

Jocuri de cooperare

1) “Cine tine bateriile?”

Un exercitiu despre negociere si interdependenta.

Materialele necesare :

Pentru fiecare grup de participanti (în numar de 4 –5) o lanterna electrica care poate fi tinuta în cel puțin cinci locuri diferite si care functioneaza cu cel puțin doua baterii, mai degraba decat cu o baterie.

Recipiente pentru diferite parti.

O camera suficient de mare pentru ca grupurile mai mici sa poata avea un mic spatiu pentru a discuta în taina.

Marimea grupului :

Cel puțin 12 si ce mult 30 de participanti (daca exista cel puțin 6 piese ale lanternei/ tortei.

Timpul :

În jur de 90 de minute :

10 minute pentru a introduce exercitiul.

40 de minute pentru a îndeplini sarcina

40 de minute dezbateri.

Pas – cu – pas :

Luati tortele electrice deoparte si puneti acelasi timp de componente împreuna într-un container (ex. Toate beculitele într-un recipient, bateriile în altul).

Împartiti grupul în grupuri mai mici si dati fiecarui grup unul dintre containere.

Explicati exercitiul grupului :”Este treaba lor pentru a realiza un sistem întreg care sa functioneze”. Grupurile sunt nevoite sa lucreze împreuna ca o echipa, sa ia decizii si strategii de grup si tehnici înainte de a face orice.

Curând își vor da seama anumiti participanti ca vor fi nevoiti sa negocieze si sa faca schimb cu alte grupuri în sensul de a îndeplini sarcina. E posibil ca unii sa încerce sa fure. Exista parti ce nu ar fi necesar sa se realizeze în mod urgent si universal, ci doar sistemul ar trebui sa functioneze, bateriile vor trebui sa fie negociate în perechi de doua cu alte componente. Uneori bateriile vor fi schimbate doar câte una. Activitatea se termina când fiecare grup are o lanterna ce functioneaza sau cînd este clar ca aceasta se afla într – un impas.

Evaluati exercitiul cu întreg grupul.

Reflectarea ti evaluarea :

Exista mai multe aspecte ale reflectiei. Un punct de pornire ar putea fi studierea diferitelor procese – amândoua reprezentând munca de echipa a grupurilor mici si a privi negocierile în grupuri mai mici. Cum pute’i lucra împreună?

2) ANTONIO SI ALI

Se spune ca pentru a-ti putea folosi creativitatea trebuie sa fii singur. Ati încercat vreodata sa compuneti o poveste cu 10 persoane sau mai multe în jur? Aveti ocazia sa încercati!

Temele

?? Stereotipurile

Scopuri

?? Explorarea imaginii pe care o avem despre oamenii altor culturi, grupuri sociale etc.

?? Sa vedem cum aceste imagini conditioneaza astepentruarile noastre legate de oameni ce apartin altor grupuri

Timpul

30 min.

Numarul membrilor grupului

8-10. Nota:grupurile mai mari pot fi reîmpartite

Pregatire

?? O minge

?? Foaie si pix pentru observator

?? O panoplie si marker

Instructiuni

1. Oamenii trebuie sa stea în cerc.

2. Unii dintre ei sunt observatori. Ei trebuie sa stea în afara cercului si sa scrie povestea.

3. Membrii grupului vor compune împreuna o poveste. Au nevoie de o minge.

4. Spuneti: "Aceasta este povestea lui Antonio, un tânar din Madrid" si pasati mingea la un membru al grupului si puneti-l sa continue cu urmatoarele câteva propozitii si apoi sa paseze mingea la altcineva.

5. Continuati în acest mod pentru ca povestea sa fie scrisa în mod cooperativ.

6. Dupa 10 sau 12 rotatii cereti mingea si spuneti: "Antonio îl cunoaste pe Ali, un baiat marocan, care are si el o poveste" si pasati mingea înapoi în cerc pentru a se începe povestea lui Ali.

7. Desfasurati activitatea în timp de 10-15 minute.

Concluzii si evaluare

Cereti observatorilor sa citeasca notitele pe care le-au facut despre povestiri.

Apoi cereti membrilor grupului sa spuna cum au înțeles povestea vietilor diferite ale celor doi, Antonio si Ali, si comentati legatura cu imaginile pe care noi le avem despre acesti tineri din Madrid si Maroc. Notati principalele observatii pe panoplie.

Întrebati de unde provin aceste imagini. S-a gândit cineva în asa fel la Spania si Maroc?De ce?De ce nu ?

Sfaturi pentru animator

E cel mai bine daca povestea e creata în mod spontan si într-un ritm rapid. În acest caz observatorului îi va fi greu sa noteze tot. Atunci poate sa existe un al doilea observator sau se poate înregistra povestea pe o caseta.

E important ca activitatea sa fie prezentata la început ca o simpla creatie a unei povesti cooperative.

Numele personajelor îi va îndruma pe membrii grupului spre tema pe care doriti sa o abordati. De exemplu, daca doriti sa tratati problema imigrantilor, alegeti nume asociate în mod traditional cu majoritatea si imigrantii. Daca vreti sa va referiti la femei si barbati, alegeti nume feminine si masculine.

