



GHID ACTIVITĂȚI NON-FORMALE OUTDOOR

Ciclul Gimnazial



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Acest ghid dorește a fi un instrument util pentru cadrele didactice, în abordarea experiențelor oferite de educația outdoor în procesul de predare-învățare al elevilor.

Lucrarea de față este structurată în mai multe teme relevante: ce este educația outdoor, obiectivele educației outdoor, educația, formală versus educația outdoor, exemplificarea abordării educației, outdoor pentru diferite discipline școlare, sfaturi utile și exemple practice pentru cadre didactice, educatori, lucrători de tineret. Ghidul conține informații utile atât pentru elevii din ciclul primar cât și pentru elevii din ciclul gimnazial, cu exemplificare pentru fiecare etapă școlară.

Proiectul ”Hai afară la-nvățare!” vizează realizarea de activități de educare non-formală în aer liber sau spații în afara celor patru pereți ai clasei.

Proiectul ”Hai afară la-nvățare!” este un proiect implementat de Asociația Orientat și finanțat Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capital Uman 2014-2020, cod SMIS 153011.

Pentru mai multe informații despre proiect și activitățile acestuia puteți vizita pagina de facebook: <https://www.facebook.com/AsociațiaOrientat> sau pagina proiectului: <https://www.orientat.ro/proiecte/hai-afara-la-nvatatare/>.





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

I. Introducere în educația outdoor

1. DEFINIȚIA EDUCAȚIEI OUTDOOR

Educația outdoor este un concept relativ nou în contextual educației românești însă ea începe din ce în ce mai mult să capteze interesul actorilor educaționali din sistemul de învățământ formal.

Există numeroase accepțiuni pentru termenul de educație outdoor, însă pentru a da o definiție simplă și pe înțelesul tuturor, putem spune că această formă de educație se bazează pe învățarea în aer liber. Termenul de educație outdoor, poate include educația pentru mediu, activități recreative, programe de dezvoltare personală și socială, drumeții, aventură și descoperire, etc.

Caracteristicile cheie ale educației outdoor includ:

- *Educația outdoor ofera posibilitatea contactului direct cu natura* - protecția mediului reprezintă un subiect de interes mondial, urbanizarea masivă a produs un efect nociv asupra mediului și prin faptul că oamenii nu conștientizează impactul pe care acțiunile lor non-ecologice le au asupra mediului - educația outdoor se desprinde ca o modalitate extrem de benefică pentru schimbarea atitudinilor și comportamentelor față de mediu;
- *Educația outdoor reprezintă o puternică sursă de experiențe de învățare* - un mediu relaxant, liber, fără constrangerile pe care le impun cei 4 pereti ai unei săli de clasă poate oferi elevilor nenumărate provocări, astfel că procesul de educare devine puternic, inspirațional și de natură să schimbe comportamente antisociale, să creeze o relație puternică între oameni bazată pe sprijin reciproc;
- Educația outdoor facilitează procesul de învățare al elevilor care întâmpină dificultăți în acest sens - cum spuneam mai sus, educația outdoor oferă un climat diferit de învățare le permite elevilor care în mod obișnuit întâmpină dificultăți de învățare și au un nivel scăzut de performanță școlară, să devină mai motivați, cu mult mai capabili să facă față sarcinilor școlare;
- Dezvoltare personală atât al celor care o aplică, cât mai ales al elevilor;





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

- Dezvoltarea spiritului de echipă - conexiunea între elevi, elevi-profesori duce la creșterea gradului de participare activă, creșterea cetățeniei active în rândul ambelor categorii;
- Educația outdoor ofera nenumărate beneficii fizice, emoționale, mentale ce asigură bunăstarea societății

2. Obiectivele generale ale educației outdoor sunt:

- Dezvoltarea abilităților socio-personale: îmbunătățirea muncii în echipă, îmbunătățirea relațiilor sociale, dezvoltarea competențelor de conducere, etc.
- Dezvoltarea abilităților de management: organizare, coordonare, evaluare
- Oferirea unui cadru stimulativ de învățare
- Oferă posibilitatea creării unui mediu relaxant și motivant în funcție de problema identificată - permite escaladarea unor nivele înalte de imaginație în vederea obținerii rezultatelor propuse.

Un aspect important al educației outdoor este acela că poate contribui la creșterea nivelului de bunăstare al indivizilor; pe lângă nevoile de bază ale unei persoane, există și o serie de nevoi la care educația outdoor poate răspunde și anume: nevoia de a fi respectat, inclusiv social, de a fi activ și responsabil, nevoia de a te simți în siguranță.

- ✓ **Nevoia de a se simți respectat** - derularea de diferite activități în aer liber încurajează copilul să se simtă în largul său, astfel el ca fi mult mai deschis, va comunica, își va exprima propriile opinii, se va simți băgat în seamă și va simți că deciziile sale contează pentru ceilalți; elevii pot fi consultați cu privire la diferite jocuri sau activități.
- ✓ **Nevoia de a fi responsabil** - activitățile outdoor permit copilului oportunitatea de a primi diferite sarcini (educația outdoor este printre altele o formă de învățare organizată și structurată, astfel ca profesorul trebuie să aibă în vedere implicarea tuturor elevilor în activitățile propuse); sub supravegherea profesorului/educatorului, fiecare copil primește diferite responsabilități și sarcini pentru atingerea scopului propus (spre exemplu dacă se optează pentru activitate de ecologizare, un elev poate primi sarcina de a curăța pomii, un elev are sarcina de a uda florile -este important însă ca prin comunicarea cu elevul, profesorul să-i însușească acestuia sentimentul că prin ceea ce întreprinde el, mediul va fi mai curat, astfel el va conștientiza că are o responsabilitate față de protejarea mediului).
- ✓ **Nevoia de a fi activ** - implicarea în diferite activități sportive, jocuri, plimbări tematice, nu va aduce decât beneficii dezvoltării fizice, psihice ale elevului.





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Jocul este o caracteristică principală a copilăriei, de aceea este important ca elevii să fie stimulați în mod constant să se joace, să alerge, să participe la diferite activități în mod activ.

- ✓ **Nevoia de a fi inclus social** - poate cea mai importantă caracteristică a educației outdoor este aceea că este o modalitate de succes de a depăși unele dificultăți ale copilului (psihice, fizice, sociale, emoționale sau economice), astfel încât acesta să fie inclus social, să simtă că aparține unei comunități; se consideră ca mediul din interiorul clasei este mai degrabă unul competitiv, în timp ce cel din afara clasei este unul suportiv, care permite copiilor să se exprime, să relaționeze cu ceilalți, să colaboreze.
- ✓ **Nevoia de a se simți în siguranță** - un aspect pe care literatura de specialitate îl consideră important în abordarea educației outdoor este că aceasta trebuie să țină cont de această nevoie. Interiorul clasei este mult mai sigur pentru elevi, în timp ce mediul exterior implică diferite riscuri și situații neprevăzute care pot avea efect negativ. Profesorul trebuie să identifice posibilele riscuri care pot să apară și să conceapă un plan de management al riscului, despre care vom vorbi mai târziu întrucât este un aspect deosebit de important care i-a făcut pe unii specialiști în domeniu să neghe utilitatea utilizării educației outdoor.



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

MODELE DE ACTIVITATI DE EDUCATIE NON-FORMALA OUTDOOR PENTRU ELEVI DE GIMNAZIU

Jocuri de expresie

În această categorie intră jocurile care folosesc în mod constant și variat limbajul, cu toate modurile și felurile de aplicare a acestuia, dar și alte jocuri, prin care se ajunge la un rezultat final prin folosirea limbajului și a diferitelor materiale, care sunt parte integrantă a acestei categorii.

1. Mașină

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Jucătorii se împart în grupe de câte 4-9. Fiecare grupă construiește acum o mașină, în cadrul căreia fiecare membru este o piesă cu o funcție bine stabilită, cu mișcarea și sunetul specific. De ex. se poate construi o mașină de răs, fiecare are alt fel de răs și atunci când se alternează acesta se obține un rezultat foarte interesant. Important este însă păstrarea unui ritm și a mișcărilor.

Variațiuni: Mașina poate funcționa repede, încet, poate porni greu și merge tot mai bine.

Observații: Fiecare jucător hotărăște singur mișcarea și sunetul său.

2. Salat de cuvinte

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Fiecare jucător formează un cuvânt de patru silabe. Apoi îl prezintă grupei și exersează pronunția lui. Când îl pronunță ei trebuie să fie atenți la modul cum îl pronunță, ca și cum ar fi triști, veseli, supărați sau nervoși. Fiecare vorbește cu celălalt dar numai prin folosirea cuvântului său.

3. Meserii

Număr participanți: 8-16

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Desfășurare joc: Un jucător se gândește la o meserie. Ceilalți încearcă să ghicească meseria. Ei pun întrebări, la care se poate răspunde cu „Da” sau „Nu”. Primește un jucător răspunsul „Da”, el are voie să întrebe în continuare; este răspunsul „Nu”, urmează un altul.

4. Am căzut în fântână

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 9-99 ani



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Participanții stau în picioare în cerc. Unul stă în mijloc, se lasă să cadă și strigă: „Am căzut în fântână!” Toți îl întreabă în cor: „Cine să te scoată?” Cel din fântână strigă: „Cine poate să spună un banc vesel!” sau „Cine să cânte cel mai fals!” sau „Cine poate să arunce cu mingea cel mai departe!” Cine se crede în stare de asemenea performanțe, se anunță voluntar și îl scoate pe celălalt din fântână. Totodată îi ia locul în mijloc și cade la rândul său în fântână.

Variațiuni: De ex. cel din fântână poate să ceară tuturor să cânte. El își caută apoi cântărețul preferat, care să îl ajute.

5. Telegrafie fără fir

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 5 min.

Desfășurare joc: Jucătorii sunt adunați în cerc. Conducătorul de joc îi șoptește vecinului din dreapta un cuvânt sau o propoziție la ureche. Acesta șoptește același cuvânt mai departe. Când cuvântul ajunge la punctul de plecare, conducătorul de joc îl pronunță tare și clar. Acum se vede dacă a ajuns același cuvânt la destinație.

6. Silabe adăugate

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: ziare

Desfășurare joc: Fiecare jucător primește un articol dintr-un ziar. El citește prima silabă a fiecărui cuvânt din text și formează astfel cuvinte noi. Murmurând acest nou text, fiecare jucător merge prin încăperea și încearcă să converseze cu ceilalți. Apoi textul este citit pentru a fi înțeles de toți.

Variațiuni: Textele pot fi citite ca știri, ca spoturi publicitare, ca o poezie.

7. Lanț de cuvinte

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Participanții stau în cerc. Unul dintre ei începe a spune o noțiune formată din două substantive. Vecinul din dreapta continuă cu o nouă noțiune, care începe cu al doilea substantiv al primului jucător ș.a.m.d. De ex. minge de tenis - tenis de masă - masă de lucru - lucru de mână etc.

8. Propoziție lungă

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Jucătorii stau în cerc. Ei încearcă să formeze împreună o propoziție lungă, dar care își păstrează înțelesul. Unul dintre ei începe cu un cuvânt: „Vecinul”. Următorul continuă cu „meu”.

Ș.a.m.d. Dacă propoziția este atât de lungă încât nu mai este înțeleasă, runda se oprește. Se continuă cu o nouă propoziție.





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Variațiuni: Să se formeze în cât mai scurt timp o propoziție cât mai lungă.

9. Povești cu „sau/dar”

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 12-99 ani

Durată joc: 20-30 min.

Materiale necesare: minge

Desfășurare joc: Participanții stau în cerc. Un jucător are o minge în mână. El începe să povestească o întâmplare, care redă un conflict dintre doi oameni și o cale de rezolvare a conflictului. Apoi el zice: „Sau/Dar . . .” și aruncă mingea unui alt jucător. Acesta povestește o altă soluție pentru aplanarea conflictului până poate să spună „Sau/Dar . . .” și să arunce altuia mingea. Ș.a.m.d.

10. Povestea tuturor

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 15-20 min

Materiale necesare: un obiect

Desfășurare joc: Conducătorul de joc are un obiect în mână. El începe a povesti o întâmplare. După câteva propoziții spune „Apoi . . .” și dă obiectul unui alt jucător, care trebuie să continue povestea. Ș.a.m.d. Astfel jucătorii pot inventa multe povești, scurte sau lungi.

Variațiuni: Pentru a ușura inventarea unei povești se poate stabili de la bun început un titlu sau un motiv anume.

11. Poveste după imagini

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare: poze

Desfășurare joc: Fiecare jucător își alege o poză, care îi place lui cel mai mult. El ridică poză sus ca să o vadă toți și începe să povestească o întâmplare. Când pune poza lui jos, alt jucător o ridică și continuă povestea.

12. Trei cuvinte - O poveste

Număr participanți: 7-15

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 20-25 min.

Materiale necesare: bilețele, creioane

Desfășurare joc: Fiecare participant își amintește de o întâmplare, pe care a trăit-o cu puțin timp în urmă. Din aceaste el alege trei cuvinte reprezentative, pe care le notează pe un bilețel. Bilețelele se amestecă. Jucătorii trag câte un bilețel, citește cele trei noțiuni și inventează o nouă poveste.

Observații: Dacă unui jucător cele trei cuvinte nu îi sunt de folos, el poate să tragă alt bilet.

13. Eu văd ceva ce tu nu vezi!

Număr participanți: 7-15





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare: diferite obiecte

Desfășurare joc: Fiecare jucător își caută un obiect. Unul zice: „Eu văd ceva ce tu nu vezi, și asta este . . .!” Apoi descrie ce vede: forma, culoarea și alte caracteristici. Ceilalți jucători încearcă prin întrebări precise să ghicească despre ce este vorba.

Variațiuni: Fiecare se gândește la un obiect care nu este în încăpere.

14. Explicație sigură

Număr participanți: 7-15

Vârstă participanți: 12-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Jucătorii stau în cerc. Conducătorul de joc șoptește vecinului din dreapta un cuvânt. Acesta încearcă în gând să transcrie cuvântul și șoptește mai departe vecinului său explicația cuvântului. La rândul lui, acesta încearcă să ghicească adevăratul cuvânt, pe care îl spune mai departe. Astfel alternează ba un cuvânt, ba explicația lui ș.a.m.d. La sfârșit se spun cuvintele și descrierile.

15. Dialog

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 12-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Participanții se împart în grupe mai mici. Un jucător spune o propoziție. Un alt jucător se asigură că a înțeles bine propoziția și îi pune primului întrebări despre propoziția acestuia. Dacă el primește de trei ori răspunsul „Da”, el spune altă propoziție.

16. Ce doriți?

Număr participanți: 7-15

Vârstă participanți: 11-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare: valiză, diferite obiecte

Desfășurare joc: În mijlocul cercului se află o valiză mare și o mulțime de obiecte. Fiecare jucător hotărăște ce obiect ar duce cu el într-o călătorie lungă. Pe acesta îl pune în valiză și explică celorlalți de ce tocmai acest obiect. Este valiza plină, hotărâsc toți jucătorii împreună ce ar lua cu ei pe drum.

Variațiuni: Dintr-o mulțime de poze, jucătorii aleg pe acelea, pe care ar dori să și le agațe în cui în camera lor.

17. Ai nevoie de . . .

Număr participanți: 7-15

Vârstă participanți: 11-99 ani

Durată joc: 20-25 min.

Materiale necesare: bilețele

Desfășurare joc: În mijlocul cercului sunt două rânduri de bilețele. Pe bilețelele primului rând sunt trecute numele jucătorilor, pe cel de al doilea sunt scrise numai lucruri nebunești, hilare, ca de ex. „23 de pinguini”, „un trandafir verde”, „trei tone de noroc”, „două tuburi de tristețe”, „primele trei versuri





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

dintr-un cântec al formației Beatles” etc. Pentru 7 jucători este nevoie de 7/7 asemenea bilețele, pentru 9 de 9/9. Lucrurile se pot repeta. De pe rândul cu numele jucătorilor se ia un singur bilețel și se citește. Fiecare jucător trage un bilețel de pe al doilea rând și încearcă să-i argumenteze jucătorului cu numele scris pe bilețel că el ar avea nevoie de acele lucruri, argumentând de ce și pentru ce. Când ultimul a ascultat pe toți, el spune nevoile și dorințele sale.

Observații: Dacă cineva întâmpină greutăți în găsirea de argumente, el poate fi sprijinit de un altul.

18. Tribunal

Număr participanți: 12-27

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Desfășurare joc: Participanții se împart în trei grupe. Acum ei caută argumente pro și contra unei anumite teme, dinainte stabilită. O grupă argumentează numai pro, cealaltă numai contra. A treia grupă este neutră și încearcă să-i aducă pe ceilalți la un numitor comun. Temele pot fi serioase sau comice, ca de ex. „Pe mijlocul fiecărei străzi trebuie să fie plantați pomi fructiferi” sau „La școală trebuie reintroduse clasele de băieți și clasele pentru fete”.

19. Unul ia tot

Număr participanți: 7-15

Vârstă participanți: 11-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare: bancnotă de 10000 lei

Desfășurare joc: În mijlocul cercului este o bancnotă de 10000 lei. În jurul ei se așează cinci jucători. Patru dintre ei argumentează de ce are nevoie de acești bani. Fiecare are 3 minute la dispoziție. După un timp de gândire al cincilea jucător hotărăște cui aparține bancnota. El trebuie să explice hotărârea sa. Apoi și spectatorii își pot exprima părerea lor.

Variațiuni: În locul bancnotei pot fi folosite diferite obiecte.

20. Reclamații

Număr participanți: 7-15

Vârstă participanți: 11-99 ani

Durată joc: 25-30 min.

Materiale necesare: două telefoane, bilețele

Desfășurare joc: Jucătorii au la dispoziția lor două telefoane și bilețele cu diferite situații din viață. Un jucător trage un bilețel și citește o situație. De ex. „O femeie cumpără din magazin o cutie cu lapte. Când ajunge acasă, își dă seama că laptele s-a făcut smântână. Ea telefonează supărată la magazin” sau „Un bărbat a fost din greșeală încuiat în strand. Enervat, el dă telefon directorului strandului”. Un jucător ia un telefon și joacă femeia sau bărbatul. Alt jucător ia celălalt telefon și joacă vânzătoarea sau directorul. Astfel se poate infiripa o discuție captivantă. S-a terminat discuția, un alt jucător trage un bilețel.

21. Integrame

Număr participanți: 5-10

Vârstă participanți: 12-99 ani





UNIUNEA EUROPEANĂ



GVERNUL
ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare: cartonașe cu litere ale alfabetului

Desfășurare joc: Pe câte un cartonaș este trecută o literă a alfabetului. Fiecare jucător își ia 10 cartonașe. Unul începe a forma un cuvânt cu literele sale. Altul continuă cu un cuvânt al său, dar el folosește o literă din cuvântul celuilalt. Astfel se construiește o integramă. Dacă unul dintre ei nu reușește să formeze un cuvânt cu literele sale, el trage un alt cartonaș. Nu merge nici atunci mai departe, încearcă alt jucător. Scopul jocului este ca toți participanții să scape de literele lor.

Observații: Dacă un jucător are probleme îl poate ajuta toată grupa.

22. Sirena

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Desfășurare joc: Jucătorii formează un cerc. Unul începe să facă o mișcare și să producă un zgomot. Vecinul preia mișcarea și mărește volumul zgomotului. Ș.a.m.d. până impulsul ajunge la inițiator. Dacă cercul este mic, se mărește volumul sunetului. Dacă cercul este destul de mare, volumul crește și apoi descrește.

23. Rima

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 11-15 min.

Materiale necesare: bilețele

Desfășurare joc: Sunt pregătite bilețele cu cuvinte. Jucătorii se împart în grupe a max. 5. Fiecare grupă trage un bilețel și citește cuvântul notat. Apoi fiecare grupă în parte hotărăște care cuvânt rimează cu primul. Acest cuvânt este prezentat pantomimic celorlalte grupe, care trebuie să îl ghicească.

Variațiuni: Pe bilețele sunt notate versuri întregi. În timpul jocului se pot face poezii.

