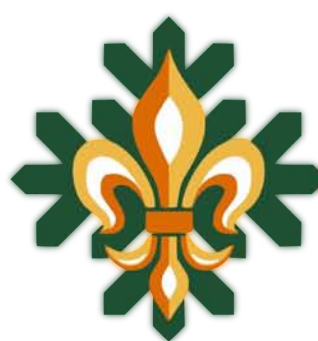




Manualul



1[∞] IDE
de
educație nonformală



eea
grants
iceland liechtenstein norway

„100 de idei de educație nonformală” este cel mai mare proiect desfășurat de Organizația Națională „Cercetașii României” până în prezent atât din punct de vedere al activităților cât și al resurselor materiale și umane implicate. Problema identificată a fost lipsa alternativelor de educație și petrecere a timpului liber al copiilor și tinerilor, pornind de la slaba implicare în proiecte de voluntariat și în comunitate a cetățenilor României.

Proiectul are ca scop creșterea participării civice a copiilor și tinerilor voluntari din 15 orașe din cele 8 regiuni geografice ale României prin training, educație non-formală și acțiuni de voluntariat.

Pentru realizarea scopului, au fost stabilite cinci obiective operaționale și anume:

O1: Furnizarea unui **program complex de instruire** în vederea creării de oportunități pentru participarea deplină a copiilor și tinerilor la viața comunității și la luarea deciziilor care îi privesc, pentru 80 de voluntari din cele 8 regiuni geografice ale României.

O2: Crearea unor **instrumente de educație non-formală** adaptate nevoilor actuale ale copiilor și tinerilor din România și promovarea lor către 50 de sucursale și filiale ale applicantului cât și către minim 100 de organizații neguvernamentale de tineret.

O3: Dezvoltarea aptitudinilor și abilităților sociale, civice și de viață pentru peste 400 de copii și tineri din medii sociale diferite prin 4 programe specifice – **tabere de vară**.

O4: Implementarea de către cei 80 de voluntari formați a **4 tipuri de activități pentru implicarea în comunitate** a aproximativ 1000 de copii și tineri în beneficiul a peste 12000 de persoane din cele 8 regiuni geografice ale României.

O5: **Formarea a 15 formatori**, viitori membri ai Echipei Naționale de Formare a solicitantului, printr-un program de Training of Trainers de 5 zile, ca obiectiv de dezvoltare educațională.

Proiectul și-a propus, cu ajutorul partenerilor din Asociația CREATIV și de la Regiunea Europeană Scout (European Scout Office www.scout.org/europe), să dezvolte cunoștințele și abilitățile a 80 de tineri, noi voluntari ai Organizației Naționale „Cercetașii României”, în domeniul animației socio-educative și a pedagogiei Scout. În urma participării la modulul de animație socio-educativă (4 zile) și a celui de pedagogie (6 zile), participanții au învățat să elaboreze și să dezvolte activități atractive pentru copii și tineri, devenind motivați să activeze ca voluntari și promovând implicarea în comunitate prin proiectele de dezvoltare a abilităților de viață și a unei serii de activități locale și naționale (4 tabere de vară cu câte 100 de tineri participanți, „Pot salva și eu un copac” - un program de responsabilitate de mediu, un program de animație în spitale implementat de tineri, „1 iunie în natură” și un festival destinat tuturor categoriilor de beneficiari – Festivalul Luminii).

În paralel cu acest program, cu ajutorul experților din partea celor 2 parteneri, Echipa Națională de Programe a creat instrumente de educație non-formală complet adaptate pentru a răspunde mai bine nevoilor emergente ale copiilor și tinerilor. Astfel, la sfârșitul proiectului, există o curriculum anuală pentru lucrul cu fiecare grupă de vârstă înnoită cât și prezentul manual cu „100 de idei de educație non-formală” destinat nu numai Organizației Naționale „Cercetașii României” ci și tuturor organizațiilor furnizoare de educație non-formală.

Proiectul a fost finanțat prin Mecanismul financiar al Spațiului Economic European (SEE).



Organizația Națională „Cercetașii României”

Organizația Națională Cercetașii României (www.scout.ro) este membră fondatoare a Mișcării Mondiale Scout din 1913 (www.scout.org), Mișcare ce numără peste 32.000.000 de cercetași.

Cercetășia este cea mai mare organizație mondială educativă de tineret, care, de peste 100 de ani, contribuie la crearea unei lumi mai bune prin implicarea personală a sutelor de milioane de oameni care au respectat Promisiunea Cercetașului.

Bazându-se pe o Lege și o Promisiune, Cercetășia construiește caracterul folosind un sistem de progres specific fiecărei ramuri de vârstă (7-10 ani, 11-14 ani, 15-18 ani, 19-21 ani) care îmbină 5 arii de dezvoltare și anume latura emoțională, cea spirituală, cea rațională, cea fizică și cea socială.

De la crearea ei în 1907 de lordul Baden Powell în Marea Britanie în 1907 și până în prezent, Cercetășia a evoluat continuu pentru a-și îndeplini Misiunea și azi cercetași din toate țările lumii sunt implicați în proiecte de dezvoltare pe teme diverse, cum ar fi educația păcii, dependența de droguri și prevenirea ei, apă curată și salubritate, instrucție și conservarea mediului.

În România sunt peste 2500 de tineri cu vârste cuprinse între 7-21 ani, precum și lideri adulți ce se implică activ în cele 56 de filiale, numite Centre Locale care acoperă toate zonele geografice și fac posibilă îndeplinirea misiunii de a forma tinerii așa încât să devină cetățeni responsabili ce joacă un rol constructiv în societate.

Ce înseamnă să fii cercetaș?

Împreună cu alte 32 de milioane de cercetași ai ocazia **să faci lumea mai bună**, să încerci și să înveți lucruri noi, de la activități de aventură la ecologie, de la proiecte comunitare și sociale la multe călătorii în lumea întreagă, la interacțiunea cu diferite culturi.

A fi cercetaș nu e exagerat de greu. Nu e exagerat de solicitant. Și în mod cert nu e plicticos. E o chestiune de voință. Un resort interior, care să te facă să simți că ai un cuvânt de spus, că trebuie să acționezi și să sfârșești prin a afla că împreună suntem puternici. Putem aduce schimbarea.

A avea încredere în tine și în alții. A te educa pentru a fi util tuturor. A învăța pentru a putea ajuta. A face tot ce-ți stă în putere. A nu te descuraja, a nu te da bătut. A crede. Cercetașul este „loial, de încredere, săritor, prietenos, politicos, bun, ascultător, econom, vesel, curajos, pur, credincios”. Nu e un portret al tânărului ideal, e unul realizabil. Un cercetaș nu e un om perfect, e doar un om care... se străduiește, alături de alții, să lase lumea „puțin mai bună decât a găsit-o”, după vorbele fondatorului, Lordul Baden Powell.

Asociația CREATIV – Centrul de Resurse pentru Educație Animație Training Inițiativa și Voluntariat este o organizație non guvernamentală înființată în anul 2005 de profesioniști cu experiență în educația alternativă care și-au propus ca misiune: **“TransFormăm lumea prin joc”**.

Omul începe cu jocul. Înainte de joc nu au existat decât activități practice sau funcționale, nu a fost nicio activitate gratuită sau teoretică. În joc contemplăm, proiectăm, construim. Sursa poate să pară foarte puțin abundentă, foarte săracă la origine, totuși tocmai prin joc răsare de peste tot umanitatea și prin joc umanitatea se dezvoltă.

Jocul reprezintă astfel, pentru noi, principalul instrument de formare, educare, comunicare, relaționare și integrare. Echipa CREATIV susține programele:

CREATIV pentru COPIL ȘI FAMILIE

Ghidarea părinților către o comunicare armonioasă și relații sănătoase cu copilul.

Este un program pentru responsabilizare și educare parentală în cadrul căruia părinții beneficiază de consiliere psihologică individuală sau pentru cuplul părinte-copil, informare și orientare socio-profesională.

CREATIV EDUCATIV

Programul J.O.C.–Jocuri pentru Orientarea Copiilor. Antrenarea copiilor într-un proces educațional activ, complementar sistemului educațional oferit de școală și familie.

1. Proiectul Crăițe - Stimulare pentru viață. Activități de stimulare senzorială și dezvoltare armonioasă din punct de vedere psiho-motor pentru copiii de 0-3 ani din spitale.

