limbi străine(şi nu numai, se poate adapta şi altor contexte).
Procesul de desfăşurare: Animatorul organizează clasa în două grupe, la început, pentru o exemplificare în plen a activităţii, urmând ca apoi să se organizeze patru

grupe, competiţia desfăşurându-se între două grupe rivale care îşi vor nota scorul. Se explică de către animator ca fiecare termen propus de memberii unei grupe va trebui să-si găsească corespondentul la cealaltă grupă rivală. Se poate merge pe jocul de tenis cu următoarele categorii de vocabular sau noţiuni gramaticale: Adjective (opuse ca sens, sau la alt grad de comparaţie) Ex.: "interesant" – "neinteresant/banal/plictisitor" , "bun", " mai bun/ cel mai bun", Substantive: singular- plural, Pronume personale – Adjective posesive corespunzătoare: Verbe neregulate la infinitiv- la trecut/ participiu trecut, Familii lexicale, Câmpuri lexicale, Cuvânt – definiţie pentru acel cuvant, Autor- opera, opera – personaj/personaje, etc.
Evaluare: Animatorul va monitoriza grupurile de lucru, sesizând eventualele probleme, fiecare grup va ţine evidenţa greşelilor grupului rival şi la sfârşit se va desemna grupul caştigător(acela care a avut cele mai puţine rşspunsuri greşite).

7.4.6 Titlu: "SIDA ASTĂZI- STOP INDIFERENŢEI!"

Marimea grupului: 15- 25 participanţi
Timp: 40 minute în clasă, plus extra timp pentru documentare
Materiale necesare: copii ale testului despre SIDA
Obiective: stimularea comunicării in limba engleză, obişnuirea cu acronimele, exersarea abilităţilor (skills) de scris şi vorbit. Incurajarea reflectării asupra implicaţiilor Sida(AIDS) şi a inegalităţii oportunităţilor oamenilor afectaţi de această boală, conştientizarea handicapului social imens cu care aceste personae se confruntă, din lipsa unei informări corecte a publicului, din indiferenţa si egoismul unor comunităţi, promovarea toleranţei faţă de categoriile sociale defavorizate. Informaţia fundal: 84% din cazurile de deces provocate de SIDA au avut loc în Africa şi 90% din copii cu Sida se nasc în Africa. Până acum, mai mult de 14 milioane de oameni au murit în Africa din cauza SIDA. Medicamentaţia pentru cazurile de SIDA este produsă de corporaţii farmaceutice multinaţionale care nu doresc să permită guvernelor Africane controlul deplin asupra acestor produse farmaceutice.
Procesul de desfaşurare: Animatorul verifica daca grupul cunoaşte acronimul pentru SIDA în limba engleză şi dacă îl poate traduce. (AIDS= Acquired Immune Deficiency Syndrome. An illness that attacks the body's ability to resist infection and which usually causes death.)
Sursa: Oxford Advanced Learner's Dictionary. Animatorul oferă copiile testului despre SIDA şi le cere participanţilor să răspundă în perechi. Se verifică apoi răspunsurile. (1 a, 2 c, 3 c, 4 a, 5c). Se trasează sarcina pentru cercetare, divizându-se grupul in grupuri de câte 4-5 membrii, fiecarui grup i se dă o intrebare în legătura cu care se vor documenta.
Se stabileşte de comun accord o dată ulterioară când fiecare grup îşi va prezenta informaţiile găsite.
CHESTIONAR DESPRE SIDA
1. Virusul care transmite SIDA se numeşte:
a. HIV b. TRIP c. INSULINĂ
2. Mai mult de 80% din cazurile de deces mondiale produse de SIDa au fost în:
a. Europa b. America de Nord c. Africa
3. Medicamentele pentru bolnavii de SIDA sunt:
a. foarte ieftine b. gratuite c. foarte scumpe
4. Medicamentele administrate în caz de SIDA sunt produse de:
a. companii farmaceutice multinaţionale b. guverne locale c. Organizaţia Mondială a Santăţii
5. SIDA se poate transmite:
a. prin atingerea unei personae infectate b. prin alimente şi băuturi c. prin contact sexual si ace.
ÎNTREBĂRI:
a. Cum se transmite SIDA?
b. Care zone ale lumii sunt cele mai afectate de SIDA?

c. Ce se poate face la nivel personal pentru a evita infectarea cu SIDA?
d. Cum se poate stopa răspândirea SIDA?
e. Care sunt problemele majore cu care bolnavii de SIDA se confruntă?
Continuare:In grupurile în care au lucrat, se pot crea dramatizări ale unor situații legate de SIDA, folosindu-se informația din chestionar, documentația făcută, folosindu-se jocul de rol, păpuşile etc.
Resurse recomandate: site-uri web, AIDS Action, AIDS org. , Songs: "Philadelphia" de Bruce Springsteen," The Needle and the Damage Done", de Neil Young.
Evaluare: Dupa ce fiecare grup şi-a finalizat cercetarea, rezultatele vor fi prezentate în plen. Animatorul provoacă grupul la o activitate de "brainstorming".

7. 5 Jocuri pentru dezvoltarea mişcării şi expresiei corporale

Aceste tipuri de jocuri urmăresc: explorarea senzorială (vizuală, auditivă, gustativă, olfactivă, tactil-kinestezică) a obiectelor, spațiului, ființelor, formarea şi dezvoltarea conduitelor perceptiv-motrice (percepția corporalității, percepția culorii, formei, mărimii obiectelor, percepția spațiului şi timpului), cunoaşterea şi operarea cu elementele realității înconjurătoare, stimularea curiozității intelectuale, a gândirii analitice şi creative, a spiritului ludic, dezvoltarea abilităților de comunicare.
Beneficii:

- **eliberarea copilului/tânărului de inhibitii**
- **dezvoltarea expresiei verbale şi corporale**
- **încrederea în propriile capacități de expresie**
- **dezvoltarea spiritului de echipă - lucrul în echipă**

7.5.1 Titlu: „PERECHI ALEATORII!"

Mărimea grupului :cca. 15-21 (nr. impar)
Timp: 25 minute
Materiale necesare: cca. 7-10 sfori de lungime între 10 şi 30 cm şi o minge de handbal
Obiective: Joc de relaxare şi antrenament sportiv
Procesul de desfăşurare: Conducătorul jocului ține sforile de la mijlocul lor iar participanții aleg un capăt de sfoară şi astfel se constituie perechi. Fiecare pereche va executa pase cu mingea de handbal fără să scape mingea pe sol, iar la semnalul dat de conducător se vor depărta unul de altul cu doi paşi. Conducătorul va cronometra fiecare grupă până când va scăpa mingea şi va stabili care este câştigătoare. Titlul jocului (şi implicit tema) poate fi schimbat. Ex: perechile pot să alerge o ştafetă pe 100m, perechile pot să înoate în bazin etc.
Evaluare: copiii sunt apreciați verbal pentru modul în care au participat la joc.

7.5.2 Titlu: „GRIVEI SI IEPURAȘII"

Marimea grupului: 20 copii
: 45 minute
Materiale necesare: Jetoane pentru a marca grădina de zarzavat, Sfori care vor marca gardul,
Obiective:să execute exerciții de alergare, sărituri, poziția ghemuit, strecurare pe

sub sfoară, să-şi dezvolte stăpânirea de sine şi perseverenţa,
Procesul de desfăşurare: Pe terenul de joc în formă de dreptunghi se marchează,,casa iepuraşilor" pe latura mai scurtă, iar pe latura opusă se va marca,,casa lui Grivei", lângă el se va marca,,grădina de zarzavat, unde cresc morcovi, varză şi ridichi", Între grădină şi,,casa iepuraşilor", la jumătatea distanţei, se întind sfori la înălţimea de 40-60 cm, acestea vor reprezenta gardul. La semnalul conducătorului de joc, iepuraşii ies din casă, aleargă înainte, sar peste gard şi ajung în grădina de zarzavat. Aici se ghemuiesc şi mănâncă varză. Când conducătorul jocului bate de trei ori din palme (imitând zgomotul împuşcăturilor: poc, poc, poc.), iepuraşii fug la casa lor, strecurându-se pe sub gard, fără să atingă sfoara. În acelaşi timp, Grivei sare din casa lui şi aleargă după iepuri, încercând să-i atingă cu mâna. Iepuraşii atinşi de Grivei trebuie să rămână pe locul unde au fost prinşi. Aceştia vor ieşi din joc pe marginea terenului. Jocul continuă cu iepuraşii care au intrat în casă până când şi aceştia sunt prinşi de Grivei.
Evaluare: copiii sunt apreciaţi verbal pentru modul în care au participat la joc.

7.5.3 Titlu: „VÂNĂTORII ŞI VULPILE"

Mărimea grupului : două echipe de câte 4 jucători.
Timp: 20 minute
Materiale necesare: două mingi de handbal sau volei.
Obiective: să execute exerciţii de alergare, să-şi dezvolte stăpânirea de sine şi perseverenţa
Procesul de desfăşurare: Patru jucători, care formează o echipă, echipa vânătorilor, se alază în linie, având fiecare câte o minge în mână, la o distanţă de 8 metri de un culoar marcat, lat de 1 metruşi lung de 15 metri. Pe acest culoar un jucător din echipa adversă (echipa vulpilor) trece în alergare, căutând să scape de loviturile mingilor. După ce primul jucător a trecut prin culoar, următorul din echipă aşteaptă semnalul plecării. Semnalul se dă de către conducătoful jocului, după ce mingile au fost readuse la echipa de ochire (echipa vânătorilor). Pentru fiecare lovitură reuşită echipa vânătorilor are un punct. Astfel pentru fiecare trecere a unui jucător prin culoar, presupunând că toate cele 4 mingi şi-au atins ţinta, echpa primeşte 4 puncte. Dacă nici o minge nu-şi atinge ţinta, echipa nu primeşte nici un punct. Echipele îşi inversează rolurile, şi jocul se termină când una din echipe totalizează 21 de puncte.
Evaluare: copiii sunt apreciaţi verbal pentru modul în care au participat la joc.

7.5.4 Titlu: „ŞTAFETA NUMERELOR"

Mărimea grupului : patru echipe de câte 6 jucători.
Timp: 40 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: să execute exerciţii de alergare, să-şi dezvolte stăpânirea de sine şi perseverenţa
Desfăşurare: Jucătorii stau pe iarbă cu picioarele încrucişate. Fiecare jucător primeşte un număr în ordinea aşezării lui în echipă. Primul primeşte numărul 1, al doillea 2, al treilea 3 şi aşa mai departe. Jucătorii trebuie să fie atenţi la conducătorul jocului csre strigă un număr din cele pe care le-a dat jucătorilor. De exemplu conducătorul jocului strigă numărul 4. Toţi jucătorii care au primit numărul 4 se ridică repede şi, în alergare, ocolesc tot rândul lor. Ocolirea se face având rîncul în stânga. După ce termină de ocolit rândul, jucătorul revine în poziţia din care a plecat, adică stând pe iarbă cu picioarele încrucişate. Apoi conducătorul jocului strigă alt număr, şi ştafeta continuă. Punctajul se acordă în ordinea sosirii. Astfel, jucătorul care soseşte primul aduce echipei sale 4 puncte, al doilea 3, al treilea 2, şi al patrulea un punct.
Evaluare: Punctele se anunţă după fiecara alergare. Câştigă echipa care totalizează prima 25 de puncte.

7.5.5 Titlu: „ŞTAFETA CU TRANSPORT DE GREUTĂŢI”

Mărimea grupului : două sau mai multe echipe de câte 12 jucători
Timp: 20 minute
Materiale necesare: un băţ gros, lung de aproximativ 1 metru, pentru fiecare echipă.
Obiective: să execute exerciţii de alergare, să-şi dezvolte stăpânirea de sine şi perseverenţa
Procesul de desfăşurare: În spatele unei linii de plecare jucătorii sunt aşezaţi pe trei rânduri, formând grupe de câte trei. Jucătorii din margine îi transportă pe cei din mijloc cu ajutorul unui băţ gros, pe care acesta se aşază, ţinându-se cu braţele de după gâtul celor care-l transportă. La semnalul conducătorului jocului, primii trei din fiecare pleacă şi parcurg cât pot de repede un spaţiu de 20 de metri. După ce trec de linia de sosire, jucătorii care şi-au transportat coechipierul rămân acolo. Cel care a fost transportat se întoarce cu toată viteza la linia de plecare şi predă băţul urmaătorilor trei care pornesc în cursă.
Evaluare: Jocul este câştigat de cea mai rapidă echipă. Conducătorul jocului va fi atent ca transportul să fie executat corect în aşa fel încât pe tot parcursul său jucătorul care este transportat să rămână aşezat pe băţ ca pe un scaun.

7.5.6 Titlu: „ŢINE BINE MINGILE”

Mărimea grupului : două echipe de câte 8-10 jucători
Timp: 25 minute
Materiale necesare: opt mingi de diferite mărimi
Desfăşurare : Pe teren conducătorul jocului împarte jucătorii în două echipe egale, după care trage două linii la o distanţă de 15-20 de metri una de alta. Pe linia de plecare sunt aşezate în faţa fiecărei echipe câte patru mingi de diferite mărimi. Echipele stau la o distanţă de 5-10 metri una de alta. La semnalul dat de conducătorul jocului, primul din fiecare echipă ia cele patru mingi de joc şi, cu ele în braţe, se îndreaptă în fugă către linia de sosire, unde lasă mingile jos. Apoi, tot alergând, revine la echipă şi pleacă următorul, care aleargă până la locul unde au fost lăsate mingile. De acolo ia mingile şi, cu ele în braţe, se întoarce la echipă, predându-le următorului jucător care le va duce înapoi. Astfel un jucător duce mingile şi altul le aduce. În timp ce se aleargă cu mingile, jucătorii le pot scăpa pe jos. În cazul acesta ei se opresc şi le adună, având grijă să şi le aşeze în aşa fel încât să nu le mai scape.
Evaluare : Câştigă echipa care termină jocul prima.

7.5.7 Titlu: „PISICA ŞI CĂŢELUL”

Marimea grupului: 20 – 30 jucători
Timpul: 25 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: consolidarea deprinderii de a alerga, dezvoltare atenţiei
Procesul de desfăşurare: Copiii stau câte doi (unul în spatele celuilalt, cel din spate cu mâinile pe umărul celui din faţă), în formaţie de cerc. Conducătorul jocului propune alegerea căţelului şi a pisicii. Câinele trebuie să prindă pisica. Dacă pisica este prinsă se schimbă rolurile. Dacă pisica a obosit şi vrea să se odihnească, ea poate să se aşeze în faţa a doi copii- devenind astfel un grup de trei copii. În acest caz, cel de-al treilea trebuie să alerge mai departe, devenind pisică.
Evaluare: copiii sunt apreciaţi verbal pentru modul în care au participat la joc.

7.5.8 Titlu: „CAUTĂ-ȚI MINGEA PE TERENUL DE JOC”

Marimea grupului: 20 - 30
Timp: neprecizat
Materiale necesare: 4 mingi diferit colorate, jetoane cu imaginea lor (a mingilor), fluier, cretă.
Obiective: consolidarea deprinderii copiilor de a alerga la un semnal, dezvoltarea atenției și spiritului de observație.
Procesul de desfășurare: Jocul se va desfașura pe terenul de joc sau pe iarbă. Se desenează pe sol sau se marchează pe iarbă 4 cercuri ţn care se așează cele 4 mingi. Copiii vor fi împărțiți în 4 echipe, fiecare echipă având în piept un jeton cu imaginea unei mingi colorate. La semnalul conducătorului de joc, copiii se împraștie fugind pe tot terenul marcat, iar la semnalul "caută-ți mingea" se întorc la locurile lor
Evaluare: . Echipa care se adună mai repede în cerc, câștigă. La repetare, când copiii sunt împrăștiați pe teren, conducătorul jocului schimbă locul mingilor.

7.5.9 Titlu: „VULPEA ȘI IEPURELE”

Marimea grupului: efectivul de copii clasei
Timp: neprecizaz
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: consolidarea alergării, dezvoltarea calităților motrice: viteza, rezistența si îndemanare.
Procesul de desfășurare: Copiii stau în formație de cerc, iar unul dintre ei care este ales să reprezinte vulpea, stă în mijlocul cercului. Vulpea trece pe la toți copiii, spunând versurile(ca la numaratoare):

"Eu sunt vulpea roșcată
Iepure păzește-ți blana
Am fugit eu după tine
Dar și tu gonești prea bine.
Mi-ai scăpat odată-n drum
Teafăr n-ai să scapi acum!"

Copilul la care se termină numărătoarea devine iepure, el fuge, iar vulpea caută să-l prindă. După ce "vulpea" l-a prins, conducătorul jocului alege o altă "vulpe" și jocul reincepe.
Evaluare: copiii sunt apreciați verbal pentru modul în care au participat la joc.

7.5.10 Titlu: „VÂNĂTORUL, VRABIA ȘI ALBINA”

Marimea grupului: 20 – 30 participanți
Timp: neprecizat
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: consolidarea deprinderii de a alerga, dezvoltarea calităților fizice, întărirea și dezvoltarea aparatului respirator și cardio-vascular.
Procesul de desfășurare: copiii au voie să alerge atât prin cerc cât și în afara cercului, copiii care formează cercul, vor sta la intervale de cel puțin o lungime de braț, pentru a putea permite astfel celor ce aleargă, să intre sau să iasă din cerc.
Copiii vor sta în formație de cerc. Se aleg trei copii: primul este "vânătorul", al doilea "vrabia" iar al treilea "albina". La un semnal dat de conducătorul jocului, " vânătorul " aleargă după " vrabie" (s-o prindă), "vrabia" dupa "albina"(s-o manance), iar "albina" dupa "vanator" (sa-l intepe). Jocul se desfășoară până când unul din cei trei a fost prins. În locul lui se numește alt jucător din cerc și jocul continuă. Dacă numărul copiilor este mai mare se pot schimba cele trei roluri deodată.
Evaluare: copiii sunt apreciați verbal pentru modul în care au participat la joc.

7. 6 Jocuri de dezvoltare a încrederii

Sub această denumire sunt grupate un evantai de jocuri care au drept scop principal diminuarea barierelor inhibitorii privind contribuția persoanei la o activitate în grup, în direcția instituirii unui climat de lucru relaxant şi reconfortant. Jocurile de acest gen contribuie la dezvoltarea abilităţior de comunicare verbală şi nonverbală. Jocurile dezvoltă manifestarea inițiativei şi spiritului de independență, responsabilitate, autodepăşire şi autonomie, autocontrol şi autoapreciere. Beneficii: creşterea nivelului de conştiință al participanților, experimentarea propriilor modele de comportament, stimularea creativității, favorizarea autorealizarii.

7.6.1 Titlu: „VRĂBIUȚELE ŞI PISICA"

Mărimea grupului : 20 copii
Timpul:30 minute
Materiale necesare: cretă
Obiective:să-şi dezvolte capacitățile motrice, să dezvolte strategii de ieşire din anumite situații,
Procesul de desfăşurare: Copiii sunt răspândiți în toată sala şi reprezintă,,vrăbiuțele,,. Toți au pe cap o fundă pe care este fixat un cioc de carton. Animatorul alege un copil care reprezintă,,pisica,,,pe care o aşază în mijlocul sălii, intr-un cerc mare desenat cu creta, acesta fiind,,acoperişul casei,,.,,Pisica,, se preface că doarme.,,Vrăbiuțele,, vin pe acoperiş –adică în cerc- şi sar /zboară în jurul,,pisicii,,. Brusc aceasta se scoală şi aleargă să prindă,,vrăbiuțele,,, iar acestea zboară de pe acoperiş. Copiii atinşi înainte de a iesi din cerc părăsesc jocul. Jocul continuă până ce,,pisica,, prinde mai mult de jumătate din numărul,,vrăbiuțelor,,.
Evaluare: Copiii se cunosc mai bine, atmosfera de lucru este relaxată.

7.6.2 Titlu: „MAŞINA DE SPĂLAT I"

Mărimea grupului : nr. impar de copii
Timp: 30 minute
Materiale necesare: baghetă
Obiective: comunicarea pozitivă între membrii grupului, dezvoltarea încrederii în sine a copiilor timizi, negativişti, trişti.
Procesul de desfăşurare: Se formează două şiruri de copii, fața în față. Un voluntar/cel care rămâne fără pereche sau animatorul trece printre cele două şiruri („maşina de spălat"). Când ajunge în dreptul primei perechi din şir se opreşte şi aşteaptă să fie „spălat": fiecare participant la joc îi pune mâna pe umăr şi îi spune o caracteristică, o calitate personală sau o vorbă bună. Cel „spălat" mulțumeşte şi trece mai departe. Se va insista de la început pe caracterul pozitiv al comunicării! Neapărat trebuie să treacă prin „maşina de spălat" copiii trişti, timizi, negativişti, pentru a le ridica moralul, pentru a le dezvolta încrederea în sine sau pentru a-i determina să gândească pozitiv.
Evaluare: persoanele participante şi animatorul apreciază dacă atmosfera a fost plăcută.

7.6.3 Titlu: „LANȚURILE"

Mărimea grupului : Se pot face mai multe echipe de 8 persoane
Timp: Fără durată precisă (jocul se continuă până la terminarea traseului precizat sau până când unul dintre membrii echipei atinge solul)
Materiale necesare: Hamuri de alpinism, coardă de alpinism, carabiniere
Obiective: Implicarea membrilor grupului într-o activitate colectivă de cooperare

şi interrelaţionare corporală

Procesul de desfăşurare:

Etapa pregătitoare: Se pregăteşte de către organizatori traseul pe care se va executa jocul de animaţie: între 6 copaci se vor lega câte două corzi de alpinism în şir, prima la înălţimea de 30 cm de la sol şi cea de a doua coardă la înălţimea de 180 cm de la sol (se va lua în calcul ca persoana care stă pe prima coardă dacă întinde mâinile să atingă cea de-a doua coardă), distanţa dintre copaci să nu fie mai mare de 4 metri, între primi doi copaci de la începutul şi sfârşitul traseului nu se va pune coardă ajutătoare sus (în acesta caz distanţa este recomandată să fie sub 3 metri) – scopul acestei măsuri este de a stimula participanţii să se ajute între ei

Etapa I: Membri fiecărei echipe îşi vor pune hamurile şi se vor lega între ei cu o coardă de 1,5 metri

Etapa a II a: Fiecare echipă va începe de la un capăt al traseului, urmărind să termine tot traseul fără să atingă cu piciorul solul. Când cele două echipe se vor întâlni pe traseu vor trece una pe lângă cealaltă fără să atingă solul

Atenţie foarte mare la măsurile de siguranţă. Pe lângă participanţi este obligatoriu să fie arbitrii şi alte persoane care vor proteja şi ajuta membrii echipelor în situaţiile neprevăzute care se pot ivi (dezechilibrări periculoase, încurcături între corzi când se întâlnesc cele două echipe)

Evaluare: Declarată câştigătoare este echipa care reuşeşte să parcurgă cea mai mare distanţă a traseului sau să îl termine.

7.6.4 Titlu: „MAŞINA DE SPĂLAT II”

Mărimea grupului : 20 de copii

Timp: 20 minute

Materiale necesare: spaţiu de desfăşurare

Obiective: dezvoltarea capacităţii de comunicare la elevi, creşterea încrederii în sine.

Procesul de desfăşurare: Se formează două şiruri de copii, faţa în faţă. Un voluntar: cel care rămâne fără pereche sau animatorul trece printre cele două şiruri „maşina de spălat”. Când ajunge în dreptul primei perechi din şir se opreşte şi aşteaptă să fie „spălat”: fiecare participant la joc îi pune mâna pe umăr şi îi spune o caracteristică, o calitate personală sau o vorbă bună. Cel „spălat” mulţumeşte şi trece mai departe. Atenţie: se va insista de la început pe caracterul pozitiv al comunicării! Următorul protagonist va fi un voluntar dar animatorul trebuie să facă astfel încât neapărat să treacă prin „maşina de spălat” copiii trişti, timizi, negativişti, cei care recent au fost protagonişti într-un conflict, pentru a le ridica moralul, pentru a le dezvolta încrederea în sine sau pentru a-i determina să gândească pozitiv.

Evaluare: Am asemănat activitatea cu o lecţie de educaţie fizică la care am avea ca temă aruncarea şi prinderea mingii. În **Timpul** activităţii pot să apară plângeri din partea unor elevi, cum că cel care îi arunca mingea o făcea în aşa fel încât prinderea ei devenea dificilăm: direcţie greşită, prea puternic. Am făcut atunci o paralelă între comportamentul pe care l-au manifestat acei elevi şi comportamentul verbal: când “pasăm” o minge (transmitem un mesaj) cuiva o putem face în două moduri: uşor, cu grijă, aşa încât celuilalt îi va fi uşor să o prindă sau să o lovim puternic şi celălalt nu o prinde, ba mai mult, îl poate răni. “Maşina de spălat” apare ca modalitate de rezolvare a conflictului. Jocul a plăcut copiilor şi poate fi utilizat într-un grup în care (uneori din lipsă de spaţiu sau timp vor participa mai puţini copii pe lângă cei implicaţi direct) când unii colegi trec printr-un moment dificil: un rezultat mai slab – vor fi încurajaţi, un conflict – modalitate de rezolvare, dificultate în luarea unei decizii – variante posibile.