24. Ce scrie?

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: bilețele, creioane

Desfășurare joc: Jucătorii descriu pe bilețele cu puține cuvinte o situație, care poate genera anumite reacții sufletești, de ex. liftul se oprește între etaje (nervozitate), o surpriză plăcută (bucurie) etc. Bilețelele se adună și se amestecă. Fiecărui jucător îi este prins un bilețel pe spate, fără să poată citi despre ce este vorba. Acum toți se plimbă prin încăperea și își pun reciproc întrebări, pentru a ghici, care situație este trecută pe bilețelul, pe care îl poartă pe spate.

Variațiuni: Acest joc se poate juca cu bilețelele cu nume de personalități, cu denumiri de animale, cu simboluri etc.

25. Obiectul invizibil

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Un jucător descrie celorlalți prin mimică și gesturi un obiect. Crede un alt jucător că el a ghicit obiectul, se duce la primul și îi șoptește la ureche răspunsul. Este acesta corect, îl ajută pe primul la explicarea obiectului. Toți jucătorii procedează la fel, până ce toți au ghicit obiectul.

26. Faceți ordine!

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: obiecte

Desfășurare joc: Jucătorii stau în cerc. În mijloc sunt împrăștiate nouă obiecte (fluier, umbrelă, chibrituri, borcan de murături, fotografie, mașină de jucărie, lăncișor de aur, foarfecă, pungă cu macaroane sau altele). Se formează trei grupe. Fiecare grupă are sarcina să găsească criteriile, după care să împartă cele nouă obiecte în trei grupe. După ce fiecare grupă a stabilit criteriile, ea prezintă celorlalți rezultatele și explică, de ce a împărțit astfel obiectele. Exemple de criterii pentru împărțirea obiectelor: după rolul lor, după materialul din care sunt făcute, după prima literă a denumirii, după importanța pentru fiecare participant în parte etc.

27. Margini

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 20 min.

Materiale necesare: obiecte, creioane, hârtie

Desfășurare joc: Jucătorii se împart în grupe a cel mult câte 5. Fiecare grupă primește o coală mare de hârtie și creioane colorate. Ei așează obiectele pe coală și desenează marginile. După de fiecare grupă are cca. 15 obiecte desenate, ele schimbă între ele colile. Jucătorii trebuie să ghicească ce obiecte a desenat cealaltă grupă. Rezultatele se scriu pe coli. Apoi se discută despre ele.

28. Desen muzical

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 13-99

Durată joc: 20 min.

Materiale necesare: hârtie, cretă, piese muzicale

Desfășurare joc: Jucătorii se împart în grupe a câte trei. Fiecare grupă primește o coală de hârtie și cretă de diferite culori. Toți ascultă o piesă muzicală (de regulă muzică din perioada Renașterii, a barocului, a clasicismului, sau din începuturile jazzului sau muzicii de film - această muzică are partituri mai lungi, cu ritmuri și armonii diferite). Grupele sunt invitate să redea prin desen impresiile lor pe hârtie.

29. Pictor orb

Număr participanți: 8-26

Vârstă participanți: 11-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare: creioane, hârtie





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Desfășurare joc: Se formează perechi. Ele primesc hârtie și creioane. Partenerii hotărăsc ce doresc să deseneze. Unul dintre ei închide ochii sau este legat la ochi. Cel care vede spune celui orb cum să deseneze, de ex. „Acum o linie spre stânga . . . apoi la dreapta un punct . . .”, până ce desenul este gata. Se hotărăște alt motiv și se schimbă rolurile. La sfârșit se organizează o expoziție cu toate desenele.

30. Ți-e scris pe frunte!

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare: creioane, hârtie

Desfășurare joc: Fiecare jucător ține cu o mână o bucată de hârtie pe fruntea sa. Cu cealaltă mână el încearcă să scrie ceva pe hârtie sau chiar să deseneze o mică schiță. Se obțin rezultate originale, cu care se organizează o expoziție.

31. Figuri hidoase

Număr participanți: 9-27

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare: creioane, hârtie

Desfășurare joc: Câte trei jucători formează o grupă. Fiecare grupă primește o coală de hârtie și trei creioane. Coala de hârtie se împătură de trei ori. Pe prima parte de sus, primul desenează un cap. El împătură pagina astfel ca numai gâtul să se mai vadă. Următorul continuă cu corpul și mâinile. Apoi împătură din nou pagina. Ultimul desenează picioarele. La sfârșit paginile se desfac și se văd rezultatele: figuri hidoase.

Observații: La acest joc contează buna dispoziție.

32. Alternative

Număr participanți: 5-10

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare: creioane, hârtie

Desfășurare joc: Fiecare participant primește o bucată de hârtie și un creion. Pe hârtie sunt trase la fiecare 4-5 cm linii despărțitoare. Jucătorii scriu în primul rând o propoziție simplă și dau foaia vecinului din stânga. Acesta citește propoziția și în al doilea rând desenează redă propoziția printr-un desen. Apoi împătură primul rând (cel cu propoziția scrisă) și dă foaia mai departe. Următorul vede desenul și încearcă să îl descrie cu o propoziție simplă, pe care o scrie în rândul al treilea. El împătură foaia în continuare. Se vede doar propoziția sa. Ș.a.m.d. Jocul se termină când fiecare jucător are din nou foaia sa. Rezultatele se prezintă celorlalți.

Observații: Dacă sunt mai mulți jucători, se formează mai multe astfel de lanțuri.

33. De ce? Pentru că . . .

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani





UNIUNEA EUROPEANĂ

**DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE**

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Durată joc: 15 min.**Materiale necesare:** creioane, hârtie

Desfășurare joc: Fiecare jucător primește o bucată de hârtie, pe care o împătură de zece ori. Astfel are zece rânduri, care încep alternativ cu „De ce?”, „Pentru că . . .”, „De ce?”, „Pentru că . . .”, În primul rând scrie fiecare o întrebare cu „De ce?”, împătură foaia și o dă mai departe vecinului din dreapta. Acesta răspunde cu „Pentru că . . .”, împătură foaia și o dă mai departe. Următorul continuă cu „De ce?” ș.a.m.d.

34. Figuri din hârtie**Număr participanți:** 8-25**Vârstă participanți:** 10-99 ani**Durată joc:** 10-15 min.**Materiale necesare:** hârtie

Desfășurare joc: Fiecare jucător primește o foaie în format A4 și încearcă să facă o figură din hârtie, prin ruperea hârtiei (de ex. un animal, o plantă, un obiect casnic etc). Dacă el crede că o figură i-a reușit, el o așează în mijloc. După ce toți au terminat, figurile se pot lipi pe coală de hârtie neagră și pot fi colorate.

35. Retușuri**Număr participanți:** 8-25**Vârstă participanți:** 12-99 ani**Durată joc:** 15 min.**Materiale necesare:** fotografiile, carioci

Desfășurare joc: Fiecare participant primește o fotografie și copia ei. El trebuie acum să schimbe copia imaginii, să o retușeze în așa fel încât să îi placă. După ce a terminat, el pune desenul întors cu fața în jos în mijloc. După ce au terminat toți, se ridică câte o copie de jos și se caută care a fost fotografia inițială.

Jocuri de încredere

Jocurile de încredere includ jocurile cu elemente care au nevoie de o motivație aparte, dată de situația că fiecare jucător se poate baza pe celălalt și fiecare în parte poate să își învingă unele temeri (de ex. nu e la îndemâna tuturor să întreprindă o acțiune sau să parcurgă o distanță cu ochii închiși; pentru aceasta e nevoie de o mare încredere în sine însuși și față de ceilalți). Acum se cere o bună (re)cunoaștere a capacităților și posibilităților proprii și ale celorlalți.

1. Mâini ritmate**Număr participanți:** 8-30



UNIUNEA EUROPEANĂ



GVERNUL
ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Participanții stau jos în cerc. Fiecare așează câte o mână pe picioarele vecinilor săi, astfel ca mâinile lor să se întretaie. Conducătorul de joc începe să bată cu mâna sa pe piciorul vecinului său din stânga/ dreapta și cu impulsul acesta impune o direcție de mers. Ca probă se merge în această direcție o rundă întreagă. Dacă cineva bate de două ori la rând, dublu, atunci direcția de mers se schimbă. Cine greșește, iese din joc cu mâna respectivă.

Observații: Animatorul acordă atenție faptului ca jucătorii să nu se lovească prea tare pe picioare.

2. Jocul numerelor

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare: bilețele numerotate

Desfășurare joc: Jucătorii stau jos în cerc. Fiecare trage un bilețel cu un număr, pe care nu îl spune nimănui. Conducătorul de joc stă în mijlocul cercului și numește două numere. Acestea trebuie să se găsească și să schimbe locurile între ei, însă fără ca cel din mijloc să observe lucrul acesta. Dacă el prinde de veste, el poate la schimbarea locurilor să fie mai rapid și să ocupe un loc. Cel care rămâne fără loc numește alte două numere și așteaptă . . .

Variațiuni: Jucătorii spun nume-rele lor. Unul dintre ei merge cu ochii închiși în cerc. El numește două numere. Acești jucători trebuie să schimbe locurile. Cel orb încearcă să atingă pe unul dintre ei, căci el știe acum ordinea numerelor.

Observații: Mulți nu au curajul să schimbe locurile lor, atunci animatorul trebuie să își folosească autoritatea; sau celui din mijloc i se dă posibilitatea de a striga mai multe numere.

3. Vampirii

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: eșarfe

Desfășurare joc: Jucătorii merg împrăștiati prin încăperea, cu ochii închiși sau legați la ochi.

Animatorul atinge un participant. Acesta este acum un vampir. Dacă el întâlnește un alt participant, îl prinde de gât, acesta strigă tare și devine și el un vampir. Ei încearcă să muște din nou. Dacă doi vampiri se întâlnesc și se mușcă, atunci ei se mântuiesc, scot un chiot de bucurie și devin normali. Jocul se termină când toți sunt din nou normali.

Observații: Important la acest joc este să nu se vadă nimic și să nu se abuzeze prea tare de puterea de vampir.

4. Nodul gordian

Număr participanți: 8-15

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Desfășurare joc: Jucătorii stau în picioare formând un cerc. Ei întind ambele mâini în față și închid ochii. Fiecare se îndreaptă spre mijloc și încearcă să se prindă de mâini cu alții. După ce fiecare este legat astfel, ei încearcă împreună să descâlce nodul realizat.

Variațiuni: La începutul jocului se poate numi un jucător sau un voluntar, care are rolul de a desfăcea nodul.

Observații: Jucătorii să fie de înălțimi apropiate.

5. Pe un picior

Număr participanți: 7-17

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare: frânghie

Desfășurare joc: Pe jos se așează cu o frânghie un cerc cu un diametru corespunzător numărului de jucători (de ex. la 14 participanți un diametru de 90 cm.). Sarcina grupei este ca toți membrii să stea cu un singur picior în cercul stabilit.

6. Roboții

Număr participanți: 9-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Jucătorii se împart în grupe a câte trei. Dintre aceștia unul este mecanicul și doi sunt roboții. Roboții se așează spate la spate. La un semn al mecanicului (îi atinge pe amândoi pe cap cu mâna) cei doi roboți pornesc la drum. Ei merg numai înainte. Mecanicul îi îndrumă și le schimbă direcția de mers prin atingerea umerilor (umărul drept = spre dreapta; umărul stâng = spre stânga). Misiunea mecanicului este să îi aducă față în față pe cei doi roboți, astfel încât ei să se îmbrățișeze. Dacă robotul dă de un obstacol și nu poate merge mai departe, el dă semnale de avarie.

Variațiuni: Un robot are puterea de a se coordona singur. Dacă dă de un obstacol, el se întoarce și își continuă drumul.

Observații: Face un robot pași prea mari, încât mecanicul nu îl poate urma, trebuie să intervină conducătorul de joc.

7. Vânătorul și cobra

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: clopoței, chei, eșarfe

Desfășurare joc: Participanții stau în picioare și formează un cerc. Doi dintre ei se anunță voluntari. Primul este cobra, care primește o legătură de chei sau chiar niște clopoței, pentru a putea scoate sunetul specific ei. Celălalt este vânătorul. Amândoi sunt legați la ochi. Ei sunt încercuți de către ceilalți, care reprezintă gardul rezervației. Acum vânătorul trebuie să prindă cobra, care scutură din clopoței. Vânătorul bate din palme pentru a fi recunoscut.

8. Aura





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5 min.

Desfășurare joc: Fiecare jucător își alege un partener. Ei stau față în față, își ridică mâinile și își apropie palmele. Acum ei închid ochii, se întorc o dată și încearcă să atingă din nou palmele partenerului.

9. Sculptor

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Doi jucători formează o pereche. Unul este sculptorul, celălalt este materialul. Ultimul închide ochii. Sculptorului nu îi sunt numite limite, el formează acum materialul (nu se vorbește în acest timp). Figura deschide ochii și încearcă să ghicească ce vrea să reprezinte.

Variațiuni: Alții pot ghici ce vrea să fie sculptura. Toți jucătorii formează o statuie.

10. Imaginea din oglindă

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Desfășurare joc: În grupe a câte doi, unul închide ochii iar celălalt se postează într-o anumită figură. Cel cu ochii închiși încearcă prin pipăit să ghicească forma celuilalt și să o redea întocmai (sau în forma unei imagini în oglindă). Apoi deschide ochii, se compară cu originalul și vede dacă a avut dreptate. Cei doi schimbă rolurile.

Variațiuni: Cu ochii deschiși, față în față, doi jucători încearcă să execute aceleași mișcări, să se coordoneze unul cu celălalt.

11. Om la om

Număr participanți: 8-31

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Se formează perechi. Un jucător rămâne singur, de obicei conducătorul de joc. Acesta strigă: „Umăr la umăr”, „Braț la braț”, „Cap la genunchi”, „Nas la nas” etc. Jucătorii respectă indicațiile. După câteva ture, animatorul strigă „Om la om”. Atunci fiecare jucător își caută repede alt partener. Cine rămâne fără partener, coordonează jocul.

12. Animale jucăușe

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Cei doi jucători ai unei perechi stau unul după celălalt. Înainte stă „dealul”, în spatele lui sunt „animalele jucăușe”: Cu mâinile sunt desenate impulsurile conducătorului de joc pe spatele celui din față. Un șoricel se apropie și fuge pe piciorușele sale de colo până colo, mai se oprește și se uită. Vede sus pe deal un melc, care își duce casa în spinare. Șoricelul fuge la melc, îl



UNIUNEA EUROPEANĂ



GVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

salută și îi urmează pe calea lăsată de acesta. Cum melcul se apropie de pădure, șoricelul se sperie de întuneric și fuge înapoi. După un timp apare un cangur, care sare pe două picioare, nu are probleme și intră în pădure. Încet, încet se mișcă două broaște țestoase. Cu greu ajung pe mijlocul dealului, fac o pauză, se privesc una pe cealaltă și răd de se cutremură tot dealul. La sfârșit vine un țăran și coase cu grijă iarba călcată. Se schimbă rolurile!

13. Valuri

Număr participanți: 12-32

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Jucătorii se împart în grupe a câte cinci sau șase. Patru sau cinci dintre ei iau poziția unui căluț, cel rămas singur se așează relaxat cu brațele lăsate la o parte și cu ochii închiși pe spatele celorlalți. Aceștia încep să se legene încet și ritmic.

14. Cine ești tu?

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare: eșarfe

Desfășurare joc: Jumătate dintre jucători închid ochii sau sunt legați la ochi. Toți jucătorii se plimbă. Când cei orbi prind pe un altul, ei încearcă să îl recunoască. După un anumit timp se schimbă rolurile.

15. Cine sunt eu?

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Desfășurare joc: Participanții stau în cerc. Unul dintre ei merge în mijloc și închide ochii. Din spate se apropie de el un altul și îl întreabă cu voce schimbată: „Cine sunt eu?” Este acesta recunoscut de către cel din mijloc, rămâne el în mijloc și jocul continuă.

16. Recunoaște persoana!

Număr participanți: 12-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Jucătorii se împart într-un rând interior și altul exterior, astfel încât ei să stea doi câte doi față în față. Cei din exterior închid ochii, cei din interior își schimbă locurile. Cei din exterior încearcă prin pipăit să îi recunoască pe cei din interior.

17. Piep-Piep

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 12-99 ani

Durată joc: 10-15 min.





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Desfășurare joc: Un jucător „orb” stă în mijloc. Cei din cerc își schimbă locurile. „Orbul” își caută un loc în brațele unuia din cerc și îl întreabă de cel mult trei ori „Hai, scoate un sunet!” Acesta încearcă să-și schimbe tonul, pentru a nu fi recunoscut. În caz contrar, el merge în mijloc.

18. Omida uriașă

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Toți participanții se așează pe burtă, foarte aproape unul de celălalt. Unul mai mic se intercalează cel mai bine între doi mari. Jucătorul dintr-un capăt se rulează pe vecinul său și așa mai departe până în capătul celălalt. Între timp îi urmează altul. Tor așa până ce toți s-au rulat cel puțin o dată.

19. Hai la pantofi!

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: pantofi, eșarfe

Desfășurare joc: Fiecare jucător își dă jos pantoful drept și îl pune în mijlocul grupei. Apoi toți sunt legați la ochi. La un semnal ei trebuie să își ia un pantof din mijloc. Sunt dezlegați la ochi și caută piciorul potrivit pentru pantoful luat.

20. Jocul albinelor

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 10-99

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: eșarfe

Desfășurare joc: Un participant este „regina albinelor”. Ceilalți toți închid ochii sau sunt legați la ochi și se plimbă zumzâind. Se lovește o albină de „regină”, care nu zumzăie, trebuie ca ea să treacă printre picioarele desfăcute ale acesteia, apoi se agață de ea și merge tot cu picioarele desfăcute în urma ei (între timp cu ochii deschiși și fără să zumzăie). Jocurile se termină când toate albinele au găsit „regina” și formează un rând lung.

21. Mâini și picioare

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare: o pătură

Desfășurare joc: În încăperea este agățată o pătură. Câțiva jucători se ascund după pătură. Ei scot doar mâinile sau picioarele de după pătură. Ceilalți trebuie să recunoască ale cui sunt mâinile și picioarele. Apoi se ascund alții după pătură.

22. Statuia învelită

Număr participanți: 8-25





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: o pătură

Desfășurare joc: Doi jucători se ascund după pătură și se pun într-o anumită poziție. Ceilalți privesc forma creată și încearcă să o imite de afară, tot câte doi. După ce au luat poziția, se ia pătură de pe cei doi și se compară.

23. Poșta

Număr participanți: 7-15

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: creioane, hârtie

Desfășurare joc: Participanții stau în cerc cu spatele unul la celălalt. Ultimul desenează pe o bucată de hârtie un desen simplu. Desenul îl ascunde. Apoi desenează același desen cu degetele pe spatele celui dinaintea sa. Acesta încearcă să-și dea seama ce s-a desenat pe spatele lui și desenează la rândul lui același lucru pe spatele celui dinaintea sa. Ș.a.m.d. Când desenul ajunge la primul, acesta îl desenează pe o foaie. Apoi se compară desenele.

24. Kim

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: obiecte

Desfășurare joc: Jocul se ocupă intensiv cu diferitele simțuri ale omului. Participanții trebuie să:

- privească: jucătorii se uită timp de un minut la câteva obiecte. Apoi închid ochii. Conducătorul de joc schimbă mici detalii. Jucătorii deschid ochii, ei trebuie să ghicească schimbările făcute.
- pipăie: Sub o pătură sunt diferite obiecte. Jucătorii trebuie să ghicească ce fel de obiecte sunt.
- miroase și gust: Cu ochii închiși jucătorii să ghicească feluri de mâncare și băutură. Pentru miros pot fi folosite și lucruri necomestibile.

25. Culori potrivite

Număr participanți: 7-15

Vârstă participanți: 12-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: cretă, bilețele

Desfășurare joc: Fiecare jucător primește două bucăți de cretă colorată (maro și portocaliu) și pe spate i se agață sau lipește o foaie. Jucătorii trebuie acum să deseneze celorlalți câte o culoare pe spate. După ce au terminat, ei își iau foile de pe spate și discută.

26. Micșorează!

Număr participanți: 8-16

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10 min.