2. Proiectul Ludoteca. Crearea unui spațiu de explorare și cunoaștere prin intermediul jocului destinat în special copiilor dar și adulților aflați în preajma lor; după ce am deschis 4 ludoteci, pentru anul 2007 ne dorim să punem bazele unei rețele de ludoteci școlare în București.

3. Tabere de creație pentru copii. Organizarea de tabere pentru grupuri de copii – în special cei care provin din familii în dificultate - cu vârsta între 9-12 ani.

CREATIV InFORMAT

Centrul de FORMARE pentru învățare, aprofundare și specializare în arta jocului educativ.

Echipa de formatori CREATIV susține:

1. cursuri de bază în animația socio-educativă,
2. cursuri de specializare în animație socio-educativă ¹,
3. cursuri pentru ludotecari, care oferă informațiile de bază necesare pentru administrarea unei ludoteci,
4. cursuri de dezvoltare personală: “Minișcoala pentru mămici și tătici”, “Antrenez pentru viață”, “Bilanțul competențelor”. Astfel, fiecare are ocazia să descopere și să își redescopere competențele personale, profesionale, educaționale.

CREATIV ResponsAbil

Program pentru promovarea voluntariatului și a responsabilizării comunitare ca formă de solidaritate în sprijinul copiilor în dificultate și de implicare activă a tinerilor/adulților în viața comunității, cartierului sau a țării; cuprinde pe de o parte stagii de practică ale studenților și activități de formare și perfecționare a voluntarilor în domeniul socio-educativ, iar pe de altă parte, campanii și evenimente speciale pentru atragerea de fonduri și spectacole organizate de copii pentru copii.

Printre **realizările** echipei CREATIV se numără: Standardele ocupaționale, ludoteci, cursuri de formare autorizate și tabere.

¹ Curs acreditat de CNFPA, în urma căruia se eliberează diploma de specializare recunoscută de MMSSF

Povestea băiețelului

Într-o zi, un băiețel s-a dus la școală.

Băiețelul era mic,
iar școala era mare.

Dar când băiețelul a văzut
că intrarea în clasa lui
se făcea printr-o ușa direct din curte,
a fost foarte fericit,
iar școala nu i s-a mai părut
atât de mare ca la început.

Într-o dimineață,
când băiețelul se afla în clasă,
profesoara le-a spus copiilor:
"Astăzi o să facem un desen."
"Grozav", s-a gândit băiețelul,
căci îi plăcea mult să deseneze.
Știa să deseneze o mulțime de lucruri:
lei și tigri, pui și vaci, trenuri și vapoare...
și și-a scos cutia cu creioane colorate
și a început să deseneze.

Dar profesoara a zis: "Așteptați,
nu începeți încă"
și a așteptat până i s-a părut că toți copiii sunt
pregătiți.

"Acum o să desenăm flori", a zis profesoara.
"Grozav", s-a gândit băiețelul,
căci îi plăcea să deseneze flori.
și a început să deseneze flori frumoase,
și le-a colorat în roșu, portocaliu și albastru.

Dar profesoara le-a spus copiilor:
"Așteptați, vă voi arăta eu cum să colorați",
și a desenat o floare roșie cu o tulpină verde.
"Acum puteți începe", a zis profesoara.
Băiețelul a privit floarea profesoarei,
apoi s-a uitat la floarea lui.
A lui era mai frumoasă decât a profesoarei.
Dar n-a spus nimic. A întors doar pagina
și a desenat o floare ca cea a profesoarei.
Era roșie cu o tulpină verde.

Într-o altă zi,
când băiețelul intrase în clasă prin ușa din curte,
Profesoara le-a spus copiilor:
"Azi o să facem ceva din argilă"
"Grozav", și-a zis băiețelul,
căci îi plăcea să lucreze cu argila.
Știa să facă tot felul de lucruri din argilă:
șerpi și oameni de zăpadă,
elefanți și camioane,...
și a început să frământa bucata de argilă.

Dar profesoara a zis:
"Stați, nu sunteți gata să începeți".
Și a așteptat până ce toți copiii au fost gata.
"Acum o să facem o farfurie",
a zis profesoara.
"Grozav", s-a gândit băiețelul,
căci îi plăcea să facă farfurii.

Și a început să facă farfurii de toate formele și
mărimile.

Dar profesoara le-a zis copiilor:
"Așteptați, vă arăt eu cum să faceți".
Și le-a arătat cum să facă o farfurie adâncă.
"Așa, acum puteți începe", a zis profesoara.
Băiețelul s-a uitat la farfuria profesoarei,
și apoi la ale sale.
Îi plăceau mai mult farfuriile lui,
decât farfuria adâncă făcută de profesoară,
dar n-a spus un cuvânt.
Și-a transformat farfuriile lui într-o bilă mare de
argilă
din care a făcut o farfurie adâncă și mare
ca cea făcută de profesoară.

Și foarte curând, băiețelul a învățat să aștepte
să privească,
Și să facă lucruri ca cele făcute de profesoară.
Și foarte curând,
n-a mai făcut nimic de unul singur.
Și s-a întâmplat într-o zi,
ca băiețelul și familia lui
să se mute într-o altă casă, într-un alt oraș.
Și băiețelul a trebuit să meargă la altă școală.

Școala nouă era și mai mare,
Și nu avea nicio ușă
prin care să intre direct din curte în clasa lui.
Trebuia să urce niște trepte înalte
și să meargă de-a lungul unui coridor lung,
până ajungea în clasa lui.
În prima zi de școală,
Profesoara le-a spus copiilor:
"Astăzi o să facem un desen"
"Grozav" și-a zis băiețelul,
și a așteptat să spună profesoara ce să facă.
Dar ea n-a spus nimic.
S-a plimbat doar prin clasă.

Când a ajuns lângă băiețel,
i-a spus: "Tu nu vrei să desenezi?"
"Ba da", a zis băiețelul
"Ce desen să facem?"
"Nu știu până nu-l faci" a zis profesoara.
"Cum să-l fac?" zise băiețelul.
"Cum îți place ție", răspunse ea.
"Să-l colorez cum vreau eu?", a mai întrebat
băiețelul.
"Cum vrei tu" a fost răspunsul ei.
"Dacă toți ați face același desen,
și l-ați colora la fel,
cum să știu eu cine l-a făcut?"
"Nu știu", zise băiețelul
și a început să deseneze o floare roșie cu
tulpina verde...



Metoda SCOUT

Specificul Cercetășiei are la bază **misiunea Mișcării** și anume de a contribui la educarea tinerilor printr-un sistem de valori bazat pe o Promisiune și o Lege, de a ajuta la construirea unei lumi mai bune, în care oamenii sunt împliniți ca indivizi și joacă un rol constructiv în societate.

Cercetășia vine să completeze influențele educaționale începând cu familia și școala și terminând cu televizorul și Biserica. Sub nici o formă nu intenționează să le înlocuiască sau să le copieze. Cercetășia își propune să aibă o contribuție distinctă la educația tinerilor, nu să-și asume întregul proces.

Finalitatea acestui proces este un/o tânăr(ă) capabil(ă) să ia decizii personale, să își organizeze viața și să-și asume consecințele propriilor decizii, să-și respecte și să ducă la bun sfârșit angajamentele; un/o tânăr(ă) care are tăria să-și trăiască viața după valorile particulare și să susțină cauzele pe care le consideră importante. Cu alte cuvinte un/o tânăr(ă) autorealizat(ă).

Cercetășia vizează dezvoltarea sentimentului apartenenței la comunitate și a preocupării față de ceilalți. Ca cercetaș înveți să trăiești cu ceilalți și să ai o contribuție activă la schimbările din comunitatea ta locală, națională sau internațională.

O lume cu indivizi împliniți pe plan personal, spiritual și social este o lume mai bună. Doar îmbunătățindu-ne pe noi înșine vom reuși să facem lumea mai bună.

Cercetășia își îndeplinește Misiunea printr-un sistem educativ numit **Metoda Scout**. Specificul Metodei este că împuternicește pe fiecare individ să devină agentul principal al propriei sale dezvoltări și cuprinde:

Legea Cercetașului: Un cod de viața individual și colectiv care are la bază principiile Cercetășiei. Reprezintă un cadru de referință pentru comportamentul de zi cu zi al cercetașului pe de o parte, și stabilește normele comunității cercetășești, pe de alta parte.

Promisiunea cercetașului este angajamentul de a trăi conform Legii Cercetașului pe care fiecare tânăr îl ia când se alătură Mișcării.