7.6.5 Titlu: „SUNT FERICIT!"

Mărimea grupului : 25 copii (clasa de elevi)
Timp: 50 minute
Materiale necesare: coli de hârtie colorată, creioane, foarfece, texte reprezentative,
Obiective: să îşi dezvolte abilitatea de a primi şi de a face complimente
Procesul de desfăşurare: Animatorul citeşte textul: Oana şi Dan merg spre casă. Deodată Oana spune: Dan, ține puțin și ghiozdanul meu! Fetița aleargă spre o bătrână, îi ia sacoşa din mână, o ia de braţ şi o ajuă să treacă strada. Să trăieşti, maică! Spune bătrâna. Băiatul întreabă nedumerit: E bunica ta? Nicidecum! E o bătrână. Asta nu-i destul ? Ce generoasă eşti, Oana! Mulțumesc!
1. Cere copiilor să spună ce aprecieri a făcut Dan cu privire la purtarea fetiței, cum a primit Oana acest compliment, apoi să dea exemple de situații în care oamenii îşi fac complimente.
2. Fiecare copil îşi desenează conturul palmei pe o foaie colorată de hârtie pe care apoi o decupează şi trece în palmă numele său.
3. Fiecare copil va merge printre ceilalți şi va face câte un compliment pentru 5 colegi, când face complimentul, îl trece pe unul dintre degetele palmei decupate de colegul respectiv.
4. Copiii îşi vor păstra „amprenta" în penar, ca să-şi reamintească de ziua respectivă.

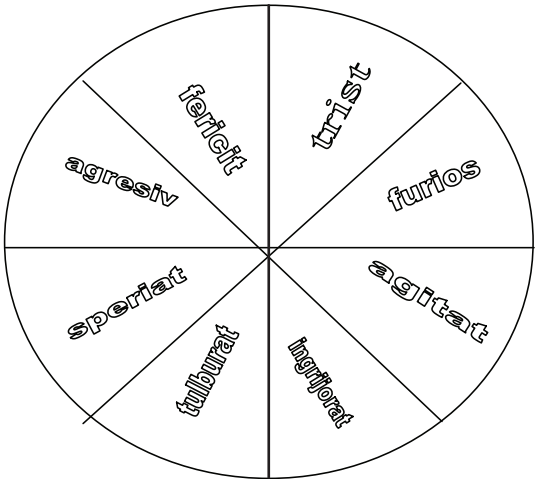
ÎNTREBĂRI REFERITOARE LA CONȚINUT: Cum te-ai simțit când ai făcut un compliment colegului? Cum te-ai simțit când altcineva ți-a făcut un compliment? Cum pot complimentele influența comportamentul nostru? Crezi că acele complimente pe care le-ai primit azi sunt adevărate? Sunteți de acord că toată lumea ar trebui să se simtă bine atunci când este apreciat? Care este diferența dintre acest sentiment şi a te lăuda?
Evaluare: Pe un jeton fiecare participant va scrie o calitate care consideră că îl reprezintă şi pentru aceasta este fericit. Jetoanele se vor aduna în „Cutia comorilor".
Constatări: Activitatea a avut efecte pozitive, copiii au realizat că ne simțim bine atunci când suntem apreciați, dar că prea puțin obişnuiam să facem complimente, aşa că a scăzut considerabil numărul reproşurile la adresa colegilor, în schimb, am auzit şi ulterior activității elevi complimentându-se. Pot să apară şi dificultăți în realizarea temei: mai mulți copii doresc să facă aprecieri aceluiaşi coleg, existând riscul ca alți colegi (cei care poate aveau mai mare nevoie) să rămână fără să primească aprecieri, „noroc" că existau doar cele 5 variante.

7.6.6 Titlu: "ROATA EMOȚIILOR"

Mărimea grupului : 20 elevi
Timp: 30 minute
Materiale necesare: cartonaşe cu chipuri, planşă tip "roata emoțiilor"
Obiective: dezvoltarea cunoştințelor despre emoții, recunoaşterea şi definirea diferitelor stări emoționale, diferențierea emoțiilor pozitive de cele negative şi sesizarea implicațiile emoțiilor negative în activitățile pe care le desfăşoară elevii.
Procesul de desfăşurare: Moment introductive Joc: "Cum mă simt azi?" cartonaşe cu chipuri care exprimă diferite emoții: bucurie, tristețe, mirare, dezamăgire, ingrijorare, elevii alegându-şi fiecare cartonaşul potrivit şi motivând alegerea. Le voi explica că aceste emoții sunt normale şi că toți le trăim. Voi prezenta elevilor "Roata emoțiilor" explicându-le că o vor utiliza intr-un joc. Câte un elev va invârti brațul roții şi, când acesta se opreşte la o emoție, va incerca să explice: ce inseamnă, să caute sinonimul pentru acea emotie, să exemplifice cu un moment din viața lui in care s-a simțit in acest fel. Aplicație pe text support se citeşte prima strofă din poezia "Cățeluşul şchiop" de Elena Farago: "Eu am numai trei picioare,

Şi de-abia mă mişc: ţop, ţop,
Râd când mă intâlnesc copiii,
Şi mă cheamă "cuţu şchiop".

• semnalăm prezenţa copiilor şi a căţelului, selectăm din "roata emotiilor" acele emoţii care corespund stărilor pe care le trăiesc -copiii şi căţelul, discuţiile se vor referi la sursa acestor emoţii-interacţiunea dintre căţel şi copii, vom defini tristeţea prin alte sinonime, iar bucuria trăită de copii ca fiind nepăsare, duritate, agresivitate.



Evaluare: La final se vor scoate in evidenţă emoţiile care li se par mai plăcute şi care mai neplăcute. Voi insista pe faptul că emoţiile care ne fac placere sunt de obicei pozitive şi asociate cu lucruri bune, in timp ce emoţiile care nu ne plac sunt asociate cu situaţii nefericite.

7.6.7 Titlu: "OILE SI LUPUL"

Marimea grupului: 10-30 participanţi
Timp: 10-15 minute
Materiale necesare: obiecte de îmbrăcăminte
Obiective: dezvoltarea curajului, a bărbăţiei, dragostea şi grija faţă de bunurile personale, imitând aspecte din viaţa ciobanilor.
Procesul de desfăşurare: Participanţii îşi aruncă pe iarbă câte o haină, în mintea lor reprezentând oile, apoi se organizează în doua grupe: lupii şi câinii. Lupii (copiii) se apropie tiptil să mănânce oile (hainele) dar câinii (cealaltă grupă) le păzesc şi îndepărtează « lătrând » conduşi de un cioban. Pentru diversificare, în funcţie de vârsta, câinii (copiii) pun întrebări de cultură generală, fiecare răspuns corect al lupilor (cealaltă grupă) îi apropie tot mai mult de oi (haine), fiecare răspuns greşit îi îndepărtează. Fiecare echipă are un timp bine stabilit pentru a răspunde la întrebări. La sfârşitul **Timpul**ui stabilit se contabilizează numarul de oi (haine) « mâncate ».
Evaluare: Câştigă echipa care a « mâncat » mai multe oi.

7.6.8 Titlu: "COMBINAŢII MULTIPLE"

Mărimea grupului : 4-5 copii
Timp: 30 minute
Materiale necesare: 52 de cartonaşe cu numere (pregătite din vreme) şi câte o foaie de hârtie şi câte un creion pentru fiecare participant
Obiective: A crea un mediu relaxant, A stimula încrederea în sine.
Procesul de desfăşurare: Cartonaşele se pregătesc astfel: pe primele patru se scrie cifra 1, pe alte patru se scrie cifra 2 ş. a. m. d. până la 13 inclusiv. În total deci,

vor fi 13 x 4 = 52 de cartonaşe. Fiecare participant va desena pe foaia sa de hârtie câte un pătrat cu latura de 5 pătrățele. Suprafața pătratului va cuprinde deci 25 de pătrățele. Apoi, pentru a desemna pe cel care începe jocul, fiecare jucător va trage câte un cartonaş din teanc. Cel care va trage cartonaşul cu numărul cel mai mare va începe jocul, el va amesteca bine cele 52 de cartonaşe, după care va întoarce cu fața în sus primul cartonaş, adică cel de deasupra teancului şi va anunța numărul scris pe el. Toți participanții la joc vor scrie acest număr într-unul din pătrățelele desenate în pătratul de pe hârtia lor. Fiecare este liber să aleagă pe oricare dintre cele 25 de pătrățele. Trebuie precizat că orice număr, odată scris într-un pătrățel, nu mai poate fi mutat în altul, nici modificat. După ce toți au scris prima cifră, cartonaşul respectiv se introduce la întâmplare în teanc, mai jos de prima jumătate, şi se ia cartonaşul următor de deasupra. Se anunță şi numărul scris pe acesta, iar participanții la joc îl vor scrie în alt pătrățel de pe hârtia lor. Se procedează la fel şi cu cel de al treilea cartonaş. După fiecare serie de trei cartonaşe, întreg teancul se amestecă din nou, apoi se continuă anunțarea cartonaşelor de deasupra, până când au fost strigate toate cele 25 de numere necesare completării celor 25 de pătrățele. Aici jocul propriu-zis s-a terminat. Urmează calcularea punctelor pe care le-a realizat fiecare jucător şi stabilirea clasamentului lor. Calculul se face prin acordarea unui număr de puncte pentru realizarea unor anumite combinații care rezultă din iscusința cu care numerele au fost înscrise în cele 25 de pătrățele. Iată care sunt combinațiile şi valoarea lor în puncte:

Combinația	Pe orizontală sau pe verticală	Pe diagonalele mari
Pentru două numere identice	1	2
Pentru trei numere identice	4	5
Pentru trei numere identice plus alte două numere identice	10	11
Pentru patru numere identice	12	14
Pentru cinci numere identice	20	22
Pentru cinci numere succesive care nu sunt aşezate în ordine	5	6
Pentru cinci numere succesive, aşezate în ordine	15	17
Pentru aceleaşi cinci numere succesive pe o diagonală şi pe o verticală sau orizontală, fără a fi aşezate în ordine	20	20
Pentru aceleaşi cinci numere succesive pe o diagonală şi pe o verticală sau orizontală, aşezate în ordine	50	50

Evaluare: Jocul este câştigat de cel care realizează cel mai mare număr de puncte.

7.6.9 Titlu: „SCHIMBAȚI LOCURILE”

Mărimea grupului : maxim 30 copii
Timp: 10 minute
Materiale necesare: spațiu de joacă
Obiective: A cultiva sentimentul încrederii pentru colaborare, A crea un mediu relaxant, A stimula încrederea în grup.
Procesul de desfăşurare: Două echipe, egale ca număr de jucători, stau față în față la o distanță de circa 30 de metri. Fiecare echipă este obligată să ocupe cât mai repede posibil, la semnalul conducătorului jocului, locul echipei adverse.
Evaluare: Câştigătoare este echipa care se aşează mai repede şi cu jucătorii în ordine, de-a lungul liniei din fața ei.

7. 7 Jocuri de "spargere a gheții"

Scopurile unui joc de spargere a gheții sunt:

- **de a încuraja participanții să elimine şi să renunțe la statut, prestigiu, autoritate, atitudini şi comportamente structurate pe care le au de obicei în activitățile de zi cu zi (aici "gheața" reprezintă formalitățile rigide)**
- **de a încuraja toți participanții să se relaxeze şi să se simtă bine cu ei înşişi şi cu ceilalți la persoane (nelimitate la deținători de roluri sau de statuturi) care se pregătesc să devină mai deschişi şi mai lipsiți de prejudecăți în vederea formării importante care va urma**
- **de a încuraja participanții să interacționeze şi să se cunoască reciproc în contexte netradiționale**

7.7.1 Titlu: "TURNUL DIN PISA"

Mărimea grupului : Se pot face mai multe echipe de câte 8 persoane
Timp: 25 minute
Materiale necesare: o ladă de bere sau de suc din plastic pentru fiecare echipă formată din 8 persoane
Obiective: Implicarea membrilor grupului într-o activitate colectivă, interrelaționare corporală, cooperare pentru atingerea rezultatelor dorite
Procesul de desfăşurare:
Etapa I: Fiecărei echipe i se explică regulile jocului care sunt următoarele: toți cei 8 membrii ai echipei vot sta pe ladă fără să atingă solul, echipa are 5 minute ca să-şi pregătească strategia, după cele cinci minute echipa trebuie să pună în aplicare strategia planificată şi să stea pe ladă contra cronometru, de fiecare dată când un membru al echipei atinge solul echipa o ia de la început
Etapa a II a: Echipele încep exercițiul sub supravegherea unui arbitru care urmăreşte dacă se încalcă regulile
Etapa a III a: Până la finalul celor 20 de minute alocate încercărilor de a sta pe ladă se va lua în calcul cea mai lungă perioadă în care echipa a reuşit să stea pe ladă fără să atingă solul cu unul din picioare.
Evaluare: Echipa care a făcut cel mai bun timp va fi declarată câştigătoare.

7.7.2 Titlu: "GĂSEŞTE PE CINEVA CARE …"

Mărimea grupului : 20 persoane cu vârsta între 12-14 ani
Timp: 15 minute
Materiale necesare: foi de hârtie pentru fiecare participant
Obiective: coagularea grupului in funcție de interese
Procesul de desfăşurare: Coordonatorul grupului înmânează fiecărui participant o foaie cu cerințe scrise. Fiecare participant primeşte aceleaşi întrebări şi sunt rugați să se plimbe printre participanți timp de zece minute, punându-şi reciproc întrebări pentru a completa răspunsurile. Când **Timpul** a expirat, coordonatorul discută răspunsurile cu grupul.
Sugestii:

1. Găseşte pe cineva care cântă bine.
2. Găseşte pe cineva care vorbeşte engleza.
3. Găseşte pe cineva care e bun la matematică.
4. Găseşte pe cineva care dansează bine.
5. Găseşte pe cineva care locuieşte la etajul IV.

6. Găseşte pe cineva care urăşte fotbalul.
7. Găseşte pe cineva căruia îi place peştele.
8. Găseşte pe cineva care cântă la pian.
9. Găseşte pe cineva care a fost vreodată la Paris.
10. Găseşte pe cineva care nu a călătorit niciodată cu vaporul.
11. Găseşte pe cineva care are un animal de companie.
12. Găseşte pe cineva care nu se teme de şoareci.
13. Găseşte pe cineva căruia îi place să se dea cu barca.
14. Găseşte pe cineva căruia îi plac şerpii.
15. Găseşte pe cineva care s-a născut în august.

Evaluare: coordonatorul poate să ceară o scurtă descriere a fiecăruia sau făcută altor copii în aproximativ 50 de cuvinte, pornind de la subiectele cerinţelor.

7.7.3 Titlu: "CADOUL""

Mărimea grupului : 10 persoane
Timp: 15 minute
Materiale necesare: un obiect mic pentru cadou
Obiective: Este un exerciţiu de spargere a gheţii care ajută participanţii să se acomodeze cu atmosfera
Procesul de desfăşurare: Animatorul aşează grupul într-un cerc care se vor aşeza de preferinţă jos pe nişte perinişe sau pe covor şi vor fi rugaţi să urmeze instrucţiunile. Animatorul se aşează şi el în cerc şi dă obiectul unui participant după care va spune câteva afirmaţii şi participantul la care ajunge obiectul trebuie să asculte şi să urmeze instrucţiunile. Animatorul va avea o listă cu afirmaţii şi el va conduce jocul iar participanţii trebuie să îl asculte pe cel care conduce jocul.
1. la acest obiect şi fără să stai pe gânduri dă-l celui mai simpatic din grup.
2. Tu eşti cel mai simpatic aşa că dă obiectul celui din stânga ta.
3. Dacă eşti persoana cu cel mai mult roşu pe tine, atunci ridică-te şi ia tu acest obiect.
4. Persoana cu ochi albaştri să se ridice şi obiectul să îl primească.
5. Acum fără grabă dă obiectul celui care are cel mai mic număr la pantofi.
6. Dacă ai cel mai mic picior atunci dă obiectul celui mai înalt din grup.
7. Dacă eşti persoana cu cei mai mari cercei atunci poţi lua tu acest obiect.
8. Persoana cu cei mai mulţi nasturi, să se ridice şi acest obiect îl va primi.
9. Pe cine urmăreşte şansa acum vom afla, dă obiectul celui de-al treilea din dreapta.
10. Felicitări ! Obiectul îţi aparţine, să îl foloseşti cu placere !

Evaluare: Acest joc antrenează grupul şi spiritul de observatie. De asemenea ajută participanţi să se cunoască şi să colaboreze mai bine.
La acest joc se pot folosi si alte afirmaţii, care sunt la îndemana animatorului şi în funcţie de vârsta participanţilor.

7.7.4 Titlu: "CÂT DE ALBASTRU EŞTI? "

Mărimea grupului : 10-15 persoane
Timp: 20 minute
Materiale necesare: coli de hârtie, instrumente de scris
Obiective:să se cunoască mai bine
Procesul de desfăşurare: Animatorul va împărţi fiecărui participant câte o coala de hârtie şi un instrument de scris. După care le va spune titlul jocului şi le va explica regulile acestui joc. Animatorul va spune câteva întrebări şi participanţii vor fi rugaţi să răspundă sincer la întrebări şi astlel li se vor acorda şi puncte.
1. Porţi albastru azi ?(cine răspunde cu DA, primeşte 10 puncte)

2. Ai o maşina albastră sau familia ta ?(cine răspunde cu DA, primeşte 5 puncte)
3. Ai un telefon albastru?(cine răspunde cu DA, primeşte 10 puncte)
4. Ai ochii albaştri?(cine răspunde cu DA, primeşte 20 puncte)
5. Ai camera zugravită în albastru?(cine răspunde cu DA, primeşte 15 puncte)
6. Ai o geantă sau un ghiozdan albastru azi?(cine răspunde cu DA, primeşte 5 puncte)
7. Ai o carte cu coperta albastră?(cine răspunde cu DA, primeşte 10 puncte)
8. Ai un covor albastru în cameră?(cine răspunde cu DA, primeşte 5 puncte)
9. Porţi un inel cu pietre albastre?(cine răspunde cu DA, primeşte 15 puncte)
10. Ai în penar un instrument de scris albastru?(cine răspunde cu DA, primeşte 5 puncte)

Şi jocul poate continua şi cu alte întrebări şi binenţeles culoarea poate sa fie şi alta nu doar albastru.

La acest joc va caştiga cel care are punctajul cel mai mare.

Evaluare: Este un joc distractiv care este bine primit de copii şi îi ajută să intre în atmosfera de lucru. Este de asemenea un joc care poate fi folosit atât la începutul unei activităţi cât şi la sfârşitul acesteia.

7.7.5 Titlu: "CÂT DE BINE MĂ CUNOŞTI"

Mărimea grupului : 10-15 persoane
Timp: 30 minute
Materiale necesare: coli de hârtie, instrumente de scris
Obiective: cunoaşterea unei persoane din grup
Procesul de desfăşurare: Animatorul organizează grupul în cerc sau cum doreşte şi le oferă câte o coala de hârtie şi un instrument de scris. Apoi grupul va numi o persoană care nu va răspunde la întrebări şi care este invitat să stea cu spatele la grup. După aceea animatorul îi va ruga pe ceilalţi participanţi să noteze pe hârtie unu sub altul numerele de la 1 la 10, explicându-le că le va pune 10 întrebări despre persoana pe care ei au numit-o şi stă cu spatele la ei.

1. Din ce lună este nascută persoana ?
2. Care este materia preferată a persoanei ?
3. Ce culoare îi place cel mai mult ?
4. Care este filmul preferat ?
5. Care este hobby-ul favorit?
6. Care este parfumul preferat de persoană?
7. Ce număr poartă la pantofi ?
8. Ce culoare au ochii persoanei ?
9. Care este melodia favorită ?
10. Care este animalul preferat de persoană?

Dupa ce toţi au răspuns la întrebări, invităm persoana aflată cu spatele să vină cu faţa la grup şi să răspundă la întrebări. Fiecare va primi un punct la fiecare răspuns corect pe care l-a scris despre persoană. Iar cel care are punctajul cel mai mare se va numi câştigator.

Evaluare: Este la latitudinea fiecărui animator să aleagă ce întrebări doreşte despre persoană. Este un joc de cunoaştere care ajută participanţii să se cunoască mai bine.

7.7.6 Titlu: "MIMĂ"

Marimea grupului: 20 elevi.
Timp: 25 minute
Materiale necesare: Cartonaşe pentru elevi, bandă adezivă, Povestirea,,Jocul".
Obiective: să înţeleagă că părerea lor despre ei înşişi este adesea comunicată celorlalţi prin intermediul comportamentelor, să înţeleagă că dacă cineva ne spune

că suntem într-un anumit fel, aceasta nu înesamnă că suntem mai buni sau mai răi,
Procesul de desfăşurare: Se împarte clasa în două echipe şi se cere elevilor să participe la un experiment despre etichetele pe care le punem oamenilor, bazându-ne pe modul în care ne comportăm şi în care ne simţim. Se lipeşte cu bandă adezivă câte un cartonaş pe fruntea fiecărui membru al primei echipe. Membrii echipei nu trebuie să vadă ce scrie pe cartonaş. Pentru fiecare membru din prima echipă câte un corespondent din a doua echipă care încearcă să comunice prin gesturi sau cuvinte ce scrie pe cartonaşul colegului său, fără să folosească cuvintele scrise pe cartonaş. (De exemplu, elevul care trebuie să comunice,, copil rău" poate spune:,, Nu puteai să te fereşti de necazuri? sau,, Nu poţi să fii niciodată cuminte?" Membrii echipei 1 trebuie să ghicească ce scrie pe cartonaşele de pe fruntea lor. (Rolurile se pot inversa).
Evaluare: Ai putut să ghiceşti ce scria pe cartonaşul tău? Dacă da, cum ai reuşit? Cum crezi că sunt etichetaţi oamenii în viaţa reală? Eşti conştient sau nu de faptul că etichetele că care ţi se atribuie pot influenţa părerea ta despre tine sau modul în care te comporţi? Cum te face să te simţi faptul că ţi s-a pus o etichetă? Cum crezi că s-a ajuns să ţi se pună această etichetă? Crezi că ceilalţi au tendinţa să te trateze conform etichetei care ţi s-a pus? Dacă ai putea să-ţi schimbi această etichetă, cum ţi-ar plăcea să se schimbe? Este important să înţelegeţi că părerea voastră despre voi înşivă este adesea comunicată celorlalţi prin intermediul comportamentelor şi acest lucru îi influenţează, la rândul lor, pe ceilalţi să ne trateze într-un anumit fel. Şi, invers, dacă cineva ne spune că suntem într-un anumit fel, aceasta poate să ne influenţeze părerea despre noi.

7.7.7 Titlu: "FAŢA ZÂMBITOARE "

Marimea grupului: 20 elevi.
Timp: 10 minute
Materiale: flipchart, coala, marker, bandă adezivă
Obiective: îmbunătăţirea imaginii de sine:
Procesul de desfăşurare: Se desenează pe mai multe cartoane feţe zîmbitoare şi daţi câte unul fiecărui copil. Se desemnează elevul zilei şi se pun copii să scrie câte ceva plăcut sub ,,portretul" acestuia (de exemplu, Ana este darnică).
Evaluare: La sfârşitul lecţiei sau al săptămânii, fiecare elev îşi ia portretul cu comentariile respective. Aceste tip de activităţii se pot folosi şi ca activităţi de spargerea gheţii.

7.7.8 Titlu: "DESCOPERIREA COMORII "

Mărimea grupului : mai multe grupe formate din câte 3-5 elevi
Timp: 30 minute
Materiale necesare: ecusoane de culori diferite pentru fiecare echipă, indicii scrise cu culoarea corespunzătoare fiecărei grupe şi plasate în diferite locuri, „comoara"- o poveste care va fi citită celorlalte echipe, o anecdotă, un articol cu curiozităţi, dulciuri ce vor fi împărţite tuturor elevilor, etc.
Obiective: dezvoltarea spiritului de echipă, descoperirea „comorii" – o recompensă, o sarcină de lucru etc. – prin urmărirea celor 5-6 indicii, manifestarea dorinţei de afirmare, manifestare a corectitudinii şi respectării regulilor de joc,
Procesul de desfăşurare: Se formează grupe de câte 3-5 copii. Fiecare echipă va găsi la locul de start (pe tablă, pe uşă etc.) câte un bileţel pe care este scris primul indiciu. Acesta va orienta grupa spre un alt loc de căutare unde va descoperi un alt indiciu şi aşa mai departe, 5sau 6 indicii, ultimul oferindu-le „comoara".
Evaluare: Câştigă echipa care descoperă comoara în cel mai scurt timp, respectând paşii în găsirea indiciilor. Sunt depunctate echipele care iau indicii ale altor echipe.