Materiale necesare: obiecte





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Desfășurare joc: Participanții formează perechi. Partenerii se așează față în față și închid ochii. Conducătorul de joc le dă fiecăruia un obiect în mână. Ei trebuie să le mișcoreze pe acestea cât de mult pot. Obiectele pot fi: ziar și sticlă, crenguță și pungă de plastic, cutie mare și șnur lung, fular și cutie de pantofi . . .

27. Stop - Mai departe

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Jucătorii se plimbă prin încăpere. Spune unul „Stop”, se opresc toți până ce altul zice „Mai departe”.

Variațiuni: Nu se spune nimic. Se oprește unul, se opresc toți. Pornește unul, pornesc toți.

Observații: Va trece anumit timp până ce jucătorilor le va place jocul.

28. Urmărire

Număr participanți: 10-30

Vârstă participanți: 11-99 ani

Durată joc: 10 min.

Materiale necesare: muzică

Desfășurare joc: Toți se mișcă lejer pe fond muzical. Fiecare își caută un alt jucător, pe care îl urmărește, dar fără ca acesta să își dea seama. La un semnal al animatorului (oprirea muzicii), urmăritorii se prezintă urmăriților.

Observații: Animatorul să urmărească jucătorii, care nu au șansa de a fi urmăriți de alții.

29. Șarpele orb

Număr participanți: 12-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Jucătorii formează grupe a câte 5-6. Ei se așează în șir indian și se prind cu mâinile de umerii celui din față. Toți închid ochii. Numai capul șarpelui are ochii deschiși și îi conduce pe ceilalți. Drumul poate fi presărat cu obstacole (scaune). După un timp, capul șarpelui trece la coada șarpelui și altul preia conducerea.

30. Orb

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Participanții formează perechi. Unul dintre parteneri închide ochii. Celălalt îl conduce pe „orb” cu mâna prin încăperi. Pentru a trece de obstacole se poate vorbi, dar de regulă totul trebuie să se desfășoare în liniște. După un anumit timp, partenerii se schimbă.

Observații: Scopul acestui joc este ca partenerul să fie condus în siguranță., să se simtă sigur.

31. Umbre

Număr participanți: 8-30





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Jucătorii formează perechi. Unul merge înainte. Celălalt trebuie să copieze întocmai mersul și mișcările primului. După un timp dinainte stabilit, se schimbă rolurile.

Observații: Jocul dezvoltă cooperarea dintre jucători. Primul să nu facă mișcări bruște, să nu păcălească „umbra”.

32. Martor orb

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Se formează perechi. Partenerii stau față în față și se privesc. Unul închide ochii și încearcă să îl descrie pe celălalt. Apoi deschide ochii și împreună discută cum a fost, ce au simțit. Ei schimbă rolurile.

33. Balize în mare

Număr participanți: 10-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Câțiva jucători (4-5) joacă un vapor, care trebuie să ajungă într-un port. Însă în largul mării este ceață deasă. Ei se orientează după sunetele scoase de balizele din apropierea portului, de către ceilalți jucători mai exact. Părțile vaporului închid ochii. Jucătorii balizelor hotărăsc unde este portul. Apoi ei scot diferite sunete, astfel încât vaporul să găsească intrarea în port.

Observații: Animatorul intervine dacă vaporul este condus într-o direcție greșită.

34. Echilibristică

Număr participanți: 10-30

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 5 min.

Desfășurare joc: Participanții sunt adunați în cerc, ei se prind de mâini și numără alternativ: 1, 2, 1, 2, 1, 2 . . . La semnalul animatorului, cei cu numărul 1 se lasă spre interiorul cercului, cei cu 2 spre exteriorul cercului. Ei încearcă să se aplece cât mai mult înafara sau înăuntrul cercului, fără însă a strica echilibrul cercului. Apoi se schimbă direcția, cei cu 1 se lasă spre exterior, cei cu 2 spre interior.

35. Stație de autobuz

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 5 min.

Desfășurare joc: Toți jucătorii sunt adunați în cerc și se întorc cu umerii spre interiorul cercului. Apoi se îndreaptă cu pași mici spre mijloc, până ce toți stau foarte apropiați unul de celălalt. Acum fiecare se așează pe genunchii celui din spatele său. Dacă această mișcare reușește, grupa poate încerca să facă câțiva pași înainte sau înapoi. Acest joc poate avea următorul cadru: Toți sunt într-o



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

stație de autobuz. Ei așteaptă autobuzul. Afară este frig, de aceea ei se apropie unii de ceilalți. Autobuzul nu vine. Ei obosesc. De aceea stau jos. Și dacă mai este frig, ei merg câțiva pași.
Observații: Jucătorii să fie de aceeași înălțime.

36. Aisberg

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10 min.

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Toți participanții sunt pinguini. Ei se află pe un aisberg (o coală mare de hârtie) în derivă în apele calde. Acesta se micșorează (conducătorul de joc rupe din coală). Însă toți pinguinii trebuie să găsească adăpost pe bucata rămasă. Scopul jocului este ca cât mai mulți pinguini (ei trebuie să adopte diferite tactici) să aibă loc pe un aisberg cât mai mic.

37. Surf

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 13-99

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Toți jucătorii stau întinși jos, unul lângă celălalt pe spate. Primul se așează perpendicular peste cei de la începutul rândului. Cei de jos se întorc acum și fac valuri, astfel încât cel de sus este dus pe valuri. Ajunge primul la celălalt capăt, se întinde și el jos. Urmează altul ș.a.m.d. Important este ca toți să își țină mâinile întinse, ca să nu îi lovească pe surferi.

Observații: Cine nu vrea nu trebuie să se lase dus de valuri.

38. Copie oarbă

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Se formează perechi. Unul închide ochii. Celălalt ia o poziție plăcută lui, pe care o descrie „orbului”. Acesta încearcă să ia și el această poziție, pe care o cunoaște numai din descrierea celuilalt. El deschide ochii și pozițiile se compară. Apoi rolurile se schimbă.

39. Ridicați-vă!

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Desfășurare joc: Jucătorii formează perechi. Partenerii se așează în fund și stau spate în spate, apropiați unul de celălalt. Ei se prind de mâini și încearcă să se ridice împreună. Dacă cei doi reușesc, ei mai caută alți doi parteneri. Toți patru încearcă același lucru. Apoi toată grupa este împărțită în două rânduri, care stau spate în spate jos. Ele încearcă să se ridice împreună.

40. Spate în spate

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 10-99 ani





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Durată joc: 5-10 min.

Desfășurare joc: Jucătorii se împart în două grupe egale. În picioare, ei formează două rânduri, spate în spate. Ei se sprijină acum pe spatele celorlalți și încearcă să păstreze echilibrul. Ei își depărtează picioarele cât de mult pot.

Observații: Jucătorii să fie de înălțimi apropiate.

41. Broasca testoasă

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare: pături

Desfășurare joc: Se formează grupe a câte 6-8 jucători. Fiecare grupă primește o pătură. Membrii grupei se bagă sub pătură. Ei trebuie să se coordoneze astfel încât să parcurgă o anumită distanță (înainte, înapoi, peste obstacole) fără ca pătura să cadă de pe ei.

Observații: Fiecare jucător să fie atent la mișcările celorlalți.

42. O mie de picioare

Număr participanți: 10-30

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Desfășurare joc: Jucătorii se împart în două grupe egale. Grupele stau în picioare, spate în spate. Fiecare grupă face un pas spre dreapta, astfel încât fiecare jucător să aibă în spatele său alți doi. Fiecare se apleacă spre înainte, își bagă mâinile între picioare și se prinde de mâini cu cei doi din spatele său. Un jucător dintr-un rând este legat de doi din celălalt rând. Acum toată această creatură se mișcă în direcția dorită.

Observații: Cu cât mai mulți jucători, cu atât mai vesel este jocul.

43. Câmp cu mine

Număr participanți: 10-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare: o frânghie, un fular, cretă

Desfășurare joc: Jucătorii se împart în două grupe egale. Fiecare grupă ia un capăt al unei frânghii mai lungi, care la jumătatea ei are legat un fular. Pe jos este desenat cu cretă un pătrat. Fularul trebuie să atârne întotdeauna peste pătrat. Grupele trag de frânghie, fiecare în partea lor. Dar scopul jocului nu este ca să se stabilească care grupă este mai tare, ci ca amândouă grupele să tragă astfel de frânghie încât să se stabilească un echilibru între grupe. Grupele nu au voie să calce pătratul, „câmpul cu mine”.

44. Ploaie

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 10 min.



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Desfășurare joc: Toți participanții stau în cerc cu ochii închiși. Prin diferite mișcări se copiază acum sunetul ploii. Conducătorul de joc începe prin a-și freca palmele una de cealaltă. Vecinul său din stânga recunoaște mișcarea și repetă sunetul. Toți fac la fel. O mișcare se schimbă imediat după ce vecinul a recunoscut-o pe cea dinainte și o dă la rândul lui mai departe. După frecarea palmelor urmează a se pocni din degete, se bate din palme, se bate cu palmele pe picior și apoi se bate cu picioarele pe podea. Acum plouă cel mai tare. După aceasta merge totul în sens invers. Ploaia trece. **Observații:** Acest joc trăiește dintr-o atmosferă liniștită. Pentru copii este destul de greu să mențină mult timp liniștea.

45. Ștafetă

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: pahare din plastic de unică folosință

Desfășurare joc: Participanții stau în cerc. Fiecare ține în dinți un pahar din plastic gol. Un pahar este umplut cu apă. Jucătorul cu paharul plin se apropie de vecinul său din stânga și fără să folosească mâinile toarnă apa din paharul său în paharul celui alt. Amândoi țin paharele numai cu dinții. Ș.a.m.d. Se încearcă a nu se pierde multă apă până la ultimul.

Variațiuni: Dacă jocul se joacă în încăpere, în loc de apă se poate lua orez. Astfel se pot număra boabele de orez.

Observații: Este indicat ca jocul acesta să se desfășoare în aer liber.

46. Goofie

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Toți jucătorii au ochii închiși. Numai un jucător, condus de către animator, are ochii deschiși. Acesta este Goofie și el stă locului, el nu se mișcă. Ceilalți îl caută pe Goofie. Când ei întâlnesc pe un altul, îl întreabă pe acesta: „Goofie?”. Dacă și celălalt pune aceeași întrebare, atunci căutarea continuă. Dacă cel întrebat tace, atunci el este Goofie. Cel care îl căuta și l-a găsit deschide ochii, îi dă mâna. Acum este și el Goofie. În felul acesta Goofie crește, până ce toți participanții sunt Goofie.

Observații: Mărimea terenului de joc este dinainte stabilit.

47. Valuri în vânt

Număr participanți: 10-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: pânză mare

Desfășurare joc: Este nevoie de o pânză mare dintr-un material ușor. Fiecare jucător o prinde de margini de jur împrejur. Apoi ei încearcă să fluture pânza, să facă valuri prin ridicarea și coborârea pânzei. Ei trebuie să îndeplinească mai multe sarcini: să schimbe locurile între ei mergând pe sub pânză, să arunce pânza în sus și să o prindă, să lase un obiect să ruleze pe pânză dintr-o parte în cealaltă, să ridice pânza cât mai sus și cât mai întinsă, să construiască o cupolă rotundă etc.



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

48. Împietriți!

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: fular

Desfășurare joc: Un jucător este următorul. Dacă el atinge cu fularul un alt jucător, acesta rămâne împietrit locului și nu se mai poate mișca. El poate fi readus la viață printr-o atingere sau o vorbă prietenoasă: „Trezește-te” a altui jucător. Următorul poate arunca fularul. Cel care ridică fularul este noul următor.

Variațiuni: La începutul jocului se stabilesc doi jucători, care numai ei pot readuce pietrele la viață. La reanimarea pietrelor jucătorii trebuie să spună o poezie, să cânte un cântec etc.

49. Pureci

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Un jucător este un câine, pe care îl supără purecii. El dorește să îi prindă. Pentru că este bătrân, el nu mai vede (el închide ochii). Purecii sar din calea lui, dar după trei sărituri ei obolesc și trebuie să se oprească pe loc. Prinde câinele un purece, devine acesta câine. Purecii au din nou trei săriturile la dispoziție.

Observații: Conducătorul de joc să fie atent, ca câinele orb să nu se lovească de pereți, garduri, alte obiecte.

Jocuri de mișcare

Se numesc jocuri de mișcare jocurile care cer o participare fizică mai accentuată, fie prin exersarea diferitelor modalități de deplasare cât mai originale, fie prin veșnica rotație dintre următor și urmărit.

1. Călătorie la Ierusalim

Număr participanți: 10-35

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 20-30 min.

Materiale necesare: scaune, casetofon, casetă cu muzică

Desfășurare joc: Membrii grupului stau în picioare în jurul scaunelor. Este un scaun mai puțin decât jucători prezenți. Scaunele sunt așezate pe două rânduri, spate în spate. Pe fond muzical, jucătorii merg sau dansează în jurul cordonului de scaune. Când conducătorul oprește muzica, jucătorii încearcă să se așeze repede pe un scaun. Dar fiind un scaun mai puțin, unul dintre ei rămâne singur. Acesta este eliminat din joc. Totodată se scoate încă un scaun dintr-un rând. Se dă drumul la muzică, jucătorii se ridică de pe scaune și merg în continuare în jurul scaunelor. Nu mai cântă muzica, își





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

caută fiecare un loc. Ultimul, cel fără scaun, iese din joc. Și încă un scaun iese cu el din joc. Se continuă astfel până rămân doi jucători și un scaun. Câștigă cel care prinde ultimul loc pe ultimul scaun.

2. Concurs hipic

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 10 min.

Desfășurare joc: Participanții stau jos în cerc. Animatorul le explică că ei vor participa la un concurs hipic, care se va desfășura după modelul prezentat în tabelul imediat următor. Întreaga grupă se orientează după animator.

Observații: Acest joc este obositor, dar el produce animație și bucurie. Mai degrabă se pretează la sfârșitul unei unități de joc.

Stațiune: Activitate: Limbaj

Start: Picioarele se mișcă încet

Galop: Se lovește cu palmele pe genunchi

Obstacol: Mâinile arată în aer un U întors: Wupp!

Curbă la stânga: Corpul se inclină spre stânga: Njăm!

Curbă la dreapta: Corpul se lasă spre dreapta: Uh!

Tufiș la stânga/ dreapta: Palma stângă/ dreaptă se ridică la urechea stângă/ dreaptă: Wusch!

Pod: Se bate cu pumnii strânsi în piept

Admiratori: Toți se ridică în picioare: Iiiih!

Tribuna principală: Ambele mâini se leagănă sus-jos, față-spate: Uh, ah-ah-ah!

Sosire: Aplauze, primirea eșarfei, înmânarea cupei, prezentarea cupei, stropirea cu șampanie, intonarea imnului

3. Gaură de șarpe

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: frânghie

Desfășurare joc: O frânghie indică un cerc. În cerc un jucător reprezintă șarpele. Ceilalți sunt în afara cercului, dar ei trebuie să treacă de șarpele care își apără cu orice preț casa. Cine este prins de către șarpe, rămâne agățat de el. Jocul se sfârșește când nimeni nu mai poate trece de gaura șarpelui, deci nu mai are loc din cauza șarpelui cel mare.

4. Regina mea, până unde mă lași?

Număr participanți: 8-20

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: O regină stă cu spatele la un grup de călători și cu fața spre un perete. Primul călător o întreabă: „Regina mea, până unde mă lași să călătoresc?” Aceasta răspunde de ex.: „drei pași de șoricel spre dreapta”, „doi pași înainte și o dată te dai peste cap”, „un pas uriaș înapoi” -



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

fantezia nu are limite. Pe rând fiecare călător ajunge să-i pună o întrebare. Cine ajunge primul lângă ea, devine noua regină sau rege.

5. Joc cu ziare

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 7-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare: pagini de ziar

Desfășurare joc: Fiecare primește o coală de ziar, pe care și-o lipește de burtă și începe să fugă astfel. El își poate lua mâinile de pe ziar, căci acesta rămâne lipit de burtă în timpul fugii. Jucătorii pot fugi în curbe și își pot pune ziarul pe alte părți ale corpului.

6. Și mai mult loc!

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: pagini de ziar

Desfășurare joc: Fiecare participant primește o bucată de ziar, pe care o așează undeva pe jos. Toți merg împrăștiați prin încăpere. La un semnal al animatorului, fiecare își caută un ziar, pe care se pune. Acum se pot da și anumite sarcini de îndeplinit: să se stea într-un picior, să se miște ca un pom în vânt. La fiecare oprire, ziarul este împăturit, până într-acolo, încât jucătorii să stea pe vârfurile degetelor pe el.

7. Insule singuratice

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10 min.

Materiale necesare: pagini de ziar

Desfășurare joc: Paginile de ziar sunt așezate ca „insule în largul mării”. Jucătorii înoată în mare. La semnalul „Furtună” fiecare trebuie să își caute o insulă de refugiu. Însă insulele dispar cu timpul din cauza unor erupții vulcanice (conducătorul de joc le adună) și jucătorii trebuie să își împartă insulele tot mai puține.

8. Rufe curate

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: cârlige de rufe

Desfășurare joc: Fiecare participant primește un cârlig de rufe, pe care și-l prinde de îmbrăcăminte. Pe o perioadă de timp dinainte stabilită fiecare trebuie să fure cât mai multe cârlige de la ceilalți. Într-o rundă viitoare, fiecare trebuie să scape de cârligele adunate, prinzându-le de îmbrăcăminte celorlalți. Jucătorii merg doi câte doi împreună și încearcă să se prindă cât mai original cu puțință unul de celălalt cu ajutorul cârligelor de rufe.



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

9. Depanare auto

Număr participanți: 8-25

Vârsta participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Un jucător este un cui care provoacă celorlalți, care sunt mașini, pene de cauciuc, prin faptul că îi prinde. Aceștia se așează și așteaptă să fie ajutați de către ceilalți, care îi pot umfla roțile prin cinci ture în jurul lor.

Variațiuni: Se poate juca cu mai multe „cui”; mărimea terenului de joc se poate varia; numai anumite tipuri de mașini pot acorda ajutor.

10. Perechi ideale

Număr participanți: 8-30

Vârsta participanți: 9-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Desfășurare joc: Jucătorii sunt împărțiți în perechi și împrăștiați pe tot terenul de joc. Perechile se țin de braț. După ce o pereche se desface, unul dintre ei este următorul, celălalt cel urmărit.

Urmăritul se poate salva dacă se prinde de brațul unei alte perechi. Din perechea aceasta, cel de pe partea cealaltă devine următorul, iar următorul inițial devine urmărit.

11. Labirint

Număr participanți: 18-38

Vârsta participanți: 9-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Desfășurare joc: Ex. pentru 18 jucători - 16 jucători formează câte patru rânduri a patru jucători, ei stând cu mâinile întinse astfel încât să se atingă cu vârfurile degetelor. Un participant este următorul, altul este cel urmărit. Aceștia au voie să fugă doar în interiorul grădinii formate de către ceilalți 16. Conducătorul de joc poate schimba prin fluier drumurile din grădină, prin faptul că cei 16 se întorc cu 90 de grade. Nu este permis a se trece peste rânduri.

Variațiuni: Următorul sau urmăritul au posibilitatea de a da comanda pentru schimbarea intersecțiilor drumurilor.

12. Cloșca geloasă

Număr participanți: 10-30

Vârsta participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Se organizează două grupe egale. Fiecare grupă are în față o cloșcă, ceilalți se țin prinși unul după celălalt de ea. Fiecare cloșcă încearcă să fure de la cealaltă pui, dar numai pe ultimul îl poate lua. Dacă rândul ei nu se rupe, atunci puiul prins vine în rândul ei imediat după cloșcă. Câștigă cloșca care după un anumit timp are cei mai mulți pui.

13. Război pentru o sticlă

Număr participanți: 8-25

Vârsta participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Materiale necesare: o sticlă goală

Desfășurare joc: Participanții formează un cerc în jurul unei sticle goale. Ei se prind unul de celălalt de brațe și încep a se împinge unul pe celălalt pentru a-l face să răstoarne sticla. Cine răstoarnă sticla, iese din joc.