Învățarea prin acțiune asigură o însușire activă a cunoștințelor, deprinderilor și atitudinilor. În opoziție cu învățarea teoretică, învățarea prin acțiune înseamnă a învăța din experiențele de zi cu zi și din oportunitățile de urmărire a pasiunilor.

Sistemul de patrule. Fiecare unitate locală de cercetași este organizată în patrule, adică grupuri de 6-8 tineri. Patrulele sunt conduse de unul dintre membri care devine șef de patrulă. Grupul își organizează activitatea și împarte responsabilități sub supravegherea liderului adult. Patrulele au drept de participare activă la luarea deciziilor în unitate.

Cadrul simbolic este un set de elemente cu înțeles special. Numele patrulei, uniforma, steagul, ceremoniile, poveștile sunt câteva dintre simbolurile cercetășești. Fiecare grupă de vârstă are un cadru simbolic specific maturității și nevoilor educaționale. Scopurile acestei metode sunt multiple: dezvoltarea imaginației și creativității, identificarea valorilor cercetășești și stimularea coeziunii și solidarității grupului.

Sistemul de progres personal are menirea de a implica tânărul în propria dezvoltare. Permite fiecărui cercetaș să se autoevalueze și să devină conștient de ritmul dezvoltării sale. Sistemul de progres folosește elemente ale cadrului simbolic corespunzător fiecărei grupe de vârstă.

Natura este cadrul ideal de aplicare al Metodei Scout datorită posibilităților de dezvoltare fizică, emoțională, socială și intelectuală pe care le oferă.

Susținerea adulților. Adulții au responsabilitatea de a coordona activitățile, pentru realizarea lor cu succes, să se asigure că aceste activități au un impact pozitiv asupra dezvoltării tinerilor implicați și să creeze un cadru de relaționare adecvat în unitate.



Ce este educație nonformală?

Educația nonformală este definită drept “orice activitate educațională, intenționată și sistematică, desfășurată de obicei în afara școlii tradiționale, al cărei conținut este adaptat nevoilor individului și situațiilor speciale, în scopul maximalizării învățării și cunoașterii și al minimalizării problemelor cu care se confruntă aceasta în sistemul formal (stresul notării în catalog, disciplina impusă, efectuarea temelor etc.) (J. Kleis, 1973)

Caracteristicile educației nonformale

1. O trăsătură caracteristică educației nonformale este faptul că aceasta asigură legătura dintre instruirea formală și cea informală.

2. O altă caracteristică importantă se referă la faptul că educația nonformală se desfășoară într-un cadru organizat, în afara sistemului școlar, cuprinzând activități extra clasă / extradidactice (cercuri pe discipline, interdisciplinare sau tematice, ansambluri sportive, artistice, concursuri școlare, olimpiade, competiții etc.) și activități de educație și instruire extrașcolare, activități de animație.

3. Coordonatorii acestei forme de educație *își joacă, însă, mai discret rolurile, sunt animatori, moderatori*. Educatorului nonformal i se solicită mai multă flexibilitate și entuziasm, adaptabilitate și rapiditate în adoptarea variatelor stiluri de conducere a activității, în funcție de nevoile și cerințele educatului.

4. *Conținutul și obiectivele* urmărite sunt prevăzute în documente special elaborate ce prezintă o mare flexibilitate, diferențiindu-se în funcție de vârstă, sex, categorii socioprofesionale, interesul participanților, aptitudinile și înclinațiile acestora. Sunt cuprinse activități care corespund intereselor, aptitudinilor și dorințelor participanților.

5. O altă trăsătură caracteristică este *caracterul opțional* al activităților extrașcolare, desfășurate într-o ambianță relaxată, calmă și plăcută, dispunând de mijloace menite să atragă publicul de diferite vârste. Este o formă facultativă de antrenament intelectual care menține interesul participanților printr-o metodologie atractivă.

6. *Evaluarea* activităților desfășurate în cadrul educației nonformale este “*facultativă, neformalizată, cu accente psihologice, prioritar stimulativă, fără note sau calificative oficiale.*” (Sorin Cristea, 2002).”

1. Educație nonformală – animație

În România o metodă des utilizată de educație nonformală este animația care se realizează de obicei de către tineri voluntari din cadrul asociațiilor sau fundațiilor non guvernamentale. **Animația** reprezintă o modalitate, un instrument de relaționare cu publicul, folosindu-se de activități de tip social, cultural, fizic și sportiv. Principalele funcții pe care le are animația sunt:

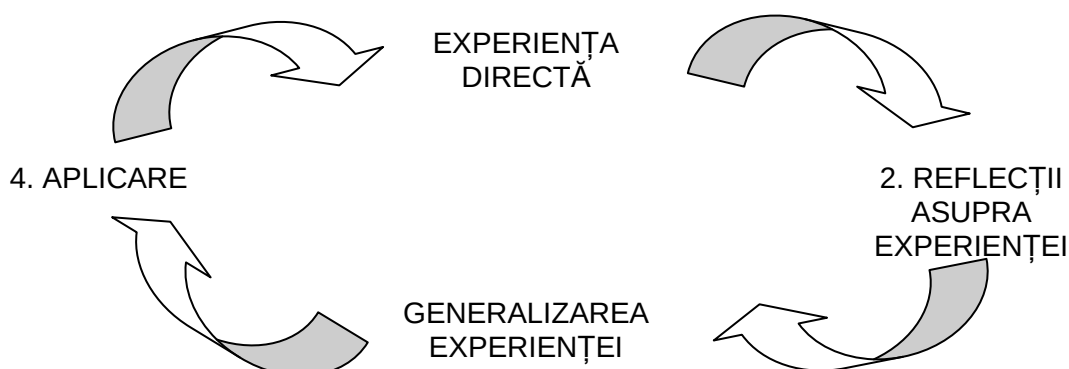
- Funcția de socializare;
- Animația apare ca un mijloc de integrare și de adaptare, favorizează comunicarea, orientează energiile spre sarcini colective.
- Funcția ludică și recreativă;
- Animația reprezintă o foarte importantă modalitate de organizare a timpului liber.
- Funcția educativă și de culturalizare;
- Animația apare ca o alternativă la actualul mod de realizare a educației care vine să completeze formarea școlară, eventualele carente, reprezentând totodată un instrument de transmitere a culturii.
- Funcția inovatoare;

- Animația oferă posibilitatea descoperirii unor noi stiluri, moduri de viață, având o funcție inovatoare prin însăși alternativa pe care o oferă.
- Funcția de reglare socială;
- Animația permite corectarea, într-o manieră lejeră, a anumitor curențe, fiind, ca tip de intervenție un fel de asistent cultural care completează lipsurile formării și educării, readaptând inadapatabilitățile și integrându-i pe cei neintegrați și marginalizați, reducând într-o anumită măsură așa-zisele “deficiențe sau handicapuri culturale”.

Animatorul este cel care trebuie să întâmpine și să informeze publicul cu privire la activitățile ce urmează a fi realizate. Pentru aceasta el trebuie să cunoască diverse practici și tehnici de animație în grup, fără să neglijeze relația individuală. Munca animatorului presupune lucrul cu colectivitățile și individual, indiferent de tipul de activitate.

2. Învățarea este transformarea experienței în cunoștințe utile

Învățarea experiențială, după cum o arată și numele, este învățarea din experiențe și intervine atunci când o persoană se angrenează într-o activitate, revizuieste această activitate în mod critic, trage concluzii utile și aplică rezultatele într-o situație practică. Procesul experiențial urmează următorul ciclu teoretic (modelul lui Kolb).



Ciclul învățării necesită ca participantul să treacă prin cele patru faze diferite ale procesului de învățare. Învățarea efectivă necesită abilitatea de a aplica lucrurile pe care le înveți în faza 3, în care formulezi principiile bazate pe analiza din faza 2 a experienței pe care ai făcut-o în faza 1. Acest lucru nu este ușor pentru oricine, mai ales pentru persoanele care învață citind. Învățarea necesită participarea activă, implicarea participantului în procesul de învățare.

Rolul animatorului în acest context este de a ajuta participantul să treacă prin acest proces. Un bun animator trebuie să aibă competența de a face participanții să înțeleagă ce reprezintă fiecare fază, facilitând procesul de învățare.