Aceasta activitate se potriveste oriunde unde exista discriminare, fapentru evident din prima propozitie a povestirii:"aceasta e povestea lui Frank, un tânar homosexual"sau"Aceasta este povestea Mariei, care are un handicap fizic";comparati povestea cu cea a unei persoane din clasa principala.

Alternative

1. Împartiti grupul în doua subgrupe si fiecare din ele sa lucreze la o singura

poveste. Apoi, comparati-le. Acest schimb are avantajul ca participantii nu se asteapta ca povestile sa fie comparate.

Trebuie ca participantii sa fie impartiti la intamplare in subgrupe.

2. Formati doua subgrupe si fiecare din ele sa scrie o biografie sau un moment important din viata unui personaj al povestirii. Apoi comparati cele doua.

Sugestii

Daca va plac povestile si surprizele cititi "Povestile lumii"

Daca Ali traia in Antoniois cum s-ar fi simtit ca apartinand minoritatii si cum s-ar fi simtit Antonio in aceasta ipostaza? Incercati "**Forteza cercul**"

1) Toti de aceeași parte

Jocul incepe cu pozitionarea echipei tale de-o parte a unui fileu de volei, fara ca cineva din echipa ta, sa se afle situat de cealalta parte. Obiectivul este de a-ti situa echipa de cealalta parte si de a te intoarce de cat mai multe ori posibil. Folosind un balon ca minge, fiecare jucator loveste (voleaza) balonul catre un alt jucator, dupa care rapid trece pe sub fileu de cealalta parte. Ultimul jucator care atinge balonul il arunca peste fileu, iar el (jucatorul) trece rapid pe sub fileu. Jucatorul care prinde balonul incearca sa pastreze balonul in joc si sa repete actiunea.

2) Jocul ambuscada

Grupul se imparte in doua subgrupe care se vor numi **A** si **B**. Grupul **A** pleaca cu 5 – 10 minute inaintea grupului **B**, lasand in urma indicii (urme de picioare, sageti, coduri, bucati de hartie, marcaje, etc...). Apoi ei trebuie sa se camufleze si sa organizeze o ambuscada grupului **B**. Grupul **B** porneste si orientandu-se dupa urmele si indiciile lasate de grupul **A** va incerca sa descopere locul ambuscadei. In timpul ambuscadei grupurile se intrec intr-o lupta a ironiei, a ridicularizarii (furand fulare, esarfe, wrestling indian, etc...). De asemenea, intalnirea dintre cele doua grupuri poate da ca rezultat strigatul „Ambuscada” si intrecerea in fuga, inapoi spre locurile de pornire.

3) Curtea de vite

Fiecarui jucator ii este atribuit un nume de animal, trei dintre ei avand acelasi nume. Nimanui nu-i este permis sa spuna cui va ce animal este el. La semnal fiecare jucator trebuie sa reproduca sunetul animalului al carui nume il poarta. Primul grup de trei animale care se gasesc unii pe altii si se aseaza devin castigatorii.

4) Baseball

Grupul se imparte in doua echipe. Regulile sunt la fel ca ale unui joc de baseball cu exceptia faptului ca echipa care sta in teren nu are voie sa-si miste picioarele. Echipa care loveste, foloseste mana pentru a lovi mingea si se taraste in jurul bazei. Pentru a marca un punct, cel care loveste trebuie sa se tarseasca inapoi de la baza spre casa inainte ca echipa din teren sa arunce mingea prinzatorului de acasa. Daca echipa din teren reuseste sa obtina mingea inaintea celui care loveste, atunci acesta, cel care loveste, iese din joc. Dupa ce 3 oameni ies din joc, echipele negociaza locurile.

5) Baschet - fotbal

Cerinte: mingi si doua echipe. Obiectivul jocului este de a face ca ambele echipe sa mearga de cat mai multe ori de la un capat la celalalt al terenului in 15 minute. Cand echipa A si B se afla fiecare la un capat al terenului, trebuie sa lucreze impreuna pentru a

trece mingile printre piloni, apoi pentru a lovi si ridica mingea în mâna unui membru al echipei adverse, care apoi arunca la cos. Daca mingea intra, atunci jucatorii pot sa mearga la celalalt capat la terenului si sa arunce la cos acolo. Nota: Echipa A poate sa arunce doar la cosul A si echipa B la doar la cosul B.

6) Stând de paturi

Cerinte: o patura. Tot grupul trebuie sa fie situat pe patura în asa fel încât nimeni sa nu fie în afara. Daca grupul reuseste, atunci patura se împatura în doua si se continua procesul (împaturarea paturii) pâna când este posibil, cu jucatorii încercând de fiecare data sa situeze toti pe patura.

7) Surfing

Toti jucatorii stau cu fata în jos, unul lângă altul, la o distanta de un corp unul de altul pentru a forma un mare talaz uman. Un jucator îngenuncheaza la un capat al liniei de corpuri si se arunca pe burta, la suprafata cu mâinile întinse. Actiunea valurilor începe. Cei de la începutul liniei încep sa se rostogoleasca continuu în aceeasi directie. În timp ce surferul ajunge pe noi jucatori acestia încep sa se învârtă si ei. Când surferul ajunge la capatul liniei de corpuri adica pe plaja, devine la rândul sau val. Jucatorul de la începutul liniei de corpuri devine surfer si procesul continua.