14. Furtul șosetelor

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10 min.

Materiale necesare: șosete

Desfășurare joc: Fiecare jucător trebuie să aibă pe picioare o pereche de șosete. Se delimitează o suprafață de joc, în care jucătorii umblă în mâini și picioare, pe genunchi și încearcă să fure celorlalți cât mai multe șosete. Regula de bază este: Atenție, fără violență! Dacă cumva cineva se simte încolțit, el strigă „Stop”. Pentru acesta jocul este însă terminat. Cine nu mai are șosete iese din joc.

15. Hoț de buzunare

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare: batiste, eșarfe

Desfășurare joc: Participanții se organizează în perechi. Fiecare are o batistă în buzunarul drept care atârnă afară. Mâna stângă o bagă în buzunarul stâng. Acum încearcă fiecare prin sărituri într-un picior să ia batista partenerului cu mâna dreaptă.

Variațiuni: Fiecare joacă contra tuturor celorlalți. Cine nu mai are batista, iese din joc.

16. Degete învinețite

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Desfășurare joc: Fiecare își caută un partener. Cei doi stau față în față și se prind cu brațele de umeri. Acum încearcă fiecare să atingă celuilalt degetele de la picioare (să îl calce), concomitent însă trebuie să aibă grijă să nu fie la rândul său atins de către celălalt.

Observații: Jocul acesta se joacă mai bine desculț.

17. Ești un robot!

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Un jucător este un inginer. Pe toți pe care îi atinge îi transformă în roboți. Aceștia se pot mișca doar înainte și producând zgomotele specifice. Cei care nu sunt încă atinși de inginer, pot retransforma roboții în oameni normali, dacă găsesc locul, unde inginerul l-a atins pe robot. Inginerul trebuie să fie înconjurat numai de roboți.

18. Metal și gumă





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Număr participanți: 10-30

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: casetofon, muzică

Desfășurare joc: Participanții formează două grupe. O grupă merge prin spațiul de joc de parcă ar fi oameni din gumă, moi, ce veșnic se îndoiește, cealaltă grupă circulă ca niște roboți. Totul se desfășoară pe fundal muzical. Când un om din gumă și un om-robot se întâlnesc, ei schimbă rolurile.

Variațiuni: Jucătorii formează perechi și încearcă alte forme de mișcare.

19. Schimbare de mers

Număr participanți: 10-30

Vârstă participanți: 7-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare: cretă, muzică, indicatoare

Desfășurare joc: Suprafața de joc este împărțită în patru părți egale prin linii trase cu cretă. Pe fiecare parte a terenului este un indicator care indică ce fel de mișcare este permisă pe acel teren (de ex. „doi câte doi spate în spate”, „săriți într-un picior”, „mișcați-vă cu încetinitorul” etc.). Totul se desfășoară pe fundal muzical. Dacă conducătorul de joc oprește muzica, jucătorii înmărmuresc în poziția cerută.

Variațiuni: Fiecare alege terenul cu mișcarea lui preferată. Când se oprește muzica, fiecare schimbă terenul. Fiecare trebuie să execute toate mișcărilor în timpul jocului.

20. Paznic

Număr participanți: 9-30

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: scaune, bomboane

Desfășurare joc: Pe suprafața de joc sunt împrăștiate scaune, cu unul mai puțin decât numărul jucătorilor. Toți stau jos pe scaune. Cel fără scaun este paznicul locului. El merge la unii, îi salută și îi invită să meargă cu el. El le dă bomboane. Dacă el scapă cutia cu bomboane din mână, toți trebuie să-și caute un loc liber. Cine nu găsește un loc liber, este următorul paznic.

Observații: Dacă conducătorul de joc este paznic, este indicat ca el să-i ridice de pe scaun pe cei care nu prea au avut șansa să fie ridicați până atunci.

21. Baloane în aer

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: baloane

Desfășurare joc: Jucătorii umflă mai multe baloane, pe care le aruncă în aer și trebuie să le mențină acolo. Nici un balon nu are voie să cadă. Dacă totuși se întâmplă aceasta, ei trebuie ca împreună să întreprindă o acțiune, pe care au stabilit-o dinainte (de ex. să cânte un cântec etc.). Apoi aruncă din nou baloanele în aer.

Variațiuni: După fiecare fază de joc, este introdus în joc un balon în plus.





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

22. Linguri dorite

Număr participanți: 7-15

Vârstă participanți: 7-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare: linguri

Desfășurare joc: Toți jucătorii stau jos în cerc. În mijloc se află mai multe linguri, cu una mai puțină decât numărul de jucători. Jucătorii țin mâinile la spate. Unul dintre ei începe să povestească o întâmplare petrecută în familia sa. Când el pronunță cuvântul „Lingură”, fiecare încearcă să ia o lingură din mijloc. Cine rămâne fără lingură povestește mai departe.

Observații: Dacă jucătorii devin agresivi, se folosesc obiecte mai moi.

23. Broscuțe bocitoare

Număr participanți: 12-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Două treimi dintre jucători formează un cerc. Ei se prind de mâini și închid cercul. Cealaltă treime joacă broscuțele bocitoare. Acestea rămân în cerc, închid ochii, se apleacă și se prind cu mâinile de glezne și se deplasează numai înapoi. Cercul este colivia lor. Dar aceasta are o gaură (doi jucători din cerc nu se țin de mână), pe care broscuțele o caută. După ce una dintre ele reușește să ajungă afară, ea deschide ochii și ajută pe celelalte făcând gălăgie. Cei din cerc pot ajuta broscuțele oarbe să iasă prin mișcări fine de împingere, în caz că una dintre acestea se lovește de marginea coliviei.

24. Perechi

Număr participanți: 10-30

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: muzică

Desfășurare joc: Participanții se împart în două grupe egale. Prima grupă formează un cerc, ei stând cu fața spre exterior. Grupa a doua formează și ea un cerc, membrii ei stând cu fața spre interior. Astfel fiecare are în fața sa un alt jucător, care îi este perechea. Pe fond muzical, cercul interior merge în sensul acelor de ceasornic, cel exterior în sens invers. Când muzica se oprește, fiecare își caută repede perechea. S-a găsit o pereche ei strigă „Stop!” Ceilalți rămân pe loc. Cei care se află acum față în față formează noile perechi.

Variațiuni: Înaintea fiecărei runde jucătorii hotărăsc modul original de mișcare.

25. Vine iepurașul!

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: coș, mingi de tenis

Desfășurare joc: Un jucător are un coș legat la spate, pe care îl poartă cu el. El este iepurașul.

Ceilalți încearcă să-i umple coșul cu mingi. Iepurașul dorește să împiedice aceasta. Nu este permis a





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

se fugi cu mingea în mână, deci jucătorii pot arunca mingea doar de pe loc. Iepurașul nu poate fi prins și ținut într-un loc. Dacă iepurașul s-a plictisit de rolul său, el pune coșul jos. Alt jucător îl poate ridica și continua. Totodată rolurile se schimbă și dacă iepurașul a cules deja cinci ouă.

Observații: Suprafața de joc este îngrădită.

26. Vino - Fugi!

Număr participanți: 10-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Participanții stau în cerc. Unul dintre ei fuge în jurul cercului. Atinge el pe unul din cerc și îi spune „Vino cu mine!”, acesta fuge în aceeași direcție cu el; dacă el îi spune „Fugi de aici!”, acesta fuge în direcția opusă. Cine ajunge primul la locul rămas liber din cerc îl ocupă. Celălalt fuge mai departe în jurul cercului.

27. Caut cameră!

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: cretă

Desfășurare joc: Pe podea sunt marcate cu cretă anumite spații (= camere), cu unul mai puțin decât jucătorii care participă la joc. În fiecare cerc se află un jucător. Cel fără „cameră” merge prin încăpere și întreabă pe câte un altul: „Nu știi unde este o cameră liberă?” În timp ce întreabă, alții schimbă camerele. Jucătorul care caută cameră încearcă atunci să găsească repede o cameră liberă, el sare repede într-un spațiu liber. Cine rămâne fără cameră, continuă căutarea.

Variațiuni: Dacă un jucător caută timp îndelungat o cameră, se introduce regula ca la între-barea după o cameră liberă, toți să schimbe camerele.

Observații: Se indică a se juca într-o încăpere.

28. Coada dragonului

Număr participanți: 10-30

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare: fular

Desfășurare joc: Jucătorii se aliniază unul după celălalt și fiecare se prinde de cel din fața lui. Ultimul își bagă în buzunar un fular, care îi atârână afară. Primul este capul dragonului. El trebuie să prindă fularul ultimului. Acesta încearcă să-l împiedice. Dacă capul prinde coada, el merge în spate și devine coada. Dragonul nu are voie să se desfacă.

Observații: Conducătorul de joc trebuie să intervină dacă capul devine agresiv.

29. Virus

Număr participanți: 10-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: minge de gumă





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Desfășurare joc: Un jucător este un virus, care poate infecta și îmbolnăvi pe ceilalți prin atingerea lor cu o minge ușoară de gumă. Nu mai dorește el să fie virus, el aruncă la o parte mingea. Cel care o ridică, este noul virus. Dacă doi jucători se iau de mână, ei sunt imuni împotriva virusului. Un jucător infectat poate fi vindecat de către doi sănătoși, dacă ei îl iau în mijlocul lor și strigă „Sănătos, sănătos!” Reușesc patru jucători sănătoși să prindă virusul în mijlocul lor, ei strigă „Nu mai este virus”. Acesta trebuie să predea mingea. Altuia!

30. Prințesa roșie

Număr participanți: 10-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: fular roșu

Desfășurare joc: Un jucător este prințesa roșie. Ea poartă un fular roșu. Ea nu este o prințesă bună, ci una rea. Ea îi prinde pe ceilalți și îi pune la munci grele. Ea stă la marginea terenului de joc și strigă: „Cine se teme de prințesa roșie?” Jucătorii răspund: „Toți!” Dar ea știe că teama dispare odată ce mai mulți sunt împreună. De aceea ea recomandă: „Temeți-vă câte trei (sau doi, patru, cinci etc.)!” Jucătorii trebuie să se găsească câte trei în fiecare grupă. Cine nu prinde repede o grupă de trei, este prins de prințesa roșie și devine el prințesa roșie.

31. Barza și broaștele

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Desfășurare joc: Un jucător este o barză, care vrea să prindă cât mai multe broaște. Barza poate merge doar într-un picior, iar broaștele încearcă să scape numai prin sărituri. Dacă trei broaște se întâlnesc, barzei îi este frică să se apropie de ele. Prinde barza o broască, ei schimbă rolurile.

Observații: Dacă barza are greutate în prinderea broaștelor, se poate mări numărul broaștelor care trebuie să se întâlnească, ca barzei să îi fie frică.

32. Șarpele

Număr participanți: 10-30

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Desfășurare joc: Jucătorii formează mai mulți șerpi. Jucătorii unui șarpe se prind unii de alții de brâu. Toți șerpii încearcă acum să prindă pe ceilalți de coadă. Prinde un cap o coadă, șarpele prins se agață de primul și împreună urmăresc alt șarpe. Jocul se termină când există doar un singur șarpe.

Observații: Se indică a se juca în aer liber. Atenție mare la agresivitatea jucătorilor!

33. Culori

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Desfășurare joc: Jucătorii formează un cerc. Un jucător este un pictor. El stă în mijloc și încearcă să-și aleagă culorile. El strigă o culoare, de ex. albastru, și fuge după ceilalți pentru a atinge pe unul



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

dintre ei și a-l face pictor în locul său. Cealalți se pot apăra, dacă ating un obiect de culoarea strigată, de ex. albastru.

Observații: Se joacă în încăpere.

34. Piatra magică

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: piatră sau nasture

Desfășurare joc: Toți jucătorii stau cu mâinile întinse și cu palmele deschise în cerc. Un jucător merge în cerc și se face că dăruiește fiecăruia o piatră. Fiecare închide imediat palma. În realitate însă, doar unul primește piatra. După ce toți au fost atinși, cel cu piatra fuge spre un punct anume, dinainte stabilit. Cealalți trebuie să îl prindă înainte ca el să ajungă acolo. Cine îl prinde, este următorul care dă piatra. Dacă nu îl prinde nimeni, fugarul așează piatra jos.

35. Scorpionul

Număr participanți: 10-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare: fular

Desfășurare joc: Jucătorii sunt adunați în cerc. Ei se prind de umeri. În mijloc stă un alt jucător. Acesta este scorpionul. El are un fular bine legat de gleznă. El merge în mâini și picioare și trebuie să atingă cu fularul la gleznă pe unul din cerc. Cercul se poate mișca în toate felurile și direcțiile, dar nu are voie să se desfacă. Cel atins de scorpion este noul scorpion.

36. Romeo și Lulia

Număr participanți: 12-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Jucătorii formează un cerc și se țin de mâini. Doi participanți merg în mijlocul cercului. Unul este Romeo, celălalt Lulia. Romeo vrea să o găsească pe Lulia. Este noapte, el are ochii închiși. Lulia este ținută acasă de către tatăl ei, ea nu are voie să părăsească locul ei. Romeo se plimbă prin cerc și o caută pe Lulia. Dacă nu o găsește, el are voie să o strige de trei ori „Lulia”. Ea vrea să îl ajute, așa că răspunde „Romeo”. După ce cei doi s-au găsit, merg alți doi în cerc.

Variațiuni: Întâmpină Romeo greutăți în a o găsi pe Lulia, jucătorii din preajma Luliei pot ciripi ca păsările.

Jocuri de contact





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Aceste jocuri reunesc elemente de la toate categoriile de jocuri. Ele se numesc de contact după scopul lor: să stabilească un contact între participanții la o unitate de joc. Prin ele jucătorii fac cunoștință unul cu celălalt, ei află primele semnalmamente ale celuilalt, numele, preferințele și obiceiurile celorlalți. Astfel se încheagă primele discuții și relații amicale.

1. Vremuri vechi

Număr participanți: 8-28

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 30-45 min.

Materiale necesare: plicuri, fotografiile personale, cartonașe, creioane colorate, pixuri

Desfășurare joc: Jucătorii aduc cu ei fotografiile mai vechi ale lor. Fiecare își pune fotografiile într-un plic. Apoi se pregătesc niște bilete numerotate (neapărat numărul participanților să dea un număr par, poate participa și conducătorul de joc). Fiecare număr este de două ori inscripționat (de ex. la 8 jucători - 8 bilete cu numerele: 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4). Jucătorul trage un bilet și scrie numărul pe plicul său. Apoi se adună toate plicurile la un loc și se împart din nou. Fiecare jucător caută un plic, pe care se află scris numărul său. Dar nu plicul său! Așa începe căutarea: Fiecare se uită la pozele din plic și încearcă să găsească persoana fotografiată. După ce jucătorii s-au găsit între ei, își caută un loc mai liniștit și povestesc despre „vremurile vechi”.

2. Călătorie în amintiri

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 30 min.

Materiale necesare: diferite fotografii și poze color și alb-negru

Desfășurare joc: Dintr-o varietate bogată de fotografii în format mai mare, fiecare participant își alege una sau mai multe, cu care asociază diferite amintiri, idei sau sentimente. Pe rând ei povestesc ceva legat de fotografiile: De ce tocmai această poză? La ce îi duce cu gândul? Ce sentimente trezește în ei?

3. Statistică

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 7-99 ani

Durată joc: 15 min.

Desfășurare joc: Participanții au de îndeplinit următoarea sarcină: Să se așeze în scară măgărească crescător sau descrescător după înălțime, după mărimea numărului de la pantofi, după numărul de locuitori ai localității natale, în ordine alfabetică după numele propriu, după numele de familie etc.

4. Obiectele povestesc

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 10-20 min

Materiale necesare: obiecte personale



UNIUNEA EUROPEANĂ

**DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE**

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Desfășurare joc: Fiecare jucător caută un obiect pe care îl are asupra sa (ceas, lăntișor, ac de păr . . .). Apoi lasă acest obiect să povestească despre posesorul său, de ex. „Eu sunt ceasul lui . . . El are mult de lucru și se uită des la mine. De obicei merg prea repede pentru el . . .”

5. Joc-ghem**Număr participanți:** 8-25**Vârstă participanți:** 12-99 ani**Durată joc:** 15-20 min.**Materiale necesare:** ghem de lână

Desfășurare joc: Grupa este adunată în cerc. Conducătorul de joc are un ghem de lână în mână și începe prin a-l arunca unui alt participant, nu înainte însă de a se prezenta: „Eu sunt Adrian, am . . . ani, vin din . . . Arunc ghemul spre . . .” El poate întreba cum îl cheamă pe următorul. Acesta procedează la fel: „Am primit ghemul de la Adrian, eu sunt Andrei . . . Arunc ghemul către . . .” Conducătorul de joc păstrează un capăt, fiecare ține de fir și aruncă mai departe doar ghemul, astfel încât să se formeze un labirint de lână, pe care mai apoi trebuie toți să-l descâlcească.

6. Nume și proprietate**Număr participanți:** 8-25**Vârstă participanți:** 8-99 ani**Durată joc:** 10-15 min.

Desfășurare joc: Pe rând fiecare își numește numele și spune totodată și o proprietate care i se potrivește. Pe lângă acestea mai face și o mișcare hazlie. Toată grupa repetă mișcărilor celorlalți.

7. Plantă, animal, culoare, fel de mâncare**Număr participanți:** 8-25**Vârstă participanți:** 8-99 ani**Durată joc:** 20-25 min.**Materiale necesare:** bilețele de hârtie, creioane colorate, pixuri

Desfășurare joc: Fiecare participant scrie pe o bucată de hârtie numele unei plante, unui animal, unei culori, unui fel de mâncare, care sunt toate tipice pentru el („Dacă aș fi un animal, aș dori să fiu un . . .”). Prin aceasta fiecare ajunge să destăinuiească grupei câte ceva despre el. Toate bucățile de hârtie se adună în mijloc și se amestecă. Fiecare jucător ia un bilețel, citește ce e scris pe el și încearcă să ghicească persoana.

8. Toți grămadă**Număr participanți:** 13-26**Vârstă participanți:** 10-99 ani**Durată joc:** 15-30 min.

Desfășurare joc: Jucătorii se împart în grupe egale astfel încât să rămână un singur jucător pe din afară (de ex. la 17 jucători = $4 \times 4 + 1$). Acesta povestește o mică întâmplare din viața sa. La un moment dat lasă să cadă expresia „Toți grămadă”. Atunci toate grupurile se împrăștie și încearcă să se formeze alte grupulețe egale. Și povestitorul se atașează unei grupe. Rămâne alt jucător singur și povestește ceva în continuare, până la „Toți grămadă”.



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

9. Regele cheilor

Număr participanți: 7-30

Vârsta participanți: 8-99 ani

Durată joc: 15-25 min.

Materiale necesare: legătură de chei

Desfășurare joc: Grupa stă jos pe scaune în cerc. Conducătorul de joc este în mijloc, el nu are nici un scaun liber la dispoziție. El merge la un alt participant, îi dă mâna și îl salută. Acesta se ridică la rândul lui și merge cu conducătorul de joc. Ei merg împreună la un altul, pe care îl salută. Jocul continuă așa, până ce toți sunt pe drum. Când conducătorul de joc lasă cheile sale să cadă jos, toți își caută repede un loc pe scaun. Cine nu apucă un loc liber, ia cheile și jocul pornește din nou.

10. Hartă meteorologică

Număr participanți: 7-30

Vârsta participanți: 10-99 ani

Durată joc: 10-20 min.

Materiale necesare: coală de hârtie, creioane colorate, pixuri

Desfășurare joc: Membrii grupului primesc o bucată rotundă de hârtie. Ei desenează pe aceasta o față omenească, care le exprimă sentimentele în acel moment (de ex. veselie, tristețe, supărare). Sau: Pe hârtie ei desenează o hartă meteorologică, pe care indică starea sufletească („furtună”, „soare”, „vreme în schimbare” . . .).