3. Obiectivelor explicite li se adaugă oportunitățile de dezvoltare

Orice componentă a unei activități de educație nonformală, în special jocurile, prezintă multiple valențe formative. De regulă una dintre ele este mai predominantă, ceea ce duce la clasificare jocurilor ca “jocuri de încredere”, “jocuri de colaborare”, “jocuri de mișcare” etc., dar aceasta clasificare nu trebuie să fie văzută de o manieră rigidă. Animatorul trebuie să fie conștient că jocurile, chiar dacă sunt folosite în vederea atingerii unui anumit obiectiv, continuă să prezinte oportunități de dezvoltare diverse pentru jucători, fie că vor fi abordate sau nu în cadrul procesării ulterioare. Astfel, în realitate obținem mai multe / și alte efecte formative decât



ne-am propus inițial.

Un alt caz în care se pot atinge (și) alte obiective decât cele stabilite inițial este cel al incidentelor neprevăzute, care pot fi excelente ocazii de a aborda “la cald” teme cum ar fi: decizia în grup (când cineva se supără că “părerea lui nu contează”), regulile referitoare la siguranța fizică (dacă cineva a fost pus în pericol) etc.

Pentru exemplificare, iată listate câteva astfel de oportunități de dezvoltare pe care le oferă participanților jocul următor.

Titlu: Leapșa cu nume

Categoria de vârstă: peste 6 ani

Număr de participanți: 5-15

Materiale: -

Durata: 10-20 min

Locul de desfășurare: exterior

Ritm: alert

Conținut:

1. Se delimitează spațiul de joc.
2. Unul dintre jucători e “la leapșa” și încearcă să îi atingă pe ceilalți jucători.
3. Dacă un jucător este atins, e la leapșa și în plus are “o pâinică”.
4. Dacă un jucător iese din spațiul de joc, e la leapșa și are o pâinică.
5. Oricare dintre cei urmăriți de cel care este la leapșa poate spune numele altui jucător din grup. Cel al cărui nume este rostit va fi automat la leapșa (dar nu primește și o pâinică din cauza aceasta).
6. Atunci când un jucător a acumulat 3 pâinici, jocul se întrerupe temporar. Toți jucătorii se strâng împreună și propun diverse porecle pentru el (se precizează că poreclele trebuie să nu fie jignitoare). Jucătorul în cauză își alege una dintre ele și din acel moment tot restul jocului va fi strigat numai folosind acea poreclă (dar dacă acumulează iarăși 3 pâinici va primi o poreclă nouă).
7. Opțional, cel care a propus porecla aleasă are un “cățel”. Cățelul mănâncă (anulează) o singură dată o pâinică – pe loc sau, dacă jucătorul respectiv încă nu are pâinici, în momentul în care primește prima pâinică.
8. Jocul se încheie după un anumit interval de timp, după ce jumătate dintre jucători au porecle sau orice alt criteriu stabilit de la început.

Jocul este foarte dinamic și poate avea ca obiectiv explicit, de exemplu, dezvoltarea rezistenței fizice a copiilor (jucați 20 de minute și vă veți convinge!). Sunt însă prezente și alte oportunități de dezvoltare:

- dezvoltarea atenției;
- dezvoltarea creativității (la alegerea poreclelor);
- intercunoaștere (eu ca jucător încerc să anticipez ce poreclă va prefera celălalt, ca să o alegă pe cea propusă de mine și să mi se anuleze o pâinică);
- dezvoltarea atitudinii de fair-play (e greu de reținut câte pâinici are fiecare mai ales dacă grupul este mai mare, de aceea, dacă se ia în considerare în final scorul – numărul de pâinici, jocul se bazează și pe onestitatea jucătorilor);
- dezvoltarea vitezei de reacție (atunci când s-a rostit numele unui jucător de lângă mine trebuie să mă feresc rapid);
- abordarea în cadrul debriefingului, pornind de la porecle, a unor teme cum ar fi: etichetarea, normele de relaționare, preocuparea pentru sentimentele celorlalți, fair play (nu încerc să îmi impun propunerea de poreclă acoperind cu vocea mea propunerile celorlalți) etc.

Ca exercițiu, analizați în același mod trei jocuri pe care le cunoașteți, preferabil jucate recent.

4. Sensibilizarea și motivarea pentru activitate.

Motivarea și sensibilizarea participanților sunt două aspecte foarte importante, care dau viață jucătorului, indiferent de categoria de vârstă. Sensibilizarea se poate face prin afișe care provoacă la participanți curiozitatea, invitație personală, mesaj muzical, scheci, ghicitoare. Motivarea se poate realiza printr-o bună sensibilizare, noutatea jocului, dezvoltarea spiritului colectiv, distracția oferită. Este important să alegem metoda de sensibilizare și în funcție de activitatea propusă. De exemplu pentru o activitate în care ne dorim să stimulăm lucrul în echipa și cooperarea putem să folosim următoarea povestire:

Titlu: Supa De Pietre - poveste cu tâlc

Scop: sensibilizarea participanților cu privire la important și efectele cooperării și lucrului în echipă

Categoria de vârstă: 6 ani-100 de ani

Număr de participanți: peste 3

Materiale: -

Durata: 15 min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritm: calm

Conținut:

1. Se asigură liniștea în grup pentru că toți să poată să audă povestea. Pentru stărnirea interesului se poate purta o discuție legată de cât de plină de vitamine și de gust poate să fie o supă de pietre.
2. Se spune povestea următoarea :

Cu mulți ani în urmă, 3 soldați înfomețați și obosiți de atâtea lupte, au ajuns într-un mic sătuc. Țăranii de aici abia supraviețuiau de la o zi la alta ca urmare a unei recolte sărace și a multor ani de război. S-au adunat repede în piața satului să-i întâmpine pe soldați însă au făcut-o cu mâna goală. Au început să se plângă că nu le-a mai rămas nimic și că sunt muritori de foame.

Soldații au schimbat repede între ei câteva vorbe. Apoi s-au întors către bătrânii satului. Primul soldat le-a spus: "Pământul vostru săracit v-a lăsat fără nimic de oferit, dar vă vom împărtăși noi din puținul pe care îl avem: Secretul cu ajutorul căruia poți face supă din pietre."

Bineînțeles că țăranii au fost intrigați de spusele soldatului. Au aprins focul și au pus cel mai mare vas cu apă la fiert. Soldații au aruncat în apă trei pietricele.

"Aceasta va fi o supă foarte bună", zise al doilea soldat, "dar un pic de sare ar face-o minunată". În acel moment o țărăncă s-a ridicat și a spus "Ce noroc! Tocmai mi-am amintit unde a mai rămas câțeva." S-a întors repede și a mai adus și un șorț de bucătărie, un pătrunjel și o gulie. În timp ce acestea au fost puse la fiert și altor țărani li s-a mai îmborsărit memoria. În curând în oală au fost puse orz, morcovi, carne de vacă și smântână. Până să fie gata supa, a mai apărut și o sticlă de vin.

Tot satul alături de cei trei soldați s-au pus să se ospăteze. Au mâncat, au dansat, au cântat până târziu în noapte cum nu s-a mai întâmplat de mult.

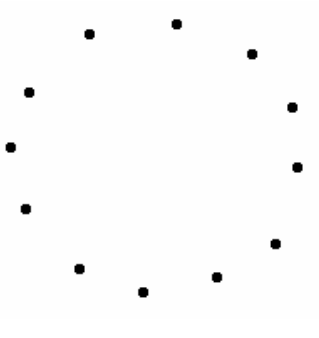
Dimineața când cei trei soldați s-au trezit, toți sătenii stăteau în fața lor. La picioare aveau pus un rucsac cu cea mai bună pâine și brânză. "Ne-ați împărtășit cel mai mare secret, acela de a face supă din pietre, a spus un țăran soldaților, și pentru aceasta nu vă vom uita". Auzind acestea, al treilea soldat s-a întors către mulțime și a spus:

"Nu e nici un secret, însă un lucru rămâne mereu adevărat: doar împărțind poți face o mare sărbătoare."

3. Se poartă o discuție legată de conținutul poveștii: cum s-au simțit? Care a fost motivul succesului? Care au fost elementele care au stimulat cooperare? Ce putem să învățăm din poveste? Cum putem să aplicăm ceea ce am învățat?