8) Ciocnire si fuga

Cerinte: fileu de volei si minge. Folosind fileul pentru demarcatie, fetele vor fi situate de o parte iar baietii de alta. De câte ori un baiat sau o fata loveste mingea peste fileu, respectivii se furiseaza pe sub fileu de partea cealalta. Ideea jocului este de a schimba terenurile însa echipele vor fi nevoite sa coopereze. (Toate fetele sa treacă în terenul baietilor si invers)

9) Gardul electric

Cerinte: 8 bete puternice, "fir"

Obiectiv: Transportarea unui unui grup peste un gard electric folosind doar participantii si niste bârne conductoare.

Reguli: daca un participant atinge gardul (sfoara) el este "mort" si trebuie sa încerce sa treaca din nou. Orice persoana care atinge jucatorul care a atins gardul, la rândul sau va "muri" si va trebui sa încerce din nou sa treaca gardul. Daca bârna conductoare atinge "firul" electric toti cei care sunt în contact cu bârna vor fi morti si vor trebui sa treaca din nou. Câmpul electric nu poate fi penetrat si este delimitat de fir si pamânt. Copacii sau alte lucruri care sustin firul nu pot fi atinse deci nu vor putea fi folosite.

Atentie: Mare atentie la oamenii entuziasti care vor arunca oamenii la 7 - 8 picioare deasupra sforii

10) Evadarea de pe planeta "Ce?"

Jocul începe prin împartirea indicilor catre fiecare echipa, indicii care vor duce la nava mama a fiecareia din echipe. Navele pot fi oriunde. Odata ajunsa la nava, echipa va gasi un mesaj, fie pe o caseta audio ori pe o bucata de hârtie, unde se explica ca nava a avut o problema tehnica si s-a prabusit pe planeta "Ce". Jucatorii au la dispozitie 40 de minute pentru a urma indicatiile care îi vor îndruma spre o noua nava, în asa fel încât vor avea voie sa spuna doar "Cine", "Ce" si "Unde". Indiciile îi vor îndruma de la punct la

punct, moment unde ei vor trebui sa îndeplineasca o sarcina (cum ar fi sa faca un imn pentru planeta sau sa se târască pe sub un câmp laser). Ultima sarcina este de a construi o nava spatiala în afara echipamentului disponibil.

11) Foc

"Victimele" trebuie sa ramâna fara emotii si nu-i pot ajuta pe salvatori numai în momentul în care sunt vindecate complet. Salvatorii nu se pot uita la semnele vitale, pâna când victimele nu sunt scoase într-o zona sigura. Tot grupul, în afara de trei persoane este în stare de inconstienta, fiind situat într-o cladire în flacari. Salvatorii stiu ca cladirea va exploda în 4 minute. Scopul jocului este de a salva cât mai multe persoane posibil.

12) Pierderea piciorului

Obiectivul jocului este de a transporta pe toata lumea de la un capat al terenului la celalalt. Pentru a îngreuna întrecerea si a face jocul mai distractiv, se sugereaza jucatorilor ca se tem de o boala anume si ca sa scape vor trebui sa fie carati de ceilalti jucatori. Jucatorii trebuie transportati de câti jucatori este nevoie. Când jucatorul transportat ajunge la capatul terenului, jucatorii care transporta trebuie sa se întoarca înapoi si sa-i transporte si pe ceilalti. Acest lucru continua pâna când ultimul jucator este transportat de o singura persoana. Ultimul jucator, care nu a fost carat va fi transportat triumfator pe umerii întregului grup.

13) Ajuta-ti prietenul

Cerinte: plase cu fasole. Jucatorii trebuie sa-si puna plasele pe cap. La semnal, jucatorii trebuie sa se plimbe prin camera catre un loc unde doresc ei. Pentru a schimba actiunea, liderul poate cere participantilor sa sara sau sa topaie. Daca plasa cu fasole cade de pe capul jucatorului acesta va fi "înghetat". Un alt jucator (prietenul) trebuie sa ridice plasa cu fasole si trebuie sa o înlocuiasca pe capul primei persoane, fara a-si scapa propria plasa. Când jocul se sfârseste, se întreaba jucatorii de câte ori si-au ajutat prietenii si de câte ori au fost ajutati.

14) Nebunii

Cerinte: o bucata de hârtie creponata. Se împarte grupul în echipe de câte trei. Fiecare echipa va primi un rol de hârtie creponata. Se marcheaza doua linii de granita la o distanta de aproximativ 3 metri jumatate. Fiecare echipa se pune în spatele unei linii. Când liderul spune "Start!", doi jucatori din fiecare echipa se aseaza pe mâini si genunchi unul în spatele altuia. Jucatorul din spate își pune mâinile pe gleznela jucatorului din fata. Cel de-al treilea jucator este cel care face legatura dintre cei doi. El face acest lucru înfasurând cu hârtia creponata locul unde mâinile celui din spate se leaga de gleznela celui din fata. Dupa ce jucatorii au fost conectati unul de celalalt, ei se vor târî spre linia ce formeaza granita opusa. Daca hârtia se rupe, cei doi care se târasc trebuie sa se opreasca si cel de-al treilea jucator repara legatura. Când cei doi ajung la destinatie, ei se vor schimba în asa fel încât toata lumea sa fie persoana care leaga. Prima echipa care reuseste sa ajunga la cealalta granita va câstiga. Este bine ca jucatorii sa se schimbe între ei în asa fel încât toata lumea sa fie persoana care conecteaza, leaga.