7.7.9 Titlu: "SĂ FACEM CUNOŞTINȚĂ"

Mărimea grupului : 10 copii
Timp: 15 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: facilitarea cunoaşterii între membrii grupului şi „destinderea" atmosferei în perioada de adaptare a copiilor cu noul mediu. Încurajarea copiilor să participe activ la joc, să depăşască dificultăţile şi să fie deschişi la schimbări.
Procesul de desfăşurare: Participanții sunt aşezați in cerc. Animatorul îşi spune numele şi adaugă că vrea să cumpere un obiect al cărui nume începe cu primul sunet al numelui său: „Eu sunt Tincuța şi vreu să cumpăr un trandafir". Jocul se desfaşoară în sensul acelor de ceasornic. Fiecare copil se prezintă, anunță ce doreşte să cumpere pentru el şi va fi atât de amabil încat să cumpere şi obiectul pentru cei dinaintea sa, menționandu-le numele şi ce doresc să cumpere. Ex: „Eu sunt Tincuța şi vreu să cumpăr un trandafir şi un ananas pentru Alexandru".
Evaluare: Fiecare răspuns corect va fi răsplătit cu aplauze. Cei care greşesc sunt ajutați de animator

7.7.10 Titlu: "DANS PRINTRE STICLE"

Mărimea grupului : 20- 25 membri
Timp: 5 minute
Materiale necesare: 10 sticle
Obiective: membri grupului să se destindă
Procesul de desfăşurare: Se aranjează 10 sticle într-un rând, lăsând între ele o distanță de lungimea unei sticle. Animatorul pune intrebarea: Cine poate să parcurgă rândul de sticle fără să răstoarne nici o sticlă ? Cine doreşte să încerce, este lăsat mai întâi să treacă printre sticle fără a fi legat la ochi. După ce a făcut această probă, este legat la ochi. Pe furiş cineva îndepărtează sticlele. Hazul va fi foarte mare, pentru că „temerarul" va execută un adevărat dans, balansându-se în toate direcțiile, de teamă să nu răstoarne sticlele care oricum nu mai există. (proba se mai poate face şi cu 3-4 participanți simultan)
Evaluare: persoanele participante şi animatorul apreciază dacă atmosfera a fost plăcută

7.7.11 Titlu: "TE MAI POȚI RIDICA SINGUR DE PE SCAUN?"

Mărimea grupului : 20- 25 membri
Timp: 5 minute
Materiale necesare: 20 - 25 de scaune
Obiective: destinderea membrilor grupului, creşterea gradului de coeziune a grupului,
Procesul de desfăşurare: Nici un copil nu va crede că nu se mai poate ridica singur, dacă i se va spune: „Am să te hipnotizez aşa încât să nu te mai poți ridica singur de pe scaun". Cel dispus să se supună probei va fi trimis afară. În acest timp ceilalți copii vor fi inițiați ce trebuie să facă. După ce vine înapoi, copilul este „hipnotizat" cu un descântec improvizat. Apoi i se spune: „Crezi că te mai poți ridica singur de pe scaun ?" Nici nu este posibil, pentru că în momentul în care încearcă să se ridice, toți ceilalți copii se ridică şi ei, cu mare gălăgie de pe scaunele lor.
Evaluare: persoanele participante şi animatorul apreciază dacă atmosfera a fost plăcută.

7.7.12 Titlu: "JOCUL NUMERELOR"

Marimea grupului:15-20 copii
Timp: 45 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: să îşi cunoască cât mai bine partenerii din gup, să reţină cât mai uşor şi mai repede numele colegilor, să comunice în grup, să îşi dezvolte sentimente pozitive.
Procesul de desfasurare: Varianta 1: copiii şi animatorul sunt aşezaţi în cerc. Animatorul îşi spune numele „Mă numesc... „,iar copilul din dreapta să continue: „Mă numesc..., iar tu te numeşti... " şi se continuă până la ultimul copil. Varianta 2: se solicită fiecăruia să-şi atribuie o calitate alături de nume: „Mă numesc... şi ştiu să cânt. ", iar copilul din dreapta spune: „Mă numesc... şi-mi place să compun poezii, iar tu te numeşti.... şi ştii să cânţi. " Varianta 3: constă în exprimarea stării de spirit, a sentimentelor, alături de nume. „Mă numesc... şi sunt fericit". Se poate aplica fiecare variantă fie spunându-şi fiecare numele său şi pe al vecinului din stânga sa, fie – cerinţă care solicită şi mai mult memoria şi atenţia – spunându-şi numele său şi pe ale tuturor participanţilor la joc.
Evaluare: Elevii pot alege oricare din cele trei variante cu condiţia că jocul să meargă până la capăt.

7.7.13 Titlu: "GHICEŞTE CINE SUNT"

Marimea grupului: 20 elevi
Timp: 30 minute
Materiale necesare: bilețele de scris şi creioane ,
Obiective: Fiecare participant scrie pe un bilețel: culoarea părului, culoarea ochilor, sexul, vârsta, strada unde locuieşte, un hobby, un prieten apropiat, alimentul preferat,
Procesul de desfăşurare: Se amestecă toate biletele într-o şapcă/pungă etc., apoi unul dintre participanţi extrage un bilet şi citeşte conţinutul acestuia. Copiii trebuie să ghicească despre cine este vorba. Cel recunoscut (sau nu !) preia sarcina jocului.
Evaluare:Toţi participanţii extrag bilețele si ghicesc cerințele date.

7.7.14 Titlu: "ELEFANŢII ŞI GIRAFELE"

Mărimea grupului : efectivul unei clase
Timp: 10 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: să îşi cunoască cât mai bine partenerii din gup, să reţină cât mai uşor şi mai repede numele colegilor, să comunice în grup, să îşi dezvote sentimente pozitive.
Procesul de desfăşurare: Grupaţi elevii într-un cerc strâns. Una dintre pesoane va fi "acela". "Acela" va sta în centrul cercului, va indica pe cineva care stă în cerc şi va spune "elefant" sau "girafa".
Pentru elefant: persoana care a fost indicată va mima o trompă de elefant punându-şi mâinile cu degetele încrucişate la nas. Cei care se află de ambele părţi ale persoanei vor mima urechile de elefant punându-şi o mână pe capul persoanei şi cealaltă pe sold sau talie.
Pentru girafă: Persoana care a fost indicată va mima un gât lung ridicându-şi braţele împreunate deasupra capului. Vecinii săi vor reprezenta petele unindu-şi degetele

mari cu arătătoarele pe corpul elevului indicat. "Acela" va număra până la 5 după ce a indicat diverse pesoane şi dacă elevii nu reuşesc să mimeze ceea ce li s-a cerut în acest răstimp persoană care a fost indicate devine noul "acela". Fostul "acela" se va reîntoarce în cerc
Evaluare: Grupele se modifică, fiecare devenind elefant şi girafă.

7.7.15 Titlu: "HA "

Marimea grupului:10-15 participanţi
Timp: 5-7 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective:: să îşi dezvolte abilităţile de comunicare, să relaţioneze cât mai optim în grup, să îşi cunoască cât mai bine partenerii din gup,
Procesul de desfăşurare: Participanţii grupaţi în cerc îşi vor trimite câte un "ha" unul altuia până când se parcurge tot cercul. Această activitate este mai reuşită dacă se execută pe la sfârşitul atelierului. Liderul grupului le cere membrilor să se aşeze pe scaunele în cerc. După ce participanţii s-au aşezat, liderul va explica faptul că scopul jocului este că participanţii să-şi transmită cuvantul "ha" fără să izbucnească în râs. Liderul numeşte un participant să înceapă jocul. El va începe prin a zice un "ha". Persoana care stă în dreapta lui va continua, repetând "ha-ul" spunând înca un "ha". A treia persoană va spune "ha-ha" şi apoi va adauga încă un "ha". Astfel, "ha"-ul face cercul. Jocul sfârşeşte atunci când toţi participanţii au spus "ha"-urile anterioare şi pe al lor, încercând să nu râdă (ceea ce este aproape imposibil).
Evaluare: Jocul poate continua şi în sens invers.

7.7.16 Titlu: "MAI ŢII MINTE?"

Mărimea grupului : 10 - 20 persoane
Timp: 20 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: cunoaşterea membrilor grupului
Procesul de desfăşurare: Membrii grupului stau în cerc. Începe liderul grupului prin a se prezenta, iar asociat cu litera de început a numelui o activitate preferată şi o mişcare caracteristică. De exemplu: Eu sunt Claudia şi mie îmi place să conduc, la care simulez conducerea unei maşini. Următorul membru prezintă liderul jocului (în acest caz pe Claudia) şi apoi se prezintă pe sine. Exemplu: Ea este Claudia şi îi place să conducă (la care mimează mişcarea facută de Claudia), eu sunt Marcel şi îmi place să mănânc. Şi următorul îi prezintă pe predecesori şi după aceea pe sine. Ultimul are cea mai grea sarcină şi anume aceea de a prezenta pe toţi cei care au fost înaintea lor.
Evaluare: la sfârşitul prezentării membrii grupului ajung să cunoască cel puţin jumătate din membrii după nume şi activităţi specifice.

7.7.17 Titlu: "A VENIT O FURTUNĂ... "

Mărimea grupului : 10 – 15 persoane, dar dacă spaţiul de desfăşurare este adecvat, pot fi şi mai multe.
Timp: 5 – 10 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: antrenarea membrilor grupului la începutul activităţii pentru a se încălzi şi a reduce defensele, interrelaţionare corporală, activare psiho – motorie şi posturală pentru crearea bunei dispoziţii şi creşterea gradului de încredere, dezvoltarea atenţiei distributive.
Procesul de desfăşurare: participanţii sunt aşezaţi pe scaune în cerc sau stau în

picioare tot în cerc. Animatorul le cere să scoată sunete care să sugereze o furtună, mai întâi zgomotele sunt de intensitate mai mică, apoi intensitatea lor creşte. Pe acest fond sonor, animatorul spune: „A venit o furtună şi a luat toate persoanele care poartă blugi". La cest consemn, persoanele îmbrăcate în blugi intră în interiorul cercului şi se mişcă în faţa grupului în funcţie de sunetele de fond. Se repetă consemnul de câteva ori, schimbând însă criteriul: „A venit o furtună şi a luat toate persoanele brunete (blonde, triste, care poartă inel, care...). În funcţie de obiectivele activităţii de ansamblu, animatorul poate să adapteze consemnele: „A venit o furtună şi a luat toate persoanele care pot să cânte,... să picteze, să scrie versuri, care vorbesc franceza, care... Pe această structură, animatorul poate improviza. După ce toate persoanele au fost activate şi s-au mişcat suficient de mult încât s-a creat bună dispoziţie şi relaxare, animatorul le cere să reducă mişcarea şi zgomotele: „Furtuna a trecut, totul revine la normal, oamenii îşi reiau activităţile obişnuite şi zâmbesc pentru că a ieşit soarele. "
Evaluare: a fost distractiv şi animant şi pune în mişcare toţi copiii.

7.7.18 Titlu: "ACUL ŞI AŢA"

Mărimea grupului : 16 – 20 persoane
Timp: 30 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: dezvoltarea motricităţii, dezvoltarea capacităţii de a lucra în echipă şi de a lucra eficient
Procesul de desfăşurare: Participanţii sunt aşezaţi în cerc şi se ţin de mâini. În mijloc este adusă o persoană care reprezintă „acul" şi în spatele ei, în şir, încă 7 – 9 persoane care reprezintă „aţa". La un semn, „acul", urmat de „aţă", iese şi intră prin cerc şerpuind printre participanţi. Dacă în acest timp unul dintre ei greşeşte locul de ieşire sau de intrare în cerc a „acului", este înlocuit de alt „ac" şi de altă „aţă". Cîştigă grupa care a reuşit să coase cît mai repede fără să greşească.
Evaluare: a fost distractiv şi animant şi pune în mişcare toţi copiii.

7.8 Jocuri psihologice pentru animarea grupurilor

Jocurile psihologice le permit subiecţilor care participă la un grup să experimenteze într-un cadru securizat forme noi de învăţare, să conştientizeze modul în care relaţionează cu sine şi cu ceilalţi, să-şi clarifice sistemul de valori, să ia decizii, să-şi extindă repertoriul de roluri, să achiziţioneze noi moduri de gândire şide exprimare a sensibilităţii. Condiţia de bază a desfăşurării acestor jocuri este ca participanţii să accepte desfăşurare jocului însuşi şi permisivitatea pentru abordarea tematicii propuse. Spun asta deoarece unii dintre subiecţi, mai ales la începutul fiinţării unui grup, ar putea fi mai defensivi şi mai puţin dispuşi să părăsescă cadrul rigid al şcolii tradiţionale. De aceea este absolut necesar ca animatorul să utilizeze activităţi specifice de încălzire, de spargere a gheţii, de diminuare a defenselor şi de acceptare a jocului. Ca orice organism în evoluţie, grupul parcurge şi el diverse stadii(sau faze) de dezvoltare intelectuală, emoţională şi/sau atitudinal – comportamentală Putem astfel identifica cel puţin trei stadii distincte, uşor de identificat: stadiul de orientare, stadiul de conflict şi stadiul de colaborare.

Stadiul de orientare (sau faza iniţială a unui grup). Participanţii prezenţi la activitatea grupului sunt angajaţi în observarea colegilor şi a animatorului, nu prea se aventurează să-şi expună propriile idei şi impresii. Membrii se simt „ca în prima zi de şcoală": nesiguranţă, agresivitate sau atitudine foarte defensivă, puţină naturaleţe în răspunsuri, neîncredere, preocupare vizibilă de a-şi crea în faţa celorlalţi o anumită imagine. Modul în care grupul este perceput depinde de experienţele anterioare. Tipul de relaţie cel mai frecvent utilizată este controlul. Folosind tehnici adecvate de spargere a gheţii, animatorul facilitează „încălzirea" membrilor grupului şi reducerea defenselor, destuparea canalelor emoţionale de comunicare şi modificarea relaţiilor prin îmbunătăţirea calităţii acestora.

Stadiul de conflict (sau faza mijlocie) Participanţii se cunosc mai bine şi regulile grupului sunt mai clare, defensele sunt mai scăzute,deci se poate începe seria „experimentelor": fiecare încearcă să analizeze posibilitatea pe care o oferă ambianţa şi, în funcţie de particularităţile personale, va căuta să aibă mai multă influenţă în cadrul grupului sau să identifice resure de apărare. Membrii încep să aibă iniţiative proprii, testează permisivitatea animatorului, apar reacţiile critice, ies la suprafaţă iritarea şi agresivitatea. Această fază este una dificilă pentru animator deoarece el nu trebuie să încerce să împiedice manifestarea reacţiilor ostile, dar nici să nu le lase să degenereze în ostilitate şi tendinţe distructive. Managementul acestui stadiu impune delimitări privind rolurile, ataşamentele, funcţionarea regulilor. Este important să nu se formeze subgrupuri. Participanţii pot începe să ia contact cu tendinţele lor distructive. Mecanismul specific de interacţiune este cererea sau revendicarea.

Stadiul de colaborare (sau faza finală) Având posibilitatea de exprimare a sentimentelor de ostilitate şi de concurenţă într-un mediu protejat, participanţii şi-au reelaborat agresivitatea în cadrul grupului şi acum pot să-şi folosească energia în alt scop, reintegrându-şi sentimentele la un alt nivel. Comunicarea devine mai deschisă, spaţiul fiecăruia devine mai liber, iniţiativele personale sunt acceptate mai bine, gama sentimentelor ce pot fi subiecte ale interacţiunii de grup este mult mai largă. Grupul a devenit un „spaţiu" antrenant în care se investeşte energie pozitivă, stimă, căldură umană, prietenie, suport, deschidere. Membrii grupului încep să-şi însuşească mecanisme psihologice ce acţionează în favoarea lor şi a grupului. Modalitatea de interacţiune nu mai este controlul sau cererea, ci cercetarea. Fiecare stadiu are dificultăţile sale şi necesită strategii specifice de abordare.

7.8.1 Titlu: "CINE, CA ŞI MINE... "

Vârsta: orice vârstă
Faza grupului: iniţială
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: facilitarea cunoaşterii membrilor unui grup din punctul de vedere a ceea ce are fiecare mai deosebit, cunoşterea însuşirilor care individualizează membrii grupului sau îi face să fie absolut unici, stabilirea în cadrul grupului mare a unor subgrupuri mai mici pe baza unor similarităţi.
Procesul de desfăşurare: Participanţii sunt aşezaţi în cerc şi pe rând, fiecare, face un pas în interiorul cercului şi spune propoziţia „Cine ca şi mine... ?", completând-o cu o însuşire care-l face să fie unic şi pe care este dispus să o dezvăluie grupului. Ceilalţi membri ai grupului care au însuşirea care a fost formulată de cel ce iese în faţă, fac şi ei un pas în faţă. Dacă grupul nu este prea mare, se pot realiza două sau trei ture şi, de fiecare dată, li se cere să spună o altă însuşire, însuşire care va fi probabil cu un grad din ce în ce mai mare de intimitate. Puţin probabil însă ca cineva să iese în faţă şi să spună: „Cine, ca şi mine, este gay?"
Sugestii pentru animator: Dacă unele persoane nu pot să spună ceva deosebit despre ele, nu se insistă, se trece mai departe, lăsând participanţilor libertatea de a participa sau nu la joc şi de a se implica într-o manieră nonrestrictivă

7.8.2 Titlu: "PARDOSEALA FIERBINTE"

Faza grupului: mijlocie
Materiale necesare: perne sau eşarfe
Obiective: facilitarea contactului fizic între membrii unui grup aflat la începutul activităţii, creşterea gradului de coeziune a grupului, reducerea barierelor de comunicare, facilitarea cunoaşterii interpersonale.
Proces de desfăşurare: Animatorul pune perini pe jos şi invită participanţii să meargă printre ele, să se plimbe prin spaţiul disponibil, fără să le calce. „"Pardoseala începe să se încălzească. E din ce în ce mai caldă. Temperatura sare brusc şi începe să ardă. Când vă arde foarte tare vă puteţi refugia pe perini. Unicul punct rece este perina. Puneţi-vă în siguranţă" Se repetă activitatea reducând numărul de perini până când persoanele sunt nevoite să convţuiască toate pe o perină sau cât mai multe pe o perină.
Sugestii pentru animator: Dacă numărul participanţilor este mai mare şi nu pot să se refugieze pe o singură perină, se pot lăsa mai multe perini pe jos şi se fac 2-3 runde, astfel numărul contactelor fizice creşte. La sfârşitul activităţii, în funcţie de scopul urmărit, se poate crea un moment de împărtăşire în cadrul căruia fiecare să spună ce sentimente a încercat în momentul contactului cu corpurile celorlalţi. Contactul corporal este mai dificil de suportat de persoanele timide, introvertite sau recent intrate în grup, deci este posibil ca unii dintre membrii grupului să nu accepte să participe la acest joc
Variantă: Dacă grupul este la primele întâlniri şi sunt mai multe persoane sensibile la contactul fizic, animatorul poate începe activitatea împărţind spaţiul în două şi cerându-le să se grupeze după criteriul „îmi place/nu-mi place prezenţa altor persoane în intimitatea mea". Se poate continua fie cu unii fie cu alţii. Se poate încheia cu o discuţie referitoare la ceea ce îmi displace când e vorba de prezenţa multor persoane în jurul meu.

7.8.3 Titlu: "SPECTROGRAMA"

Faza grupului: în oricare fază, în funcţie de obiectivele activităţii
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: echilibrarea tendinţei de inerţie grupală (a dori să rămâi împreună cu persoanele deja cunoscute), facilitarea cunoşterii reciproce într-un timp foarte scurt,, identificarea de subgrupuri distincte în funcţie de anumite criterii,identificarea rolurilor prezente ale participanţilor şi autopercepţia acestora.
Locul de desfăşurare: o sală suficient de mare în raport cu mărimea grupului pentru a permite mişcarea şi alinierea grupului fără a fi nevoiţi să mutăm mobilieru sau să cărăm scaune.
Procesul de desfăşurare: Participanţii sunt în picioare, li se cere ca dintr-un loc pe care animatorul îl indică să se aşeze într-o anumită ordine:în ordine alfabetică, după iniţiala numelui mic, după vârstă începând cu cel mai mare, după înălţime, după data de naştere/luna şi ziua), după numărul casei, după media de intrare la admitere, după... La început, criteriile pe baza cărora facem ordonarea pot fi cât mai hazlii pentru a crea bună dispoziţie şi a diminua defensele, dar în funcţie de obiectivele activităţii, aceste pot fi din ce în ce mai consistente, mai organice. De exemplu, dacă scopul activităţii noastre este analiza repertoriului de roluri a membrilor grupului, putem realiza spectrograme folosind criterii din acest areal. „Vă aliniaţi în fucţie de numărul de ani de când îndepliniţi rolul de părinte" sau „Vă aliniaţi în funcţie de vechimea pe care o aveţi în rolul de animator" sau „Vă aliniaţi în funcţie de cât de calificat vă consideraţi în rolul de animator, începând cu cel cu cea mai mare expertiză şi terminând cu cei care nu au nici o informaţie despre acestă ocupaţie". Dacă activitatea se desfăşoară cu părinţi, se poate realiza o spectrogramă a percepţiei pe care fiecare părinte o are despre acest rol. Consemnul ar putea fi: „Începând din acest loc, vă aşezaţi în funcţie de cât de bun părinte vă consideraţi în raport cu propriul copil: excepţional, foarte bun, bun,mediocru, slab, foarte slab". Spunând asta, animatorul marchează cel puţin trei locuri ce indică criteriile enunţate pentru a le permite participanţilor să se orienteze.
Sugestii pentru animator: Aceste spectrograme pot fi simple modalităţi de a mişca oamenii prin sală, dar şi importantă resursă informaţională şi metodologică pentru animator. De exemplu, dacă ai realizat spectrograma percepţiei rolului de părinte, asta poate fi punctul de plecare pentru analiza acestuia sau pretextul unei sociodrame ce adânceşte acestă radiografie: Ce înseamnă un bun părinte? De ce mă consider un părinte mediocru? Ce aş putea face pentru a deveni un bun părinte? Cum mă percepe copilul meu? Sunt o mamă îndeajuns de bună pentru copilul meu? Ce înseamnă o mamă îndeajuns de bună? şi aşa mai departe...

7.8.4 Titlu: "ATOMUL SOCIAL"

Faza grupului: finală, atunci cînd participanţii se cunosc bine între ei şi sunt capabili de dezvăluiri cu grad mai mare de intimitate.
Materiale necesare: coli A4 pe care este imprimată legenda semnelor care se utilizează, steluţe colorate autocolante, creioane.
Obiective: identificarea legăturilor emoţionale ale participanţilor cu persoanele semnificative din anturajul personal, developarea reţelei de relaţii a fiecărui participant şi a calităţii acestor relaţii(de atracţie, de respingere sau neutre), identificare persoanelor resursă din anturajul prezent al unei persoane, identificarea legăturilor emoţionale pe care participanţii le au cu alte entităţi decât persoane: cu locuri, cu obiecte, cu grupuri sau organizaţii, cu animale,etc Developarea percepţiei unei persoane cu privire la modul în care relaţionează, îmbunătăţirea calităţii relaţiilor cu persoanele semnificative din atomul social dintr-un anumit moment. Atomul social poate reprezenta într-o formă foarte vizibilă ceea ce trebuie clarificat, ce tre-

buie început sau sfârşit, ce trebuie îmbunătăţit, substras sau adăugat în reţeaua de relaţii a unei persoane.
Proces de desfăşurare: Se împart foile A4 cu legenda semnelor, se explică semnificaţia fiecărui semn şi li se cere participanţilor să deseneze cercuri concentrice pe orbitele cărora să plaseze persoanele semnificative şi celelalte entităţi semnificative din viaţa lor(obiecte, animale, grupuri, locuri,etc) indicând prin semnele convenite calitatea relaţiei. În centrul cercurilor concentrice se va plasa eul personal. Pe primul cerc, pornind din centru, se plasează entităţile cele mai apropiate de subiect, iar pe cercurile mai depărtate de centru entităţile mai îndepărtate. Persoanele cu care subiectul are conflicte pot fi plasate şi în afara cercurilor desenate, indicându-se şi calitatea relaţiei. Folosind steluţe colorate autocolante, subiectul poate marca două sau trei persoane(entităţi) a căror poziţie şi calitate să o analizeze. În funcţie de timpul disponibil şi de pregătirea animatorului, analiza poate fi realizată verbal, explicându-se alegerile şi calitatea relaţiilor sau prin acţiune, prin punere în scenă a atomului social. Acest din urmă mod de abordare a atomului social permite o sondare adâncă a cauzelor relaţiilor dificile, neprietenoase din anturajul subiectului. Se pot realiza inversiuni de rol cu diverse persoane din atom şi, prin întrebări scurte, precise, deschiese, se poate face radiografia acelor relaţii. Dar asta necesită stăpânirea tehnicii inversiunii de rol.
Sugestii pentru animator: nu folosiţi acest joc dacă nu îl stăpâniţi foarte bine
Simboluri utilizate:triunghi=bărbat, cerc=femeie,dreptunghi=instituţii sau obiecte, steluţă cu mai multe colţuri=animale. Pentru personele decedate se folosesc semne formate din linii întrerupte. Pentru calitatea relaţiilor se folosesc următoarele simboluri: linie dreaptă neîntreruptă=relaţie bună(_____), linie dreaptă întreruptă=relaţie indiferentă(-----) şi linie dreaptă marcată cu xxx=relaţie rea.