5. Fișa de activitate

Orice joc începe printr-o proiectare foarte bună a conținutului de aceea este bine să ai cu tine fișa jocului și dacă nu o ai creează-o:

Fisa joc	Tomata	FETE: - BĂIEȚI: -	MAX:15 MIN:7	VÂRSTĂ: 5 - 18 ani	2
TIPUL JOCULUI: curte / în aer liber, vara, zi, activ				Durată recomandată: 20-30 min	
Obiective educative: dezvoltarea aptitudinilor fizice, a atenției și a strategiei					
Mod de grupare: Participanții stau în cerc		Pregătirea publicului înainte de începerea jocului Nu necesită pregătiri			Material: minge
		Descriere și explicații: - Jucătorii stau în cerc, aplecați, cu picioarele îndepărtate. Mingea se va transmite de la un jucător la altul la nivelul solului, doar cu mâinile. - Cel căruia îi trece mingea printre picioare, va juca mai departe cu o mână. La a doua abatere, se va întoarce cu spatele, jucând cu două mâini. La al treilea gol joacă cu spatele și cu o mână și la al patrulea este eliminat. - Mingea nu trebuie să fie pasată pe sus, doar atingând pământul, pentru ferirea de accidente. - Animatorul oprește jocul dacă mingea este lovită foarte tare.			
		Variante:			
Nr. Echipe	1				
Nr. animatori	1				
Observații, experiențe, remarci Nu trebuie să se joace după ce s-a mâncat					Data:

6. Pregătirea materialelor pentru activitate

Pregătirea materialelor presupune asigurarea lor înainte de activitate, materialele creative, obiectele concrete contribuie la o bună motivație. Materialele folosite trebuie să fie adaptate vârstei participanților, accesul la o parte dintre aceste materiale fiind condiționat de acest lucru (de exemplu foarfecele nu trebuie să fie la îndemna unui copil de 3 ani). Asigură-te că tu cunoști cum funcționează toate materialele și că ai toate materialele necesare pentru toată durata activității.

Chiar dacă nu dispunem de multe mijloace materiale putem să fim creativi și să utilizăm ceea ce avem la îndemână. Iată un exercițiu de creativitate pe care putem să folosim când trebuie să facem activități dar resursele pe care le avem sunt reduse:

Titlu: Foaia de hârtie – brainstorming

Scop: identificarea de metode creative de utilizare a diverse materiale

Categoria de vârstă: 10 ani-100 de ani

Număr de participanți: peste 6

Materiale: un creion, o coală de hârtie, o folie de protecție documente, orice alt material pe care îl avem la dispoziție

Durata: 20min



Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritmul: calm

Conținut:

1. *Se împart participanții în 3 echipe egale.*
2. *Fiecare echipă primește un material, ei vor trebui să găsească în 5 minute cât mai multe modalități de utilizare a acelui material fără să judece ideile care sunt spuse. Se poate da și contextul în care acele materiale trebuie să fie folosite (cum le folosim într-un training, la o activitate etc.).*
3. *După ce se colectează ideile se prezintă și se discută care sunt ideile care se pot pune în aplicare.*

7. Pregătirea tehnică pentru activitate

Pregătirea tehnică presupune fixarea unor reguli simple, clare, fără a putea fi interpretate. Reguli pot să privească atât derularea activității (reguli jocului, aspecte organizatorice (spații pe care le putem utiliza, accesul la toaletă, cabinet medical etc.) cât și reguli de comportament. Pentru regulile jocului este bine să le ai scrise pe o foaie de hârtie. În cazul în care folosim un spațiu nou (de exemplu o tabără) pentru participanți putem să folosim următorul exercițiu.

Titlu: Harta taberei – joc de explorare

Scop: identificarea de spațiilor din tabăra care pot să fie folosite

Categoria de vârstă: 6 ani-100 de ani

Număr de participanți: peste 6

Materiale: creioane, coli de hârtie

Durata: 15min-30min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritmul: activ

Conținut:

1. *Se împart participanții în echipe egale.*
2. *Fiecare echipă primește câte un creion și o coală de hârtie având sarcina să deseneze harta (sau o parte din harta taberei) în care vor preciza care sunt spațiile pe care le găsesc unde se amplasează și dacă le pot folosi. În funcție de vârsta participanților fiecare echipă poate să fie însoțită sau nu de un adult. Se stabilește perimetrul pe care fiecare echipă va trebui să-l cartografieze, timpul pe care îl au la dispoziție și locul de întâlnire. Copiii vor trebui să precizeze care sunt condițiile de utilizare a spațiului.*
3. *Fiecare echipă va pleca în expediție. Facilitatorul veghează ca activitatea să se deruleze în siguranță.*
4. *Se regrupează toate echipele și se face harta comună. Se stabilesc pe harta care sunt spațiile pe care le pot folosi și care sunt regulile de folosire: de exemplu pe terenul de sport trebuie să ai încălțăminte adecvată, la piscina trebuie să fi însoțit de un adult (dacă participanții sunt sub 18 ani, în dormitoare nu ai voie să intri dacă nu este dormitorul tău etc.*
5. *Se încheie activitatea prin expunerea hărții comune și prin reamintirea de ce a fost important să stabilim aceste reguli împreună.*

8. Cadrul simbolic

Simbolurile au un rol hotărâtor în formarea copilului și a adultului; ele reprezintă o expresie spontană, o comunicare adecvată și un mijloc de dezvoltare a imaginației creatoare, rămânând un important factor de integrare socială a omului. Factor unificator prin



faptul că îl situează pe om într-o imensă rețea de relații, simbolul are, în consecință, și o funcție pedagogică. Reunind, cu ajutorul simbolului, elementele disparate ce se află în univers, atât copilul cât și omul matur au posibilitatea să participe și uneori chiar să se identifice cu o forță supra-individuală (cazul acțiunilor colective, de exemplu).

Pledoaria în favoarea unui cadru simbolic nu implică pledoaria pentru irealitate ci opțiunea pentru o realitate care satisface numeroase exigente ivite din dorința de a cunoaște, de a explora, de a acționa, de a duce o viață liniștită.

Cadrul simbolic reprezintă un element important al metodei Scout care nu este însă menționat, cel puțin nu direct, în Constituția Mondială. Totuși, Baden-Powell a explicat, cu umorul său obișnuit, necesitatea de a folosi un asemenea cadru:

Dacă i-am fi dat organizației un nume care să descrie adecvat ceea ce reprezintă de fapt, adică o "Societate pentru propagarea atributelor morale", copilul nu prea ar fi alergat spre ea. A o numi însă "Cercetășie" și a-i da copilului șansa de a deveni un embrion de cercetaș a fost cu totul altceva (v. "Lecții de la universitatea vieții").

Un cadru simbolic se referă la toate acele elemente cu o anumită semnificație, de exemplu numele unei ramuri de vârstă ("temerari" sau "exploratori"), și la semnele de identificare, cum sunt uniforma, însemnele, cântecele sau ceremoniile. Toate aceste elemente ajută la crearea unui cadru, a unei atmosfere care poartă amprenta valorilor și a propunerii Mișcării Scout, făcându-le pe acestea din urmă mult mai accesibile tinerilor decât ar reuși să o facă vreodată niște explicații abstracte.

Datorită particularităților și nevoilor tinerilor care diferă de la o vârstă la alta, a obiectivelor urmărite la activități cadrul simbolic poate să fie altul. Cadrul simbolic poate să pornească de la o poveste sau de la un joc sau de la un context de viață comun tuturor.

O modalitate de a crea cadrul simbolic ar putea să fie următoarea :

Titlu: Culturile

Scop: stimularea spiritului de cooperare și găsirea unei identități comune

Categoria de vârstă: 6 ani-100 de ani

Număr de participanți: peste 6 persoane

Materiale: hârtie, materiale din natură

Durată: 60-120 min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritm: activ

Conținut:

1. Se creează grupe de participanți din 6-10 persoane.
2. Fiecare grupă va primi un teritoriu pe care va trebui să își construiască cultura. Pentru început va trebui să își găsească un nume, să își construiască un steag și să își construiască vatra satului folosindu-se de materiale din natură.
3. După ce se termină perioada de construcție fiecare cultură se va prezenta celorlalte culturi.
4. Facilitatorul va avea grijă să se aprecieze toate culturile. Ulterior toate activitățile se vor relaționa la culturile create de participanți, introducerea activităților făcând referire la acestea.

Evaluare :

Cum v-ați simțit la acesta activitate ?

Care sunt elementele din cultura care vă definesc cel mai mult și de ce ?

Cum ați lucrat în echipa ?

Credeți că este o cultură care va rezista în timp și ce anume o va face să reziste?