15) Tine-o sus

Cerinte: o minge. Jucatorii încep în cerc cu picioarele îndreptate înspre mijlocul cercului. Mingea este pusa în miscare trebuie tinuta cu picioarele de catre toti

participanii în aer. Dacă mingea este scapată va fi un punct împotriva celor care au scapat-o.

16) Noduri

Grupul de opt participanti sta în cerc fiind cu fata spre centru. Vor da mâinile cu persoanele din fata lor iar mâna stânga o vor da cu o persoana aleatorie din cerc formând un nod uman. Scopul jocului este de a desface nodul uman.

17) Tura statului pe jos

Se formeaza un cerc cu umerii fiecaruia apropiati de unii de ceilalti. Toata lumea se rotește spre stânga 90 de grade. Mâinile se pun pe solduri. Toata lumea se va aseza pe genunchii persoanei din spatele ei. Se încearca sa se ridice, sa se stea, sa se întoarca si sa stea din nou jos. Se încearca umblarea în momentul în care se sta pe genunchi.

18) Buza si predarea cartii

Cerinte: o carte de joc. Grupul este împartit în doua echipe care se vor aseza în doua linii drepte, fata-n fata, fiind pusi alternativ baiat - fata - baiat - fata. Este data o carte primei persoane din rând. Ea va pune cartea pe buzele ei si tinând-o asa, o va da mai departe celorlalti. Primul rând care va reusi sa dea cartea pâna în capatul liniei va câștiga.

19) Cherestegiu

Doi cherestegii pe echipa - restul (jucatori) fiind copaci. Cherestegiul va trebui sa umple transportul de cherestea în depozitul de cherestea (sa transporte oamenii din echipa lui), sa cladeasca cherestea (sa puna oamenii lui în vârful echipei, facând o gramada) si sa replanteze noi copaci (sa transporte aceiasi oameni înapoi si sa-i lase stând în picioare).

20) Masini

Grupuri de câte 6 -10 oameni trebuie sa creeze o masina functionala, mimând (fiecare persoana fiind o parte a masinii). Ceilalti trebuie sa ghiceasca despre ce masina este vorba. Nu este permis vorbitul sau zgomotul de orice natura.

21) Câmpul de mine

Se împart jucatorii în 3 grupuri. Un grup vor fi minele. Ei vor avea un rol stationar în spatiul de joc. Un alt grup vor fi vâslasii si vor încerca sa traverseze spatiul de joc. Parte interesanta este ca ei vor avea ochii închisi. Cel de-al treilea grup vor fi asistentii. Ei vor fi situati în capatul opus al spatiului de joc si vor încerca sa-i ajute pe vâslasi în încercarea acestora de a traversa spatiul de joc. Îi vor ajuta directionându-i. Dacă un vâslas se va lovi de o mina, atunci el va exploda. Grupurile se vor roti în asa fel încât toata lumea sa fie si în rolurile celorlalti.

22) Ordine în afara haosului

Grupul este legat la ochi. Fiecarui jucator îi este dat un numar. Odata ce participanii sunt repartizati într-un spatiu definit, ei trebuie sa se alinieze în ordine numerica fara sa comunice verbal. O alta sarcina va fi aceea de a atribui fiecarui membru un nume de animal. Fara sa comunice verbal , membrii vor trebui sa se alinieze în functie de marimea animalului, de la cel mai mic la cel mai mare.

23) Pompadour

Cerinte: nume tinta. Jucatorii trebuie sa gaseasca jucatori care au cel putin 4 litere asemanatoare în numele lor. Se vor da mâinile. Ideea este ca la sfârșit tot grupul sa fie în cerc.

24) Toba gaurita

Cerinte: galeata gaurita, apa, un vas. Grupul trebuie sa reuseasca sa umple galeata pâna se revarsa. Reguli: Doar parti anatomice ale participantilor pot sa acopere gaurile din galeata. Consideratii: numarul gaurilor din galeata trebuie sa fie corelat cu numarul participantilor. Se fac 120 de gauri în galeata, ceea ce reprezinta suma degetelor unui grup de 12 oameni.

25) Cei care fac ploaia

Toti participantii trebuie sa stea în cerc. Aceasta activitate va crea o furtuna în zona, fara a ploua cu adevarat. Orice actiune care trebuie facuta va începe cu liderul. Când actiunea ajunge la fiecare jucator, acestia vor face un anumit exercitiu. Nimeni nu poate începe o actiune pâna nu-i vine rândul. Actiunea secventiala este: - Frecarea mâinilor împreuna - Pocnind - Aplaudând - Lovindu-se pe coapse - Dans sau mers cu pasi apasati. Dupa acest lucru toata actiunea se inverseaza. Aceasta va suna ca o furtuna sau o ploaie puternica, desfasurându-se la început cu putere, dupa care actiunea va scade din intensitate.