11. Joc cu boabe de orez

Număr participanți: 8-25

Vârsta participanți: 9-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare: boabe de orez

Desfășurare joc: Fiecare jucător primește trei boabe de orez. La un semn al conducătorului de joc, ei au voie să pună celorlalți întrebări, la care cel care răspunde nu are voie să folosească „da” sau „nu”, „bine” sau „rău”. Dacă răspunsul constă în folosirea acestor cuvinte, cel care a dat răspunsul dă celui care a întrebat un bob de orez. Câștigător este acel jucător, care la sfârșitul jocului are în posesia sa cele mai multe boabe de orez.

12. Instantanee

Număr participanți: 10-30

Vârsta participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Jucătorii stau jos în cerc. Unul se ridică și numește numele celor patru vecini ai săi din partea stângă. Aceștia patru, când își aud numele, se ridică și se așează repede. Vecinul din dreapta continuă și numește pe cei patru vecini din stânga sa. Cu cât mai repede se joacă, cu atât mai vesel este jocul.

13. Mandat de urmărire

Număr participanți: 8-25s

Vârsta participanți: 12-99 ani





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Durată joc: 20-30 min.

Materiale necesare: coală de hârtie, creioane colorate, pixuri

Desfășurare joc: Fiecare participant scrie o descriere pentru un altul. Apoi acestea se adună și se amestecă. Ele se citesc în grupă fără a se numi numele. Cine ghicește primul persoana descrisă?

14. Voce pe bandă

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 12-99 ani

Durată joc: 30 min.

Materiale necesare: casetofon, casetă, chestionar cu întrebări

Desfășurare joc: La intrarea în încăpere se află un casetofon. Fiecare este invitat să spună câteva cuvinte despre persoana sa, dar nu îi este permis să își numească numele. Ca ajutor pentru acest mic interviu, se poate da și o listă cu întrebări sau chiar animatorul pune întrebări. Când s-au adunat toți, se ascultă înregistrarea făcută și fiecare încearcă să ghicească, care voce cui aparține. Dacă este recunoscută vocea cuiva, acesta își spune acum numele.

15. Zipp-Zapp

Număr participanți: 7-30

Vârstă participanți: 7-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Grupa stă jos în cerc. Un jucător merge în mijloc. El arată spre un jucător din cerc și spune ori Zipp ori Zapp. La Zipp cel întrebat trebuie să numească repede, fără prea mult timp de gândire, numele vecinului din stânga, la Zapp numele celui din dreapta. Cine are nevoie de mai mult timp de gândire sau cine greșește, îl înlocuiește pe cel din mijloc. La comanda Zipp-Zapp, toți își schimbă locul.

Observații: Nu este o rușine a-l întreba pe vecinul din stânga sau din dreapta după numele său.

16. Sensis

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 12-99 ani

Materiale necesare: listă cu numele participanților, cartonașe, creioane colorate, pixuri

Desfășurare joc: La acest joc fiecărui participant îi este pusă o întrebare, la care poate să răspundă cu Da sau Nu. Ceilalți vor încerca însă dinainte să ghicească răspunsul în modul următor: Fiecare primește două cartonașe. Pe unul scrie Da, pe celălalt Nu. În plus fiecare primește și o listă cu numele celorlalți. Un participant întreabă pe un altul: „Ai dori să mergi astăzi cu mine la cinema, deși nu știi ce film se difuzează?” Înainte ca cel întrebat să răspundă cu cartonașele sale, ceilalți se gândesc cum va răspunde. Toți deodată își ridică cartonașele cu răspunsul așteptat. Apoi răspunde cel întrebat. Acum se pot înregistra răspunsurile corecte și cele incorecte. Fiecare poate să spună, de ce a ales acel răspuns. De ce ai gândit tu, că eu voi răspunde astfel? Pe lista cu numele participanților, la fiecare răspuns corect ghicit, se face un semn în dreptul numelui celui întrebat. După dispoziția pentru discuții, se mai poate vorbi despre cele gândite și întâmplate sau se poate trece la următoarea întrebare pentru următorul jucător. În orice caz, prin discuțiile avute, se pot afla multe detalii legate de ceilalți și de așteptările lor față de un anume participant.



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

17. Farfurioară zburătoare

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 15-25 min.

Materiale necesare: bucăți de carton sub formă de farfurioare, creioane colorate, pixuri

Desfășurare joc: Fiecare primește un carton sub formă de farfurioară, ceva de scris și un ac de gămlie. Fiecare își ornamează farfurioara în felul următor: în mijloc își scrie numele, apoi în jurul numelui începe să deseneze și să scrie cum se simte, cum îi merge, care animal i se potrivește lui, care este obiectul lui preferat, ce sport practică, ce muzică ascultă ș.a.m.d. Apoi numele se decupează din mijloc și cu acul de gămlie se prinde de haine în poziția pieptului. Farfurioarele astfel găurite se aruncă grămadă în mijlocul încăperii. Eventual se poate citi ce scrie pe ele și ghici proprietarul. Acesta poate da explicații și face adăugiri.

18. Jocul atomilor

Număr participanți: 12-32

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare: casetofon, casetă

Desfășurare joc: Jucătorii se mișcă liberi prin încăperea sau în spațiul avut la dispoziție. La un semnal al conducătorului de joc - „Stop” sau oprirea muzicii, dacă există fundal muzical - jucătorii se adună în atomi sau în molecule a 3 sau 5, a 4 sau 8 participanți, câți numește animatorul.

Variațiuni: McDonalds: Hamburger = grupă de 3 persoane, Cheeseburger = 4, Chicken McNuggets = 5, Pommes frites = 6.

Observații: Joc foarte indicat pentru formarea neutră a mai multor grupe.

19. Mesaj cifrat

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 8-15 min.

Desfășurare joc: Jucătorii stau în cerc. Fiecare își caută o figură și o mișcare reprezentativă acestuia și le prezintă celorlalți. Apoi primul începe: „Fotbalistul trimite mesaj către Robot” („Fotbalistul” face mișcarea sa). „Robotul” continuă: „Robotul trimite mesaj către Doctoriță” („Robotul” execută mișcarea sa) ș.a.m.d.

Variațiuni: Fără cuvinte, doar cu semne și cu mișcări.

20. Pânză de păianjen

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: Mingi de tenis

Desfășurare joc: Participanții stau în cerc. Fiecare își alege un oraș preferat. Cu acestea se construiește o pânză de păianjen, prin faptul că se stabilește o ordine fixă de numire a orașelor. Fiecare numește orașul celui ce vine în urma sa. Se exersează această ordine. Pentru a îngreuna



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

totul, în cerc, de la dreapta spre stânga ori se bate din palme ori se bate cu piciorul un ritm. Atenție la ritmul care merge în jurul cercului și totodată la pânza de orașe construită.

Variațiuni: De-a lungul pânzei de pânjen poate circula și o minge de tenis sau chiar două.

Observații: Nu trebuie neapărat alese doar nume de orașe, ci și adjective etc.

21. Ying-Yang

Număr participanți: 12-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Jucătorii stau jos în cerc. Unul dintre ei zice „Ying” și își pune palma deschisă a unei mâini sub bărbie și indică astfel spre vecinul din dreapta sau din stânga lui. Acesta spune „Yang” și pune palma deschisă pe creasta capului său și indică spre al treilea. La rândul lui acesta trimite energia primită prin aplauze cu un semn spre alt participant, care continuă cu „Ying”.
Ș.a.m.d.

22. Musch-Musch

Număr participanți: 12-30

Vârstă participanți: 12-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: mănușă

Desfășurare joc: Participanții stau jos în cerc, cu picioarele strâns lipite de piept și foarte apropiați unul de celălalt. Doar dedesubtul lor sub genunchi rămâne un spațiu liber. Unul dintre jucători se anunță voluntar, se ridică în picioare și trece în mijloc. El închide ochii până ce ceilalți ascund sub genunchii lor o mănușă, pe care o dau mai departe în cerc, în orice direcție. Pentru a-l deruta pe cel din mijloc, care trebuie să ghicească unde se află mănușa, toți bat din palme. Dacă cineva care stă în spatele celui din mijloc tocmai a primit mănușa, o scoate și îl lovește peste fund, dar repede dă mănușa mai departe. Dacă cel din mijloc prinde pe unul din cerc cu mănușa la el, ei schimbă rolurile. Dacă cel din mijloc este lovit de trei ori peste fund el are dreptul să numească pe altcineva să-l schimbe.

23. Paznicul comorii

Număr participanți: 8-20

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: chei, eșarfe

Desfășurare joc: Un jucător stă în mijlocul grupei, legat la ochi. În fața sa se află o legătură de chei, pe care are misiunea de a o apăra. Ceilalți sunt în jurul lui, la o distanță de cca. 10 m și încearcă să se apropie pe furiș de el, spre a-i lua cheile, comoara lui, fără ca el să-și dea seama. Dacă paznicul aude un zgomot suspect, el arată în direcția respectivă. Are el dreptate, cel prins trebuie să se întoarcă la punctul de plecare. Cine reușește să sustragă cheile, devine noul paznic.

24. Colecționar de puncte

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Durată joc: 10 min.

Materiale necesare: bilețele de hârtie

Desfășurare joc: Fiecare jucător primește un bilețel de hârtie, care reprezintă un punct și pe care îl ascunde pe corpul său dar în așa fel încât să nu fie prea greu de ghicit, văzut și găsit. Toți participanții se mișcă liberi. Cui îi este găsit punctul se așează.

25. Spots in movement

Număr participanți: 12-34

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 20-25 min.

Materiale necesare: casetofon, casetă

Desfășurare joc: Jucătorii se plimbă pe fond muzical. Conducătorul de joc întrerupe muzica și strigă un număr, de ex. „3”, atunci trebuie să se formeze grupe a câte trei. Cine rămâne în afara acestor grupe, iese din joc. Jocul se continuă până rămân doar doi jucători. Sau: La întreruperea muzicii, conducătorul de joc dă următoarele sarcini: mergeți fără să vă ciocniți unii de ceilalți; mergeți grăbiți, dar fără să vă atingeți; îmbrățișați-vă, laudați-vă unii pe alții pentru un lucru bun făcut, începeți o discuție despre o temă anume; salutați-vă cu ceilalți, dar imaginați-vă că celălalt este un vechi prieten, pe care nu l-ați văzut de mult; că este un medic, că este un cerșetor, că este un vânzător la care aveți datorii, că este un vecin, cu care nu vă aveți bine; încercați în 30 de secunde să strângeți mâinile a câtor mai mulți, să le atingeți urechile, vârful nasurilor, să-i trageți de păr, să vă prindeți de degetele mici, să vă atingeți cu genunchii; jucați două persoane, care merg sub o singură umbrelă pe o ploaie torențială; formați perechi și mergeți într-un picior; mișcați-vă ca o vrăjitoare, ca ființe de pe Marte, ca pitici, ca girafe. Sau: Încercați să formați grupe având ca punct de plecare anumite trăsături comune: cei din aceeași localitate, cei născuți în aceeași zodie, cei cu aceleași culori preferate ș.a.m.d. Conducătorul de joc dă toate aceste comenzi după ce a oprit muzica. Pe fond muzical, fiecare se plimbă singur.

26. Detectiv

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Desfășurare joc: Un jucător se anunță voluntar și iese afară, nu înainte însă de a se uita atent la ceilalți jucători și la ceea ce au ei asupra lor. După ce a ieșit, doi dintre participanți își schimbă o parte din îmbrăcăminte (de ex. schimb de pantofi) sau numai unui singur îi este schimbat un mic detaliu (de ex. unul poartă mai nou ochelari, deși înainte nu purta). Acum intră detectivul. El trebuie să ghicească și să dea de urma schimbării făcute.

27. Asasin

Număr participanți: 9-20

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10 min.

Materiale necesare: bilețele de hârtie

Desfășurare joc: Fiecare jucător trage câte un bilețel. Pe unul dintre ele scrie „Asasin”. El are misiunea de a ucide pe ceilalți prin faptul că le clipește cu ochii. Dar el poate fi desconspirat dacă



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

un altul îl vede făcând acest lucru. Acesta poate exprima o acuzare. Dacă unul este ucis, el strigă tare: „Mort”.

Variațiuni: Asasinul poate fi o vrăjitoare care îi împietrește pe ceilalți prin faptul că le clipește cu ochii.

28. Salată de fructe

Număr participanți: 12-32

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 15 min.

Desfășurare joc: Jucătorii stau pe scaune în cerc. Fiecare dintre ei poate alege dintr-un număr de cinci fructe: banane, portocale, ananas, kiwi, mango. Conducătorul de joc stă în mijlocul cercului. Dacă el spune „Kiwi!”, toți participanții cu „kiwi” se ridică și schimbă locurile între ei. Conducătorul de joc își găsește și el astfel un loc în cerc. Cine rămâne în mijloc continuă cu „Banane!” ș.a.m.d. sau „Salată de fructe!” (toți trebuie să își caute alt loc!).

29. Mâini strânse

Număr participanți: 12-36

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5 min.

Desfășurare joc: Fiecare jucător se gândește la un număr de la 1 la 6, mai mic sau mai mare, depinde de numărul jucătorilor. Prin strângerea mâinilor, jucătorii cu același număr se găsesc și se grupează. Fiecare participant strânge de atâtea ori mâna celuilalt, după numărul ales. Întâlnește el un jucător, care îi strânge tot de atâtea ori mâna, cei doi rămân împreună și caută mai departe. Jocul se termină când s-au format grupele.

Observații: Nu se vorbește în timpul jocului. Grupele astfel formate pot participa la alte jocuri.

30. Ritm

Număr participanți: 12-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Desfășurare joc: Toți bat din palme după un anumit ritm. Fiecare poate bate altfel din palme încercând diferite ritmuri. Astfel se desfășoară un concert interesant. Important este ca întotdeauna o treime din participanți să bată ritmul inițial și ca acesta să nu crească în intensitate și rapiditate.

31. Aproximări

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: bilețele de hârtie, creioane, diferite obiecte

Desfășurare joc: Conducătorul de joc invită participanții să deseneze din memorie următoarele: mărimea unei monede de 1000 lei, mărimea unui bilet de tramvai, lungimea unei pagini A6, lungimea unui chibrit, distanța dintre polii unei prize etc. Apoi se compară desenele cu originalele.

32. Caldă - Rece





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Număr participanți: 8-25

Vârsta participanți: 12-99

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare: diferite obiecte

Desfășurare joc: Un obiect este ascuns. Un jucător trebuie să îl găsească. Ceilalți jucători îl ajută: Dacă el se apropie de obiect, ei strigă: „Cald, cald!”; dacă se depărtează: „Rece, rece!” A găsit el obiectul, strigă toți: „Uff, căldură mare!”

Variațiuni: Căutătorul poate fi ajutat și nonverbal. Cei din apropierea obiectului se lasă tot mai jos în poziția șezut, cei de departe stau în picioare.

33. Telegramă

Număr participanți: 8-25

Vârsta participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Desfășurare joc: Jucătorii formează un cerc și se prind de mâini. Un jucător se anunță voluntar și trece în mijlocul cercului. Unul din cerc spune: „Eu trimit acum o telegramă către . . . de ex. Adrian.” Telegrama se dă mai departe prin strângerea mâinii vecinului, care tot așa dă mai departe telegrama. Telegrama a ajuns la destinație, când strângerea de mână a ajuns la destinatar. Cel din mijloc trebuie să oprească transmiterea telegramii. El trebuie să urmărească și să prindă pe cel care dă strângerea de mână mai departe în flagrant.

34. Inscricție

Număr participanți: 8-30

Vârsta participanți: 13-99

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare: creioane, hârtie

Desfășurare joc: Fiecare jucător primește o pagină A4 și un creion. Se formează perechi. Unul dintre parteneri scrie celuilalt pe spate un cuvânt. Acesta încearcă să ghicească în timpul scrisului despre ce cuvânt este vorba. Merge mai ușor dacă cuvântul este scris încet, literă cu literă.

Variațiuni: Pentru a face cunoștință, fiecare își scrie numele său și celălalt încearcă să-l „simtă”.

Observații: Dacă un jucător are greutăți în recunoașterea cuvântului, i se poate ajuta cu explicarea cuvântului.

35. Arhanghelii

Număr participanți: 7-15

Vârsta participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-20 min.

Desfășurare joc: Jucătorii stau jos într-o ordine dinainte stabilită. Locul pe care îl ocupă fiecare este al lui atâta timp cât este persoana sau numărul respectiv. Primele trei locuri sunt rezervate arhanghelilor Gabriel, Mihai și Rafael, apoi urmează locurile numerotate cu 1, 2, 3, 4 . . . Jocul se bazează pe un anumit ritm: mâna stângă bate pe piciorul stâng, mâna dreaptă bate pe piciorul drept, se bate o dată din palme, apoi cu mâna dreaptă se pocnește din degete și se spune numele poziției sale, cu mâna stângă se pocnește din degete și se spune numele poziției care se dorește a se chema. Ritmul se păstrează tot timpul. Cel numit continuă și numește la momentul potrivit pe un



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

altul. Cine greșește, trece pe ultimul loc, ceilalți avansează pe rând. Astfel se schimbă pozițiile și denumirile: de ex. greșește Gabriel, jucătorul trece pe ultimul loc, la numărul 7 la 10 jucători în total, astfel Mihai devine Gabriel, Rafael devine Mihai, 1 devine Rafael, 2 1, 3 2 ș.a.m.d.

36. Cine este dirijorul?

Număr participanți: 7-30

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Desfășurare joc: Un voluntar din grupă iese afară. Ceilalți formează o orchestră, care cântă la diferite instrumente, depinde de indicațiile dirijorului, pe care ei îl stabilesc. Dirijorul face parte din orchestră. Cel de afară se alătură grupei și trebuie să ghicească cine este dirijorul, cine este primul care joacă la diverse instrumente.

37. Billy Bopp

Număr participanți: 8-30

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Desfășurare joc: Participanții sunt adunați în cerc. Animatorul merge în mijloc și spune unuia dintre ei „Billy Billy Bopp”. Celălalt trebuie să răspundă repede „Bopp”, încă în timpul cât vorbește animatorul. Dacă conducătorul de joc spune unui participant „Bopp”, acesta nu răspunde nimic. Jucătorul care reacționează greșit, merge în mijloc. El mai poate numi și comanda alte figuri: Dacă arată spre un participant și spune „Măgar”, acesta trebuie să reprezinte un măgar (el lasă capul supărat jos, își trage umerii și se lasă puțin în genunchi); „Elefant” = cu mâinile face o trompă, vecinii din stânga și din dreapta îi fac urechile mari; „Mixer” = cel numit ridică ambele mâini întinse spre stânga și spre dreapta, vecinii săi se învârt în jurul propriei lor axe; „Toaster” = cel din mijloc începe să sară ca și pâinea prăjită din toaster, vecinii se iau de mâini și îl cuprind între ei; „Felinar de noapte” = cel numit își întinde mâinile spre cer, cu palmele puțin îndoite, vecinii săi sunt doi câini, ce stau la adăpostul său.

Observații: Se pot imagina și juca f

Jocuri cu roluri

Numele categoriei spune totul. Nu sunt multe jocuri, dar ele cer cel mai înalt grad de implicare a participanților în joc. A juca un rol oarecare pare la prima vedere ușor. Dar fiecare rol, cât de bine jucat ar fi, nu rămâne un rol. „Actorul” redă mai fără să vrea și aspecte din viața sa.

1. Joc pantomimă

Număr participanți: 8-20

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 15-25 min.





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Materiale necesare:

Desfășurare joc: Trei sau patru voluntari ies din încăpere. Cineva din grup explică o situație din viața cotidiană sau din istorie: o mamă își îngrijește copilul de un an, un cavaler din evul mediu își exprimă iubirea prin răpirea prințesei ș.a. Apoi el cheamă pe unul dintre voluntari și îi joacă pantomimic această scenă. Acesta la rândul lui prezintă scena celui de al doilea ș.a.m.d. Ultimul joacă scena și el trebuie să explice cu voce tare ceea ce face.

2. Rolul obiectelor

Număr participanți: 8-14

Vârstă participanți: 12-99

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare: diferite obiecte (sfoară, lingură, creion etc.)