9. Construirea echipelor

Echipele trebuie să fie echilibrate în funcție de aptitudinile fizice, psihice, afinități, vârstă, obiectivele activității. Formarea echipelor se poate face în trei moduri: a) la alegerea



participanților; b) în funcție de destin: alegerea unor bilete, atribuirea de numere etc.; c) echipe formate de către facilitator. Un exercițiu foarte ușor și amuzant pentru efectuarea echipelor este următorul:

Titlu: caută partenerii

Scop: stimularea spiritului de cooperare, împărțirea în echipe

Categoria de vârstă: 5 ani-100 de ani

Număr de participanți: peste 6

Materiale: 2 pachete de cărți de joc

Durata: 10 min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritmul: activ

Conținut:

1. Selectăm cărțile de joc astfel: dacă dorim să facem 3 grupe de 6 persoane alegem din cărțile de joc 6 cărți de inimă neagră, 6 cărți de inimă roșie, 6 cărți de romb.
2. Fiecare participant primește o carte de joc pe care trebuie să o pună pe frunte fără să se uite la ea.
3. Regula este să își găsească partenerii de echipa descoperind regula de grupare fără să vorbească, știind că sunt 3 echipe de lucru.
4. Se poate finaliza printr-o scurtă discuție: v-a plăcut exercițiul? Ce a fost dificil? Ce v-a ajutat în atingerea obiectivului? Ce ați învățat din acest exercițiu?

10. Tema jocului și ambianța de desfășurare

Ambianța în care se desfășoară jocul sporește jocul. Definirea unor detalii ale situației de joc: costume, expresie, decor, ambianța etc., face jocul să fie mai atractiv. Facilitatorul trebuie să joace și el la fel ca jucătorii.

Pentru a crea atmosferă potrivită temei și ritmului de derulare este indicat că înainte de activitate să se facă un scurt joc de înviorare, dacă activitatea va fi mai intensă sau un joc de relaxare dacă activitatea este mai calmă.

Crearea cadrului de derulare a activităților poate să fie realizat cu participanții la activitate. Introducerea temei prin folosirea cadrului simbolic stabilit este un factor de succes al activității.

Titlu: poveste interactivă - castelul

Scop: stimularea spiritului de cooperare, împărțirea în echipe

Categoria de vârstă: 4 ani-100 de ani

Număr de participanți: peste 6

Materiale: -

Durata: 15 min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritmul: activ

Conținut:

Poveștile interactive sunt istorioare scurte, care creează, o atmosferă dinamică, solicită atenția, implicând participarea copiilor pe tot parcursul acestora. Copiii urmează, să facă anumite gesturi (să bată din palme, să tropăie etc.) sau să scoată anumite sunete, cuvinte, onomatopee în funcție de personaj. Pot exista roluri colective la care reacționează toți copiii și roluri personale la care reacționează doar un copil. Animatorul trebuie să cunoască foarte bine povestea.

Subiectul: un castel este vizitat de mai multe persoane și fantomele din castel se supără.

Cuvintele cheie-gest: castel – se bate din palme, fantomă – se strigă bu-hu-hu



Roluri: fantoma mamă, fantoma tată, fantomița, fantomelul, câinele, 4 vizitatori, primarul etc.

Gesturi pentru roluri : bătăi din palme, rotiri de 360 grade, țipete, diverse onomatopee etc.

11. Motivația animatorului

Principiu: pentru a juca un joc, animatorul trebuie ca el însuși să anime jucătorii, el este motorul ambiantei, imprimă o tonicitate și un entuziasm ambiantei. De aceea este important ca animatorul să facă activități care îl motivează și îi plac. Dacă el nu transmite energia necesară derulării activității atunci copiii nu vor avea energia necesară pentru derularea jocului. Pentru că este bine ca animatorul să practice ceea ce predică și să nu uite că facilitarea unei activități începe cu el, cu sentimentele, cu valorile și abilitățile lui. Pentru identificarea acestor valori se poate propune un joc atât pentru echipa de animatori cât și pentru copii.

Titlu: valorile

Scop: ierarhizarea și prioritizarea valorilor

Categoria de vârstă: 12 ani-100 de ani

Număr de participanți: peste 3

Materiale: coli de hârtie și pixuri

Durata: 15 min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritmul: pasiv

Conținut:

- Fiecare participant va scrie pe colțurile unei coli de hârtie valorile care îl determină să facă un anumit lucru.
- După ce scriu animatorul le spune că vor trebui să renunțe la una din valorile scrise, rupând colțul respectiv și aruncându-l la coș.
- Apoi pe rând vor trebui să mai renunțe la încă 2 valori.
- La final se face evaluare: cum s-au simțit renunțând la aceste valori, care au fost criteriile de selecție de care au ținut cont etc.

12. Orice schimbare începe cu o întrebare

În orice activitate de educație nonformală capacitatea animatorului de a pune întrebări și de a face pe copii să își pună întrebări sunt esențiale pentru atingerea obiectivelor activității.

Animatorul este cel care prin abilitatea lui de a pune întrebări îl face pe copil să devină curios și să își pună la rândul lui întrebări legate de modul în care este obișnuit să facă anumite lucruri.

Metoda Starbusting

Definiție

Este o metodă nouă de dezvoltare a creativității, similară brainstormingului. Scopul metodei este de a obține cât mai multe întrebări și astfel cât mai multe conexiuni între concepte.

Este o modalitate de stimulare a creativității individuale și de grup.

Organizată în grup, starbusting facilitează participarea întregului colectiv, stimulează crearea de întrebări la întrebări, așa cum brainstormingul dezvoltă construcția de idei pe idei.



Modalitate de realizare: Se scrie problema a cărei soluție trebuie “descoperită” pe o foaie, apoi se înșiră cât mai multe întrebări care au legătură cu ea.
Un bun punct de plecare îl constituie cele de tipul ce?, când?, cum?, de ce? – unele întrebări ducând la altele din ce în ce mai complexe care necesită o concentrare tot mai mare.
Cursanții sunt grupați în subgrupe de câte 5-6 membrii

Etape:

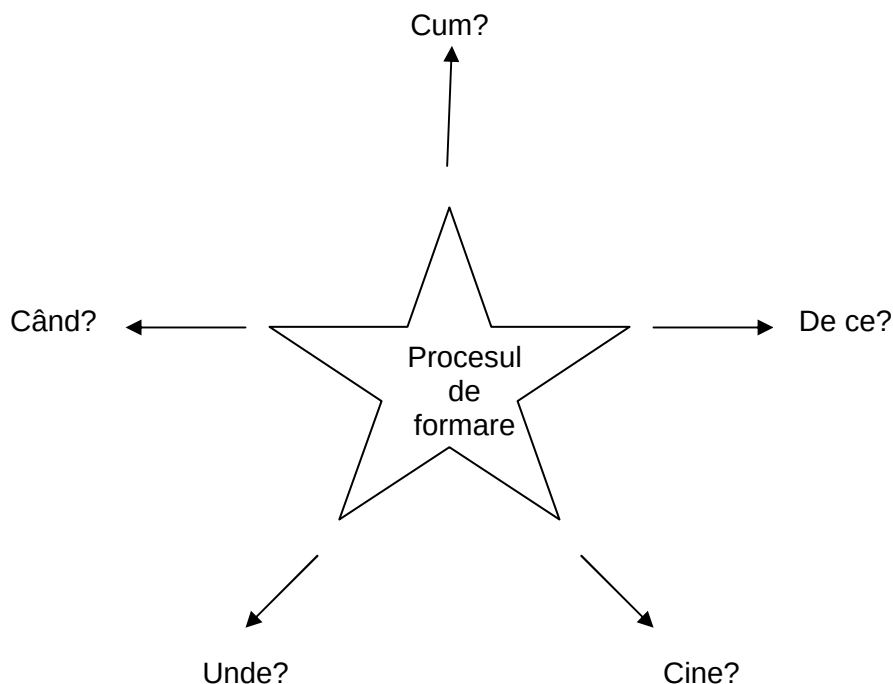
Pasul nr. 1: Propunerea unei probleme.

Pasul nr. 2: Colectivul se poate organiza în grupuri preferențiale.

Pasul nr. 3: Grupurile lucrează pentru a elabora o listă cu cât mai multe întrebări și cât mai diverse.

Pasul nr. 4: Comunicarea rezultatelor muncii de grup.

Pasul nr. 5: Vizează evidențierea celor mai interesante întrebări și aprecierea muncii în echipă. Facultativ, se poate proceda și la elaborarea de răspunsuri la unele dintre întrebări.