26) Mâna rosie

Se formeaza un cerc si o persoana este aleasa a fi jucatorul "special" care va fi asezata în mijlocul cercului. În timp ce jucatorul "special" va sta cu ochii închisi, ceilalti jucatori vor pasa un obiect mic (bila sau o piatra) de la o persoana la alta. Cea mai "strecurativa" metoda de a pasa obiectul este de a tine bila într-o palma, fiind orientata în jos, dupa care va fi lasata sa cada în palma jucatorului de alaturi. Bila va fi data dintr-o mâna în alta si cu putina practica se va realiza strecurarea bilei de la o persoana la alta, fara a privi la activitatea în sine. Jucatorul "special" va da un semnal si își va deschide ochii. Cine dintre toti acesti jucatori cu fete inocente are bila la el? Daca jucatorul "special" va detecta ceva suspicios pe fata unuia dintre jucatori, el va merge la acela si îl va atinge pe mâini. Daca mâinile celui vizat sunt goale, jucatorul "special" va continua actiunea. În acest timp ceilalti continua strecurarea bilei, daca este posibil chiar sub nasul jucatorului "special". (Parte integranta a jocului sunt si actiunile simulative)

27) Reteaua

Este o activitate care stimuleaza cunoasterea celorlalti. Fiecarei persoane îi este data o bucata de hârtie, la mijlocul careia este trasata o linie. Participantii vor scrie în prima jumătate a hârtiei 3 lucruri la care sunt buni (calitati profesionale, omenesti, hobby, etc.). În a doua jumătate a hârtiei vor scrie ce lucruri ar vrea sa învețe sau ce nevoie de ajutor au. Dupa acest lucru unii își vor trece numele si numarul de telefon pe a doua jumătate a hârtiei în timp ce altii își vor trece numele si numarul de telefon pe prima jumătate de hârtie, fiecare în functie de ce dorește. Toata lumea va face schimb de hârtii.

28) Nodul uman

Fiecare jucator din cerc se va tine de mâini cu jucatorul din partea opusa formând un nod uman. Grupul va încerca sa se deznoade.

29) Forme oarbe

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

30) Jocul echipei

Jocul are trei scopuri. Unul este de a învăța sa se faca o împletitura, al doilea este de a arunca Linia Vietii, iar al treilea care este cel mai important, este de a învăța munca de echipa în formatie de Patrula.

Cerinte: fiecărei Patrule i se da o Linie a Vietii (care este o sfoara lunga cu o coada de maimuta în capat), o roata veche de masina si un covoras

Unde se joaca?

Jocul se poate juca într-un râu, dar si într-o hala se poate începe.

Cum se joaca?

Fiecare patrula este aliniata la capatul salii. Liderul va fi pozitionat în fata fiecărei patrule fiind ajutat de un Asistent de patrula care va sta în spate.

La semnalul de Start primul din echipa, Liderul patrulei, va fugi la capatul salii cu roata de masina si covorasul. Când va ajunge la capatul salii va pune covorasul pe jos, dupa care va pune roata de masina pe covoras. El va trebui sa stea pe roata cu bratele de o parte si de alta pentru a prinde Linia Vietii.

Cel de-al doilea jucator, cel care era în spatele Liderului de patrula, trebuie sa arunce Linia Vietii catre Liderul de patrula în asa fel încât sa aterizeze peste bratele întinse ale acestuia. Este bine sa nu se uite a se tine de capatul Liniei Vietii când aceasta se arunca.

Când Liderul de patrula are Linia Vietii, el trebuie sa faca un nod, în jurul rotii. Dupa ce el va face acest lucru, roata va trebui inspectata de un Lider de joc.

Când Liderul de joc spune Ok, restul Patrulei vor trage înapoi liderul de Patrula.

Odata ce Liderul de patrula se întoarce la Patrula sa, nodul este desfăcut, acesta va merge în spatele acesteia, dupa care cel de-al doilea jucator va lua roata si covorasul catre capatul salii, iar cel de-al treilea jucator trebuie sa fie gata sa arunce Linia Vietii si se repeta acest lucru pâna când fiecare jucator va arunca Linia se va aseza si va fi tras înapoi pe roata.

Jocul trebuie cronometrat. Patrula câștigatoare trebuie sa stea în alerta cu Linia Vietii înfasurata corect în jurul rotii care este pusa pe covoras în fata Patrulei.

Sfaturi

Patrula câștigatoare va fi Patrula cu cea mai buna munca de echipa.

Când o Patrula își trage înapoi un membru pe roata, persoana din spate va trebui sa înfasoare sfoara în asa fel încât sa poata fi aruncata înapoi rapid.

Cel mai bun timp este de 10 - 15 secunde pe persoana.

31) Vântul în salcii

Grupul sta în cerc cu o persoana în mijloc. Persoana din mijloc va cadea în orice directie având încredere în cei din cerc ca îl vor prinde.

32) Mersul orbeste

Se împarte grupul în perechi, cu un membru al fiecărei perechi fiind legat la ochi.

Partenerul îl va ajuta pe partenerul legat ochi sa umble. Plimbarea va trebuie sa fie

animata cu obstacole cum ar fi, mese peste care trebuie trecut, scaune pe sub care trebuie

trecut, mersul pe scari, pe un grilaj.

33) Tine mingea sus

Folosind o minge de volei, jucatorii vor lovi mingea încercând sa o tina cât mai mult în aer. Vor trebui sa tina mingea în aer timp de 20 - 30 de lovituri. Ar fi bine sa fie încurajati sa-si faca o strategie pentru a putea tine mingea în aer pentru cât mai multe lovituri posibil.