Desfășurare joc: Participanții sunt adunați în cerc. În mijlocul cercului sunt mai multe obiecte. Fiecare își alege unul sau două pentru el. Împreună hotărăsc toți jucătorii ce categorii de oameni folosesc în mod normal aceste obiecte, ce caracterizează aceste obiecte. Astfel jucătorii își împart diferite roluri. Apoi se joacă scene, care se potrivesc obiectelor și în care rolurile jucate se întâlnesc unul cu celălalt. Dacă unui jucător nu mai îi place rolul lui, el poate să pună obiectul său la o parte și să își ia altul.

Observații: Este indicat a se juca mai multe scene scurte ca durată, decât una singură lungă, care cu timpul plictisește.

3. Muzeul basmelor

Număr participanți: 9-25

Vârstă participanți: 7-99 ani

Durată joc: 20-25 min.

Materiale necesare: obiecte și îmbrăcăminte din basme

Desfășurare joc: În încăpere se găsesc mai multe grămezi de obiecte, care aparțin acțiunii unor basme. La fiecare astfel de stațiune se află și un bilet cu titlul povestirii. Dar obiectele sunt împrăștiate. Conducătorul de joc este deghizat în directorul muzeului. El este foarte nefericit, căci cineva i-a făcut dezordine în muzeu. El roagă participanții să-l ajute să ordoneze obiectele povestirilor corect. După ce au reușit acest lucru, fiecare jucător își alege un obiect și joacă rolul acestuia în basm, de ex. un jucător devine bagheta magică sau o bucată dintr-o casă din prăjituri. Acum toți jucătorii nascocesc un nou basm, în care joacă obiectele lor.

Observații: Fantezia nu are limite!

4. Pietoni grăbiți

Număr participanți: 12-30

Vârstă participanți: 8-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: casetofon, casetă

Desfășurare joc: Fiecare jucător își caută un partener. Pe un fond de zgomote de stradă partenerii pornesc la plimbare. Pe stradă este forfotă mare, toți sunt grăbiți. Partenerii trebuie să aibă grijă să nu se piardă.



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Un alt cadru îl poate constitui ideea că ei toți sunt într-o stație de metrou sau într-un supermagazin și că ei și-au dat întâlnire acolo și trebuie să se găsească.

Observații: Conducătorul de joc alege ca parteneri jucătorii care crede el că pot avea probleme cu spontaneitatea.

5. Vitrina decorată

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare: obiecte de joc și îmbrăcăminte

Desfășurare joc: Jucătorii hotărăsc împreună ce fel de vitrină doresc ei să decoreze. Apoi se împart rolurile: unii sunt păpușile, alții obiectele din vitrină, unul sau doi participanți sunt decoratorii. După ce vitrina este aranjată și le place la toți, se poate chiar fotografia.

Variațiuni: Păpușile și obiectele din vitrină încep să converseze unii cu alții.

Observații: Animatorul să fie atent, ca nici un jucător să nu stea prea mult timp într-o poziție incomodă.

6. Scenă de film

Număr participanți: 9-25

Vârstă participanți: 11-99 ani

Durată joc: 20-25 min.

Materiale necesare: muzică

Desfășurare joc: Jucătorii ascultă diferite categorii de muzică: coloana sonoră a unui film, muzică simfonică etc. Ei se împart în grupe și își aleg o piesă muzicală. Apoi joacă potrivit muzicii o scenă de film. După ce au terminat cu planificarea și au exersat scenele, fiecare grupă își prezintă sceneta.

Observații: Pe muzică pop nu se poate juca o scenă de film, căci ea constă în melodii scurte.

7. Sunete extravagante

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare: diferite obiecte, ce pot scoate sunete bizare

Desfășurare joc: Participanții sunt invitați să producă diferite zgomote și sunete cu corpul lor. Ei au multe posibilități: să bată din palme, să bată pe genunchii lor ca o tobă, să fluiere, să-și frece palmele una de cealaltă etc. Sarcina lor este de a realiza un film mut, doar sunetele și zgomotele corpurilor să se audă. Jucătorii hotărăsc conținutul unei scene de film, de ex. „Munca la țară”, „În pauza de la școală”. Pentru a memora mai bine desfășurarea scenariului filmului acesta poate fi scris pe o pancartă mare.

Observații: Dacă unii jucători întâmpină greutăți în a produce sunete cu corpul lor, ei se pot folosi de obiecte.

8. Momente video

Număr participanți: 7-15

Vârstă participanți: 10-99 ani





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare:

Desfășurare joc: Se prezintă jucătorilor diferite descrieri de situații, ce pot apărea în viață. Aceste scene sunt jucate. Dacă ele au reușit, participanții le joacă încă o dată, însă de data aceasta cu încetinitorul. Scena se poate realiza și pe momente, deci se așează o scenă, se face o pauză, apoi urmează următoarea scenă ș.a.m.d. Jucătorii hotărăsc singuri dacă joacă scenele folosind limbajul sau fără.

9. Priviți la noi!

Număr participanți: 8-25

Vârsta participanți: 8-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare:

Desfășurare joc: Jucătorii formează două grupe. Fiecare grupă se gândește de unde vine și ce face acolo: de ex. ei vin din Elveția și fac brânză bună, ei vin din lumea basmelor și sunt cei 7 pitici. După aceasta grupele se înșiră pe un rând, astfel încât ei să stea față în față la o anumită distanță. O grupă face un pas înainte și spune: „Priviți la noi, priviți la noi!” Cealaltă grupă face și ea un pas înainte și răspunde cu întrebarea: „De unde veniți voi, de unde veniți voi?” Prima grupă se apropie cu încă doi pași și spune: „Din Elveția, din Elveția!” A doua grupă face și ea încă doi pași și întreabă: „Ce faceți voi acolo? Ce faceți voi acolo?” Prima grupă joacă prin pantomimă ce fac ei acolo, ceilalți încearcă să ghicească.

10. Șaradă

Număr participanți: 8-25 min.

Vârsta participanți: 10-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare: cartonașe cu noțiuni

Desfășurare joc: Jucătorii formează grupe mici a câte 3-4. Fiecare grupuleț se gândește la o noțiune formată din două substantive, pe care o joacă separat prin pantomimă. Celelalte grupe trebuie să ghicească despre ce este vorba. Ca ajutor, participanților se pot împărți cartonașe cu diferite noțiuni: ciocolată de lapte, dulap de haine, cărucior de copii, minge de handbal, carte de bucate, sare de lămâie etc.

11. Scene încătușate

Număr participanți: 8-25

Vârsta participanți: 9-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare: bilețele cu substantive

Desfășurare joc: Cartonașele cu substantive sunt puse unul peste celălalt întoarse în mijloc. Fiecare jucător trage un cartonaș și joacă prin pantomimă substantivul notat, astfel încât ceilalți să îl ghicească. Apoi urmează un alt jucător la rând. Dacă un jucător are nevoie de ajutorul unui al doilea, acesta se poate acorda. Exemple de substantive: macaroane, tren, minge, măr etc.

Observații: Jucătorii nu sunt obligați să tragă un bilet. Dacă unul dorește pe tot parcursul jocului doar să ghicească, îi este permis.





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

12. Este o vorbă la noi!

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 12-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare: cartonașe cu zicători

Desfășurare joc: Fiecare jucător își caută un partener. Sarcina lor este a reprezenta pantomimic o zicătoare, de ex. „lupul paznic la oi” etc. Ceilalți jucători trebuie să ghicească despre ce este vorba. Ar fi indicat ca partenerii să se schimbe des între ei. Are o grupă nevoie de mai mulți mimi, ei pot fi ajutați de alți jucători.

Observații: Atenție: zicătorile să fie cunoscute!

13. Cinci poze - O poveste

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 12-99

Durată joc: 20-25 min.

Materiale necesare: fotografii, ilustrate, poze

Desfășurare joc: În mijlocul încăperii sunt împrăștiate multe poze cu diferite motive. Jucătorii formează grupe mici. Fiecare grupă își caută cinci poze. Cu acestea ei trebuie să inventeze o poveste, pe care o joacă apoi celorlalți. Ei pot hotărî singuri, dacă folosesc pozele în timpul jocului sau nu.

14. Ceartă în tren

Număr participanți: 8-15

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 20-30 min.

Materiale necesare: fotografii, bețele de hârtie, creioane

Desfășurare joc: Jucătorii se împart în două grupe. Fiecare grupă primește cinci fotografii a unor persoane și inventează nume, vârstă, meserie și trei propretăți ale caracterului. Aceste descrieri ale persoanelor se notează. Fotografiile se schimbă cu cealaltă grupă. Fiecare grupă își joacă personajele într-o scenă anume: Ei toți sunt călători într-un tren, care intră în conflict unii cu ceilalți.

Participanții pot juca și alte scene: ei se întâlnesc într-o cafenea sau în camera de așteptare a unui doctor.

15. Teatru pentru toți

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 20-30 min.

Materiale necesare:

Desfășurare joc: Jucătorii stabilesc o temă, pe care doresc să o transpună pe o scenă de teatru. Apoi vorbesc despre situația, care să stea la baza piesei. Doi sau trei dintre ei încep să joace scena. Pe rând, când doresc, pot și ceilalți să se implice. Tot așa un jucător care joacă se poate retrage și să ia rolul unui spectator. Interesant este la acest joc, că nu se știe cum merge jocul mai departe, totul depinde de prestația și dorința fiecăruia.





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Observații: Acest joc este indicat celor care au deja o anumită experiență cu astfel de jocuri. Conducătorul de joc intervine, când totul se îndreaptă spre un „one-(wo)man-show”, adică un singur participant joacă și ceilalți sunt spectatorii.

16. Reprezentația publicului

Număr participanți: 10-25

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 30 min.

Materiale necesare:

Desfășurare joc: Publicul are un rol hotărâtor în acest joc. „Actorii” au pregătit o scenă de teatru, cu personaje și situații de pornire a acțiunii. Sarcina publicului este de a se implica în joc, dacă reprezentația nu îi convine. Cine dorește să schimbe mersul acțiunii, ridică un cartonaș roșu, strigă „Stop!” și spune, ce dorește a schimba. De ex. „Fata să își spună părerea cu mai multă convingere” sau „Mecanicul se îndrăgostește de tânăra femeie cu pălărie roșie”. Actorii schimbă desfășurarea piesei după dorințele publicului. Din cauza rolului destul de dificil, „actorii” să fie jucați de conducători de grup sau de jucători mai în vârstă cu experiență.

Observații: Acest joc este foarte potrivit pentru sărbători, căci aici se întâlnesc diferiți jucători ca vârstă și experiență.

17. Dansul marionetelor

Număr participanți: 10-20

Vârstă participanți: 11-99 ani

Durată joc: 15-20 min.

Materiale necesare:

Desfășurare joc: Jucătorii formează perechi. Unul este marioneta, celălalt păpușarul. Ultimul urcă pe un scaun, marioneta stă jos sau în picioare. Jucătorii sunt legați cu sfori imaginare. Ei încearcă să joace un teatru de păpuși.

Variațiuni: Doi jucători sunt păpușari: unul se ocupă cu mâinile marionetei, celălalt cu picioarele acesteia. Pentru început marioneta chiar poate fi legată cu sfoară!

18. Maestru în lut

Număr participanți: 8-25

Vârstă participanți: 10-99 ani

Durată joc: 10-15 min.

Materiale necesare:

Desfășurare joc: Jucătorii se împart în mai multe grupe. O grupă este maestrul în lut, cealaltă bucățile de lut. Ultimele sunt împrăștiate prin încăpere. Maeștrii încearcă să realizeze diferite forme din lut. După aceea rolurile se schimbă.

19. Pompă de aer

Număr participanți: 10-30

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 5-10 min.

Materiale necesare:





UNIUNEA EUROPEANĂ

**DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE**

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Desfășurare joc: Jucătorii formează două grupe. O grupă se așează pe podea ca un balon dezumflat. Ceilalți se grupează în jurul primilor. Ei sunt pompa de aer și trebuie să umfle balonul. Ei suflă prin mâinile împreunate. Balonul se umflă încetul cu încetul. Apoi se schimbă rolurile.

Observații: Se stabilește dinainte ce formă va avea balonul.

20. Sculpturi**Număr participanți:** 12-30**Vârstă participanți:** 10-99 ani**Durată joc:** 15-20 min.**Materiale necesare:** cartonașe

Desfășurare joc: Jucătorii se împart în patru grupe. Fiecare grupă numește un sculptor. Ceilalți sunt „materialul”. Sculptorul trage un cartonaș, pe care este notată o situație, ca de ex. o scenă de despărțire, o revedere după ani de despărțire, un succes la un examen etc. Fără să vorbească încearcă sculptorul să transpună scena într-o sculptură. Celelalte grupe trebuie să ghicească motivul sculpturii.

Acțiuni de joc

1. Casa cifrată**Număr participanți:** 25-36**Vârstă participanți:** 9-99 ani**Durată joc:** 4-5 ore

Materiale necesare: plan de joc, bilețele cu diferite noțiuni (substantive comune), zaruri, figuri de joc de culori diferite, listă cu întrebări și instrucțiuni

Desfășurare joc: Conducătorii de joc ascund pe un teren mai accidentat cu pomi și tufișe sau în jurul unei clădiri 100 de bilețele numerotate cu diferite noțiuni. Jucătorii se împart în grupe de max. 6. Se desenează un plan de joc, adică o tablă de joc, o omidă în spirală din 100 de părți numerotate de la 1 la 100. Fiecare grupă își alege un șef, care dă cu zarul. Grupa al cărei șef a dat cel mai mare număr are dreptul să înceapă jocul și să aleagă culoarea grupei. Un reprezentant al ei (nu trebuie să fie șeful lor) dă din nou cu zarul. Ei trebuie să fugă să caute bilețelul cu numărul dat și spună conducătorilor de joc noțiunea găsită. Bilețelul îl lasă acolo. Dacă noțiunea corespunde numărului dat, ei mai rezolvă o sarcină sau răspund la o întrebare și înaintează pe tabla de joc. Apoi pot da cu zarul. Numărul dat se adună celui dinainte. Ei trebuie să găsească noua noțiune. Ș.a.m.d. Fiecare grupă procedează la fel. Grupele se pot întrece, depinde de numărul aruncat cu zarul, de rapiditatea găsirii noțiunii căutate sau de rezolvarea misiunii. Un conducător de joc are grijă ca grupele să păstreze o ordine până ajung la masa de joc. Câștigă grupa care ajunge la 100 de puncte. Conducătorii de joc pot influența rezultatul: Dacă văd că o grupă se departajează foarte repede, îi pot da sarcini mai grele de rezolvat.

Exemple pentru 100 de noțiuni

1. casă 2. măr 3. muzeu 4. covor 5. costum 6. detergent 7. lemne 8. plic
9. porțelan 10. cuțit 11. porumb 12. stradă 13. palmier 14. calendar 15. parfum





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020**DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE**

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

16. stejar 17. portocală 18. ziar 19. ceas 20. varză 21. cal 22. farfurie 23. cuptor
24. iarnă 25. medicament 26. calculator 27. cartofi 28. tricou 29. săpun 30.
fotografie
31. pisică 32. lingură 33. brad 34. măgar 35. arbore 36. zmeură 37. cizme 38.
volum
39. casetofon 40. piersici 41. ochelari 42. chiuvetă 43. valiză 44. camion 45.
fag
46. cablu 47. furculiță 48. șampon 49. cărbune 50. castraveți 51. sticlă 52.
pădure
53. primărie 54. ananas 55. combustibil 56. cruce 57. pahar 58. bibliotecă
59. mazăre 60. sandale 61. oglindă 62. radio 63. câine 64. sfeclă 65. creion
66. priză 67. pastă de dinți 68. pantaloni 69. iepure 70. ardei 71. pat 72.
municipiu
73. alune 74. copac 75. aparat 76. jachetă 77. banane 78. mașină de spălat 79.
benzină
80. tablou 81. drum 82. hârtie 83. caise 84. pulovăr 85. sat 86. pom 87.
ceapă
88. pantofi 89. molid 90. oraș 91. masă 92. periuță 93. nuci 94. morcovi
95. carte 96. plop 97. cireșe 98. bulevard 99. dulap 100. toamnă

Exemple pentru întrebări, sarcini și instrucțiuni

Acestea se stabilesc în funcție de locul unde se desfășoară jocul, ele pot face referire la cunoștințele de istorie, geografie, matematică ori la aptitudinile muzicale și sportive ale participanților și ce este mai important și oferă o motivație în plus, ele trebuie să cuprindă și unele misiuni care crează situații comice.

1. Numiți cinci mari orașe din S. U. A.!
2. Dați cinci exemple de reptile!
3. Aflați când a avut loc bătălia de la Plevna!
4. Construiți o piramidă umană, cu doar patru picioare pe podea!
5. Numărați ferestrele bisericii din localitate!
6. Încercați să aproximați greutatea totală a tuturor însoțitorilor!
7. Mâncați un măr cu tot cu sâmburi!
8. Care este capitala Irlandei?
9. La ce oră s-a trezit astăzi cel mai în vârstă dintre jucători?
10. Culegeți cinci feluri de plante!
11. Rezolvați următoarea problemă matematică!
12. Numiți patru poezii ale lui Mihai Eminescu!
13. Aflați numele primarului localității în care vă aflați!
14. Mergeți pe stradă exact o sută de metri și înapoi!
15. Stați toți pentru trei secunde în mâini!
16. Umflați mingea de fotbal!
17. Scrieți-vă toți numele cu mâna stângă și în direcția ca și cum ar fi privit în oglindă!
18. Adunați din casă patru obiecte cu care puteți transporta apă!
19. Construiți-vă fiecare coifuri din hârtie de ziar!
20. . . .



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

2. Călătorie în jurul lumii

Aici sunt enumerate exemple de stațiuni în cadrul unui posibil turneu al unei grupe (sportive, muzicale etc.) prin întreaga lume:

- **România:** Vampirii
- **Anglia:** Detectivul
- **Germania:** Cine este dirijorul?
- **Israel:** Călătorie la Ierusalim
- **China:** Joc cu boabe de orez
- **Franța:** Concurs hipic
- **Islanda:** Musch-Musch
- **Japonia:** Telegrafie fără fir
- **S. U. A.:** Billy Bopp
- **Italia:** Asasin

3. Inimi roșii

Număr participanți: 15-35

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 1-2 ore

Materiale necesare: un set de cărți de joc (de 52 de bucăți), cca. 10 cartonașe în formă de inimă, pălării de paie

Desfășurare joc: Jucătorii se împart în patru grupe. Fiecare primește o carte de joc și anume în așa fel încât membrii unei grupe să aibă aceeași culoare. Cărțile roșii (cu inimă) se dau doar de la valoarea cinci în sus. Jucătorii cu aceste cărți sunt urmăritorii și primesc ca semn distinct un cartonaș sub formă de inimă agățat la gât. În centrul suprafeței de joc se află un conducător de joc cu setul de cărți. Regulile de joc sunt următoarele: Dacă un jucător-inimă prinde pe un altul și acesta are asupra sa o carte cu valoare numerică mai mare ca a urmăritorului, ei schimbă toate cărțile și astfel și rolurile (și cartonul în formă de inimă). Are celălalt o carte cu valoare inferioară, jucătorul-inimă o ia asupra sa. Celălalt merge și își ia o carte de joc nouă. Are un jucător-inimă trei cărți de culori diferite, el poate să le predea și să hotărească dacă rămâne urmăritor sau vrea să devină un jucător normal. Jucătorii cu cărți de alte culori decât roșu pot forma triade (deci trei cărți cu aceeași valoare, de ex. trei de 10) și pot urmări și prinde un jucător-inimă. Cu acesta merg la setul de cărți și fiecare primește cărți noi. Conducătorul de joc care împarte cărțile poate controla și regula relația urmăritori - urmăriți. În caz că numărul participanților este mai mare, poate interveni în joc și un jucător-joker sau mai mulți (conducători de grup). Acesta se recunoaște după pălăria de paie pe care o poartă, poate prinde orice jucător și să îi ia cărțile de joc. Scopul jocului este buna dispoziție. Când aceasta nu mai e dată, jocul se termină.