7.9 Alte tipuri de jocuri

7.9.1 Titlu: "CĂLĂTORII"

Mărimea grupului : 20 copii
Timp : 30 min
Materiale necesare:bănci de gimnastică
Obiective: să-şi exerseze limbajul nonverbal şi paraverbal; să-şi dezvolte capacităţile motrice;
Procesul de desfăşurare : Copiii sunt împărţiţi în patru echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, fiecare fiind aliniată de-a lungul laturii din dreapta a unei bănci de gimnastică–care reprezintă un vehicul. Fiecare echipă călătoreşte cu un anumit vehicul: tren, barcă, avion,săniuţă etc. La comanda animatorului jocul incepe-toţi copiii se urcă în vehiculul respectiv şi execută timp de mai multe minute mişcările specifice vehiculului cu care călatoresc. Ex . Copiii care călătoresc cu,,trenul,, se suie pe bancă,în şir, fac paşi mărunţi pe loc şi îşi mişcă braţele, imitând roţile, rostind :,,dugu-dugu,,. Cei care călătoresc cu,,săniuţa,, stau în şir la capătul ridicatal bancii de gimnastică şi pe rând se aşază în poziţia culcat înainte, cu braţele întinse,apucat cu mîinile de marginile băncii şi cu tracţiuni în braţe alunecă până la capătul celălalt. Copiii care călătoresc cu,,barca,, se aşază călare pe bancă, cu braţele îndoite, mâinile la piept şi imită vâslitul, rostind,,pleoşc-pleoşc,,. Echipele trebuie să călătorească prin rotaţie cu fiecare vehicul.
Evaluare: Copiii se cunosc mai bine, au dobândit încredere în ceilalţi membri ai grupului, au rezolvat sarcini în echipă.

7.9.2 Titlu: "CERCURILE"

Mărimea grupului : 24 copii
Timp : 30 min
Materiale necesare: nu sunt necesare materiale
Obiective : să-şi dezvolte capacităţile motrice; să –şi dezvolte capacitatea de organizare;
Procesul de desfăşurare: Copiii sunt împărţiţi în patru echipe, egale ca număr, fiecare echipă îşi alege câte un colţ al sălii. La semnalul de începere a jocului, fiecare echipă trebuie să formeze cât mai repede un cerc cu faţa spre centru şi tinându-se de mâini să alerge spre dreapta sau stânga până ce animatorul dă al doilea semnal, la care copiii, ţinându-se de mâini, să treacă în genunchi prin lanţul de braţe astfel încât cercul să nu se rupăCâştigă 1 punct echipa care a executat prima mişcările menţionate, care are cercul mai rotund şi din care nici un jucător nu şi-a pierdut echilibrul şi nu a rupt lanţul de braţe. Jocul continuă, câştigătoare fiind echipa care acumulează cel mai mare număr de puncte.
Evaluare: Copiii au înţeles rolul important pe care îl au în echipa din care fac parte şi necesitatea realizării sarcinilor în grup.

7.9.3 Titlu: "CINE SUNT EU ?"

Mărimea grupului : 15 – 20 copii cu vârsta 10-13 ani
Timp : 10 minute
Materiale necesare: bucăţi de hârtie pentru fiecare participant
Obiective : să se distreze, animeze, să se relaxeze
Procesul de desfăşurare: Coordonatorul scrie nume de prsonaje pe bucăţi de hârtie (Moş Crăciun, Mickey Mouse, Peter Pan, Zâna Măseluţă, Gică Hagi). Se pot adăuga şi poze cu aceste personaje. Numele se ataşează pe spatele fiecărui participant . Ei nu ştiu cine sunt / pe cine reprezintă. Participanţii se plimbă prin încăpere punând diferite întrebări cum ar fi :,,Apar în filme?" ,,Joc fotbal ?",,, Sunt animal ?",,,Sunt român ?". Ceilalţi participanţi pot răspunde doar cu,, DA"/,, Nu".
Evaluare: după joc fiecare participant poate fi rugat să spună câteva cuvinte despre personajul care a fost.

7.9.4 Titlu: "CĂLĂTORIA"

Mărimea grupului : 24 copii
Timp : 30 min-1 oră
Materiale necesare : cretă, o bucată de scândură
Obiective: să exerseze limbajul verbal,nonverbal şi paraverbal ; să-şi dezvolte capacităţile de organizare şi orientare în spaţiu;
Procesul de desfăşurare: Animatorul fixează împreună cu copiii un traseu-mai multe,,linii ferate,, paralele şi altele care se încrucişează în anumite puncte, pe care va circula trenul. Din loc în loc se marchează gările, dându-li-se nume de localităţi, în care vor fi plasaţi copiii -,,şefi de gară,, ; două cabine de acari şi doi acari, care au în mână câte un steguleţ galben, cu ajutorul căruia vor indica schimbarea direcţiei trenului ; se desenează cu cretă un tunel şi un pod . După fixarea traseului de desfăşurare a jocului animatorul împarte rolurile. Un copil va primi rolul de,,mecanic de locomotivă,,, adică conducătorul trenului, în spatele lui se prinde de mijloc un alt copil,care va fi,,locomotiva,,, iar în spatele acestuia se vor prinde în şir ceilalţi copii care vor reprezenta,,vagoanele,,. La semnalul de începere a jocului, dat de animator,,,trenul,, se pune în mişcare şi pe parcursul traseului, copiii spun următoarele: şeful fiecărei gări unde ajunge trenul anunţă sosirea acestuia, iar apoi, prin ridicarea unei palete verzi, dă semnalul de plecare. Copilul din faţă dă semnalul:,,U-u-u-u,,; locomotiva spune :,,Puf, puf,te duc,te duc !,,,

ceilalţi copii, vagoanele spun :,,Am plecat, am plecat !,,. In momentul în care trenul ajunge la la cabină, acarul ridică steguleţul galben, indicând schimbarea direcţiei trenului şi trecerea pe o altă linie. Când trenul ajunge la pod- marcat cu creta sau printr-o scândură- îşi încetineşte mersul, iar copiii păşesc în vârful picioarelor pe scândură. Locomotiva spune :,,Vai ce geu,vai ce greu!,,,iar vagoanele răspund :,,Hei şi ce,hei şi ce!,,. După depăşirea podului,ritmul se accelerează,iar copiii care sunt locomotiva,mecanicul şi sefii de gară spun:,,Vai ce căldură, vai ce căldură!,,. Vagoanele răspund :,,Nouă nu ne pasă, nouă nu ne pasă!,,. Trenul trebuie să treacă şi prin tunel, acesta fiind format din patru copii, care stau faţă în faţă cu braţele sus ţinându-se de mâini. Ajuns în tunel trenul spune :,, Mai încet, mai încet!,,,iar după ce iese din tunel spune :,,Am trecut,am trecut!,,. Când trenul ajunge la destinaţie locomotiva,obosită, spune:,,Vreau apă,vreau apă!, iar restul copiilor strigă bucuroşi :,,Am ajuns,am ajuns!,,

Evaluare: Copiii au înţeles rolul important pe care l-a avut fiecare, jocul a creat bună dispoziţie şi o atmosferă relaxată

7.9.5 Titlu: "CALD, RECE"

Marimea grupului: 16-20 persoane
Timpul: 30-35 min
Materiale necesare: Cartonaşe cu obiecte
Obiective: să comunice mai eficient in echipa; să faca alegerea corecta a liderului care sa îi reprezinte; să dobândească abilitaţi eficiente de comunicare verbale si nonverbal
Procesul de desfăşurare: Animatorul va împărţi grupul in 4-5 echipe. Fiecare echipă va alege un lider care să îi reprezinte. Animatorul va avea 4-5 cartonaşe pe care să fie desenat un obiect şi pe care le va ascunde pe rând. Liderul primei echipe este rugat să stea cu mâinile la ochii şi cu faţă la perete până când animatorul va ascunde primul cartonaş. Liderul echipei este invitat să caute cartonaşul, iar cei din echipă îl pot ajută spunând cald sau rece, în funcţie cât se apropie sau se îndepărtează de locul unde se află cartonaşul (cald-când este mai aproape şi rece-când se îndepărtează). După găsirea cartonaşului liderul trebuie să mimeze acel obiect care se află pe el, pentru a ghicii echipă ce obiect au pe cartonaş. Se procedează la fel cu toate echipele. Câştiga echipă care a găsit şi ghicit cel mai repede obiectul.
Evaluare: Este un exerciţiu distractiv care îi ajută pe elevi să comunice mai eficient şi să dezvolte strategii de comunicare nonverbala (prin mimă şi gestică)

7.9.6 Titlu: "PIRAMIDA"

Mărimea grupului : 20
Timp: 15 minute
Materiale necesare: pahare de plastic, sticle de plastic, tacâmuri de unică folosinţă, coli de hârtie, suluri de hârtie igienică, sfoară, bandă adezivă.
Obiective: să-şi dezvolte capacitatea de a munci în echipă;
Procesul de desfăşurare: Participanţii se împart în 4 grupe. Fiecare grupă deţine un număr egal de pahare, sticle, tacâmuri, suluri de hartie igienică. Fiecare membru al echipei trebuie să contribuie cu idei, cu efort propriu în realizarea contra cronometru (5 minute) a unei piramide cât mai stabile şi cât mai înalte folosind materialele puse la dispoziţie de către animator.
Evaluare: Câştigă echipa a cărei piramidă este mai înaltă şi mai stabilă. Participanţii vor explica de ce au optat pentru modalitatea aleasă de ei de construire a piramidei şi cum s-au înţeles în echipă în aşa fel încât să realizeze piramida.

7.9.7 Titlu: "FLORILE"

Mărimea grupului : 15-20 persoane
Timp: 15 minute
Materiale : nu este cazul
Obiective: dezvoltarea atenției, a spiritului de echipă
Procesul de desfăşurare: Unul din copii este "grădinarul", unul este "îngerul" iar un altul este "celălalt" . Toți ceilalți îşi aleg câte un nume de floare. Se aşează îngerul şi celălalt de o parte şi de alta a grădinarului, se aude un clinchet de clopoțel, grădinarul întreabă "Cine-i acolo?", răspunde îngerul "Îngerul. " "Şi ce vrei?" zice grădinarul, "O narcisă (de exemplu). ". Unul din copii ce şi-au ales numele de narcisă se duce în spatele copilului Îngerul . Se continuă în acelaşi mod cu "Celălalt", şi tot aşa până toți copii sunt într-o parte sau alta adică fie în spatele „Îgerului " fie în spatele „Celuilalt". „Îngerul " şi „Celălalt " se prind e mâini şi ajutați de cel două şiruri de copii îşi incearcă puterile.
Evaluare: Câştigă grupa care reuşeşte să aducă celălalt şi în partea proprie.

7.9.8 Titlu: "ȚĂRANUL E PE CÂMP"

Mărimea grupului : 15-20 persoane
Timp: 10 minute
Materiale : nu este cazul
Obiective: dezvoltarea atenției,dezvoltarea spiritului de echipă.
Procesul de desfăşurare: Se aşează copii în cerc,. Unul din copii, oricare, este în interiorul cercului şi pe măsură ce toți copii cântă copilul din interiorul cercului îşi alege soția, care la rândul ei îşi alege copilul, etc formându-se două cercuri concentrice, până la finalul cântecului.
Cântecul:Țăranul e pe câmp,
Țăranul e pe câmp
Hei, hai drăguții mei
Țăranul e pe câmp
El are o soție
El are o soție
Hei, hai drăguții mei
El are o soție
Soția un copil
Soția un copil
Hei, hai drăguții mei
Soția un copil
Copilul o dădacă
Copilul o dădacă
Hei, hai drăguții mei
Copilul o dădacă
Dădaca un pisoi
Dădaca un pisoi
Hei, hai drăguții mei
Dădaca un pisoi
Pisoiul prinde şoareci
Pisoiul prinde şoareci
Hei, hai drăguții mei
Pisoiul prinde şoareci
Şoarecii mâncă brânza
Şoarecii mâncă brânza
Hei, hai drăguții mei

Şoarecii mâncă brânza
Brânza o fac ciobanii
Brânza o fac ciobanii
Hei, hai drăguţii mei
Brânza o fac ciobanii
Ciobanii de la oi
Ciobanii de la oi
Hei, hai drăguţii mei
Ciobanii de la oi

7.9.9 Titlu: ""ÎMPREUNĂ ÎNTR-O EUROPĂ CURATĂ" (Together in a clean Europe) "

Marimea grupului: 20 elevi
Timp: 2 ore pentru pregătirea prealabilă (realizate de către cadrele didactice implicate de la cele două instituţii); 1 oră pentru activitatea desfăşurată împreună
Materiale necesare: hârtie, instrumente de scris, acuarele, creioane colorate, foi, auto colante, sticle plastic, linguri de lemn, ace gămălie, mingi de tennis etc. (pentru realizarea produselor finite de către elevi), cărţi illustrate, pliante, reviste, Cd-uri (pentru a fi utilizate de către, cadrele didactice în familiarizarea elevilor cu temă/ temele propuse)
Obiective: marcarea Zilei Pământului şi conştientizarea elevilor cu privire la problematică mediului în care trăim; marcarea Zilei Europei şi familiarizarea copiilor cu privire la aspecte legate de Uniunea Europeană (temele pot fi tratate şi separat); exersarea şi aprofundarea cunoştinţelor de limbă engleză ; cunoaşterea reciprocă a partenerilor proiectului (cadre didactice, elevi) şi încurajarea muncii în echipă, a schimbului de idei; socializarea.
Procesul de desfăşurare : Etapă Pregătitoare : anunţarea temei/temelor, furnizarea de informaţii relevante, elicitarea direcţiilor de lucru şi aprofundare, formarea grupelor de lucru, realizarea produselor finite (postere, proiecte, jucării, desene, piese origami, steguleţe etc. Etapă finală: activitatea care se va desfăşura împreună, etapele ei vor fi convenite în urmă discuţiilor dintre cadrele didactice implicate, urmărind valorificarea cunoştinţelor şi a realizărilor elevilor. Se va realize jocul didactic "Pamantul Fericit" (Happy Earth), constând în realizarea unui desen pe tablă inteligenţă, cu elemente sugerate de către participanţi, urmând apoi dânsul copiilor în jurul unui glob pământesc, cu intonarea cântecului „ The more we are together". O activitate de comunicare inclusă poate fi : „Say who you are" (Spune cine eşti), în care elevii îşi aleg o naţionalitate (dintre cele ale ţărilor member UE) şi detaliază spunând apoi numele ţării respective, limbă vorbită, capitală, mâncarea tradiţională, sportul/sporturile naţionale, personalităţi etc. Jocul se iniţiază pe grupe (de către 5-6 membrii), fiecare grupă având o naţionalitate şi o identitate proprie, apoi grupă desemnează un membru să participle la Lanţul Cunoaşterii, (organizat într-un cerc), unde primul care începe, desemnat aleatoriu, va formulă întrebarea „Who are you?". Jocul se încheie când primul care a întrebat îşi anunţa şi el identitatea naţională.
Evaluare: se poate realize prin notarea impresiilor activităţilor pe bileţele de către elevii şi prin „intervievarea" preşcolarilor de către o echipă de elevi reporteri desemnaţi anterior, prin discutarea în plen a punctelor bune şi mai puţin bune, a dificultăţilor întâmpinate în realizarea activităţilor. Realizarea unei expoziţii cu materialele lucrate de elevi care să fie jurizate sau doar expuse pentru a inspiră şi alţi elevi.

7.9.10 Titlu: "ŞTAFETA"

Mărimea grupului : 10 – 12 copii
Timp: 10 minute
Materiale necesare: tabla de scris şi cretă
Obiective: un grup trebuie să cooperaze şi să învețe valoarea muncii în echipă în cadrul unei competiții
Procesul de desfăşurare: împărțiți copiii în două grupuri; puneți-i în două şiruri în fața tablei; spuneți-le că este o cursă cu ştafetă. Prima persoană trebuie să-şi scrie prenumele pe tablă, apoi să dea creta următoarei persoane, şi tot aşa până la ultima persoană din rând. Apoi în aceeaşi ordine trebuie să-şi scrie şi numele de familie;
Evaluare: echipa care termină prima, câştigă

7.9.11 Titlu: "SFOARA COOPERĂRII"

Mărimea grupului : 20 de copii
Timp: 10 minute
Materiale necesare: bucăți de sfoară legate într-un cerc; câte o sfoară pentru fiecare grup
Obiective: să muncească în echipă în aşa fel încât să se dezvolte sensibilitatea între membrii grupului
Procesul de desfăşurare: împărțiți copiii în grupuri de câte 4 sau 5; fiecare grup primeşte o sfoară; spuneți copiilor că din acest moment nu mai au voie să vorbească; fiecare copil trebuie să țină de sfoară cu amândouă mâinile şi împreună cu restul grupului trebuie să creeze forma pe care le-o indicați; spune-ți: transformați sfoara în: cerc; pătrat; dreptunghi; steag; zmeu; floare; fluture; copac etc; puteți transpune şi emoții: transformați sfoara într-un zâmbet, o față posacă, nervoasă, fericită, prietenoasă, supărată, furioasă etc.
Evaluare: puteți folosi sfoara pentru a recapitula informații din geografie, figuri geometrice şi altfel

7.9.12 Titlu: "INELUŞUL"

Mărimea grupului : 7 – 8 copii
Timp: 10 minute
Materiale necesare: un inel sau un cerculeț din metal
Obiective: să-şi identifice corect mâna dreaptă şi mâna stângă, să spună corect prenumele colegilor
Procesul de desfăşurare: copiii sunt aşezați în formație de cerc, cu fața spre interior şi dau din mână în mână un inel în timp ce spun următoarele versuri:„Iau cu dreapta, dau cu stânga, Iau cu dreapta, dau cu stânga, Stop! Inelul s-a oprit, De la cine l-ai primit?" Copilul cu inelul în mână îşi va numi colegul din dreapta sa. El mai poate fi întrebat:„Cerculețul îl vei da, Cine e la stânga ta?".
Evaluare: Jocul se repetă de mai multe ori pentru a da posibilitatea tuturor elevilor să răspundă la întrebările jocului.

7.9.13 Titlu: "VOINICII"

Mărimea grupului : 8 – 10 copii
Timp: 15 minute
Materiale necesare: cretă, o riglă sau un bețişor mai gros
Obiective: să-şi dezvolte forța fizică
Procesul de desfăşurare: copiii sunt aşezați față în față, în perechi, cu piciorul drept pe linia de control. Pe sol se aşează în dreptul fiecărei perechi o riglă sau

un beţişor mai gros. La semnalul dat de cadrul didactic fiecare copil apucă rigla cu ambele mâini şi încearcă să-şi tragă partenerul peste linia de control. Cei care reuşesc sunt voinicii.
Evaluare: La organizarea jocului se va avea în vedere ca perechile să fie, pe cât posibil, cam de aceeaşi statură şi cu aceeaşi greutate.

7.9.14 Titlu: "BĂŢUL MAGIC "

Mărimea grupului : 10 – 15 copii
Timp: 15 minute
Materiale necesare: o riglă sau un băţ oarecare
Obiective: să demonstreze cooperare atunci când lucrează în echipă
Procesul de desfăşurare: grupul se aşează în cerc, iar profesorul are în mână un băţ destul de lung (1 m). Profesorul se ridică şi merge prin cerc şi le arată în ce se poate transforma băţul: un baston, o puşcă, o vâslă, o mătură, un cal etc. Apoi conducătorul dă băţul persoanei din partea opusă. Noul lider trebuie să „transforme" băţul în altceva, apoi îl dă persoanei din dreapta profesorului. În acest fel băţul circulă în tot cercul fiind transformat în diverse obiecte. Fiecare lider trebuie să se concentreze să primească băţul şi apoi să-l transfoeme în timp ce se plimbă prin cerc (nu doar să-l ia şi să-l transforme rapid).
Variante: în locul băţului mai pot fi folosite şi alte obiecte: o minge, o bucată de sfoară. Pentru grupurile mai avansate, voluntarii pot merge în centrul cercului să ia băţul de la lider, astfel ca acţiunea sa aibe loc în faţa tuturor. Puteţi lăsa copiii şi la locurile lor şi să dea băţul de la unul la altul.
Evaluare: se poate realize prin notarea impresiilor activităţilor pe bileţele de către elevii

7.9.15 Titlu: "ŞTAFETA CU BATISTA"

Participanţi: patru echipe de câte patru jucători
Vârsta: 12-14 ani
Materiale: patru batiste
Desfăşurare : Conducătorul jocului alege locul unde se va desfăşura ştafeta şi din 25 în 25 de metri în linie dreaptă trage 5 linii fiecare având o lungime de 6 metri. Pe primele 4 linii, la o distanţă de 2 metri unul de altul, aşază câte un jucător din fiecare echipă. La semnal pleacă primii patru jucători aşezaţi pe prima linie. Aceştia au o batistă în mâna stângă. Fug la prima linie şi fiecare pune batista lui pe umărul coechipierului pe care-l găseşte acolo. Acesta din urmă ia batista de pe umăr şi cu ea în mână stângă aleargă la următoorul schimb. Cea de-a cincea linie, aceea pe care nu a fost aşezat nici un jucător, este linia de sosire. Jucătorul care trece primul linia de sosire aduce victoria echipei sale. Dacă scapă batista pe drum, jucătorul este obligat să se oprească, să o ridice, şi să-şi continue drumul. De asemenea, conducătorul jocului trebuie să fie atent ca jucătorii să nu se împiedice în mod intenţionat între ei. Dacă se observă acest lucru, conducătorul jocului va elimina din joc echipa celui care a trişat. Jucătorii pleacă de pe linie având batista înnodată la centură. Când ajung la coechipier dezleagă batista, şi o predau aceluia care pleacă de-abia după ce-şi leagă batista la centură. Fiecare jucător pleacă deci cu batista înnodată.
Evaluare: echipa care termină prima, câştigă

7.9.16 Titlu: "SOARECELE SI PISICA"

Marimea grupului :10-20 participanţi
Timpul : 30 minute
Materiale necesare: -
Obiective: să relaţioneze cât mai optim în grup; să–şi dezvolte atenţia distributivă; să dezvolte sentimente pozitive
Proces de desfasurare: Se aleg 2 participanţi voluntari din grup. Aceştia vor fi şoarecele şi pisica. Restul participanţilor se aseaza pe trei linii relativ egale. În timpul jocului participanţii se prind de mâini pe lungimea liniilor formand bulevarde, iar pe lungimea coloanelor formand strazi. Pisica trebuie sa prinda soarecele care se plimba pe bulevarde sau strazi. Atunci cand se simte in pericol, şoarecele poate să schimbe strazile în bulevarde şi bulevardele în străzi, printr-o simpla comandă. Astfel pisicii îi este îngreunata sarcina de a prinde şoarecele. Scopul jocului este ca pisica să prindă şoarecele.
Evaluare : Jocul se poate repeta cu o noua pisica şi un nou şoarece

7.9.17 Titlu: "FURTUNA"

Marimea grupului :10-20 participanţi
Timpul : 5 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: să relaţioneze cât mai optim în grup; şă–şi dezvolte atenţia distributiva; să dezvolte sentimente pozitive
Procesul de desfăşurare:: Împărţiţi clasa in trei grupuri. „Vom declanşa o furtună chiar în această încapere. Furtuna începe uşor şi apoi atinge un crescendo. Apoi va înceta treptat. Vă rog să faceţi ceea ce fac eu în momentul îin care mă voi aşeza în faţa grupului. Continuaţi mişcările până când voi demonstra un alt set de mişcări. Furtuna se va desfaşura în felul următor: frecaţi-vă palmele înainte şi înapoi; pocniţi din degete; bateti din palme; tropăiţi. După ce grupurile au încetat cu tropăitul, furtuna se va continua prin executarea acţinilor în ordine inversă . Această activitate se poate organiza în cerc. Liderul grupului va începe să-şi frece palmele. Persoana din stânga lui îl va urma şi aşa mai departe. Când persoana din dreapta liderului va ajunge să-şi frece palmele liderul va executa urmatoarea acţiune.
Evaluare: Jocul poate continua, fiecare participant poate propune altă acţiune.