34) Catararea în copac

Grupul va trebui sa se catere în copac, tinându-se de mâini sau sa se catere fara sa se foloseasca de ramurile de jos.

35) Terenul minat

Participantii vor discuta despre lucruri care creeaza disfunctionalitati în cadrul unui grup. Pentru fiecare caracteristica/actiune se arunca un obiect în terenul de joaca, "terenul minat". Participantii vor alege parteneri. Un partener va fi legat la ochi fiind situat la capatul terenului. Partenerul care nu este legat la ochi sta la celalalt capat al terenului de joc, jucatorii încercând sa discute între ei. Partenerii nu au voie sa intre în terenul minat. La sfârșit jucatorii legati a ochi vor încerca sa ajunga la capatul terenului, fiind ajutati de catre partenerii lor.

36) Actiunea discreta

Toata lumea are nevoie de un loc definit, panglica. Toti participantii vor sta în cerc, pe locurile lor, în afara de unul singur care va fi jucatorul special. Fiecare jucator va încerca sa obtina un nou loc. Pentru a face asta, ei vor trebui sa "vânda" sau sa negocieze locul lor. Ei pot comunica dor prin gesturi faciale, mimica sau prin alte gesturi. Nu au voie sa vorbeasca sau sa foloseasca o parte a corpului care este mai jos de umeri pentru a gesticula. Odata ce au luat "contact" cu cineva din cerc, cei doi jucatori vor negocia locurile fara sa-l lase pe jucatorul "special" sa fure unul din locurile lor. Daca locul unuia dintre jucatori este furat, atunci el va deveni noul jucator "special".

37) Întoarcerea cercului pe dos

Se va forma un cerc din toti jucatorii. Jucatorii se vor tine de mâini stând cu fata spre mijlocul cercului. Toata lumea va închide ochii si se va întoarce "pe dos" în asa fel încât participantii vor sta cu fata spre exterior, fara sa rupa legaturile dintre ei (tinându-se de mâini în continuare.)

38) Paseaza mingea

Jucatorii vor sta pe jos, asezati într-un cerc, cu picioarele întinse în fata. Toata lumea se va strânge/aduna în asa fel încât picioarele tuturor sa se atinga. O minge de tenis va fi pusa între gleznelor unui jucator. Obiectivul întrecerii este de a pasa mingea de la unul la altul fara ca jucatorii sa se foloseasca de mâini. Daca mingea atinge pamântul actiunea va trebui reînceputa. Un bun exercitiu de rabdare! Acest joc poate fi jucat, cu jucatorii stând în linie, pe jos.

39) Jocul ziarului

Materiale: un ziar pe grup de jucatori. Toate ziarele trebuie sa fie la fel.

Numar de jucatori: orice numar (6-8 într-un grup)

Se joaca înainte de întâlnire: Ziarele vor fi citite, fiind alese subiecte despre care pot fi puse întrebări. Sunt necesare 20 de întrebări. Toate raspunsurile trebuie sa se gaseasca în ziar. Întrebările nu trebuie sa fie într-o ordine care sa fie raportata la ziar.(ex. întrebarea 1 la pagina 1, întrebarea 2 la pagina 2, etc. Raspunsurile pot fi gasite în clasificari de reclame, legende sub ilustratii, titluri de prima pagina, reclame, programe TV, rezultate sportive, etc. Unele (raspunsuri) vor necesita citirea unui articol. Întrebările vor varia ca grad de dificultate.

Întâlnirea: Fiecarei patrula îi va fi dat un ziar si un set de întrebări. Se va fixa o limita de timp sau se va continua pâna când un grup va spune "terminat" sau fiecare patrula va fi cronometrata. Vor fi citite întrebările si raspunsurile, obținându-se 1 punct pentru un raspuns corect.

Comentarii: Jocul este bun pentru munca în echipa, fiecare având un singur ziar. De asemenea va fi bun pentru ceea ce înseamna leadership pentru ca cineva va trebui sa vina cu un plan pentru rezolvarea unei sarcini. Întrebările pot fi puse pe grupe de vârsta.

40) Cercuri mari

Toti participantii își vor da mâinile stând în cerc. Doi participanti se lasa de mâini si își trec bratele prin cerc, dupa care vor da mâinile din nou. Cercul va atârna de mâinile lor unite.

Obiectivul jocului este de a trimite cercul/inelul de-a lungul cercului în asa fel încât acesta sa ajunga de la locul de unde a pornit. Acesta înseamna ca fiecare persoana trebuie sa treaca prin inel. Înca un inel va fi adaugat actiunii însa acesta va fi directionat opus. Nu pot fi folosite degetele pentru ajutor! Este necesara cooperarea cu partenerii.

41) Supa alfabet umana

Acest joc poate fi jucat fie de grupul întreg, fie grupul împartit în doua echipe.

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

Odata ce acest lucru va fi facut se poate continua cu restul literelor din alfabet. Daca vor exista echipe, se poate face o întrecere între cele doua; care termina prima de facut o litera câștiga. Dupa ce grupul s-a familiarizat cu jocul, echipele pot fi puse sa alcatuiasca cuvinte, fiecare membru al echipei fiind o litera.