4. Turnul din Amiens

Număr participanți: 15-35

Vârstă participanți: 9-99 ani

Durată joc: 2-3 ore

Materiale necesare: scrisoare, multe bucăți de frânghie sau o frânghie întreagă





UNIUNEA EUROPEANĂ

**DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE****Cod SMIS: 153011****Contract de finanțare: 124078/21.10.2022****Axa prioritară 6: Educație și competențe****Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”****Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6**

Desfășurare joc: În drum spre Țara Sfântă prințul Richard Inimă de Leu a fost prins și luat prizonier de către niște hoți francezi în apropiere de Amiens. Prietenul său, lăutarul Claudel, a reușit să fugă și să aducă celor de acasă o scrisoare din partea prințului. El roagă acum copiii, tinerii și pe toți prietenii lui să pornească la eliberarea sa. După ce toți ajung în suprafața de joc (terenul să fie cunoscut și destul de întins, cu copaci și tufișe), fiecare primește o bucată de frânghie, pe care trebuie să o ducă prințului, care este ținut prins într-un turn (copac). Prințul este păzit de trei gardieni foarte atenți (3 conducători de joc). Jucătorii se pot deplasa singuri, câte doi sau în grup. Ei nu trebuie să se lase prinși de către paznicii prințului. Aceștia, dacă îi văd și îi strigă pe nume, le confiscă bucățile de frânghie, îi pun la munci grele (să taie lemne, să caute apă și hrană etc.) și îi trimit înapoi la punctul de plecare. Aici ei iau o bucată de frânghie și pornesc din nou la eliberarea prințului. Cei care ajung la turn, îi dau frânghiile prințului, se întorc înapoi, iau o frânghie și pornesc din nou la drum. Jucătorii pot să se gândească la strategii de distragere a atenției gardienilor (să discute cu ei, să îi corupă cu prăjitură etc.). De îndată ce Richard Inimă de Leu are destule bucăți de frânghie pentru a evada, a scăpa din turn (= când jocul trebuie să se termine!), el spune jucătorilor care au ajuns la el să îl aștepte, coboară din turn și pornește cu ei spre punctul de plecare.

Rugămintea după ajutor a prințului:

„Prințul Inimă de Leu este ținut prins într-un turn din pădurea din Amiens. Ascultați cu toții vestea prințului: Eu, Prințul Richard Inimă de Leu, am fost prins de către hoți francezi. Într-un turn din apropiere de Amiens sunt ținut închis, departe de ochii lumii. Vă rog pe voi, prietenii mei, să mă ajutați să scap. Dacă reușiți să-mi aduceți pe furii mici bucăți de frânghie, poate reușesc să evadez. Dar aveți mare grijă, căci turnul este foarte bine păzit. Slujitorul meu vă va arăta drumul. Vă mulțumesc din inimă, prietenii mei.”

5. Mafia ciocolății**Număr participanți:** ca. 25**Durata de joc:** 3-4 ore**Vârsta participanților:** 9-99 ani

Materiale necesare: scrisoare (ruptă în bucăți), legitimații de detectivi, planul locului, hârtie, ustensile de scris, câte 16 bucăți de ciocolată cu lapte, 16 de ciocolată cu nuci, 16 de ciocolată amară, 12 bucăți de ciocolată albă, 2 pachete de sărățele, alte dulciuri, 4 creioane pentru a fi rupte, plastilină, 4 coșuri de gunoi

Ce s-a întâmplat cu adevărat

În localitatea XXX totul este controlat de mafia ciocolății. Aceasta șantajează și stoarce bani de la fiecare locuitor - cine nu plătește, trebuie ca într-o jumătate de oră să mănânce 1 kg de ciocolată. Mulți au încercat să se împotrivescă dar nici unul nu a scăpat de durerile de stomac, grețurile și stările de vomă cauzate de ciocolată. Nimeni nu știe cu siguranță cine este membru al mafiei, ceea ce îngreunează combaterea ei. Conducătorul acestei organizații obscure se numește „baronul ciocolății” și nimeni nu îi cunoaște adevărata identitate

Un om de afaceri curajos, Sever Antidulce, proprietarul unui magazin de sărățele, este obligat - ca mulți alții de altfel - să plătească bani mafiei. Deja de trei ori a fost nevoit să mănânce câte un 1 kg de ciocolată, căci s-a împotrivit mafiei. Însă el a dat de urma șefului mafiot - numai patru persoane mai pot fi „baronul”. Pentru că Sever Antidulce nu a plătit pentru a patra oară consecutiv obligația sa către mafia ciocolății, baronul ciocolății dorește să vină la el personal, pentru a-l îndopa cu 10 kg de ciocolată.





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020**DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE****Cod SMIS: 153011****Contract de finanțare: 124078/21.10.2022****Axa prioritară 6: Educație și competențe****Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”****Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6**

Sever Antidulce are de gând să se protejeze și scrie o scrisoare către o agenție de detectivi:

„Dragi doamne și domni detectivi!

Sigur ați auzit deja câte ceva despre mafia ciocolății. Această organizație șantajează cetățenii cinstiți. Ea cere bani. Cine nu plătește, trebuie să mănânce într-o jumătate de oră 1 Kg de ciocolată. De aceea mulți au peste zile dureri de stomac, greață, diaree și vomită. Mai bine plătim suma cerută. De trei ori deja trebuia să îndur eu însumi tratamentul acesta, căci nu am vrut să plătesc. Acum sunt pe urma misteriosului baron al ciocolății, conducătorul mafiei ciocolății. Din nou nu am plătit și el personal dorește să mă întâlnească, pentru a mă îndopa cu 10 Kg de ciocolată. Eu cred că patru persoane ar putea fi baronul ciocolății: Dna Anastasia Nesăturata (șefa Organizației Prima-Calitate), Dna Mercedes Deavalma (proprietara Dulciuri-Hurra SA), pe Ovidiu de Șioco (secretarul de la Semiamara SRL) și pe Darius Drocao (șef la Visdecacao). Astăzi se va afla cine este acest baron al ciocolății . . .”.

În clipa aceasta baronul (este Mercedes Deavalma) intră în magazin și se năpustește peste Antidulce. Acesta abia se poate apăra, bucată cu bucată este îndopat cu ciocolată. Cu ultimele sale puteri se eliberează din prinsoare. Baronul dorește să îl țină însă rupe doar creionul, pe care Antidulce îl avea în mână. La a doua încercare, baronul rupe scrisoarea pe care tocmai începuse să o scrie Antidulce. Acesta fuge cu bucata de scrisoare (partea de sus) și de creion rupt în mână. Și câteva bucăți de ciocolată s-au strecurat în buzunarele hainei sale. Antidulce fuge și fuge. Alte părți ale scrisorii se rup, îi cad din haină și se împrăștie prin zonă. În sfârșit: Sever Antidulce ajunge la agenția de detectivi.

Introducere în joc

Copii știu doar că ei vor fi detectivii. În timp ce șeful lor le împarte rolurile și le explică ce înseamnă a fi un detectiv, Sever Antidulce intră în sediul lor și se prăbușește la pământ, pierzându-și conștiința, înainte de a mai spune ceva. (Abia la sfârșitul jocului el se va trezi.) Detectivii nu știu ce s-a întâmplat, dar ei înțeleg că trebuie să acționeze repede. Ei se împart în grupe a câte 6 și pornesc cercetările.

În prima parte a jocului detectivii trebuie să afle cine este bărbatul respectiv (el are o carte de identitate asupra sa), ce este cu el, cu ce se ocupă și de unde provine ciocolata din haina sa. Detectivii strâng informații de la cele patru magazine din localitate. Aici ei află pentru prima oară despre firmele de ciocolată și proprietarii lor. Mai departe ei trebuie să caute resturile scrisorii, care s-au împrăștiat pe tot terenul de joc și în mare parte au ajuns în coșurile de gunoi ale magazinelor. Din scrisoare ei află alte detalii și suspiecții principale.

Detectivii știu acum de existența baronului ciocolății. În partea a doua a jocului ei trebuie să îl descopere. Toată acțiunea se mută la sediile firmelor de ciocolată. Prin studierea comportamentului celor patru suspecți și găsirea celeilalte părți a creionului avut asupra sa de către Antidulce se poate ajunge la acuzarea unuia dintre suspecți. Detectivii nu află direct de la suspecți nimic. Ei trebuie să găsească strategii de observare. O posibilitate ar fi să umble ca cerșetori și să guste diferitele sortimente de ciocolată de la firme. Cele trei sortimente, pe care le-a avut asupra sa Antidulce sunt fabricate doar de firma „Dulciuri-Hurra” SA. Sub acoperire ei trebuie să ajungă și în posesia creionului, pe care baronul (Mercedes Deavalma) i l-a luat lui Antidulce. Detectivii pot studia creionul și pot să îi facă o copie din plastilină.

Comportamentul suspecților dă naștere la speculații bogate: Nesăturata și Deavalma se ocupă foarte des cu numărul banilor (de unde îi au?), în timp ce de Șioco este foarte nervos (din cauză că detectivii sunt pe urmele lui?) și Drocao este mult plecat în călătorii (pentru a șantaja?).



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

În partea a treia a jocului se organizează un proces pe baza rezultatelor cercetărilor detectivilor. Acum adevăratul „baron al ciocolății” este descoperit, judecat și condamnat. Pedepsa sa: toată ciocolata produsă de firma sa este împărțită locuitorilor și detectivilor, dar cu măsură.

Șeful biroului de detectivi

Este jucat de un conducător de joc. El este coordonatorul jocului și el trebuie să cunoască cel mai bine mersul jocului, chiar și informațiile proprietarilor de magazine și de firme, pentru a putea da detectivilor cele mai indicate instrucțiuni.

În prima parte a jocului el îi salută pe toți și le urează petrecerea unui timp plăcut împreună în meseria de detectiv; el formează grupele de detectivi și le împarte legitimațiile de detectivi; el întocmește hărțile pentru terenul de joc și de acțiune; el comandă misiunile detectivilor, pe care le hotărăște împreună cu grupa și le dă în scris sau oral; el are grijă ca grupele să nu se întâlnească în timpul misiunii lor, deci să nu fie două grupe la o stațiune; grupele îi aduc lui toate informațiile, el poate să dea anumite idei și să aducă rezultatele cercetărilor grupelor la un numitor comun; el scrie rezultatele pe o pancartă mare; el cheamă grupele la sediu, dacă toate rezultatele sunt strânse. Aici se discută rezultatele și se hotărăsc următoarele acțiuni. Acum se citește și întreaga scrisoare a lui Sever Antidulce.

În partea a doua a jocului, conducătorul detectivilor explică că se continuă cu succes ancheta, dar în alt mod. Peste puțin timp baronul ciocolății va fi prins. Se împarte un nou plan al terenului de joc cu firmele suspectilor. Detectivii trebuie să acționeze sub acoperire. Cercul de suspecti este restrâns, aceștia nu conversează cu oricine. Ei sunt mai prietenoși, dacă nu li se spune că au de a face cu detectivi. Detectivii se pot schimba și juca diferite alte roluri. Suspecții pot fi urmăriți de mai departe, astfel încât ei să nu știe că sunt ținuți sub observație. Detectivul-șef comandă misiunile și prelucrează datele și informațiile obținute. Toată echipa se adună când se poate recurge la un proces.

În partea a treia a jocului, directorul agenției de detectivi stabilește un termen de judecată, la care apar și cei patru supecți. El ascultă martorii și expertizele detectivilor. Se formulează capetele de acuzare, detectivii sunt avocații și martorii acuzării, cei patru se apără singuri. La sfârșitul jocului se pronunță verdictul.

Detectivii

Se organizează în patru grupe. Acestea merg o dată sau de două ori la un magazin, la o firmă, până ce execută cu succes misiunea încredințată. Fiecare grupă își notează cu exactitate ce a aflat.

Misiunile lor sunt:

În partea întâi a jocului ei trebuie să afle cine este Sever Antidulce (Cine îl cunoaște?; Ce știi ceilați despre el?; A povestit el în ultimul ceva deosebit?; Cu ce se ocupă?); de unde provine ciocolata din haina lui Antidulce (Cine vinde și ce fel de ciocolată vinde?; De unde își procură această ciocolată?; Cine o produce?). Ei trebuie să găsească și resturile scrisorii, pe care Antidulce o avea în mână (A ridicat cineva bucăți de hârtie de pe jos?; Unde sunt ele?).

În partea a doua a jocului ei se ocupă mai intens cu suspectii. Ei trebuie să clarifice următoarele: Unde se află jumătatea cealaltă a creionului?; Cine produce ciocolata, pe care o avea Antidulce asupra sa?; Ce face suspectul când se simte în siguranță? Există informații clare că suspectul ar fi avut legături cu Sever Antidulce?

Proprietarii de magazine

Aceștia sunt jucați de către conducători de joc. La întrebările de bază ei se țin strict de instrucțiunile primite pentru rolul lor. Dacă ei nu au altă informație, ei nu răspund la întrebare sau





UNIUNEA EUROPEANĂ



GVERNUL
ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

răspunsul este departe de a fi un real ajutor pentru detectivi. Lucruri mărunte pot fi inventate (vârsta, numărul de la pantofi, culoarea preferată, . . .). Pentru ca toate grupele de detectivi să găsească bucăți de hârtie, la fiecare stație trebuie să fie destulă hârtie pentru a umple coșurile de gunoi după fiecare grupă. Instrucțiunile pentru interpretarea rolului sunt legate de cele trei căi importante de rezolvare a cazului: Sever Antidulce, bucățile de hârtie, ciocolata. Magazinele sunt astfel împrăștiate pe suprafața de joc, încât să nu se vadă ce se petrece la fiecare. Numele firmei și a proprietarului ar trebui să fie scris pe o pancartă.

Marian Bombonel

(Proprietarul magazinului „Dulciuri de toate felurile”)

Îl cunoaște pe Sever Antidulce din vedere și știe că acestuia nu îi place ciocolata. A auzit odată cum Antidulce a povestit cuiva: „Sunt pe cale să descopăr ceva . . .”. Nu a înțeles ce a vrut să spună.

El se ocupă mult cu hârtie. O folosește pentru a împacheta câte ceva, câteodată aruncă mici bucăți de hârtie la coșul de gunoi, chiar și ceea ce alții aruncă în fața magazinului său. El lasă detectivii să privească în coșul său de gunoi.

El vinde multe dulciuri, dar numai două feluri de ciocolată - amară și cu nuci. Marfa o primește de la „Semiamara Srl”, a cărei secretar este Ovidiu de Șioco.

Gabriel Maro

(Proprietarul boutiquei „ChocaBun”)

Îl cunoaște pe Sever din vedere. O singură dată i-a povestit Antidulce că ar fi șantajat. Dar în detalii n-a intrat.

El are mult de a face cu hârtie. O folosește la împachetat și aruncă mici bucăți de hârtie la coșul de gunoi, chiar și ceea ce ceilalți aruncă în fața magazinului său. Din păcate, nu cu mult timp în urmă firma „Hârtia Refolosită” i-a golit coșul. Poate face trimitere la această firmă și arată detectivilor coșul gol.

El vinde multe dulciuri, dar numai două feluri de ciocolată - de nuci și cu lapte. Marfa o primește de la „Dulciuri-Hurra” SA, a cărei proprietară este Mercedes Deavalma și de la „Organizația Prima-Calitate”, a cărei directoare este Anastasia Nesaturata.

Irina Sarate

(Proprietara firmei „Sărățele”)

Îl cunoaște destul de bine pe Sever Antidulce. Și el are un magazin de lucruri sărate. El a povestit că are contact cu mafia ciocolății. Dar nu a intrat în detalii.

Ea se ocupă mult cu hârtie. O folosește pentru a împacheta câte ceva, câteodată aruncă mici bucăți de hârtie la coșul de gunoi, chiar și ceea ce ceilalți aruncă în fața magazinului său. Lasă detectivii să privească în coșul ei de gunoi.

Nu vinde ciocolată.

Vera Comasat

(Secretara firmei „Hârtia Refolosită”)

Îl cunoaște pe Sever Antidulce din vedere. O singură dată i-a povestit că este pe urma unor infractori și că le întinde o cursă. Ce a vrut el să spună cu aceasta, ea nu a înțeles exact.

De fapt nu are voie să permită persoanelor străine accesul în incinta firmei. Mai periculos este să se umble în resturile de hârtie. Pentru aceasta e nevoie de acceptul directorului. Are nevoie de ceva timp pentru a-l primi. Între timp trimite detectivii pentru 10 minute la plimbare. Apoi pleacă după permisiune.



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Firma nu vinde ciocolată, dar ea a auzit o dată despre un „baron al ciocolății”. Dar ce vrea să fie, nu știe. „Hârtia Refolosită” produce ambalaj pentru ciocolata cu lapte și pentru cea amară, ambalaj trimis la „Visdecacao”, a cărei șef se numește Darius Drocao.

Principalii suspecți

Aceștia sunt jucați de către conducători de joc. La întrebările de bază ei se țin strict de instrucțiunile primite pentru rolul lor. Dacă nu au altă informație, ei nu știu răspunsul sau acesta este departe de a fi un real ajutor pentru detectivi. Lucruri mărunte pot fi imaginate (vârsta, numărul de la pantofi, culoarea preferată, . . .). Când detectivii se prezintă ca atare, suspecții încearcă să scape de ei, spun că au de lucru, că nu au timp. Ei nu spun tot ce știu la o singură vizită a detectivilor. Ei nu îi lasă pe aceștia să umble în lucrurile lor, în nici un caz nu le dau lucruri. Dacă detectivii lucrează sub acoperire, cu altă identitate, ei se arată a fi mult mai cooperativi. Jucătorii nu au voie însă să ia lucruri cu ei. Dacă suspecții sunt urmăriți din depărtare de către detectivi, ei se comportă conform instrucțiunilor. Firmele să fie cât mai depărtate și inscripționate.

Anastasia Nesaturata

(Președinta Organizației „Prima-Calitate”)

Ea a auzit o dată despre mafia ciocolatei și despre un baron al ciocolății, dar nu știe ceva cu exactitate. De Sever Antidulce nu a auzit niciodată. Interesul ei constă menținerii calității ciocolății, pe care o consumă cu mare plăcere.

Are un creion rupt (partea de jos). El s-a rupt când ea vrut să închidă masa biroului. Atunci a prins creionul în încuietore și l-a rupt. Organizația ei face comerț cu ciocolată cu nuci, de lapte și cu ciocolată albă. Câțeva bucăți are la ea.

Comportament: Tot timpul mănâncă ciocolată, pentru a găsi care este mai bună. Ea își notează ceea ce constată. Dacă nu mănâncă sau scrie, își numără banii, căci dorește să știe, câtă ciocolată își mai poate permite.

Mercedes Deavalma

(Proprietara „Dulciuri-Hurra SA”)

Ea este „Baronul Ciocolății”, creierul mafiei ciocolății. Aceasta șantajează bani de la cetățeni. Cine nu plătește este îndopat cu 1 kg de ciocolată. Greța ce îi supără apoi mai multe zile la rând îi face pe cetățeni să plătească. Nimeni nu îi cunoaște adevărata identitate. Ea dorește să rămână în continuare așa. Când Sever Antidulce, proprietarul unui magazin de sărățele, nu a vrut să plătească pentru a patra oară consecutiv, ea s-a dus personal la el. Vroia să îi dea 10 kg de ciocolată. Dar el fugit. Ea nu recunoaște că a auzit ceva despre baronul ciocolății, despre mafia ciocolății. Zice că nici pe Sever Antidulce nu l-a cunoscut.

Ea are un creion rupt (partea de sus). (Este jumătatea creionului lui Antidulce.) Ea zice că creionul i-ar fi căzut pe podea și astfel s-a rupt. Firma ei comercializează ciocolată cu nuci, amară și de lapte. Câțeva sortimente are la ea. Din magazinul lui Antidulce a luat cu ea o pungă cu sărățele. Ea zice că aceasta i-a fost dăruită de către cineva.

Comportament: Ea numără cu mare plăcere banii pe care îi câștigă prin șantaj. Pe lângă aceasta ea mănâncă din sărățelele luate de la Antidulce.