13. Reguli negociabile sau nenegociabile

Regulile de comportament pe care un grup decide să le respecte pot să fie reguli nenegociabile (care pot să afecteze în mod grav securitatea emoțională și fizică a participanților) sau negociabile. În procesul de stabilire a regulilor este important procesul de conștientizare a importanței respectării acelei reguli. Pentru stabilirea regulilor se poate folosi următoarea activitate.

Titlu: Scaunul polemic – joc de dezbatere

Scop: identificarea regulilor de grup

Categoria de vârstă: 6 ani-100 de ani

Număr de participanți: peste 6

Materiale: creioane, coli de hârtie, flipchart

Durata: 30min-60min



Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritmul: calm

Conținut:

1. Se amenajează spațiul cu scaune în formă de U cu un scaun în mijloc.
2. Facilitatorul stabilește o listă cu reguli, care să provoace participanții la discuții (participanții pot să propună ei înșiși reguli).
3. Facilitatorul explică regulile activității:
 - va citi o regulă;
 - după ce ascultă regula participanții se vor așeza în funcție de opțiunea lor: dacă sunt de acord se vor așeza la dreapta, dacă nu sunt de acord se vor așeza în stânga, dacă nu sunt decizi se vor așeza la mijloc;
 - dacă există egalitate de opțiuni pe rând reprezentanți ai taberelor se vor așeza pe scaunul din mijloc și vor aduce argumente pentru afirmarea poziției adoptate, încercând astfel să convingă participanții din celelalte tabere să își schimbe opinia;
 - participanții nu au voie să vorbească dacă nu se afla pe scaunul din mijloc;
 - regula este adoptată ca fiind regulă de grup dacă majoritatea participanților sunt pe scaune în dreapta.
4. Se trece la derularea activității, regulile sunt citite pe rând după ce ele sunt sau nu aprobate
5. Activitatea se încheie prin listarea încă o dată a regulilor stabilite și printr-un scurt debriefing – de ce este important să stabilim împreună reguli de grup.

14. Adunarea participanților și explicarea regulilor

Debutul activității, condițiile ambianței, motivația și securitatea participanților sunt esențiale pentru desfășurarea activității în bune condiții.

Participanții trebuie să cunoască din timp locul de derulare a activității (prin afișele pe care le folosim, invitații personale lăsate în cameră, prin e-mail etc.) sau facilitatorul este cel care adună participanții în maniere formale sau nonformale.

Modul de desfășurare a activității trebuie să fie clar explicat, participanților oferindu-li-se șansa de a pune întrebări.

Însăși adunarea participanților se poate transforma într-un prilej de educație nonformală, după cum arată activitatea de mai jos.

Titlu: caută locația

Scop: stimularea spiritului de echipă

Categoria de vârstă: 6 ani-100 de ani

Număr de participanți: peste 5

Materiale: harta cu locația de derulare a activităților făcută puzzle

Durata: 20 min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritmul: activ

Conținut:

- fiecare participant primește o piesă de puzzle și eventual instrucțiuni despre persoana la care trebuie să caute următorul indiciu. În instrucțiuni este bine să se regăsească și oră până la care trebuie să fie hartă completă.
- dacă se regăsesc, nu trebuie să rămână împreună, ci trebuie să caute următoarele indici.
- pe ultima piesă se regăsește locația unde se desfășoară activitatea.
- exercițiu se finalizează când toți participanții ajung la locația respectivă.
- finalizarea activității se face printr-o scurtă discuție: cât de dificil a fost să depinzi de informații pe care le deține altă persoană? Cum te-ai simțit? Ce putem învăța?

15. Demonstrarea jocurilor

Pentru a putea juca un joc, participanții trebuie să înțeleagă bine regulile de la bun început; în consecință, acestea trebuie explicate foarte clar și, pe cât posibil, concis. Cum însă “o imagine face cât o mie de cuvinte”, modalitatea ideală de a face înțeles un joc este demonstrarea acestuia: moderatorul explica pe măsură ce arată efectiv “cum se joacă”.

Nu este necesar să demonstrăm chiar toate jocurile. În unele cazuri, putem explica participanților ce au de făcut pe măsură ce se desfășoară jocul. Pentru alte jocuri însă, acest lucru nu este posibil (de exemplu pentru o ștafetă în care concurenții au de parcurs un traseu mai complicat). Demonstrarea jocului este cu atât mai necesară cu cât jocurile au reguli mai complexe sau participanții sunt de vârstă mai mică.

Pe lângă înțelegerea și reținerea mai bună a regulilor de joc, demonstrația are și avantajul că menține atenția participanților – care se poate pierde dacă explicațiile sunt mai complicate – și chiar le poate crește interesul pentru jocul în cauză. Dezavantajul este că necesită aproape întotdeauna implicarea a cel puțin două persoane care să își cunoască dinainte “rolul”. Dacă nu exista suficienți moderatori pentru a demonstra desfășurarea jocului, se poate apela la unul sau mai mulți membri ai grupului (atenție pe cine alegeți să joace acest rol!) cu condiția să li se poată spune de către moderator chiar în timpul demonstrației ce au de făcut – sau să fie stabilit anterior.

Jocul care urmează este un bun exemplu pentru necesitatea demonstrației prealabile. Chiar și cu demonstrație este foarte posibil ca prima rundă să nu “iasă” foarte bine, dar după aceasta jocul va fi bine înțeles și va funcționa.

Titlu: Extraterestrul

Scop: Dezvoltarea atenției

Categoria de vârstă: 9 ani-100 de ani

Număr de participanți: 10 - 15

Materiale: biletele identice, împăturite, egale ca număr cu cel al participanților la joc: pe unul dintre biletele este scris “P” (polițistul), pe altul este scris “E.T.” (extraterestrul), iar pe restul biletețelor este scris “O” (om) ; un săculeț / recipient pentru bilețele

Durata: 20min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritm: calm

Conținut:

1. Fiecare jucător își alege un bilețel din săculeț și verifică ce literă se afla scrisă pe el. Niciun jucător nu are voie să vadă ce este scris pe bilețelele extrase de ceilalți
2. Bilețelele astfel împărțite vor atribui fiecărui jucător rolul pe care îl va avea în timpul jocului:
 - Polițistul – jucătorul care a extras biletul cu litera “P”,
 - Extraterestrul – jucătorul care a extras biletul pe care este scris “E.T.”
 - Oamenii – jucătorii ce au pe bilete litera “O”
3. Polițistul îi arată biletul conducătorului de joc, iar acesta îl prezintă tuturor participanților. Extraterestrul și oamenii nu își divulgă rolurile.
4. Jocul începe la semnalul conducătorului: Polițistul sta deoparte și observă mulțimea; Extraterestrul și Oamenii se plimbă și se salută doi câte doi, strângându-se de mână.
5. De fiecare dată când Extraterestrul saluta un Om, îi strânge discret mâna de trei ori și își continuă drumul. La rândul său, Omul este obligat să mai salute încă un Om, după care se așează pe jos, rămânând nemișcat (eventual, se poate juca la început mai simplu, fără regula salutării încă unui Om). Semnul Extraterestrului (strângerea specială a mâinii) nu trebuie să fie vizibil de către ceilalți jucători și nu trebuie să dureze mai mult decât o strângere de mâna obișnuită între doi Oameni.

6. Oamenii nu au voie să-l deconspire pe Extraterestru sub nicio formă (prin vorbe sau gesturi).
7. Polițistul trebuie să-l identifice pe Extraterestru după victimele sale. Când considera că a descoperit cine este Extraterestrul, spune 'STOP!' și îi comunică părerea sa conducătorului de joc.
8. Dacă presupunerea Polițistului nu se confirmă, jocul continuă. Dacă Polițistul a greșit de trei ori, jocul se termină cu victoria Extraterestrului. Jocul se mai poate termina în favoarea Extraterestrului dacă acesta reușește să imobilizeze toți Oamenii fără să fie identificat de Polițist.
9. Dacă Polițistul îl identifică pe Extraterestru, toți Oamenii sunt salvați și jocul se termină cu victoria acestora.
10. La sfârșitul jocului, toate bilețelele sunt puse la loc în săculeț, iar jocul se reia prin împărțirea bilețelilor ca la început. Se împart participanții în 3 echipe egale.

16. Fluctuația participanților

În funcție de context, grupul cu care lucrăm poate fi fix, același de la începutul până la sfârșitul activității, sau participanții pot fluctua, unii renunțând, iar alții alăturându-se grupului mai târziu. Același lucru este valabil nu doar pentru activitate în ansamblu, ci și pentru fiecare joc în parte.