42) Limonada

Doua echipe stau fata-n fata, cântând:

Echipa A: De unde vii?

Echipa B: Din orasul cutare... sau orice alt loc exotic la care se gândeste cineva (diferit de fiecare data)

Echipa A: Care este ocupatia ta?

Echipa B: Limonada (întotdeauna aceeași replica)

Echipa A: Arata-ne daca nu ti-e frica.

În acest moment echipa B se pune în miscare si va începe mimarea unei ocupatii sau activitati (înainte de acesta echipa s-a consultat ce ocupatie sa aleaga). Membrii echipei A vor semnala când își vor da seama despre ce anume este vorba. Când ocupatia este identificata, echipa B va încerca sa alerge înapoi catre baza lor, în siguranta, înainte ca vre-unul din membrii echipei A sa-i atinga. Cei care sunt prinsi vor trebui sa se alature echipei A. În runda urmatoare se vor inversa rolurile.

43) Umblatul legat la ochi

Jucatorii vor fi pusi perechi. Un partener va fi legat, acesta trebuind ajutat de celalalt partener, pentru a reusi într-o cursa cu obstacole. Prima data va fi permis ca un partener sa-l ajute pe celalalt, tinându-l de mâna, însa dupa acesta ajutorul va trebui sa fie numai sub forma vocala. A doua oara nu este permis nici un contact fizic între cei doi jucatori.

44) Ochi, corpuri, voci

Este bine ca actiunea acestui joc sa se petreaca într-un spatiu deschis. Se împart jucatorii în grupuri de câte 3. Doi dintre jucatori vor fi legati la ochi, celui de-al treilea permitându-i-se sa poata vedea. Unul din jucatorii legati la ochi va fi "corpul"; se va putea misca, dar nu i se va permite sa vada sau sa vorbeasca. Celalalt jucator legat la ochi va fi "vocea"; el va putea vorbi, dar nu va putea misca si vedea. Ultimul jucator va fi "ochiul"; el va putea vedea dar nu va putea vorbi sau misca.

Pentru fiecare echipa se va plasa o minge undeva în spatiul de joc. De asemenea va fi plasat si un pilon în spatiul de joc. Sarcina fiecărei echipe este de a-si directiona "corpul" spre mingea echipei. Când se ajunge la ea, mingea va fi ridicata si va fi aruncata în pilon. "Vocea" si "ochiul" fiecărei echipe vor trebui sa directioneze "corpul" pentru a gasi mingea. Acesta actiune este mult mai greu de realizat decât pare, pentru ca "ochiul" si "vocea" vor trebui sa gaseasca o modalitate de a comunica, pentru a putea fi capabili sa directioneze "corpul". Un minunat joc de comunicare!

45) Uriasa figura

Acest joc este bine a fi jucat cu un numar mare de participanti - 20 sau mai multi.

Întregul grup va forma o serie de cercuri si linii pentru a alcatui o figura. Ex. un cerc mic care sa reprezinte capul, o linie mica pentru gât, o linie mai lunga pentru corp, 2 brate si doua picioare. Când partile vor fi asamblate le vor fi date o serie de indicatii, pe rând, iar jucatorii trebuie sa actioneze în functie de ce anume face o anumita "parte":

Capul tau are mâncarimi - scarpina-l!

O minge de fotbal se afla la picioarele tale - loveste-o!

Siretul îti este dezlegat - leaga-l!

Îti curge nasul - sufla-l!

Ti-au picat pantalonii - apleaca-te si ridica-i!

46) Plimbarea grupului

Jucatorii se aliniaza umar lângă umar, fiecare din ei trebuind sa aiba piciorul stâng lângă cel drept al vecinului. Sarcina grupului este sa paseasca la unison - când se face un pas toata lumea va face un pas, tinând picioarele apropiate de ale vecinului. Nu va fi usor!

47) Yancheul

Acesta este un joc pentru doua echipe compuse din cel puțin 4 jucatori fiecare. De asemenea este necesar si un arbitru. Arbitru da fiecărui jucator un biscuite crocant. De îndata ce arbitrul va fluiera sau va striga "du-te la locul tau", fiecare jucator va mânca biscuitele si va încerca, dupa aceea, sa fluiera "Yancheul a plecat în oras". Dupa ce un jucator va face acest lucru, urmatoarea persoana va continua actiunea. Echipa care câstiga este cea care termina prima.

48) Mersul aiurea

Cerinte: o farfurie de hârtie pentru fiecare pereche de jucatori. Se împarte grupul în perechi. Fiecarei perechi i se da o farfurie de hârtie. Se indica o linie de start si una de sosire. Perechile se aliniaza la linia de start. Partenerii vor tine farfuria de hârtie între ei. Obiectivul jocului este de a alerga cât mai repede pâna la linia de sosire, calcându-se pe farfuria de hârtie, câte un picior o data, fara a se da drumul farfuriei. Când liderul spune "Start!", partenerii se rasucesc, se întorc, fiecare pasind pe rând. Desi nu este dificil de realizat, partenerii vor trebui sa înceapa mai încet pentru a putea reusi mai bine. Jucatorii care vor scapa farfuriile de hârtie se vor întoarce la linia de start si vor începe din nou.