7.9.18 Titlu: "FREDONEAZA MELODIA"

Marimea grupului :10-20 participanţi
Timpul : 5 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: să relaţioneze cât mai optim în grup; şă–şi dezvolte atenţia distributiva; să dezvolte sentimente pozitive
Procesul de desfăşurare:: Împărţiţi clasa in trei grupuri. „Vom declanşa o furtună chiar în această încapere. Furtuna începe uşor şi apoi atinge un crescendo. Apoi va înceta treptat. Vă rog să faceţi ceea ce fac eu în momentul îin care mă voi aşeza în faţa grupului. Continuaţi mişcările până când voi demonstra un alt set de mişcări. Furtuna se va desfaşura în felul următor: frecaţi-vă palmele înainte şi înapoi; pocniţi din degete; bateti din palme; tropăiţi. După ce grupurile au încetat cu tropăitul, furtuna se va continua prin executarea acţinilor în ordine inversă . Această activitate se poate organiza în cerc. Liderul grupului va începe să-şi frece palmele. Persoana din stânga lui îl va urma şi aşa mai departe. Când persoana din dreapta liderului va ajunge să-şi frece palmele liderul va executa urmatoarea acţiune.
Evaluare: Jocul poate continua, fiecare participant poate propune altă acţiune.

7.9.19 Titlu: "NODURI"

Marimea grupului :10-20 participanţi
Timpul : 30 minute
Materiale necesare: nu este cazul
Obiective: Să relationeze cât mai optim în grup; Să-şi dezvolte atenţia distributivă; Să comunice în grup; Să dezvolte sentimente pozitive
Procesul de desfăşurare: Împărţiţi clasa în grupuri de 8-10 persoane, preferabil de aproximativ aceiaşi înălţime,Cereţi echipelor să se grupeze în cerc. Fiecare persoană va ţine mână persoanei aflate pe diagonală să. Apoi încearcă să ţină de mână pe altcineva din cerc. Asiguraţi-va că fiecare persoană ţine de mână alte două persoane, iar grupul arată că un nod. Scopul este că persoanele să se deznoade fără a se lasă de mână.
Evaluare: Toţi participanţii s-au desfăcut din cerc.

7.9.20 Titlu: "POTRIVIRE"

Marimea grupului: 10-30 participanţi
Timp: 30 minute
Materiale: hârtie, creioane.
Obiective : să stimuleze jocul în echipă
Procesul de desfăşurare: Formaţi un număr de echipe cu acelaşi număr de membri. Fiecare echipă are un căpitan. Veţi avea nevoie de asemenea de un arbitru care să ţină scorul şi să scrie întrebările; acesta trebuie să fie cât mai obiectiv cu putinţă. Căpitanii stau în faţă echipei lor. Arbitrul pune o întrebare şi fiecare jucător scrie răspunsul sau la întrebare pe o foaie. La sfârşit, arbitrul strânge foile şi număra câte răspunsuri din fiecare echipă coincid cu răspunsul dat de căpitan; pentru fiecare coincidenţa echipă primeşte câte un punct. Iată câteva întrebări posibile: dacă ai putea să fii un supererou, cine ai fi? dacă ai putea trăi în orice oraş al lumii, care ar fi acesta? care e cel mai tare film care rulează acum în cinema? care e cel mai amuzant serial de la televizor? Se pot pune de asemenea întrebări cu răspuns deschis, cum ar fi: „Ioana era la muncă într-o zi. S-a ridicat deodată de la birou şi a exclamat: Mi-e atât de foame încât aş putea mânca. . . ". Toţi jucătorii trebuie apoi să completeze această propoziţie.
Evaluare: Se poate stabili un număr maxim de puncte la atingerea căruia una dintre echipe cîştigă jocul.

7.9.21 Titlu: "MIMA DESENATĂ"

Marimea grupului: 10-15 participanţi
Timp: 30'
Materiale: hârtie, creioane colorate,pixuri, ceas.
Obiective : jocul stimulează munca în echipă.
Procesul de desfăşurare: Deşi nu este un joc de mimă propriu-zisă, jocul se bazează pe cel de mimă. Diferenţă constă în faptul că în loc să ghicească un cuvânt din gesturile cuiva, jucătorii trebuie să-l ghicească din desene. Jucătorii se împart în două echipe. Fiecare echipă trebuie să se gândească la 12 lucruri pe care echipa adversă să le deseneze. Aceste 12 lucruri sunt scrise pe bucăţi separate de hârtie. "Lucrurile" pot fi orice: obiecte, zicători, animale etc. Fiecare jucător din echipă trece pe rând în scaunul desenatorului. Restul membrilor trebuie să încerce să ghicească ce se desenează. Artistul nu are dreptul să spună nici un cuvânt pentru a-i ajuta pe colegii săi să ghicească. Fiecare echipă are un minut pentru a desena şi desluşi despre ce este vorba. Dacă până la expirarea minutului echipa ghiceşte despre ce obiect este vorba, câştiga un punct.
Evaluare: Echipa cu cele mai multe puncte la terminarea celor 12 runde câştigă jocul.

7.9.22 Titlu: "CAUTĂ SĂ VEZI"

Marimea grupului: 20 elevi
Timp: 30 minute
Materiale necesare: întrebări, cameră de joc, locuri de şezut, basma
Obiective: să manifeste toleranţă faţă de semeni; să- şi exprime opinia vizavi de situaţia expusă; să respecte regulile jocului.
Procesul de desfăşurare: Copiii formează un cerc. Unul dintre ei este legat la ochi şi atingând părul, nasul, faţa, hainele altui copil, acesta trebuie să-l recunoască. Procedura continuă până sunt implicaţi toţi copiii. Întrebări:

- De ce credeţi că ne-am jucat astfel?
- Cum aţi recunoscut colegul?
- Ce consecinţe are faptul că oamenii au culoarea sau forma nasului diferite?
- Ce s-ar întâmpla dacă toţi am avea părul sau ochii de aceeaşi culoare,etc

Evaluare: copiii sunt apreciaţi verbal pentru răspunsurile care exprimă înţelegerea că diferenţele sunt pozitive şi utile; dezvoltarea respectului faţă de semeni şi faţă de sine.

7.9.23 Titlu: "MINGEA LA CEARCEAF"

Mărimea grupului : 9-12 copii
Timp: 15 minute
Materiale necesare : un cearceaf vechi,bun de rupt în bucăţi sau ce avem la îndemână: perdea, pătura ceva de care sa nu ne pară rău să-l tăiem, mingi de tenis,
Obiective: să coopereze şi să înveţe valoarea muncii în echipă în cadrul unei competiţii
Procesul de desfăşurare: Pentru aceasta,se taie diferite găuri în cearşaf. Unele trebuie să fie doar puţin mai mari decât mingea care va fi aruncată, în timp ce altele trebuie să fie din ce în ce mai mari. Se stabileşte un punctaj pentru fiecare deschizătură, găurile mai mici valorând mai mult decât cele mari (de ex. 5-10-15 puncte în funcţie de diametrul găurii) . Se vor împărţii copiii în 3 grupuri. Se stabileşte un loc din care se va arunca mingea.
Evaluare: Se va juca mai multe runde a câte 3 lovituri pentru fiecare copil.

7.9.24 Titlu: "PESCARII"

Mărimea grupului : 20-40 copii
Timp: 15 minute
Materiale necesare: cretă, spaţiu de joacă
Obiective: a cultiva sentimentul încrederii pentru colaborare; a crea un mediu relaxant; a dezvolta spiritul de echipă.
Procesul de desfăşurare: Se formează două grupe egale ca număr, alcătuite din câte 10-20 copii care vor reprezenta unii „pescarii" şi alţii „peştii". Se delimitează un teren ca fiind lacul peştilor. Peştii nu au voie să părăsească lacul. Pescarii se iau de mână şi formează o plasă. La un semnal dat de conducătorul jocului, peştii se risipesc şi pescarii încearcă să-i prindă fărăr să-şi dea drumul la mână. Peştele atins de plasă este eliminat din joc. Jocul se termină când toţi peştii sunt prinşi.
Evaluare: Câştigătoare va fi grupa care reuşeşte în cel mai scurt timp să prindă „peştii". Deci desfăşurarea jocului poate fi controlată şi după ceas, cronometru.

7.9.24 Titlu: "PREMIUL MEU "

Mărimea grupului : 8-10 persoane
Timpul: 20 minute
Materiale necesare : biletele,pixuri,bol,3-4 obiecte pentru a fi oferite de cadou
Obiectivul : să lucreze in echipa ; să invete sa piardă

Procesul de desfăşurarea: animatorul aşează grupul în cerc. Împarte fiecărui invitat câte 3 bilețele pe ca să-şi scrie numele. Îi rugăm să le împăturească bine şi să le pună în bol. Animatorul aşează pe podea sau pe covor cele 3-4 obiecte. Începe apoi să extragă din bol câte un bilet şi citeşte numele. Când fiecare se aude strigat, poate alege un obiect de pe podea. Atunci când obiectele s-au treminat, cei care se vor auzi strigați în continuare, vor lua obiecte uni de la alții. Când toate numele au fost strigate de trei ori (când bilețele s-au terminat), cei care au rămas cu obiectele în mână sunt câştigatorii acestora.
Evaluare : Este un joc de spargere a gheții şi ajută participanții să intre în atmosferă. Este un joc foarte bine primit atât de copii cât şi de adulți deoarece este foarte distractiv şi aduce cu el energie pozitivă.

8. Importanța activităților lucrative

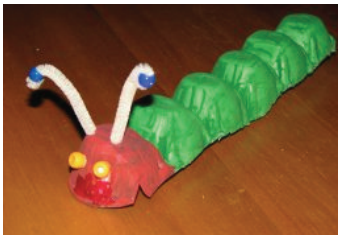
8.1 Activități manuale

Mâinile sunt cel mai adesea mijlocul cel mai sigur al copilului de a-şi obține autonomia. Cu ajutorul mâinilor copilul va desfăşura o activitate, va produce un obiect care îi va permite să îşi exprime astfel nevoile: descoperirea şi materializaea timpului şi spațiului, achiziții motrice, afirmarea de sine într-o manieră personală, stăpânirea materialelor şi tehnicilor. Activitatea manuală este primordială pentru posibilitățile de descoperire, cucerire şi stăpânire pe care i le conferă copilului. Ea constituoie un suport esențial pentru dezvoltarea intelectului. Dar pentru a realiza acest lucru, ea trebuie să fie concepută în funcție de nevoile copilului şi ale tânărului, să răspundă la aşteptările lor cu un caracter creativ. Copiii dispun de timpul necesar pentru a-şi face ucenicia, de a înțelege, încerca, realiza, termina. Prin prezența sa, adultul, trebuie să-i protejeze pe copii, să le asigure confortul.

8.1.1 Titlu: "OMIDA MÂNCĂCIOASĂ "

Materiale

1. Un carton de oua reciclat;
2. Vopsele tempera sau acrilic verde şi roşu;
3. Pensulă;
4. Foarfecă;
5. Fir de plastic sau fir chenille;
6. Mărgele.



Procedura

1. Ia cartonul de ouă şi taie-l in două pe de-alungul.

2. Aplică vopsea verde cu pensula; Pe prima cupă aplică vopsea roşie;

3. Lasă la uscat;
4. După ce s-a uscat, ia firul de plastic sau de curățat pipă şi introdu-l din interior spre exterior în prima cupă vopsită roşu, că să formezi antenele;
5. Lipeşte mărgelele în locul ochilor;
6. Lasă la uscat;

7. Joacă-te cu ea sau expune.

8.1.2 Titlu: "OAIE"

Materiale

1. Un dosar;
2. Foarfecă;
3. Lipici;
4. Carioci sau creioane colorate maro şi negru;
5. Vată;
6. O capsă gen dosar (opțional);
7. Versurile în limba engleză de (opțional)

Little Bo-peep

"Little Bo-peep has lost her sheep,
And can't tell where to find them;
Leave them alone, and they'll come home,
And bring their tails behind them.

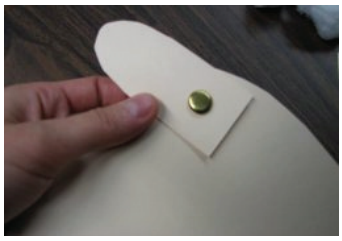
Little Bo-peep fell fast asleep,
And dreamt she heard them bleating;
But when she awoke, she found it a joke,
For they were still a-fleeting.

Then up she took her little crook,
Determined for to find them;
She found them indeed, but it made her heart bleed,
For they'd left all their tails behind them."

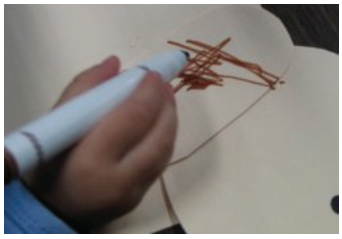
Procedura

1. Decupează cu foarfeca din dosar: corpul, capul, urechea, coada şi picioarele oii;

2. Dă găuri în locul unde trebuie să fie coada şi în coadă - acolo va intra "capsa" care va permite cozii să se mişte (opțional);



3. Lipeşte pe dos poemul în limba engleză găsit aici;
4. Lipeşte componentele la locul lor. Desenează fața, şi urechea;



5. Lipeşte picioarele;

6. Aplică lipici pe corpul oii şi lipeşte vata;
7. Lasă la uscat;
8. Expune;

8.1.3 Titlu: "MIRIAPODUL CU CIZMULITE ROŞII"

Materiale
1. Un dosar;
2. Foarfecă;
3. Lipici;
4. Carioci sau creioane colorate maro şi negru;
5. Vată;
6. O capsă gen dosar (opțional);

7. Versurile în limba engleză de (opțional)

Procedura
1. Decupează cu foarfeca din dosar: corpul, capul, urechea, coada şi picioarele oii;

2. Dă găuri în locul unde trebuie să fie coada şi în coadă - acolo va intra "capsa" care va permite cozii să se mişte (opțional);

3. Lipeşte pe dos poemul în limba engleză găsit aici;
4. Lipeşte componentele la locul lor. Desenează fața, şi urechea;

8.1.4 Titlu: "FLUTURAŞ"

Materiale
1. Un filtru de cafea;
2. Carioci;
3. Pensulă;
4. Cârlig de rufe;
5. Un fir de curățat pipa sau de plastic;
6. Mărgele.

Procedura
1. Ia un filtru de cafea şi umezeşte-l puțin cu apă; Pune-l pe o farfurie de hârtie, sau pe orice suport doreşti ca să nu pateze masa; Desenează-l cu carioci în

diferite culori şi modele;

2. Colorează cârligul de rufe cu carioca;

3. Pregăteşte materialele pentru antene;

4. Introdu firul de curăţat pipa prin cârlig şi învârte;

5. Pune mărgelele în capătul firului;

6. Ia filtrul de cafea uscat, strânge-l la mijloc cu mâna şi prinde-l cu cârligul;

8.1.5 Titlu: "FLORI"

Materiale

1. Un carton de ouă reciclat;
2. Vopsele tempera diferite culori;
3. Pensulă;
4. Foarfecă;
5. Paie pentru băuturi;
6. Mărgele.

Procedura

1. Ia cartonul de ouă şi taie-l formând cupe individuale.

2. Crestează colţurile cupelor si rotunjeşte-le puţin, formând petale;

3. Vopseşte-le în diferite culori şi lasă-le la uscat;
4. Cu un vârf de creion da o gaură în mijlocul florii;
5. Introdu paiul prin floare şi prin mărgea, în mijlocul florii (poate va fi nevoie să strângi puţin paiul pentru a-i forţă intrarea în mărgea);
6. Formează un buchet de flori;
7. Detaliu:

8.1.6 Titlu: "COLIER DIN PASTE "

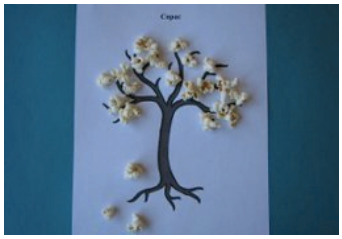
Materiale

1. Paşte sau macaroane de care aveţi prin cămară;
2. Vopsele tempera;
3. Pensula;
4. Fir de lâna sau ată mai groasă sau rafie. sele tempera;

Procedura
1. Pictează pastele cu pensula în diferite culori;
2. Lasă-le la uscat;
3. După ce se usucă, înşiră paştele pe firul de lâna sau rafie;
4. Leagă capetele firului că să formezi un colier;

8.1.7 Titlu: "COPAC ÎNFLORIT"

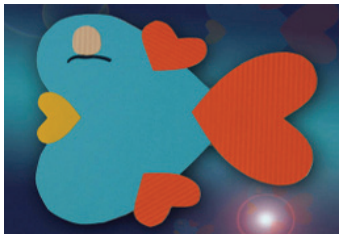
Materiale
1. Imprimantă (opţional);
2. Floricele de porumb;
3. Lipici.



Procedura
1. Trage la imprimanta desenul cu copacul sau desenează un copac cu carioca;
2. Lipeşte floricele de porumb pe crengile copacului;
3. Lasă la uscat;
4. Expune

8.1.8 Titlu: "PEȘTE DIN INIMIOARE "

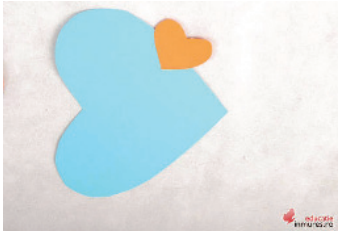
Materiale
1. Hârtie colorată diferit: albastru deschis, albastru închis, portocaliu, galben;
2. creion;
3. foarfecă;
4. lipici.



Procedura
1. Se pregătesc şabloanele cu inimioare, se desenează conturul pe hârtia colorată şi se decupează.

2. Se fixează inima de culoare albastru cu vârful spre dreapta.

3. În partea superioară şi cea inferioară se fixează, apoi se lipesc cele două aripioare;



4. Coada peştişorului se fixează şi se lipeşte în vârful inimii albastre, cu vârful spre stânga;

5. În partea stânga se lipeşte gura peştişorului cu vârful inimioarei spre dreapta.

6. Se lipeşte un cerc alb şi se desenează ochiul peştişorului.

8.1.9 Titlu: "DIADEMA "

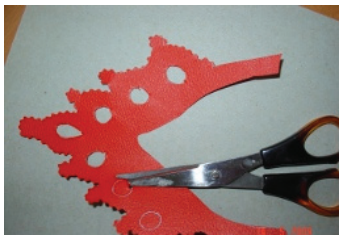
Materiale

1. Hârtie şi carton colorat;
2. Carioci;
3. Gel cu sclipici;
4. Lipici;
5. Foarfeca cu şi fără zimţi;
6. Agrafe (pentru a o purta) sau o cordeluţă.

Procedura

1. Se desenează conturul unei diademe (in marimea dorită);
2. Se decupează folosind modelul;
3. Se aşează pe hârtia colorată şi se taie după contur;

4. Se decupează şi forme de inimă, flori, cercuri etc, în interiorul diademei;



5. Se decoreaza diadema cu gliter, decoratii din hartie colorata sau diverse abtibilduri;
6. Se lasa la uscat;

8.1.10 Titlu: "COROANA VALENTIN "

Materiale

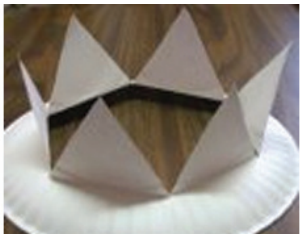
1. O farfurie de hârtie de unică folosință;
2. Hârtie colorată (roşie şi roz);
3. Creion;
4. Foarfecă;
5. Un cârlig de rufe;
6. Pensulă;
7. Lipici;

Procedura

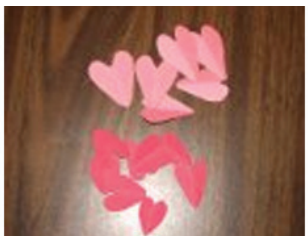
1. Împarte farfuria în 6 părţi egale şi trasează cu creionul;

2. Îndoaie farfuria şi prinde-o cu cârligul de rufe după cum vezi în imagine; Cu foarfeca taie pe liniile trasate cu creionul;

3. Desfă cârligul şi deschide farfuria, ridicând cele 6 tringhiuri formate în urma tăierii, îndoaie-le către exterior ca să stea drept în sus;



4. Din hârtia roşie şi roz decupează cu foarfeca 6 inimi roz şi 12 inimi roşii de dimensiune mai mică decât cele roz;



5. Lipeşte câte o inimă roz pe fiecare triunghi şi inimile roşii pe marginea coroanei;

8.1.11 Titlu: "COLAJE "

Mărimea grupului : Grupuri de patru copii.
Timp: 2 ore (o oră alocată colectării materialelor, iar cealaltă alocată efectuării propriu-zise a produselor artistice)
Materiale necesare: Diverse materiale din natură: pietre, crengi, muşchi, iarbă, conuri, lemne etc.
Obiective: Prin intermediul acestui joc se urmăreşte dezvoltarea imaginației copiilor, a exprimării orale a propriilor puncte de vedere, cultivarea muncii în echipă şi respectarea termenelor limită.
Proces de desfăşurare: Copiii se împart în grupe, iau cu ei genți, plase etc., sunt instruiți în legătură cu modul de desfăşurare şi obiectivele jocului, dar şi cu modalitatea de evaluare a activității lor, iar apoi pornesc în căutarea celor necesare. După ce au adunat suficiente materiale, discută şi stabilesc ideea cea mai potrivită de a fi pusă în practică şi încep procesul de creație. În cele din urmă, vor alege un titlu adecvat produsului rezultat şi îşi formulează pledoaria, mai precis vor enunța motivele care i-au făcut să aleagă aceea idee, respectivele materiale, titlul, apoi vor spune ce le-a plăcut şi ce nu le-a plăcut la sarcina dată, ce dificultăți au întâmpinat şi cum s-au comportat în cadrul grupului.
Evaluare: Fiecare grupă va realiza o autoevaluare ce vizează calitatea produsului

respectiv (ideea este interesantă? Produsul arată bine? Au colaborat toţii membrii grupului? Titlul este relevant în contextul dat?) şi va fi evaluată de fiecare dintre celelalte grupe in funcţie de aceleaşi criterii.

8.1.12 Titlu: "MĂRŢIŞOARE DIN ALUAT"

Mărime grupului: grupe de 5-10 elevi
Timpul : 1 oră – 1 oră şi 30 minute
Materiale necesare : făină albă, sare, apă, acuarele, pensule, şnur alb şi roşu, capsator, planşetă, 1 cui şi cartonaşe
Obiective: să realizeze produse de artizanat (mărţişoare) care vor fi oferite cu ocazia săptănii 1-8 Martie; să deprindă tehnica lucrului cu aluatul; să lucreze în echipă.
Proces de desfăşurare : se iau cantităţi aproximativ egale de făină şi sare. Se amestecă într-un vas în care se pune puţină apă. Se frământă până se obţine un aluat consistent şi lucios (prin topirea sării). Din aluatul obţinut se iau cantităţi mici, de mărimea unei alune. Se apltizează pe planşeta presărată cu puţină făină iar în partea superioară se găureşte cu un cui pentru a pune la final şnurul. Se lasă la uscat într-un loc aerisit aproximativ 30 minute. Cu ajutorul unei pensule subţiri se vor picta diverse modele. Se ataşază şnurul alb-roşu şi se capsează pe un cartonaş colorat.