Ovidiu de Șico

(Agent sub acoperire)

Este secretarul firmei „Semiamara SRL”. El dorește să prindă baronul ciocolății. Nimeni nu îi cunoaște adevărata identitate. Nici detectivilor nu li se poate confesa. De aceea, el zice că nu a auzit niciodată de o mafie și de un baron al ciocolății. Nici pe Sever Antidulce nu l-a cunoscut. Dar el dă





UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

detectivilor diferite idei cum s-ar putea îmbrăca, căci vorbește despre oamenii locului. Câteva exemple: El a auzit că mulți oameni din localitate dăruiesc unor cerșetori ciocolată. Sau că în ultimul timp în localitate se fac multe sondaje. Interesant este că pentru a scrie răspunsurile la întrebările acestora, cei care le fac nu au nimic de scris la ei și împrumută creioane.

El are un creion rupt (partea de jos). I s-a rupt când a scris cu el, a apăsat prea tare. Ca secretar al firmei, el are și ceva ciocolată la el: cu nuci, amară și ciocolată albă.

Comportament: Tot timpul își face notițe asupra cazului baronului ciocolății. Des se plimbă gânditor și nervos prin împrejurimi (s-ar putea ca adevărata sa identitate să fie deconspirată).

Darius Drocao

(Șef la „Visacacao”)

A auzit odată ceva despre mafia și baronul ciocolății, dar exact nu știe nimic. De Sever Antidulce a auzit câte ceva. El știe că acesta avea un magazin de sărățele în localitate. El se interesează însă numai de ciocolată.

El are un creion rupt (partea de jos). L-a rupt când a deschis ușa. Firma sa comercializează ciocolată amară, cu lapte și cu nuci. Are ceva bucăți la el.

Comportament: Cu mare plăcere vinde ciocolată. De aceea este des plecat în călătorii de afaceri (el părăsește locul său și vizitează celelalte stațiuni, el ia cu el toate materialele sale).

Plan de activitate: Atelier Time Management și Stiluri de învățare





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI

Instrumente Structurale
2014-2020**DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE**

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Etapetele activității	Timing	Desfășurarea activității	Necesar
1. Finalizarea primei activități	10 min	<p>„ Data trecută am vorbit despre stilurile de învățare și fiecare dintre voi, care ați fost prezenți, a făcut un test pentru a descoperi care sunt stilurile de învățare individuale predominante. V-am adus rezultatele. După ce toată lumea își primește rezultatul, vă voi arăta câteva metode prin care ați putea asimila mai ușor informațiile în funcție de stilul personal de învățare.” -împart rezultatele testului</p> <ul style="list-style-type: none"> - prezintă strategiile pentru fiecare stil de învățare <p>„Celor care le-a ieșit stilul vizual ca fiind predominant, le-ar fi mai ușor să învețe prin: ”</p> <p>Strategii pentru stilul vizual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ sublinierea ideilor principale, a cuvintelor, a formulelor matematice cu diferite culori ⇒ oferirea unui timp suficient pentru vizualizarea graficelor, tabelor și imaginilor ⇒ crearea unor scenarii în minte pentru informația citită ⇒ utilizarea unor instrumente de studiu: hărți, tabele, axa timpului, grafice ⇒ transcrierea informației ⇒ vizualizarea informației scrise <p>Strategii pentru stilul auditiv:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ explicarea noilor informații, exprimarea verbală a ideilor ⇒ citirea cu voce tare ⇒ învățarea cu tutori sau într-un grup în care pot să adreseze întrebări, să ofere răspunsuri, să exprime modul de înțelegere a informației orale <p>Strategii pentru stilul kinestezic:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ mânguirea obiectelor și a uneltelor care trebuie învățate ⇒ aranjarea tabelor și a diagramelor într-o ordine corectă ⇒ utilizarea unor mișcări, dramatizări, dans, pantomimă sau jocuri de rol pentru dezvoltarea memoriei de lungă durată 	



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI

Instrumente Structurale
2014-2020**DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE**

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

		<p>⇒ vorbitul și plimbarile în timpul repetării cunoștințelor</p> <p>⇒ învățarea prin aplicarea în practică a cunoștințelor învățate</p>	
	10 min	<p>„Două dintre cele mai importante „tips & tricks” ale specialiștilor în ceea ce privește gestionarea eficace a timpului sunt: eliminarea oricărui „time-wasters”(toate lucrurile care îi împiedică pe oameni să-și termine activitățile la timp și programarea activităților ce trebuie realizate</p> <p>„ Vă rog să scrieți pe un post-it activitatea/obiectul care vă împiedică pe voi să vă terminați de regulă sarcinile”</p> <p>-lipim împreună post-it-urile pe tablă și chem un elev să analizeze care ar fi activitatea ce ar consuma cel mai mult timp</p> <p>„Care ar fi activitatea predominantă care vă reține adesea din terminarea sarcinilor? Ce ar trebui să facem pentru a evita această situație?(ex: telefonul- lăsăm telefonul într-o altă cameră)</p>	
	15 min	<p>Al doilea tips& triks este programarea activităților. Noi ne vom juca astăzi programându-ne activitățile pe o zi, respectiv o săptămână”</p> <p>„ Haideți să vedem cum ar arăta o astfel de planificare pentru o zi.”</p> <p>„Dacă ne obișnuim să întocmim liste ne vom putea concentra mai ușor asupra a ceea ce aveam de făcut. Un sistem de prioritizare a activităților ajută la creșterea eficienței. Activitățile pot fi numerotate sau marcate în ordinea importanței, utilizând A/B/C. „ A” înseamnă „esențial”, „B” înseamnă „de preferat”, iar „C”- „de dorit”. O activitate „A” trebuie făcută în ziua respectivă, în timp ce o activitate „C” poate fi lăsată pentru ziua următoare.”</p>	



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

<p>Desfășurarea activității</p>	<div data-bbox="400 510 916 1106" data-label="Image"> </div> <p>Ai terminat? Întocmește câte o listă nouă în fiecare zi, incluzând tot ce nu a fost finalizat cu o zi înainte.</p> <p>„ Acum vă voi arăta cum ați putea să vă planificați mai ușor activitățile pentru o săptămână”.</p> <p>Aplicarea diagramei Gantt</p> <p>„ V-am aranjat așa întocmai pentru a ne juca pe echipe. Echipa din dreapta va realiza o planificare pentru ziua de mâine și toate sarcinile pe care un elev obișnuit din această clasă le-ar avea de realizat pe ziua următoare. Iar echipa din stânga va alege niște activități pe care le aveți de realizat în perioada imediat următoare și procesul de îndeplinire a acestora va fi planificat pe parcursul unei săptămâni”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - împart fișele în funcție de echipă(echipa 1- ANEXA 1; echipa 2; ANEXA 2) 	
---------------------------------	---	--



UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020**DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE**

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Verificarea activității	10 min	<p>Un reprezentant al fiecărei echipe vine în față și prezintă programul făcut de echipa sa(pe zi/ pe săptămână). Membrii echipei ce au avut cealaltă sarcină pot pune întrebări sau pot aduce adăugiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Îi întreb pe elevi dacă au terminat <p>„ Acum va veni în față reprezentantul echipei care a avut de realizat lista cu lucruri de făcut pentru o zi. Voi îi veți putea pune întrebări sau face adăugiri unde credeți că ar fi nevoie”</p> <p>-se va modera discuția dacă vor exista întrebări/ adăugiri</p> <p>„ În continuare îl voi invita în față și pe reprezentantul echipei care a avut de făcut planificarea săptămânală a activităților”</p>	
-------------------------	--------	---	--

Exemplu Diagrama Gantt(pe săptămână)

Activități	Luni	Marți	Miercuri	Joi	Vineri	Sâmbătă	Duminică
1.Citesc cartea „ Zece negri mititei”							
2. Fac în fiecare zi un subiect la matematică							
3.							
4.							
5.							
6.							



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

7.							
----	--	--	--	--	--	--	--





UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Anexa 2

<i>Activități săptămânale</i>							
<i>Activitate</i>	<i>Luni</i>	<i>Marti</i>	<i>Miercuri</i>	<i>Joi</i>	<i>Vineri</i>	<i>Sâmbătă</i>	<i>Duminică</i>



UNIUNEA EUROPEANĂ

**DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE**

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Activitat Ziua Magică - Clasa a VII a

Obiectiv	Dezvoltarea abilităților de autocunoaștere și intercunoaștere
Durată	50 minute
Materiale	Foi/ Pixuri/ Markere pt tablă
Desfășurarea activității	<p>1. Exercițiu de prezentare (5 min) (Să numească un coleg și calitatea acestuia)</p> <p>2. Descrierea exercițiului/ instrucțiuni (4 min)</p> <p>3. Se lucrează în diade. (5-7 min)</p> <p>O persoană povestește despre felul în care ar petrece o zi magică. Ar putea fi ceva de genul practicării sportului, a privi filme, a petrece timpul cu familia, a călători în natură, a participa la un concert, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Care este activitatea, când o realizezi, cu cine, unde, cât timp ai savura această activitate, etc. • De ce este această activitate importantă pentru tine. • Încearcă să pui în cuvinte ceea ce valorizezi în și prin această activitate- de exemplu: îmi place să mă uit la filme, pentru că aceasta îmi aprinde imaginația; îmi place canotajul, pentru că îmi place să fiu parte dintr-o echipă. • Identifică pe altcineva care știe că aceste lucruri valorizate (imaginația, a fi parte dintr-o echipă) sunt importante pentru tine. • Dă exemple despre cum anume aceste lucruri care sunt importante pentru tine sunt exprimate în alte arii ale vieții tale: de exemplu la școală, cu prietenii tăi, ca frate/soră mai mare, în familie, etc. <p>Cealaltă persoană ascultă și pune întrebări pentru a susține corespunzător domeniile descrise mai sus.</p> <p>4. Schimbați rolurile. (5-7 min)</p> <p>5. Se lucrează în plen (cca. 2 minute de persoană)</p> <p>Fiecare persoană își introduce partenerul în grup reflectând la:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ce te-a impresionat/cu ce ai rămas cel mai mult din ceea ce ai auzit; • De ce te-ai simțit atras de asta; • Ce îți spune despre ce este important pentru vorbitor.
Discuții	



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020**DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE**

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Atelier de teamwork - destinat claselor gimnaziale.

Etapele activității	Timing	Desfășurarea activității	Necesar
ACTIVITATI ICEBREAKING	20 min	<p>Salutul! Realizarea listei de prezență!</p> <p>După realizarea listei de prezență ne așezăm într-un cerc și începem cu un exercițiu destinat devoltării compasiunii față de persoanele din jur, creării unei atitudini pozitive față de membrii echipei și descoperirea punctelor forte ale fiecărui membru. Astfel fiecare elev va primi o fisa, pe care își va scrie numele. Fisele vor trece pe la toti membrii echipei și astia vor trebui să scrie câte 4 caracteristici ale persoanei aflate pe fisă. La sfârșit, după ce se citesc toate descrierile făcute de colegi, fiecare își construiește o descriere pe care o va scrie in casuta destinata pentru asta. Elevii vor trebui să surprindă 2 trăsături de personalitate și 2 abilități practice.</p> <p>„ Astăzi mi-am propus să realizăm împreună un atelier de lucru în echipă, în care noi să învățăm cât de importantă este cooperarea cu cei din jurul nostru.”</p>	Creioane coloarte Pixuri Foi A4
ACTIVITATE DE INTRODUCERE ÎN ACTIVITATE.	35 min	Pentru început vom incepe cu un mic joc de rol. Elevii vor primi o serie de bilețele pe care le se va expune rolul pe care il vor avea în cadrul echipei si cateva clarificări despre caracteristicile acestuia si modul in care vor trebui sa se comporte. Spre exemplu, cineva va fi coordonatoru, acea persoana va trebui sa isi asume atribuțiile unui lider, va trebui sa organizeze grupul, să delege sarcini și să	Scotch Foaie A4



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

		se asigure ca toata lumea își indeplineste sarcinile. În cadrul acestui joc, echipa va avea misiunea de a realiza din hoi de hârtie A 4 și o banda de scotch.	
DESFĂȘURAREA ACTIVITĂȚII	45 min	<p>Se vor desfășura următoarele jocuri pentru dezvoltarea abilităților de lucru în echipă. Prima dată stabilim că la fiecare reușită o să facem un aplaus, acțiune ce necesită o bună coordonare a fiecărui membru al echipei.</p> <p>1. Elevii vor avea sarcina să construiască un pod din paste, fiecare elev va trebui să contribuie activ la realizarea acestuia. La final se va testa rezistența podului, dacă podul va rezista greutatea atribuite atunci elevii au îndeplinit sarcina cu succes. Scopul jocului este acela de a dezvolta colaborarea și comunicarea eficient, descoperind totodată prin intermediul unei strategii inductive care sunt rolurile fundamentale într-o echipă (coordonator, inovator, finalizator, executor). Acestea vor fi prezentate într-o manieră inteligibilă și adaptată pentru vârsta elevilor.</p> <p>2. Cel de al doilea joc se va realiza cu ajutorul unei bucăți mai mari de pânză pe care se va așeza cu picioarele întreaga echipă. O echipă va fi formată din 6-8 elevi, dacă vor fi prezenți mai mulți elevi la activitate atunci se vor forma două echipe. Sarcina echipei/echipelor va fi să întoarcă bucata de material pe care sunt așezați fără</p>	Paste Scotch Pungute cu nisip Pahar Bucată de pânză Baloane



UNIUNEA EUROPEANĂ



DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

	<p>ca vreunul dintre membri să pună picioarele pe altceva decât materialul pe care sunt așezați.</p> <p>După finalizarea jocului se va purta o scurta discuție despre dificultățile pe care le-au întâmpinat, despre resursele la care au apelat în realizarea sarcinii și care a fost cea mai interesantă parte a exercițiului din punctul lor de vedere.</p> <p>3. Pentru cel de al treilea exercițiu elevi vor trebui să se aranjeze într-un rând drept. Intre fiecare doi elevi, aproximativ la nivelul umerilor în funcție de înălțimea acestora va fi așezat un balon. Acestia vor trebui să urmeze simultan instrucțiunile pe care eu le ofer fără a scăpa balonul. Instrucțiunile vor fi alcătuite din comentezii de tipul: „doi pași la dreapta”, „doi pași în spate”, „două sărituri”, „jos”, „stăm jos 3 sec”. În funcție de abilitățile pe care le denotă echipa comenzile vor varia în dificultate. În cadrul acestui joc vor fi puse la încercare capacitatea grupului de a se coordona și de a colabora.</p>	
--	---	--



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale
2014-2020

DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Cine sunt eu?

Completează următoarele fraze ?

1. Oamenii de care îmi pasă cel mai mult

sunt.....

2. Mă simt mândru de mine pentru

că.....

3. Oamenii pe care îi admir cel mai mult

sunt.....,

4. Îmi place mult

să.....

5. Îmi doresc

să.....

.....

6. Unul dintre cele mai bune lucruri făcute de mine

este.....

7. Mi-ar plăcea să

devin.....

8. Îmi propun

să.....

...

9. Prefer să.....decât

să.....

10. Știu că pot

să.....

.....





UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020**DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE**

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

Plan de activitate- „Felicitări 8 Martie” (Clasele V-VIII)

Etapele activității	Timing	Desfășurarea activității	Necesar
ACTIVITATI ICEBREAKING	10 min	<p>Salutul! Realizarea listei de prezență.</p> <p>„ Astăzi vom face împreună câteva felicitări pentru 8 martie, pe care le veți putea oferi unei persoane dragi vouă.”</p> <p>Se realizează o scurtă discuție despre semnificația zilei de 8 martie și modul în care este celebrată în propriile familii.</p> <p>„ Cu cine vă petreceți voi de regulă această zi?”</p> <p>„ Ce planuri aveți pentru ziua de 8 martie?</p> <p>„ Ce vă place cel mai mult la această perioadă?</p> <p>„ Acum va rog să mergeți în bănci, repejor. Înainte să începem să facem felicitări, vom juca împreună un scurt joc. Acesta se numește „ Acuz” și este un joc în care noi o să ne luăm rolul de avocat. Atunci când este judecat un caz într-un proces, există două tipuri de avocați, avocații apărării, care susțin nevinovăția sau interesele persoanei judecate, și avocații acuzării, ce încearcă să dovedească vinovăția celui acuzat. Noi astăzi vom fi avocații acuzării.”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se aleg 5 voluntari din clasă <p>„ Pentru început fiecare dintre cei cinci voluntari își va alege o persoană din clasă, pe care îl va descrie în fața colegilor săi fără a rosti numele, vârsta, trăsăturile fizice sau alte date de personale de identificare, se va face referire doar la caracteristici ale personalității celui descris. După ce cel din față a terminat descrierea, colegii trebuie să ghicească cine este persoana descrisă folosind sintagma „ Acuz” urmată de numele</p>	foi și pixuri



UNIUNEA EUROPEANĂ

Instrumente Structurale
2014-2020**DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE**

Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

		<p>persoanei pe care o bănuiește. Ca într-un proces adevărat fiecare acuzare trebuie să fie urmată de o justificare. După ce s-au auzit toate acuuzările și justificările, elevii o aleg împreună pe cea mai pertinentă și dacă au ghicit persoana, aceștia câștigă jocul. Dacă cei din clasă nu ghicesc persoana, câștigă voluntarul aflat în față.”</p> <p>Debriefing: După încheierea jocului vă propun o serie de întrebări care să ghideze transferul cunoștințelor spre viața reală a participanților:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. A fost dificil să alegeți o persoană la începutul jocului? Dacă da, de ce? 2. Ce fel de dificultăți ați întâlnit atunci când ați descris persoana? 3. Dar atunci când ați fost puși în postura de a ghici? 4. Ce v-a plăcut cel mai mult la acest joc? 	
Introducere în activitate.	5 min	<p>„Acum să închideți ochii, trageți aer în piept, dați aerul afara, trageți aerul în piept, dați aerul afară. Eu acum o să vă spun niște coduri pentru câteva acțiuni, când eu voi spune codul, voi va trebui să realizați acțiunea. Atunci când voi spune roșu, va trebui să ridicați mâna dreaptă sus, iar când voi spune albastru va trebui să ridicați mâna stângă sus. Când voi spune jos va trebui să vă rotiți, iar când voi spune sus, va trebui să vă așezați pe scaun. Atunci când auziți stâng, veți bate din piciorul drept, iar când veți auzi drept veți bate din piciorul stâng. Ultima comanda va fi ce de „relaxat”, când auziți cuvântul „relaxat” va trebui să săriți ca o minge.”</p> <p>Jucăm împreună jocul „Comenzilor inverse”.</p>	



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

DENUMIRE PROIECT: HAI AFARĂ LA-NVĂȚARE


Cod SMIS: 153011

Contract de finanțare: 124078/21.10.2022

Axa prioritară 6: Educație și competențe

Prioritatea de investiții 10i – „Reducerea și prevenirea abandonului școlar timpuriu și promovarea accesului egal la învățământul preșcolar, primar și secundar de calitate, inclusiv la parcursuri de învățare formale, non formale și informale pentru reintegrarea în educație și formare”

Obiective Specifice (O.S.) 6.3, 6.6

<p>Desfășurarea activității</p>	<p>25 min</p>	<ul style="list-style-type: none"> Le prezint elevilor mărtișorul model pentru activitatea curentă: <p>Model:</p>  <p>Le explic copiilor etapele necesare în realizarea felicitării:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Împăturim foaia cartonată în două 2. Lipim o foaie de altă culoare în interiorul felicitării 3. Decupăm piesa centrală a felicitării, inima 4. Inima rezultată în urma decupajului se decupează din nou pentru a deveni mai mică 5. Se decupează 3 inimii și un fluturaș (simetric, prin tehnica hârtiei împăturite în două). 6. Se decupează o fâșie de hârtie colorată 7. Lipim fâșia de hârtie în partea de jos a felicitării 8. Scriem o urare în interiorul felicitării și data de 8 martie pe prima pagină a acesteia. 9. Decorăm felicitarea cu desene realizate cu pixuri colorate. <p>Îi ajut pe copii în realizarea mărtișoare.</p>	<p>Foi colorate cartonate Foarfece Lipici Pixuri colorate Perforatoare</p>
	<p>5 min</p>	<p>La final realizăm turul galeriei pentru a admira lucrările tuturor.</p>	