49) Atingerea picioarelor

Partenerii stau întinsi pe jos, fiecare fiind situat la capatul celuilalt, picioarele lor fiind unite. Jucatorii se vor rostogoli de-a lungul podelei fara a departa picioarele.

50) Ridicarea cortului

Cerinte: corturi, esarfe pentru legat la ochi. Obiectivul: De a ridica un cort într-o perioada de timp limitata, care se gazduiasca toti membrii grupului. Reguli: toti participantii în afara de doi sunt legati la ochi. Jucatorii care vad nu au voie sa se miste si nici sa-i strige pe ceilalti jucatori pe numele lor. Consideratii: Corturile trebuie sa fie îndeajuns de mari pentru a gazdui toti jucatorii. Exemplu: "Un nou tip de bomba a fost aruncata, orbind toti oamenii în afara de doi, din pacate acestia fiind paralizati. Toti oamenii vor putea sa-si redobândeasca privirea daca vor face un cort în care sa încapa toata lumea. De îndata ce sunteti înauntru se va avea grija sa nu se atinga peretii! Timpul este scurt si esential! Start!!

51) Statul în linie

Jucatorii sunt împartiti în echipe. Ei vor sta cu ochii închisi si nu vor avea voie sa vorbeasca. Scopul jocului este ca jucatorii sa formeze rânduri în functie de greutate, data nasterii, ordine alfabetica, etc.

52) Pantofii rasuciti

Toata lumea va da jos un pantof pe care îl va pune în mijlocul cercului. Jucatorii se vor tine de mâini. La semnalul de "Start!", jucatorii vor lua un pantof din mijlocul cercului si vor încerca sa gaseasca proprietarul acestuia. Dupa acesta ei vor trebui sa puna pantoful pe piciorul proprietarului fara a lasa mâna persoanei de lângă ei.

53) Fotbal siamez

Regulile sunt cele ale unui joc de fotbal obisnuit. Singura modificare a jocului consta în faptul ca jucatorii, câte doi, vor fi legati unul de celalalt la nivelul gleznelor. Eventual se mai adauga înca o minge.

54) Jupuirea sarpelui

Grupul va sta în linie dreapta. Fiecare jucator își va întinde mâna dreapta în fata, ca si cum ar da mâna cu cineva. Mâna stânga va fi pusa între picioare si se va da mâna cu persoana din spate. Ultima persoana din rând se va întinde pe jos cât si ceilalti jucatori. Când întreg grupul este întins pe jos, prima persoana se ridica si va merge în fata peste ceilalti jucatori pâna când tot se va încâlci în sarpe.

55) Contrabandistii

Jucatorii trebuie împartiti în doua echipe. O echipa vor fi "interiorii" iar cealalta vor fi "cei din afara". "Interiorii" au o vizuina în timp ce "exteriorii" își planifica strategia în teren. Un membru al "exteriorilor" are bijuteria (o piatra). Identitatea celui care are bijuteria trebuie sa ramâna secreta printre coechipieri. "Interiorii" vor numara pâna la 50 în timp ce "exteriorii" se vor departa cât mai mult posibil. Dupa ce numaratul se termina, "interiorii" vor striga "Contrabandistii!" si urmarirea începe. De fiecare data când un "exterior" este prins el va trebui sa-si desfacă mâinile si sa arate daca este sau nu la ei, bijuteria. Desigur ca bijuteria trebuie pasata între membrii echipei "exteriorilor" cât mai discret. Când jucatorul care detine bijuteria este prins jocul se sfârseste, dupa care rolurile vor fi schimbate.

56) Sculptura

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

57) Întrecerea rachetelor catre Marte

Este necesara o bucata de hârtie de aproximativ un metru patrat. O pagina dubla de ziar va fi o parte a proiectului. Hârtia va fi atasata de un copac cu o banda sau va fi întinsa pe jos. Hârtia va reprezenta o harta spatiala a universului. Cu un creion rosu se va desena un disc mare colorat cu un diametru de aproximativ un metru pe harta spatiala. Mîngia cea rosie va fi Marte. Urmatorul desen va reprezenta si alte planete. Fiecare jucator va trebui sa faca o nava spatiala. Un jucator va fi legat la ochi. El va fi rotit de câteva ori si va încerca sa aterizeze nava lui pe Marte. Fiecare nava va avea numele unui jucator pe ea ca sa se poata spuna cine este mai aproape.

58) Suge si sufla

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

59) Schimbarea palariilor

Pentru joc sunt necesare sepci, hârtie, marchere si participarea a cel puțin 20 - 30 de oameni. Pe fiecare sapca va fi atasat un nume familie de desen animat. Acestui nume îi va fi alaturat un nume de participant. Sepcile vor fi împartite aleator printre jucatori. Primul lucru pe care participantii vor trebui sa-l faca este acela de a gasi sapca pe al carui nume este scris numele lor. De asemenea ei vor trebui sa se gaseasca între ei, care fac parte din aceeasi familie de desen animat. De îndata ce un grup a reusit sa se adune, ei se vor aseza si se vor prezenta unii altora.

60) Care este vârsta/numarul de pantofi al tau?

Este un joc tacut. Obiectivul jocului este ca jucatorii sa se aranjeze în linie, în functie de vârsta sau în functie de numarul de la pantofi. În tot acest timp, jucatorii nu au voie sa vorbeasca!