8.1.13 Titlu: "MAGIE CU HÂRTIE: BANDA LUI MOEBIUS"

Mărimea grupului : 3-4 elevi
Timp: 20 minute
Materiale necesare: două coli de hârtie, foarfecă, lipici, creion
Obiective: A cultiva sentimentul încrederii pentru colaborare.
Procesul de desfăşurare: O bandă (o panglică) Moebius, se poate confecţiona în felul următor: luaţi 2 coli de hârtie de scris, pe care le tăiaţi în două de-a lungul şi le lipiţi cap la cap. În felul acesta obţineţi o bandă de cca. 80-100 cm. Răsuciţi cu o jumătate de rotaţie unul din cele 2 capete rămase libere şi lipiţi-l de celălalt. Acum, panglica de hârtie a devenit banda Moebius. Această bandă a căpătat o serie de însuşiri neobişnuite. De pildă, cu un creion trageţi o linie de-a lungul ei şi continuaţi acesta linie până ajungeţi la punctul de pornire. Veţi vedea că, deşi n-aţi întors banda pe cealaltă parte şi nici n-aţi ridicat creionul, linia se continuă pe "ambele" feţe ale hârtiei - dovadă că, de fapt, aceasta nu are decât o singură parte. Dacă veţi tăia panglica Moebius de-a lungul unei linii ce trece prin mijlocul ei, veţi obţine nu două benzi ci una singură, de fapt o altă fâşie de două ori mai lungă. În schimb tăind banda Moebius la o treime de la marginea hârtiei şi continuând tăietura şi spre marginea cealaltă (tot la o distanţă de o treime de limita ei) veţi constata că obţineţi 2 panglici, una mai lungă şi alta mai scurtă prinse între ele ca inelele unui lanţ.
Evaluare: Dacă vreţi să vă convingeţi că într-adevăr, aceste însuşiri ale benzi Moebius sunt neobişnuite, că ele se datorează faptului că acestă panglică are o singură faţă, confecţionaţi-vă şi un "martor" adică o fâşie de hârtie pe care o lipiţi la capete fără să o răsuciţi. Veţi remarca faptul că pentru a trage o linie cu creionul pe ambele feţe, este nevoie să întoarceţi banda şi să ridicaţi creionul, că tăind-o pe linia de mijloc obţineţi 2 benzi la fel de mari, iar dacă tăietura o faceţi la o treime - trei benzi de aceleaşi dimensiuni. Puteţi de asemeni să încercaţi să rotiţi o bandă de hârtie de un număr impar de ori şi apoi să-i lipiţi capetele şi să încercaţi aceleaşi experimente.

8.1.14 Titlu: "DESENE DIN SCOBITORI "

Mărimea grupului : 10 copii
Timp: 15 minute
Materiale necesare: cutii cu scobitori
Obiective: antrenează membrii grupului în munca în echipă; le oferă posibilitatea de a împărţi unii cu alţii şi de a se ajuta reciproc
Procesul de desfăşurare: împărţiţi copiii în perechi, iniţial. Daţi fiecărei perechi 50 de scobitori, copiii trebuie să recreeze ceva, orice, din scobitori: un desen, o sculptură - orice doresc ei. Singura regulă e că, pe rând, trebuie să decidă ce anume vor face şi fiecare persoană trebuie să contribuie la creaţie, opriţi jocul după 15 minute. Lăsaţi-i să se uite la creaţiile vecinilor, repetaţi activitatea de câteva ori. De fiecare dată măriţi numărul membrilor dintr-un grup

8.2 Activităţi artistice

Copiii manifestă un mare interes pentru activităţile artistice - a se juca de-a indienii, de-a războiul, de-a piaţa, de-a imita diverse meserii, să utilizeze diferite elemente de deghizare, de machiaj, de a cânta, dansa, desena, de a organiza spectacole. Acest lucru răspunde nevoilor de a „se juca de-a. . . ", „ de-a face precum. . . ", de a se identifica cu imaginarul şi de a şi-l satisface. Activităţile artistice permit exteriorizarea unei multitudini de sentimente, de emoţii, de senzaţii, de caractere. Fiecare ocupă un loc anume, în funcţie de-scenariul cunoscut de către noi toţi. Dar este de asemenea foarte important ca activităţile artistice să respecte câteva reguli: justeţea gestului, calitatea retransmisiei, adaptarea la imaginea copiilor, respectarea rolurilor de către fiecare prin calitatea ascultării şi a interacţiunii dintre personaje. Fiecare trebuie să-şi găsească locul în cadrul activităţilor artistice. Trebuie ca cei timizi să fie treptat antrenaţi în activităţile celorlalţi. Observându-i pe copii jucându-se, vorbind cu ei, se pot găsi activităţi interesante şi adaptate. Adultul trebuie să observe şi să intervină fără să reducă nimic din elanul participanţilor. Activităţile artistice care le putem regăsi sunt cel mai adesea următoarele: cântece, jocuri cântate, dansuri, mimă, marionete, piese de teatru, umbre chinezeşti, ochelari, poveşti.

8.2.1 Titlu: "DRAMA ÎN ANIMAŢIE "

Preluat pe filieră latină, cuvântul dramă are, în limba română, semnificaţie de eveniment tragic, întâmplare nefericită, nenorocire, conflict sufletesc puternic care produce unei persoane mari suferinţe morale,pe de-o parte, iar pe de altă parte, piesă de teatru cu caracter grav în care este redată imaginea vieţii reale în datele ei contradictorii, cu conflicte puternice şi complexe. A face dramă din ceva înseamnă a exagera gravitatea unei situaţii. În limba greacă însă, dramă însemnă pur şi simplu acţiune (drao = a face). Acest sens este mai puţin cunoscut şi folosit în limba română, de aceea ori de câte ori pronunţăm cuvântul dramă sau cuvinte care îl conţin – ca psihodramă sau sociodramă – se declanşează în mintea noastră un semnal de alarmă. Este de datoria celor care se ocupă de psihodramă şi de sociodramă să insiste asupra semnificaţiei mai prietenoase a cuvântului, aceea de acţiune, moştenită pe filieră greacă şi să explice şi semnificaţia domeniilor lor. Dacă admitem că psihic înseamnă nu doar „suflu vital" ci şi relaţiile pe care o persoană le stabileşte, lumea sa relaţională, atunci putem defini simplu psihodrama ca fiind o metodă care utilizează acţiunea pentru a explora lumea psihică şi relaţională.

Acestă definiţie instituie respectul pe care psihodrama îl are pentru fantezie, dar elimină caracterul de joc şi teatralitate pe care acesta îl are. De aceea am putea face o a două încercare de definire a psihodramei. „Psihodrama este un eveniment public, comunitar, grupal şi relaţional, care are ca obiect lumea internă şi lumea relaţională a persoanelor şi care utilizeză acţiunea, scena şi mijloacele teatrale pentru a se realiza (adică, mai exact, coprezenţa în acelaşi timp şi în acelaşi spaţiu a unui agent (actorul) şi a unui observator (spectatorul)" (Luigi Dotti, „Psihodrama şi teatrul – reflecţii asupra psihodramei născute din activitatea cu copiii", articol publicat în revista „ Psihodrama clasică", anul VII, nr. 1-2, Milano,2006). În ceea ce priveşte sociodama, aceasta este definită de către Iacob Levi Moreno, întemeietorul ei, ca fiind o metodă de acţiune de grup care se ocupă de roluri pe care le împărtăşim cu alţii. Sociodrama ajută oamenii să-şi clarifice valorile, să-şi rezolve problemele, să ia decizii, să înţeleagă mai bine şi să se înţeleagă mai bine, să înveţe să joace roluri într-o manieră mai satisfăcătoare în raport cu nevoile şi interesele pe care le au şi – poate cel mai important – să-şi extindă repertoriul de roluri, să devină mai spontani şi mai creativi în viaţa de zi cu zi. Ocupându-se de aspectele sociale ale rolurilor, sociodrama are profunde valenţe educaţionale.

8.2.2 Titlu: "ATELIERUL DE DANS"

Mărimea grupului : elevii şcolii; cadre didactice.
Obiective: dezvoltarea capacităţii de comunicare, de formare a comportamentului prosocial
Procesul de desfăşurare: Cel mai adesea ocupaţia de animator este asociată cu jocul, animatorul fiind vazut ca cel ce se joacă şi de aici, în mod eronat, se alunecă în derizoriu. Dar, dacă este să ne reamintim observaţia lui J. Chateau, şi anume că "Sufletul şi inteligenţa devin mari prin joc!", atunci jocul e repus în drepturile sale, iar ocupaţia de animator devine o provocare, un mod inteligent de a contribui la dezvoltarea personală, la formarea continuă a oamenilor de mâine . Şi atunci jocul se transformă cu adevărat în prinţul din poveste care are menirea de a trezi la viaţă o "Frumoasă adormită"…
Pentru mine, provocarea s-a născut o dată cu părţiciprea la proiectul "Artă în educaţie", proiect educaţional iniţiat şi coordonat de actorul Adrian Păduraru, finalizat cu organizarea Taberei Internaţionale de dezvoltare personală pentru copii şi adolescenţi AedLudens, în colaborare cu Centrul de Cercetare şi Producţie Teatrală Iaşi. Proiectul educaţional s-a desfăşurat în perioada vacanţelor şcolare, între 2001-2009, in locaţii diferite (Durău, Sinaia, Râşnov) şi a vizat educarea copiilor prin artă, stimularea gândirii creative şi practice, dobândirea aptitudinilor de comunicare şi socializare. Aceste obiective au fost atinse în cadrul unor ateliere de lucru, coordonate de animatori, în care elevii erau antrenaţi în diverse activităţi: teatru, pictură, muzică, dans, artă fotografică, limbi străine, sport. În ceea ce mă priveşte am coordonat atelierul de dans în cadrul căruia copiii au deprins nu doar paşi de dans, ci şi abilităţi de comunicare interumană, norme ale bunelor maniere. Produsul final al activităţilor săptămânale constă în realizarea unui spectacol ce reuneşte armonios rezultatele activităţii elevilor în cadrul atelierelor de lucru. Spectacolul e prezentat în faţa părinţilor şi a profesorilor însoţitori. Filmul realizat în tabără şi oferit participanţilor conţine astfel rezultate privind evoluţia înregistrată de copii pe parcursul desfăşurării acestor activităţi. Important este felul în care se desfăşoară aceste ateliere. În ceea ce priveşte dansul, cu siguranţă cele şapte zile petrecute de un copil în tabără nu îl vor transforma într-un dansator, dar nu acesta este obiectivul pe care ni-l propunem. Este vorba mai ales de capacitatea de comunicare, de formare a comportamentului prosocial. Paşii de dans devin un joc fascinant în care fiecare se descoperă pe sine luând cunoştinţă de celălalt. Dansul e o formă de comunicare, e o activitate care ne induce invariabil o stare de spirit exclusiv pozitivă. Nu întotdeauna copiii se arată dornici să danseze şi asta pentru că, de cele mai multe ori, societatea transmite o serie de inhibiţii şi atunci, jocul devine salvator. Propunem jocuri de rol, îi provocăm pe copii să-şi exprime stări sufleteşti recurgând la anumite linii melodice, îi antrenăm în jocuri de încredere în ei înşişi sau în parteneri. Copiii învaţă că dansul e un joc al paşilor care se urmează,

al ochilor care îşi vorbesc. Învaţă reguli de bune maniere, învaţă să se respecte reciproc şi să dea dovadă de toleranţă în relaţia cu partenerii. Atelierele se desfăţoară pe grupe de vârstă şi asta ne oferă posibilitatea de a alege metoda potrivită de lucru. Spre exemplu, pentru grupa de vârstă 9 – 11 ani, un joc foarte plăcut este cel intitulat "Statuile". Avantajele acestui joc sunt pe de o parte libertatea ce li se oferă copiilor în mişcare, în alegerea paşilor şi posibilitatea de a comunica stări interioare prin corelarea însuşirilor dobândite la alte ateliere : teatru, muzică, sport. Jocul se desfăşară în modul următor : animatorul comunică regulile jocului şi alege bucăţile muzicale. Când porneşte muzica, toţi participanţii dansează improvizând paşi potriviţi. Când melodia e întreruptă brusc, de animator, toţi participanţii rămân nemişcaţi, păstrând mimica, gestul, poziţia pe care le aveau în dans. Animatorul, jucând la randul lui mai multe roluri, încearcă într-un minut sa-i provoace pe copii, să-i facă să-şi modifice poziţia corpului sau expresia feţei. Cel care încalcă regula "împietririi" e eliminat pentru un dans, dar reprimit cu aplauze la următorul pentru că voia bună este cea mai importantă regulă a jocului.
Evaluarea: Ce obţinem prin acest joc? În primul rând o stare generală de bine, copiii renunţă la inhibiţii, se cunosc unii pe alţii, se aprecază pentru performanţe, îşi educă voinţa şi deprind plăcerea de a dansa. Este doar unul dintre jocurile ce pot fi propuse în cadrul atelierului, dar, aşa cum am subliniat, nu paşii de dans pe care îi deprind copiii sunt importanţi - deşi copiii chiar învaţă să danseze vals, tango, salsa, cha-cha-cha - ci felul în care comunică, felul în care învaţă să aprecieze valorile într-o lume ameninţată constant de nonvaloare.

8.2.3 Titlu: "NUMĂRĂTORILE - CREAŢII ALE COPIILOR "

Creaţiile copiilor de tip numărători ne poartă în lumea fenomenelor naturii, în lumea animală şi vegetală, patronând lumea jocului de copii, prin tematica lor variată. Textele sunt în genere scurte, uneori cu cuvinte fără sens, născocite de imaginaţia copiilor, cu silabe îmbinate armonios între ele care, de obicei, se repetă pentru menţinerea ritmului şi a rimei. Uneori, pe lângă textele de provenienţă tradiţională, specifice lumii satului, se pot întâlni cuvinte de provenienţă străină. Numărătorile sunt utilizate de copii ca introducere într-un joc, cu scopul de a selecta un copil pentru un anumit rol – prinzătorul, baba oarba etc. Cel care face numărătoarea, la fiecare silabă indică pe rând copiii, atingându-le degetele, dosul palmelor sau pieptul. În cadrul jocului pe bază de numărători se disting anumite etape: propunerea unei numărători de către un copil participant la joc; acceptarea textului de majoritate sau sugerarea altei numărători; numărătoarea propiuzisă efectuată de copilul propunător, în sensul acelor de ceas, în timp ce copiii sunt aşezaţi în cerc; oprirea textului la unul dintre copii, ales să îndeplinească un anume rol în joc sau care iese afară din numărătoare; continuarea numărătorii, prin repetiţie, pentru distribuţia celorlalte roluri sau pentru eliminarea celorlalţi copii.
Exemple:

Ala-bala, portocala
Ieşi, bădiţă, la portiţă
Că te-aşteaptă Talion
Talion, fecior de domn,
Cu căruţa satului,
Cu caii împăratului,
Cu biciul cumnatului.
Clanţ, zbanţ, dorobanţ,
Cioc, boc, treci la loc.
Iepuraş cu coada scurtă
A venit si el la nuntă,
Şi s-a pus in colţul mesei
Şi-a mâncat tortul miresei,
Mirele s-a supărat
De urechi l-a inşfăcat,
I-a făcut o învârtitură
Drept in oala cu friptură.

Praf, tămâie şi-un colac,
Ieşi afară, cozonac.

Cozonac din Dorohoi,
Ieşi afară dintre noi!

Am-bam-bus
Ţine-te de urs
Ursul n-are coadă,
C-a mancat o babă,
Baba n-are furcă,
C-a mancat o curcă.
Curca n-are pene,
C-a mâncat-o Ene.
Ene n-are cap,
C-a mancat un ţap.
Ţapul n-are coarne,
C-a mancat bomboane. Bomboanele sunt dulci,
Tu, măi nene, să te duci!
Una, două,

Las' ca plouă,
Trei, patru,
Hai la teatru.
Cinci, şase,
Spală vase,
Şapte, opt,
Porumb copt,
Nouă, zece,
Apă rece.
Am plecat la căutare
După mic şi după mare;
Patru, patru, pitulata
Pân' la zece să fii gata!

Foaie verde dragavei
Ia te rog pe cine vrei
Din grămada cu purcei!

Două pene de cucoş,
Nataliţa face borş;
Şi ne dă la fiecare-
Rămâi, tu, că eşti mai mare!

-la ieşirea sau revenirea în joc :
Trei linii de foc,
Eu nu mă mai joc!
Trag o linie de ceară
Şi mă joc iară!

8.2.4 Titlu: "SERBARE TEMATICĂ " VINE, VINE PRIMĂVARA"

Mărimea grupului : 16 elevi de 10- 12 ani
Timp: 30 minute
Materiale necesare: ţinute pentru copii conform cu personajele, confecţionate din diferite materiale: carton, hârtie, textile, deşeuri din piele, cadru metalic pentru fluture, costume naţionale pentru babe,; costum alb - roşu pentru mărţişor
Obiective: să cunoască obiceiurile de început de primăvară: zilele babelor, mărţişorul, apariţia florilor.
Proces de desfăşurare: copiii în ţinutele confecţionate în prealabil cântă, recită, dansează pe o scenă pregătită cu flori.
Evaluare: poze, film, discuţii cu părinţii.

Vine, vine primăvara
Recitator I: Primăvară din ce rai,
Nevisat de pământeni,
Vii cu mândrul tău alai
Peste crânguri şi poieni.
Recitator II: Cucu cântă, mierle, presuri
Cine ştie să le-asculte,
Ale păsărilor neamuri
Ciripesc pitite-n ramuri
Şi vorbesc cu-atât de multe înţelesuri.

Primăvara (
Zână bună, primăvara
A cuprins cerul şi ţara
Ne aduce doar veşti bune
Că ea poate să adune
În superba ei grădină,
Fluturii beţi de lumină
Şi flori mândre colorate
Pilne de miresme toate,
Stupi, care spre câmpuri pleacă
Mieii albi, pe deal se joacă

Păsări susţinând concerte
Şi peisaj numai în verde.
Recitator IV :Vioreaua
Spune sufletelor noastre
Cu petalele-i albastre
Cum că primăvara vine
Cu lumină şi cu zâne
Ce se-ascund în trup de floare
Şi-n lumina de la soare
Sub aluni şi-arată faţa
Vânătă c-a prins-o gheaţa
Şi zăpada ce fu groasă
I-a fost răcoroasă casa
Şi dacă v-a frânt-o gerul
Azi e-albastră ca şi cerul.

Ghiocelul
Vru ca soarele să-l vadă
Şi-a ieşit de sub zăpadă
Trupul lui firav ne spune
De-a primăverii minune
S-a grăbit s-aducă veste
Despre-a florilor poveste
Despre soare şi căldură
Vrea sărmana lui făptură
Să ne spună c-o să vină
Rai de foc şi de lumină.

Fluturele
Fluturele, fluturele
De ce zbori? De ce zbori?
De pe floare către soare
Către nori, catre nori,
C-aşa cale, cu-ale tale
Aripi mici, aripi mici
Dragă frate nu străbate!
Al să pici, ai să pici!
Fluturaşul drăgălaşul
Neascultând, neascultând
Se ridică, însă pică
În curând, în curând. Cântec:
Înfloresc grădinile

Mărţişor (doi recitatori)
Copil: Cine eşti? De unde vii?
Ce vrei să spui la copii?
Ce taină fără măsură
Pui în mândra-mpletitură?
Şi-ntr-un ciucur mititel,
Cu aspect de ghiocel?
Mărţişor: Am să-ţi spun, copile mic
Şi n-o să ascund nimic.
Ascultaţi voi ce vă spun
Firele ce mă compun.
Fir I: Firu-i şirul lung de zile,
Ce o să le-nveţi copile.
Funia mi-o răsucesc,
Ierni, şi veri ce se rotesc.
Fir II: Firu-mi răsucit subţire
Ne arată în unire,
Puritatea ce-e - n noi
Şi a dragostei şuvoi.
Fir I: Firul meu să v-amintească
Frumuseţea cea cerească
Pusă-n noi pentru iubire
Ca un trandafir să-nvie.
Fir II: Să pastraţi în os şi-n sânge
Viaţa ce frumosul strânge,
Şi ne face fericiţi
Roşu e să-l pomeniţi.
Fir I: Macii visului în tine
Vor da împliniri depline.
Fir II: Crinii sufletului ţin
Semnul darului divin.
Mărţişor: Azi în prag de primăvară
Pune -ţi-mă - n piepturi iară!
Zilele babelor

Ni se minunează ochii
De munţi mândri, cu zăpezi
Este ţara babei Dochii
Turme albe de nori vezi.
Se aşteaptă primăvara,
Cu lumină şi cu flori
Frigul muşcă încă afară
Timpul e înşălător .
Iară cald pare-a se face
Şi-nşelată de schimbări
Baba-şi lasă din cojoace
Că de acum îi par poveri.
Vremea iar se schimbă-n rece
Turmele-i nu urcă sus
Oare ce se mai petrece
Că-ninsori mai mici s-au pus.
Şi Dochia e-nghețată
Trupul ei se face sloi
Fata-n lume i-i plecată
Craii-i nu vin înapoi.
Acum totul s-a sfârşit
Iat-o transformată-n mit
Zile cu ninsori neghioabe
Noi le zicem simplu babe.

8.2.5 Titlu: "SERBAREA ŞCOLARĂ - BOGĂŢIILE ŞI FRUMUSEŢIILE TOAMNEI" "

Mărimea grupului : 20-30 copii
Timp: 60 minute
Materiale necesare: coş cu fructe şi legume de toamnă, ecusoane cu legume şi fructe , costume naţionale, casetofon, CD-uri, orgă electronică, costume grierele şi furnica, vioară, vase pentru gătit, elemente din natură (frunze rugini, crengi uscate nuci, coş etc.).
Obiective: Activităţile artistice la care participă copiii este indicat să: să se ofere prilej pentru sensibilizarea copiilor faţă de frumos; să le creeze deprinderi şi îndemânări în domeniul cultural artistic; să-i ajute la dezvoltarea şi afirmarea posibilităţilor şi a capacităţilor lor de - a crea frumosul;
Proces de desfăşurare: Pentru buna pregătire şi desfăşurare a serbării trebuie avut în vedere alcătuirea unui program bogat şi atractiv cu numere cât mai variate cu scopul de a stimula interesul tuturor copiilor pentru serbare. În cadrul acestei serbări sunt selecţionate poeziile, cântecele, scenetele şi dansurile populare pe măsura înţelegeri lor conform preocupărilor copiilor, capabile să le oferte posibilităţii de exprimare propriei vârstei copilăriei. Poeziile au fost selecţionate în funcţie de conţinutul lor de idei şi de valoarea lor artistică, astfel copiii au învăţat numai poeziile cu versificaţie uşoară ca: „Toamna" - Emilian Bucov , „Septembrie" – A. Ciurunga, „Fructele" , „Zilele de toamnă" – G. Coşbuc, „Ce te legeni" – M. Eminescu, „Toamna"- O. Goga, „Balada unui greier mic"- G. Topârceanu, „Ploaia", „Somnoroase păsărele" – M. Eminescu. Din programul unei serbări nu trebuie să lipsească nici cântecele. Cântecele alese pentru programul serbării au fost cele care au o melodie uşoară, armonioasă, accesibilă atât din punct de vedere a textului, cât şi a muzicii, cântece ca: „Vine toamna", „Culesul viilor", „A venit iar toamna dragă", „Plecarea păsărelelor", „Greieraşul", „Acum e toamnă", etc. În vederea creării unei atmosfere mai vesele, mai dinamice, sunt introduse în conţinutul serbării şi un dans popular, dans în care sunt introduse şi strigături specifice dansului popular, care i-a antrenat pe copii, creându-le o dispoziţie de voie bună şi plină de optimism caracteristică serbărilor
Sceneta „Greierele şi furnica" pe care am dramatizat-o cu copii a completat în mod firesc programul serbării. O altă sarcină pe care am avut-o în vedere în pregătirea programului artistic a fost şi costumaţia, care este necesară, făcându-i astfel pe copii să-şi trăiască mai viu rolurile, ei fiind totdeauna cuceriţi de această travestire. Fiind o serbare închinată anotimpului toamna, şi costumele ar trebui să fie împodobite cu simbolurile toamnei. Astfel am confecţionat pentru fiecare copil un ecuson ce reprezintă un fruct şi care l-am pus pe costumul naţional. Pentru a antrena toţi copii în pregătirea serbării, pentru a le stimula tuturor interesul, pentru reuşita ei, le-am arătat că în afară de programul artistic, în vederea acestei manifestări artistice trebuie să aranjăm frumos sala şi să organizăm o mică expoziţie cu lucrările executate de ei.
Evaluare: poze, film, discuţii cu părinţii.

8.3 Activităţi specifice şi tehnice

De câţva ani asistăm la intruducerea în actul de educaţie a unor activităţi numite „activităţi ştiinţifice şi tehnice". Aceste activităţi se caracterizează prin apelarea la materiale sau tehnologii noi şi fac apel la cunoştinţe şi tehnici inspirate din domeniul ştiinţific (micro-informatic, video, activităţi utilizând activitatea solară, electronica etc.) .

8.3.1 Titlu: Revista Şcolară ca tip de animaţie

Obiectivul: Infiinţarea unei reviste şcolare semestriale a elevilor clasei a X-a H în anul 2004 şi continuarea ei, sub coordonarea prof. Doina Maria Coponi.

Motivaţia Alegerii Proiectului: Iniţierea proiectului a fost determinată de vidul resimţit în randul elevilor după stingerea redactării revistei „Colocvii" şi de dorinţa elevilor clasei a X-a H de a-şi utiliza abilităţile literare şi artistice şi în afara orelor de curs. Dorinţa elevilor de a populariza şi analiza activităţile derulate în şcoală reprezintă un alt factor motivaţional în derularea acestui proiect. Dorinţa profesorului coordonator de a oferi elevilor o viitoare şansă de afirmare în domeniul gazetăresc, mass-media.

Descrierea Activităţii: Revista s-a născut la propunerea viitorului tehnoredactor care, având deja o experienţă anterioară în redactarea altor reviste şcolare, şi-a exprimat dorinţa de a continua această activitate şi la Liceul Pedagogic „Gheorghe Şincai" unde s-a transferat în anul 2004. Titlul actual al revistei este rodul unor dezbateri laborioase, pornindu-se iniţial de la titlul „Revista cu minte", propusă de elevul mai sus menţionat, idee preluată de iniţiatorul proiectului şi transformată printr-un artificiu grafic în „Revista cuMinte", titlu considerat mult mai sugestiv. Colectivul de redacţie a fost ales în urma unei selecţii din rândul elevilor pasionaţi de activitatea gazetărească. Pentru tehnoredactor, s-a organizat o probă practică de viteză, acurateţe în redactarea unui text şi de abilităţi în utilizarea calculatorului. Pentru colaboratori s-a cerut redactarea de articole pe teme date sau la alegere. În urma testării s-au stabilit şi funcţiile membrilor colectivului de redacţie. Tot cu această ocazie, s-au stabilit rubricile primului număr al revistei, menţionându-se că acestea pot fi continuate, se poate renunţa la ele sau se pot aduce îmbunătăţiri şi amplificări în numerele viitoare. Întâlnirile colectivului de redacţie au loc lunar într-un spaţiu stabil, pus la dispoziţie de conducerea liceului. În cadrul întâlnirilor, se triază, se îmbunătăţesc şi se ajunge la forma finală a materialelor ce urmează să fie publicate in revistă. Revista a apărut până la numărul 6, perioadă în care era redactată pe suport de hartie, datorită sponsorizărilor ocazionale. Începând cu numărul 6 ea apare în format electronic, nemaifiind necesare sponsorizări. În momentul actual, în numărul 12, s-au conturat 15 rubrici dintre care 7 au caracter permanent încă de la primul număr: Editorial, „Cogito ergo sum", Eseu de ~ 10, Cronica cinematografică, Fişa de lectură, Visul. . ., Debut literar; şi 9 rubrici apărute pe parcursul celor 12 numere: Clipa de artă, Sunetul muzicii, Picătura de cultură, Omagiu, Pastila de sănătate, Mens sana in corpore sano, Restituiri, Ecouri, În umbra tradiţiilor. Revista este de tip magazin (creaţie).

Obiective: dezvoltarea şi încurajarea spiritului creativ al elevilor şi de încredere în propriul talent; amplificarea dexterităţii şi deprinderilor utilizării calculatorului; formarea şi dezvoltarea la elevi a talentului gazetăresc, a simţului estetic; oferirea posibilităţii afirmării în domeniul mass-media.

Grupuri Ţintă: elevii şcolii; cadre didactice.

Resurse: resurse materiale: spaţiu pentru întâlniri de lucru în cadrul liceului, baza logistică a şcolii (calculator, imprimantă, xerox, toner), consumabile asigurate în timp; resurse umane: elevi, cadre didactice.

Rezultate Scontate: apariţia semestrială prin scoaterea a 16 numere a „Revistei

cuMinte" pană în anul 2011; îmbogățirea Bibliotecii liceului cu numerele „Revistei cuMinte"; amplificarea sferei de acoperire tematică; mărirea numărului colaboratorilor din randul elevilor şi a profesorilor; oferirea prin intermediul revistei a unor noi surse de îmbogățire a cunoştințelor.
Evaluare: prin obținerea de premii la concursul anual județean şi anual de reviste scolare (Proiectul fiind în derulare, până în prezent, în perioada 2004-2008, revista a obținut în fiecare an locul al III-lea la fază județeană, iar în anul 2009, locul I şi părțiciparea la etapa națională.
NOTE: Există şi posibilitatea de a realiza un parteneriat cu o altă revistă pentru a scoate un număr comun.

8.4 Icoana pe sticlă – mijloc de educație moral-artistică

Existența icoanei este legată de existența neamului nostru, de trăsăturile fundamentale ale acestui popor, încreştinat de Sf. Apostol Andrei. Icoana, definită ca reprezentare canonică a unui sfânt sau a unei scene biblice, are menirea de a transpune mintea credinciosului în starea de rugăciune şi de contemplare a frumuseților religioase. Icoana surprinde prin îmbinarea armonioasă dintre culoare şi formă, dublate de marea valoare simbolistică. Pictura pe sticlă devine accesibilă copiilor tocmai prin simplitatea formei, ea fiind cunoscută sub numele de pictură naivă. Pictura pe sticlă oferă copilului şansa de a-şi modela voința şi răbdarea prin rigorile tehnicii de lucru specifice, descoperindu-i, în acelaşi timp, bucuria creației. Copiii atraşi de culoare şi motivați de dorința naturală – creativă, găsesc în pictura pe sticlă un alt mod de comunicare. Prin intermediul picturii copilul învață armonia existentă în lume, el descoperă frumusețea formei şi a culorii, expresivitatea şi simbolistica acestora. Activitățile organizate pentru atingerea acestor obiective sunt numeroase, amintesc doar o parte dintre acestea: exerciții de obținere a izvodului, după modelul icoanelor tradiționale; exerciții de folosire corectă a materialelor prin respectarea tehnicii de lucru; acțiuni de tratare a sticlei înainte de realizarea picturii propriu-zise; exerciții pentru decorarea suprafeței folosind pata plată; exerciții de scriere a titlului icoanei, folosind litere chirilice; exerciții de aplicare a foiței de aur şi de înrămare.

În practică, pentru realizarea icoanei trebuie urmate câteva etape esențiale, fiind cunoscut faptul că tehnica picturii pe sticlă,opusă picturii pe lemn, se realizează în oglindă (vezi model icoană la anexă). Prima etapă a realizării icoanei o constituie pregătirea sticlei pentru pictură, prin degresarea cu alcool şi aplicarea unui strat de zeamă de usturoi sau albuş de ou pentru sporirea aderenței culorilor. A două etapă constă în fixarea liniară a motivului-subiectului icoanei, desenul formând osătura picturii- izvodul. Modelul- izvodul poate fi realizat cu decalcuri de hârtie, cu creionul sau cu o culoare, dupa modelul icoanelor vechi . Contururile sunt realizate în culoare neagră, albă sau tuş, cu pensula sau penița, trecându-se apoi la inscripțiile cu litere chirilice, latine sau, mai rar, greceşti. Faza următoare constă în realizarea detaliilor, a linilor interioare, a petelor cromatice, sub formă de accente, în diferite nuanțe, deschise prin combinarea culorii cu alb sau închise, prin amestecul culorii de bază cu negru sau o culoare rece. . În spațiile conturate şi fond, culoarea se aplică în strat uniform sau transparent, în straturi vălurate, în

degradeuri sau modulată.

Bronzul sau aurul în foițe se folosesc pentru aureolele sfinților sau chiar pentru fondul unor icoane, şi reprezintă etapa finală a icoanei, urmată de acțiunea de înrămare a icoanei. Tematica religioasă,caracteristică icoanelor pe sticlă înfățişează scene din Noul şi Vechiul Testament, dar cu referiri şi la aspecte inspirate din viața de toate zilele - chenare geometrice, elemente de arhitectură, motive florale, toate de un efect decorativ încântător. În alegerea lor se reflectă într-o bună măsura condițiile locale istorice, mentalitatea şi modul de viață specifice țăranilor români.

În etapa finală icoanele pe sticlă sunt încadrate în rame simple de lemn de brad, colorate de obicei în acord cu cromatica icoanei. Între sticlă şi spatele de lemn al ramei se pune hârtie pentru a proteja stratul pictural, adeseori hârtie argintie, pentru completarea fondului icoanei. Sfințirea icoanei de către preotul satului, reprezintă un element la fel de important din viața icoanei şi a zugravului, prin actul de sfințire oferindu-se legitimitate icoanei, sporind totodată demnitatea muncii de iconar- zugrav. În inimile copiilor, pline de emoția ritualului, se naşte acum: credința în munca cinstită, care înnobilează ființa umană, ataşamentul şi respectul față de valorile materiale şi spirituale ale neamului, încrederea şi demnitatea de a fi român. Munca copiilor poate fi valorificată în mai multe direcții: părțiciparea la concursuri şi olimpiade meşteşugăreşti, tabere de creație, expoziții în cadrul şcolii sau expunerea lor în muzeul local şi Biserică. În lumea satului există o vistierie inegalabilă de valori, reprezentând esența neamului românesc.

Portul românesc ardelenesc, prin contrastul nonculorilor, marcat de varietatea modelelor brodate în„ie" şi„cămeşă", dă dovada creativitătii şi a statorniciei. Țesăturile covoarelor şi ştergarelor, relizate într-o tematică variată,stilizată, completeză lista virtuților şi a calităților oamenilor din lumea satului. Icoanele pe lemn sau sticlă, păstrate cu grijă în casele țăranilor şi în Biserici reflectă înțelesurile de credință ale acestui neam. Contactul nemijlocit al copiilor cu această zestre, valorificarea acesteia în demersul didactic, conduc la dezvoltarea personalității copiilor, la formarea şi dezvoltarea simțului estetic şi artistic, dar şi la formarea pe linia moralei şi a înțelegerii credinței strămoşeşti. Promovarea istoriei locale, a tradițiilor şi obiceiurilor caracteristice satului românesc, la nivelul şcolii, prin activ. şcolare sau extraşcolarere, reprezintă o şansă de valorizare şi perpetuare a spiritului etnic autohton. Pe lângă meşteşugul zugrăvirii icoanei, la sat se remarcă frumusețea portului tradițional, care completată de farmecul cântecului şi jocului popular românesc, reprezintă tot atâtea surse de inspirație, rămânând doar în resposabilitatea şi voința noastră să le valorizăm şi să le transmitem nealterate generațiilor următoare.

9. Temă pentru viitorii animatori

Citiți cu atenție jocurile care urmează și realizați pentru ele o fișă standard de prezentare.

MINGE STAI!

Jocul se poate desfășura în sală sau afară. Jucătorii stau în cerc, în afară de unul care se găsește în mijloc, cu o minge de handbal sau de plastic în mână. Jucătorul din mijloc aruncă mingea în sus și în timp ce aceasta este în aer, strigă numele unui jucător din cerc. Acesta pătrunde imediat în cerc și caută să prindă mingea, în timp ce toți ceilalți fug în toate direcțiile depărtându-se de el. Îndată ce a prins mingea, jucătorul strigă: „Minge stai!" și la acest semnal toți ceilalți rămân pe locurile în care se găsesc. El își alege pe unul din cei mai apropiați și încearcă să-l lovească fără să se miște din loc. Dacă reușește, cel lovit va lua mingea și va căuta să lovească un alt jucător, care de data aceasta s-a îndepărtat de el. Jocul continuă în felul acesta până când unul nu reușește să-l lovească pe cel strigat. Atunci se reface cercul iar jocul este început de acela, care nu a reușit să lovească pe unul din jucători.

TRACȚIUNE CU FRÂNGHIA

(în lipsa frânghiei elevii se pot ține unii de alții de mijloc)

Pentru acest joc este necesară o frânghie groasă, lungă de 10-12 m. Mijlocul frânghiei se marchează cu o eșarfă colorată sau o panglică. Jucătorii împărțiți în două echipe se așază în zig-zag de-a lungul frânghiei fiecare echipă aflându-se dincolo de semnul respectiv. La comanda: „pregătiți" fiecare jucător apucă frânghia cu ambele mâini, o ridică la înălțimea șoldului și o ține întinsă, gata pentru tracțiune. La semnalul „trage", jucătorii fiecărei echipe își unesc eforturile și caută să tragă echipa adversă dincolo de spațiul fixat. Fiecare echipă își va așeza în față jucătorii cei mai puternici, jucătorii nu au voie să dea drumul frânghiei.

STATUILE

La un semnal copiii se risipesc în sală, la al doilea semnal fiecare copil rămâne într-o poziție statică imitând o statuie. Se poate realiza statuia și pe grupe de doi, trei copii. Fiecare statuie trebuie să reprezinte ceva: o balerină, un patinator, un aruncător la poarta de handbal, o meserie oarecare, un elev care salută etc. Se va face apel la imaginația copiilor.

LUPUL

Se formează mai multe grupe a câte 6-8 jucători și se așază pe șiruri în formă de raze. Primul jucător din fiecare șir îndeplinește funcția de șef. Ultimul jucător, de la echipa care se stabilește să înceapă jocul, lovește ușor pe umăr pe cel care se află în fața sa. Lovitura se transmite din copil în copil până ajunge la șef. După ce șeful a primit lovitura strigă: „lupul", face una, două fente, apoi o ia la fugă spre stânga sau spre dreapta în afara cercului, urmat de toți jucătorii echipei respective, fiecare căutând să-i depășească pe cei din față, în scopul de ajunge primul la vechiul loc și de a deveni șef. Jucătorii nu au voie să alerge înainte de semnalul „lupul" iar alergarea se face numai în direcția în care s-a angajat șeful echipei. Jucătorul care taie drumul printre raze pentru a-și crea un avantaj va fi considerat ultimul sosit.

POȘTA MERGE

Stând în cerc la interval de 2 brațe unul de altul, toți jucătorii își trasează un cerc în jurul picioarelor. Fiecare jucător primește denumirea unei localități cunos-

cute. Dintre elevi se alege un poștaș care stând în interiorul cercului mare strigă la un moment dat: „poșta merge de la …", indicând două nume de localități. La acest semnal, cei doi jucători vizați sunt obligați să-și schimbe locurile între ei. În acest timp poștașul caută să ocupe el unul din cele două locuri. Jucătorul care rămâne fără loc devine poștaș și jocul continuă.

VÂNĂTORII

Pentru acest joc avem nevoie de două mingi mai mici și o minge mai mare. Copiii se organizează în două cercuri, cu distanțe mari între ei. Pentru fiecare cerc se alege un vânător care stă în mijlocul cercului. Cele trei mingi (pentru fiecare cerc) se află la trei jucători de pe cerc. La semnalul de începere, jucătorii își pasează mingile între ei, în așa fel încât acestea să traverseze cercul. Vânătorul trebuie să urmărească și să prindă numai mingea cea mare. Când a reușit să prindă această minge, jucătorul care a aruncat-o ia locul vânător

CRABII ȘI CREVEȚII

Este un joc de-a prinselea care solicită atenția, viteza de reacție și îndemânare. Două echipe egale ca număr stau aliniate față în față sau spate în spate la centrul terenului. Distanța între echipe 2-3 m. La marginile terenului se trasează o linie pentru fiecare echipă care reprezintă „locul de scăpare". Una din echipe se numește „Crabi", iar cealaltă „Creveți". Conducătorul jocului strigă numele unei echipe. Echipa strigată trebuie să fugă spre „locul de scăpare", fiind urmărită de jucătorii celeilalte echipe. Fiecare jucător atins, înainte de a fi depășit linia de scăpare, aduce un punct echipei adverse. Jocul se reia de mai multe ori la mijlocul terenului.

DIN CERC ÎN CERC

Copiii se împart în 4-6 echipe în număr egal așezați pe șiruri în spatele unei linii de plecare. În fața fiecărei echipe se desenează în zig zag 3-4 cercuri la distanța de un pas între ele. La semnal primul jucător din fiecare echipă începe să sară dintr-un cerc în altul, aterizând pe ambele picioare, sau pe un picior. Când a trecut de ultimul cerc jucătorul aleargă înapoi, evitând cercurile și predă ștafeta jucătorului următor (atingîndu-i palma brațului întins), după care el trece în spatele șirului. Câștigă echipa care a terminat prima și care a lucrat corect.

MINGEA ZBURĂTOARE

Se mențin echipele de la jocul anterior așezate în aceleași formații, având în adâncime, între jucători distanța de un braț. Primul jucător, din fiecare echipă, primește câte o minge. Jocul constă din transmiterea mingii de la elev la elev, de la primul la ultimul. Când mingea ajunge la ultimul jucă-tor toți fac o întoarcere de 1800 și mingea revine la primul în același fel. Mingea mai poate fi aruncată din elev în elev în cazul acesta distanța din ele în elev trebuie să fie mai

CERCUL ZBURĂTOR

Pentru acest joc este necesară o sfoară de al cărui capăt se leagă un săculeț cu nisip sau o minge. Jucătorii formează un cerc cu fața spre interior, la un interval de două brațe. În mijlocul cercului stă un jucător care ține în mână capătul liber al sforii. El se învârtește pe loc, trecând sfoara întinsă pe sub picioarele jucătorilor din cerc, la aproximativ 20-30 cm deasupra solului. Pentru a nu fi atinși de săculețul cu nisip, jucătorii trebuie să sară cât mai sus. Jucătorul atins iese din joc până când greșește alt jucător, având acum dreptul să reintre în joc. La început sfoara va fi învârtită mai încet și la o înălțime mai mică- mărindu-se treptat viteza și înălțimea. Jucătorul din mijloc se va schimba după un anumit timp cu unul care a greșit.

HUŞTIULUC

Jucătorii sunt împărțiți în două echipe egale, se află așezați în spatele a

două linii trasate la marginile terenului. La semnalul de începere, doi elevi (câte unul din fiecare echipă) vin la centru pentru angajarea mingii. Jucătorul care a reușit să intre în posesia mingii o pasează coechipierilor săi care aleargă spre linia de fund a echipei adverse. Prin pase, jucătorii caută să pună mingea jos pe linia sau înapoia liniei de fund a terenului adversarilor. Aceștia caută să intercepteze mingea și să atace la rândul lor.

MINGEA PRIN TUNEL

Copiii se împart în 3-4 echipe egale ca număr, așezate paralel la un interval de 5-6 pași, având jucătorii aliniați în flanc câte unul, cu picioarele mult depărtate și la o distanță de un braț unul de altul.
În fața fiecărei echipe se trage o linie. Primul jucător din fiecare echipă are o minge. La semnalul de începere, primul jucător se apleacă și rostogolește mingea înapoi printre picioare. Același lucru îl fac toți jucătorii din echipă, astfel că mingea circulă printre picioare, ca printr-un tunel. Ultimul jucător culege mingea și aleargă cu ea spre capul coloanei. În acest timp întreaga echipă se retrage cu un pas înapoi. Jucătorul cu mingea, ajungând în fața echipei, se așază depărtat cu picioarele la linie și trimite imediat mingea înapoi printre picioarele jucătorilor. Jocul continuă în acest fel până când jucătorul, care inițial a fost capul coloanei, a cules mingea și alergând ajunge din nou primul, ridicând mingea cu brațele întinse deasupra capului. Câștigă echipa al cărei jucător din capul coloanei a revenit cel dintâi la locul său și a ridicat mingea în sus.

COCOŞII

Câte doi stând pe un picior, față în față, mâinile încrucișate la piept. Sărituri pe un picior cu împingere la umăr. După 2-3 repetări se schimbă piciorul.

VEVERIȚELE ŞI OGARUL

Copiii sunt răspândiți pe spațiul de joc, unul dintre ei fiind ales pentru rolul de „ogar". La semnalul de începere ogarul încearcă să prindă veveriţele. Acestea, ca să scape de urmăritor, trebuie să se agațe de ceva sau să se urce pe ceva. Cel ce este prins devine ogar.

CULESUL CARTOFILOR

Se trasează pe sol o linie în spatele căreia stau jucătorii împărțiți pe mai multe echipe. La o distanță de 15-20 m se desenează trei- patru cercuri la distanțe egale, iar în interiorul fiecărui cerc se așează diferite obiecte (mingi, castane, pietricele etc.) La semnalul de începere, primul jucător din fiecare echipă aleargă și culege din fiecare cerc obiectele pe care le aduce următorului jucător, care are sarcina să le semene din nou în cercuri. Jocul se repetă până când ultimul jucător rezolvă sarcina și reușește să se așeze primul în spatele coechipierilor săi.

COŞULEȚUL

Copiii se organizează pe două echipe. Fiecare echipă este formată din două șiruri de copii așezați în spatele unei linii de plecare. În fața fiecărei echipe se găsește un copil. La semnal copilul din fața echipelor se ghemuiește prinzându-și palmele sub genunchi. Primii doi îl apucă, unul de brațul stâng, celălalt de brațul drept și îl transportă până la un punct marcat (minge, scăunel). Îl așază și se întorc în alergare la șir lovind pe umăr pe următorii doi care aleargă și aduc coșulețul înapoi. Jocul se repetă până când toți copiii au transportat coșulețul. La reluare coșulețul se schimbă.

UMBRA

Copiii sunt aşezaţi câte doi faţă în faţă cu distanţa de 2-3 paşi. Unul este umbra celălalt este „omul". Umbra va executa toate mişcările efectuate de perechea sa. Apoi rolurile se schimbă. Va fi apreciată imaginaţia fiecărui copil în crearea mişcărilor.

TRECI PRIN PORTIŢĂ ŞI FUGI

Copiii sunt aşezaţi pe două rânduri la interval de un braţ. Cei din rândul întâi stau cu picioarele depărtate. Cei din rândul al doilea stau ghemuit, fiecare în dreptul perechii sale. La un semnal elevii din rândul doi trec pe sub picioarele celor din rândul întâi, aleargă ating peretele din faţă sau o linie trasă pe sol şi se întorc trecând în rândul întâi. În acest timp cei din rândul întâi au trecut în spate ghemuit. La semnal vor executa acelaşi lucru ca cei dinaintea lor.

CAMIONUL STRICAT

Jucătorii sunt grupaţi câte doi. La semnalul de începere unul încearcă să-l deplaseze prin împingere cu palmele din spate, pe celălalt care opune rezistenţă (camionul stricat) şi să-l ducă la garaj, pentru a fi reparat. Garajul este reprezentat printr-o linie trasată pe sol. La reluarea jocului rolurile se schimbă.

STATUILE

Copiii răspândiţi prin sală se joacă liber. La un semnal ei oporesc într-o anumită poziţie pe care trebuie să o menţină 3-5 secunde. Vor fi apreciaţi copiii care au realizat cea mai frumoasă poziţie şi au putut sta nemişcaţi. Copiii pot forma statuile şi în grup. Pot reda şi scene de muncă.

LEAPŞA PE COCOŢATE

Se delimitează terenul de joc prin două linii de fund şi două laterale, eventual prin 4 steguleţe aşezate în cele patru colţuri. Copiii se răspândesc liberi pe terenul de joc. Se alege un prinzător, care urmăreşte jucătorii. Jucătorul prins va scimba locul cu prinzătorul. Pentru a nu fi prins, fiecare jucător, în clipa cînd prinzătorul se apropie de el, trebui să se urce pe ceva. Se vor folosi: bănci, butuci, cărămizi etc.

VULPE DORMI?

Se va fixa într-o parte a sălii căsuţa iepuraşilor, iar în cealaltă parte culcuşul vulpii. Un copil va fi vulpea care stă în culcuş, restul copiilor sunt iepuraşii şi stau în căsuţa lor. Cu câte o linie se vor desemna cele două căsuţe. La semnalul de începere iepuraşii ies din căsuţă (imitând săritura iepuraşului) şi se duc până la linia ce marchează culcuşul vulpii, unde se opresc şi strigă: „Vulpea somnoroasă, S-a închis în casă" Vulpea se trezeşte, aleargă după iepuraşi care se întorc cât pot de repede la căsuţa lor. Iepuraşul prins este dus în culcuşul vulpii şi va fi eliberat atunci când vulpea va prinde un alt copil. În **Timpul** jocului mai mulţi jucători vor fi în rolul vulpii.

CURSA PRIN CERC

În acest exerciţiu se trece cu păşire printr-un cerc ţinut la o oarecare înalţime.

CÂTE DOI

Doi copii se prind de aceeaşi mână şi se învârtesc împrejur, privindu-se unul pe altul. Braţul liber este întins înspre exterior şi corpul uşor aplecat în lateral.

RIDICAREA UNUI CON DE BRAD

Exercițiul se executa din poziția şezând, cu sprijinul palmelor înapoi pe sol. Piciorele sunt intinse. Cu degetele piciorelor se apuca de jos un con de brad şi se ridica. Cine îl ridica mai sus, acela este caştigător.

CURSA VRABIUȚEI

Exercitiul se executa prin sărituri pe vârfuri şi pe ambele picioare lipite cu deplasare înainte. Cursa cu sărituri se mai poate executa când pe un picior, când pe altul.

CU BICICLETA

Exercițiul se execută din poziția culcat pe spate. Picioarele se mişca liber, imitând pedalatul la bicicleta.

ZBORUL AVIOANELOR

La acest exercițiu se aleargă in cerc sau descriind cifra 8. Brațele sunt ținute ca aripile unui avion. Pentru a mari eficiența acestui exercițiu, "zborul" se va face cu "motorul" zumzăind.

CÂNTARUL

Doi copii se prind de brațe, stând spate în spate. Unul dintre ei se apleacă în față şi-l ridică pe celălalt pe spatele lui. După ce revine la poziția inițială, celălalt copil va face şi el acelaşi exercițiu. Se poate repeta exercițiul de doua-trei ori.

PISICA ŞI PISOII

La acest exercițiu se merge în patru "labe", pe vârfuri şi palme. Copiii sunt "pisicuțele" care se joacă prin iarbă. La chemarea pisicii, ei vin la căsuța pe vârfuri şi palme, făcând: "miau, miau" (pentru respirație)

OILE LA STÂNĂ

Acest exercițiu propune târârea pe genunchi şi palme. Copiii sunt oițele care pasc iarba. La semnalul "oițele pornesc spre stână", copiii se târăsc pe genunchi şi palme şi se adună la "stână".

GASEŞTE-ȚI CĂSUȚA !

Numărul scaunelor („căsuțelor") este cu unul mai puțin decât numărul elevilor. La semnalul animatorului, copiii cântă sau recită mergând în jurul scaunelor până la bătaia din palme a acestuia. Copilul care nu-şi găseşte o căsuță va primi o pedeapsă (va recita o poezie, va număra crescător, va imita un animal etc).

ÎN OGLINDĂ

Jumătate din copii sunt elevi, iar ceilalti oglinzi. Fiecare oglindă trebuie să execute aceleaşi mişcări pe care le face perechea sa (elevul). Jocul se reia, schimbându-se rolurile.

NUMĂRĂTORI VESELE

Învățătorul spune numele unui animal (lup). Primul elev continuă: doi ochi, al doilea: două urechi, al treilea: patru lăbute, al cincilea: Auu!, al şaselea elev: doi lupi, următorul: 4 ochi, următorul: 4 urechi.... Jocul se continuă cu un alt animal. Este eliminat cel care greşeşte.

URŞII LA PESCUIT

Se formează două echipe egale ca număr, unii sunt peşti, iar ceilalti ursi. Urşii se ţin de mână şi formează o plasă. Peştii încearcă să nu intre în plasă, iar urşii încearcă să-i prindă, fără să-şi dea drumul la mâini. Fiecare peste atins de plasa urşilor este eliminat din joc.

ADUNA FRUCTELE !

Participanţii sunt dispuşi în cerc, iar conducătorul în centru. Acesta aruncă în sus un număr de cartonaşe pe care sunt desenate fructe. Participanţii aleargă şi culeg cartoanele, care au puncte diferite (merele – 5 puncte, prunele – 3 puncte, pepenii – 8 puncte, gutuile – 2 puncte etc.). După mai multe încercări, câştigă cei care acumulează cel mai mare număr de puncte.

CURSA PICATURILOR DE PLOAIE

Elevii sunt împărţiţi în 2/3 şiruri egale numeric, paralele, la o lungime de braţ distanţă între ele. Fiecare participant trebuie să aibă un număr. Jucătorii iau poziţia şezând încrucişat. Conducătorul strigă un număr, iar jucătorii care au acel număr ies prin dreapta şirului şi aleargă înainte, ocolesc primul jucător, aleargă spre coada şirului, ocolesc şi revin la locul iniţial. Jucătorul care a ajuns primul aduce un punct echipei sale.

ŞTAFETA PRINTRE COPACI

Primul concurent al fiecărei echipe aleargă printre „copaci" (obstacole). După ce a atins şi a ocolit ultimul obstacol, el revine la locul de plecare şi porneşte al doilea din echipa sa. Câştigă echipa care termină prima. Variantă: jocul se poate complica astfel: într-unul din obstacole concurentul va trebui să descopere un indiciu pe care îl mimează. Colegii din echipa sa trebuie să ghicească.

CĂUTAREA PRIETENILOR

Participanţii la joc aleargă liber în sală sau pe teren. Conducătorul strigă un număr de la 2 la 6. Aceştia trebuie să formeze un lanţ dintr-un număr de elevi corespunzător, identic cu numărul rostit. Conducătorul poate indica apoi o ţintă pe care echipele formate trebuie să o atingă cât mai repede posibil.

ŞTAFETA CU STEGULEŢE

Elevii se aşază în două coloane, în spatele unei linii, ţinând în mână câte un steguleţ. La comanda învăţătorului, primul elev din fiecare echipă aleargă până la a doua linie trasată pe sol, se întoarce prin alergare şi predă ştafeta următorului, care continuă jocul. Câştigă echipa ce a terminat prima.

LA PIAŢĂ

Participanţii sunt aşezaţi pe trei coloane. Concurenţii din coloana din mijloc sunt transportaţi de ceilalţi doi, ducând astfel coşul cu cumpărături (îşi apucă braţele sub genunchi, braţele fiind cele două mânere ale cosului). Jocul se desfăţoară sub formă de întrecere ştafetă.

VULPILE ŞI GÂŞTELE

Doi participanţi la joc reprezintă vulpile, iar restul de concurenţi reprezintă gâştele. Vulpile şi gâştele se aşază la distanţă de 4-6 metri unii de alţii. În spatele vulpilor stă gâscanul, care, la un moment dat strigă: „Gâştele!" Şi acestea aleargă imedit spre el. Vulpile îl urmăresc şi încearcă să prindă gâştele. Gâştele care au fost

prinse devin vulpi, iar jocul continuă. Câştigă cei care în finalul jocului rămân neprinsi.

GASEŞTE CUIBUL !

Copiii sunt împărţiţi în grupe de câte 5-8. Elevii formează câte un cuib (cerc), iar în interior au pus un obiect (sticlă, revistă, cutie etc.). La semnalul conducătorului elevii se învârtesc în jurul propriului cerc. La următorul semnal, aceştia îşi dau drumul la mâini şi aleargă spre exterior (5-10 m), luând poziţia „ ghemuit ", cu spatele la cuib. Conducătorul schimbă locul obiectelor, iar la semnalul start, elevii trebuie să se grupeze cât mai repede în jurul propriului obiect, formând un nou cerc. Câştigă echipa care s-a grupat cât mai repede.

TRENUL VACANŢEI

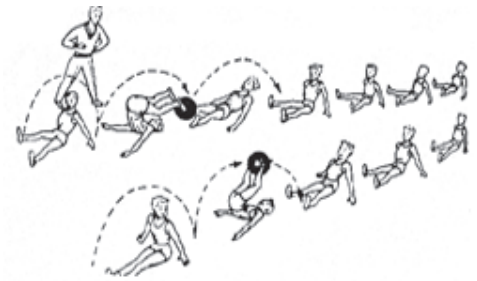
Participanţii la joc sunt organizaţi în 2-4 echipe. Fiecare component al unei echipe se află în spatele celuilalt, ţinând mâinile pe umerii celui din fată. La semnal, echipele pornesc spre o ţintă executând comanda cerută („ mersul piticului ", ca „ vrăbiuta ", „ săritura iepuraşului ", „ pasul uriaşului " etc.), în linie dreaptă sau sinuoasă, fără a desprinde mâinile de pe umerii celui din fată. Câştigă echipa care ajunge prima la ţintă.

MERGE MINGEA ÎN CERC

Toţi jucătorii formează un cerc mare, la 2 - 3 păşi interval unul de altul. Doi dintre ei aflaţi faţă în faţă pe circumferinţă cercului primesc câte o minge. La semnal începe pasărea mingilor, ele sunt trimise din om în om, în acelaşi sens, urmărindu-se una pe altă. Dacă la un moment dat unul din jucători primeşte o păsa înainte că mingea pe care a primit-o să fi ajuns la jucătorul următor, jocul se opreşte şi cel în cauza căpăta un punct de penalizare. Jocul se reia, însă pasărea mingilor se va face în celălalt sens. După 10-15 reluări sunt stabiliţi câstigatorii, aceştia fiind jucătorii cu cele mai puţine puncte de penalizare.

Reguli: cel care scăpa mingea din mână este dator să o culeagă şi să continue pasele, dacă dintr-o păsa greşit data s-a ajuns la întâlnirea celor două mingi, penalizarea va reveni jucătorului care a greşit păsa.

BANDA RULANTĂ



Jucătorii, împărţiţi în echipe de câte 6-10, dispuse în formaţie de şir, adoptă poziţia şezând, în sprijin cu mâinile pe sol. Primul jucător din fiecare echipă primeşte o minge, pe care o apucă cu gleznele şi, făcând o rulare înapoi, o predă celui aflat în spatele său, care o preia tot cu gleznele. Mingea este astfel transmisă până la ultimul jucător, care aleargă cu ea în faţa echipei. Câştigă echipa care execută mai repede.

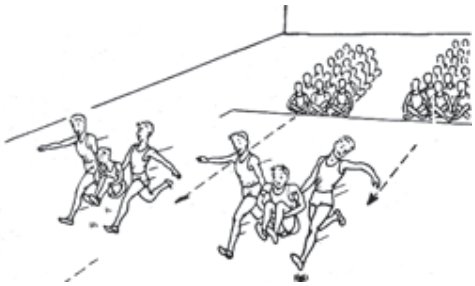
Reguli: în transmiterea mingii, jucătorii nu au voie să se folosească de mâini,

mingea trebuie transmisă din jucător în jucător, fără a se omite unul.

TRACȚIUNE ÎN BASTON

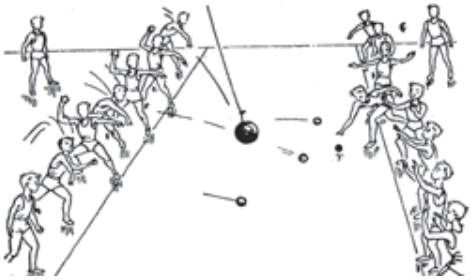
Jocul se poate desfăşura în sală sau pe teren. Pot lua parte peste 20 de jucători, având nevoie de bastoane de gimnastică. Echipe egale, aşezate față în față, în linie la 4-5 m. Fiecare jucător îşi are perechea în echipa adversă. La mijlocul intervalului sunt trasate două cercuri. În interiorul unuia se află un baston de gimnastică (0,50 m). Conducătorul de joc rosteşte un număr. Jucătorii ambelor echipe ce au acest număr se îndreaptă către cele două cercuri. Cel ce ajunge primul ia bastonul şi-şi aşteaptă adversarul. Când soseşte şi acesta, ambii apucă bastonul cu amândouă mâinile şi, prin tracțiune, încearcă să-şi scoată adversarul din cerc. Cel ce reuşeşte aduce un punct echipei sale. Câştigă echipa cu cele mai multe puncte.

COŞURILE



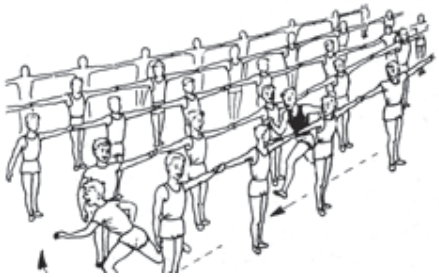
Transportul se face pe grupe de 3 jucători. Jucătorul care urmează a fi transportat se ghemuieşte, îşi apucă mâinile sub genunchi, brațele lui formând toartele coşului. Cei doi jucători care îl transportă apucă fiecare de câte o toartă şi în felul acesta aleargă cu el.

NIMEREŞTE MINGEA



Jocul poate fi organizat în sală sau pe teren, cu un efectiv de 10-40 de persoane, folosindu-se o minge de volei şi câte o minge mică la doi jucători. Mingea de volei se leagă cu o sfoară şi se atârnă de tavan, de o cracă etc., la o înălțime de 2 m de la pământ. Jucătorii se împart în două echipe, care se aliniază pe câte un rând, la 4-5 m de o parte şi de alta a mingii. Toți jucătorii unei echipe capătă câte o minge mică. La semnalul de începere a jocului, fiecare jucător din această echipă, pe rând, ințeşte cu mingea mică în mingea de volei suspendată, loviturile care nimeresc în mingea de volei se numără. Apoi jucătorii celeilalte echipe, culegând mingile, aruncă şi ei la rândul lor. După un număr de 3-5 rafale trase de fiecare echipă, se totalizează punctele obținute şi echipa care are mai multe puncte iese câştigătoare. Reguli: ochirea mingii se face numai la semnal, nu este permisă depăşirea liniei de la care se aruncă.

LABIRINTUL



Efectivul care poate lua parte la acest joc variază între 22-51 jucători. Jocul se desfăşoară pe teren plat sau în sală. Jucătorii se aşează în coloană de 4-5-6 (în funcție de numărul lor) cu brațele lateral, de mâini apucați, formând culoare în lungimea sau lățimea terenului.

Dintre elevi se vor alege 2: un urmărit şi un urmăritor. La semnal cei doi jucători se urmăresc alergând prin culoare. Când urmăritorul se apropie de cel urmărit, conducătorul jocului va indica prin fluier întoarcerea coloanei spre stânga sau spre dreapta după cum se stabileşte de la început, formând în felul acesta culoare cu alt sens se deplasare, despărţind pe urmărit de urmăritor. Cei doi elevi nu au voie să treacă dintr-un culoar în altul decât pe la capetele acestora.

MINGEA LA TURN

Din 3 beţe de cel puţin 1 m legate la mijloc între ele cu o sfoară, se improvizează un trepied, care reprezintă „turnul". Din efectivul de 10-20 de jucători se alege un „păzitor" al turnului. El trece pe lângă turn, iar restul jucătorilor formează un cerc cu raza de 4-5 m. Aceştia primesc o minge. Jocul constă în aceea că jucătorii din cerc caută să dărâme turnul, lovindu-l cu mingea, care se întrerupe în permanenţă în traiectoria mingii. Pentru a deruta mai uşor pe păzitor, jucătorii pasează mingea între ei, căutând să arunce prin surprindere şi în momentul cel mai favorabil, atunci când păzitorului îi este greu să mai intervină. Acela care dărâmă turnul devine păzitor.
Reguli: aruncarea mingii în turn nu trebuie să fie atât de puternică încât să accidenteze pe păzitor. Cel vinovat de astfel de aruncări poate fi eliminat din joc, dacă păzitorul răstoarnă singur turnul, el schimbă rolul cu ultimul jucător care a atins mingea.
Indicaţii metodice: se va atrage atenţia că reuşita dărâmării turnului depinde în mare măsră de acţiunea colectivă a jucătorilor care constă în pase rapide şi derutante pentru păzitor.

CURSA PE TREI PICIOARE

Pentru acest joc este nevoie de un teren plat sau de o sală, iar ca materiale sunt necesare batiste, sfoară, panglici sau altceva se poate folosi pentru legat, în număr egal cu jumătate din efectivul jucătorilor. Jucătorii se împart pe perechi. Jucătorii care formează o pereche se aşează unul lângă celălalt, îşi leagă picioarele din interior şi se prind de umăr. Perechile se împart în două echipe egale (ca număr de perechi). In cadrul fiecărei echipe, perechile se aşează prin flanc în spatele unei linii de plecare, iar la 20-40 m în faţă se trasează o linie de întoarcere. Când se dă plecarea, primele perechi din ambele echipe pornesc spre linia de întoarcere. După ce au depăşit-o, îşi dezleagă picioarele şi se întorc alergând în mod obişnuit, lovesc fiecare mâna jucătorilor din perechea următoare şi apoi trec la spatele şirului. Câştigă echipa care termină prima. Reguli: - perechea următoare pleacă în cursă numai după ce ultimul jucător din perechea anterioară e atins cu mâna.

10 Impresii ale participanților

„Va multumitm ca ne-ati facilitat si furnizat cursul de animatori socio-educativ. A fost o experienta inedita si cred foarte utila in desfasurarea procesului didactic. In momentul de fata muncim la un proiect comun alaturi de Nasaud si Braila prin care sa aplicam practic abilitatile dobandite in cadrul cursului. Apreciez calitatea cursului, suportul primit pe tot parcursul derularii lui si modul de organizare. Va multumesc!"...Cu stima, Flavia Ardelean

„Am participat la cursul de formare în ocupația de Animator Socio-Educativ furnizat de Asociația "Sprijiniți copiii" în cadrul proiectului Rețea de Educație civică pentru copii și tineret, în seria II. Au fost câteva zile extrem de intense, cu foarte multă informație și cu multe activități. Chiar dacă informația furnizată a fost importantă și eficient prezentată pentru a reține mai ușor esențialul, faptul ca s-a pus accent pe partea practică a fost extraordinar. Am văzut cum în câteva zile s-au schimbat atitudini : cei sceptici au devenit mai încrezători, cei oarecum nepăsători au devenit interesați, cei individualiști au ajuns la concluzia că în echipă fiecare își găsește un loc potrivit firii și temperamentului lui, iar munca în echipă e mult mai eficientă, ca să nu mai spun că e mult mai plăcută !

Dar cred că cel mai important pentru mine a fost faptul că am cunoscut mulți oameni. Oameni de calitate de la care am avut ce să învăț, bineînțeles !

Mulțumesc mult pentru șansa oferită și pentru experiența acumulată ! » Prof.Mihaela Suărăşan, Liceul Teoretic Teiuş

„Spui cadru didactic, spui cursuri. Cursuri de perfecționare, cursuri de formare continuă, cursuri obligatorii, cursuri facultative, cursuri care te plictisesc, cursuri care te copleşesc... mereu cursuri. De data aceasta a fost altfel: am constatat cu satisfacție că formatorul vorbeşte aceeaşi limbă cu cursanții, suntem de aceeaşi parte a baricadei. Impropriu zis baricadă: nu avem nici o luptă de dat, nici o bătălie de câştigat – avem doar un numitor comun, ELEVUL. Pentru el trebuie să dăm dovadă de entuziasm, inițiativă, angajament, înțelegere, ingeniozitate şi capacitate de a lucra bine cu elevii şi adulții. Toate acestea le-am reaflat la cursul de animator socio-educativ. Nu mă aştept ca totul să fie simplu sau uşor – în special într-un loc nou sau cu diverşi copii. Cu răbdare, înțelegere şi mai ales perseverență, activitatea de animator socio-educativ îmi va face plăcere şi îmi va oferi mari satisfacții. Am o responsabilitate importantă şi o mare ocazie." Lenuța Bloj – Şcoala cu clasele I-VIII „Ion Pop Reteganul" Sâncel, județul Alba

Bibliografie:

1. **Blatner**,Adam,**Blatner**,Alee*, Foundation of Psychodrama. Hystory,Theory and Practice,* Third Edition,Springer Publishing Company, N. Y.,1988
2. **Baban,** Adriana, *Consiliere educationala*, Ed. Psinet, 2001
3. **Birkenbil,** Vera, *Antrenamentul comunicarii sau arta de a ne intelege*, Ed. Gemma Press, 1998
4. **Boria,** Giovanni, *Psicoterapia psicodrammatica. Sviluppi del modello moreniano nel lavoro terapeutico con gruppi di adulti*, Ed. FrancoAngeli, 2005
5. **Boria Megliorini**, Maria Caterina, *Arte-terapia e psicodramma classico*, Ed. Vita e Pensiero, 2006
6. **Brinster**, Philippe, *Terapie cognitivă*, Ed. Teora, 2000
7. **Clerget**,Stephan,*Criza Adolescenței*,Ed. Trei,2008
8. **Cretu**, Carmen, *Psihopedagogia succesului*, Ed. Polirom, 1997
9. **Dafinoiu**, Ion, *Elemente de psihoterapie integrativă*, Ed. Polirom, 2001
10. **Dayton**, Tian,*Drama games. Tehnici pentru autodezvoltare*, New York,1999
11. **Dellatre,** Edwin and Alice,*Heping Your Child. Learn Responsable Behavior*, USD of Education, Office of Educational Resurrce and Improvement
12. **Dan-Spanoiu**, Georgeta*, Cunoasterea de sine si succesul*, Ed. Albatros, 1997
13. **Djuric**, Zoran, **Veljkovic,** Jasna and **Tomic**, Miomir, *Psychodrama. A Beginner's Guide*, Jessica Kingsley Publishers, London and Philadephia, 2003
14. **Dotti**, Luigi*, Psihodrama şi teatrul – reflecții asupra psihodramei născute din activitatea cu copiii*", articol publicat în revista „ Psihodrama clasică", anul VII, nr. 1-2, Milano,2006)
15. **Dawson**, Roger, *Secretele persuasiunii*, Ed. Polirom,
16. **Eysenk**, Hans**; Eysenk**, Michael, *Descifrarea comportamentului uman*, Ed. Teora, 1999
17. **Feldman**, Robert, *Social Psychology*, Ed. McGraw-Hill, 1985
18. **Figusch,** Zoltan (coord), *Sambadrama . The Arena of Brazilian Psychodrama*, J. K. Publishers, London and Philadephia, 2006
19. **Holmes**, Paul**, Karp**, Marcia, **Watson**, Michael, *Psychodrama since Moreno. Inovations in Theory and Practice,*Routledge, London and New York, 1994
20. **Jennings**, Sue, **Cattanach**, Ann, **Mitchell,** Steve, **Cesner**, Anna**, Meldrum**, Brenda, *The Handbook of Dramatherapy,* Routledge,London and New York, 1994
21. **Karp**,Marcia,**Holmes**,Paul,**Tauvon**,K. B.,*The Handbook of Psychodrama*, Routledge, London and New York, 1998
22. **Kellerman**,Peter. F.,*Sociodrama and Colective Trauma*,J. K. Publishers, London and Philadelphia,2007
23. **Krebs**,Rob Allen,**Krebs**,Nina, *Dramatic Psychological Storytelling. Using the Expressive Arts and Psychotheatrics*, Palgrave Macmillian,2007
24. **Laplanche**, Jean; **Pontalis**, J-B, *Vocabularul psihanalizei*, Ed. Humanitas, 1994
25. **Manes**,Sabina, *83 de jocuri psihologice pentru animarea grupurilor*,Ed. Polirom,2008
26. **Mitrofan**, Iolanda, *Terapia unificarii*, Ed. SPER, 2004
27. **Moreau**,Andre,Autocunoaştere şi autoterapie asistată,Ed. Trei,2007
28. **Moreno**,Iacob Levi,*Who Shall Survive? Foundation of Sociometry, Group Psychoterapy and Sociodrama*, Beacon House Inc., Beacon, N. Y., 1953
29. **Moreno**, I. L. ; **Moreno**, Zerka, *Psychodrama. Second Volume. Fundation of Psychoterapy*, Ed. Beacon House, 1975
30. **Moreno,** Iacob Levi; Moreno, Zerka, *Psychodrama. Third Volume. Action Therapy and Principles of Practise*, Ed. Beacon House, 1975

31. **Moscovici**, Serge, *Psihologia socială a relțiilor cu celălalt*, Ed. Polirom, 1994
32. **Neculau**, Adrian, *Psihologie socială. Aspecte contemporane*, Ed. Polirom, 1996
33. **Pânişoară,** Georgeta; **Pânişoară**, Ion Ovidiu, *Motivarea eficientă*, Ed. Polirom, 2005
34. **Pănişoară,** Ion Ovidiu, *Comunicarea eficientă*, Ed. Polirom, 2006
35. **Peretti**, Andre de**; Legrand**, Jean Andre, *Tehnici de comunicare*, Ed. Polirom, 2001
36. **Peseschkian**, Nossrat, *Psihoterapie pozitivă. Teorie si practică*, Ed. Trei, 2007
37. **Peseschkian**, Nossrat, *Povşti orientale ca instrumente de psihoterapie*, Ed. Trei, 2005
38. **Rowe**, Nick, *Playing the Other. Dramatizing Personal Naratives in Playback Theatre*,Gessica Kingsley Publishers, London and Philadelphia, 2006
39. **Sternberg**, Patricia, **Garcia**, Antonina, *Socidrama. Who's In Your Shoes?*, Praeger, New York, 1989.
40. **Yalom**, Irvin, *Călăul dragostei şi alte poveşti de psihoterapie*, Ed. Trei, 2000
41. **Yalom**, Irvin, **Leszcz**, Molyn, *Tratat de Psihoterapie de Grup*,Ed. Trei,2008
42. **Winnicott**, D. W., *Opere*, vol 1, *De la pediatrie la psihanaliză*, Ed. Trei, 2003
43. **Winnicott**, D. W., *Opere*, vol 2, *Convoribiri psihanalitice cu păinții*, Ed. Trei, 2003
44. **Winnicott**, D. W., *Opere*, vol 4, *Procesele de maturizare*, Ed. Trei, 2004
45. **Weber**, Anna Marie, **Haen**, Craig, *Clinical Applications of Drama. Therapy in Child and Adolescent Treatement*, Bronner-Routledge, Taylor and Francis Group, New York and Hove, 2005
46. **Ricardo**, Sampedro, Susan Hillyard "Global Issues"
47. **Stănciulescu**, Gabriela, **Jugănaru**, Ion Dănuț, *Animația şi animatorul în tursim,* Editura Uranus 2006.