Ca regulă generală, este de dorit să încurajăm participarea tuturor, iar pe de altă parte oricine are dreptul să se retragă la un moment dat dacă dorește. Din puncte de vedere practic însă, aceasta fluctuație a participării poate ridica unele probleme:

- într-un joc pe echipe, retragerea unui jucător poate lăsa echipa sa în dezavantaj;
- într-un joc de masă (board game) retragerea unui jucător poate face continuarea jocului imposibilă;
- uneori un participant sosit mai târziu poate fi greu de inclus într-un joc deja început fie pentru că nu cunoaște regulile iar moderatorul nu i le poate explica (să zicem că arbitrează jocul), fie pentru că ceilalți jucători au progresat deja în cadrul jocului și noul venit nu are cum să recupereze decalajul (de ex. la cunoscutul "Monopoly").

Există desigur diverse soluții, mai bune sau mai de compromis: un jucător al unei echipe rămase cu un om în minus poate avea dreptul să joace de două ori, un alt jucător poate explica regulile noului venit sau acesta poate fi introdus în joc la prima pauză, noul venit poate primi un rol "special" (bancher la Monopoly de exemplu) sau va putea juca altceva în paralel cu ceilalți (dacă activitatea permite mai multe situații de joc sau ateliere) etc. Înainte de a începe, putem cere jucătorilor să se responsabilizeze în fața celorlalți participanți și să-și asume că, dacă încep un joc, îl vor duce până la capăt (nu-i putem obliga totuși!).

Foarte folositoare, în special când ne așteptăm dinainte la fluctuații ale participanților, sunt jocurile care permit plecarea / venirea unor jucători pe parcurs, în anumite limite, fără ca jocul să aibă de suferit. Un exemplu este și cel care urmează, o variantă ușor simplificată a unui cunoscut joc suedez.

Titlu: Kubb

Categoria de vârstă: 7 ani-100 de ani

Număr de participanți: 2 - 12

Materiale: set de piese din lemn care pot fi confecționate și "acasă", constând în :

- 10 piese "kubb" de cca. 15 cm lungime, pătrate în secțiune (latura pătratului de ~4-5 cm)
- un "rege" de cca. 30 cm lungime, pătrat în secțiune, mai gros decât piesele "kubb" pentru o mai bună stabilitate
- 6 piese cilindrice de cca. 30 cm lungime, 3-5 cm diametru
- 4 țărui, dimensiunile nu sunt importante



Durata: 10–25min

Locul de desfășurare: exterior, suprafața de cca. 5m/8m

Ritmul: moderat

Conținut:

1. Se alege spațiul de joc și se marchează colțurile cu țărugi (se joacă pe pământ, iarba, nisip, zăpada bătătorită; se poate juca și pe ciment, dar piesele cilindrice se vor deteriora repede).
2. Se pun piesele kubb și regele pe suprafața de joc astfel: regele în mijloc, delimitând astfel două terenuri de joc, iar piesele kubb câte 5 pe fiecare latură mică a terenului, la distanțe egale.
3. Cele două echipe, A și B, având fiecare între 1 și 6 jucători, stau fiecare în spatele liniei de fund a terenului propriu, deci în spatele pieselor kubb.
4. Scopul jocului este dărâmarea tuturor pieselor kubb ale adversarului, iar apoi a regelui.
5. Jucătorii echipei A aruncă pe rând cele 6 piese cilindrice, încercând să dărâme piesele kubb ale adversarilor – dar nu și regele! Aruncarea se face ținând piesa cilindrică de un capăt, de jos (asemănător cu aruncarea unei mingi de bowling, nu ca o piatră), iar piesa are voie să se rotească în timpul aruncării doar în plan vertical (deci nu ca o elice de elicopter).
6. Piesele kubb dărâmate sunt aruncate de către membrii echipei B în terenul echipei A, unde sunt ridicate în picioare în locul în care s-au oprit. Dacă sunt aruncate afară, se repetă o dată aruncarea; la a doua greșală echipa A alege unde să pună piesa respectivă în terenul propriu – dar nu pe linia de fund sau la o distanță mai mică de 30cm de rege. Dacă o piesă de pe linia de fund a echipei A este dărâmată de piesele kubb aruncate de echipa B, aceasta este ridicată înapoi la locul său.
7. Este rândul echipei B să arunce cele 6 piese cilindrice. Dacă dărâmă piese kubb de pe linia de fund ale echipei A, acestea vor avea aceeași soartă ca cele proprii (vezi pct. 6). Dacă însă sunt dărâmate piesele care au aparținut echipei B (vezi pct. 6), acestea sunt scoase afară din joc.
8. Echipa A aruncă piesele kubb proprii de pe linia de fund, dărâmate de adversari, în teren la echipa B, apoi aruncă cu piesele cilindrice s.a.m.d.
9. Când o echipă a reușit să dărâme toate piesele din terenul adversarului, încearcă să dărâme regele. Dacă o echipă dărâma regele neregulamentar (nu terminase de dărâmat toate piesele adversarului), indiferent cu ce fel de piese – kubb sau cilindrică -, pierde.
10. Prima echipă care dărâma regulamentar regele câștigă.

17. Metode de lucru pe grupe

Grupul de discuție – buzz group

Participanții sunt împărțiți în perechi sau grupuri de trei persoane. Scopul este împărtășirea opiniilor referitoare la o problemă specifică, precis delimitată în vederea creșterii gradului de implicare a participanților în formare, concentrarea atenției pe o anumită temă, verificarea modului de înțelegere a unei probleme..
Timp de lucru 10-15 min.

Grupul bulgărele de zăpadă

Scopul este de a rezolva o sarcină într-un mod în care tot grupul cade de acord.
Se definește sarcina, apoi fiecare participant își notează propria soluție (5-10 min)
Se împarte grupul mare în perechi și realizează iar sarcina, într-un timp de 2 ori mai mare decât cel anterior.



Se formează grupuri de câte 4, prin reunirea perechilor și realizează iar sarcina, într-un timp de 2 ori mai mare decât cel anterior.

Pe aceeași procedură se fac grupuri de 8, apoi se raportează în plen soluțiile.

Broasca țestoasă

Se realizează mai multe subgrupuri și se rezolvă o sarcină, apoi fiecare subgrup numește 1-2 raportori care se întâlnesc separat, fac schimb de idei, după care se întorc la grupul de origine unde împărtășesc cele constatate la celelalte grupuri.

Turul galeriei

Participanții lucrează în grupuri și reprezintă munca lor pe foaie de format mare sub forma unui afiș. Produsul poate fi o diagramă, o schemă, o reprezentare simbolică (printr-un desen sau o caricatură), etapele esențiale surprinse în propoziții scurte, etc..

Participanții vor face o scurtă prezentare în fața întregului grup a proiectului lor explicând semnificația afișului și răspunzând la eventuale întrebări.

Apoi participanții vor expune afișele pe pereți alegând locurile care li se par cele mai favorabile. Lângă fiecare afiș se va lipi o foaie goală pe care se poate scrie cu marchere sau creioane colorate.

Grupurile de participanți să opresc în fata fiecărui afiș, îl discută și notează pe foia albă anexată comentariile, sugestiile și întrebările lor. Această activitate poate fi comparată cu un tur al galeriei de afișe.

Se revine la produsele inițiale, se compară cu celelalte și citesc comentariile făcute de colegii lor în foile anexate. Se poate continua cu un răspuns al grupului la comentariile și întrebările din anexe.

18. Metode de stimulare a creativității:

20.1. Brainstorming

Definiție

Este o metodă interactivă de dezvoltare de idei noi ce rezultă din discuțiile purtate între mai mulți participanți, în cadrul căreia fiecare vine cu o mulțime de sugestii. Rezultatul acestor discuții se soldează cu alegerea celei mai bune soluții de rezolvare a situației dezbătute.

Modalitate de realizare:

Brainstorming-ul se desfășoară în cadrul unei reuniuni formate dintr-un grup nu foarte mare (maxim 30 de persoane), de preferință eterogen din punct de vedere al pregătirii și al ocupațiilor, sub coordonarea unui moderator, care îndeplinește rolul atât de animator cât și de mediator. Durata optimă este de 20–45 de minute.

Regulile pentru brainstorming

Cunoașterea problemei pusă în discuție și a necesității soluționării ei, pe baza expunerii clare și concise din partea moderatorului discuției; Selecționarea cu atenție a participanților pe baza principiului eterogenității în ceea ce privește vârsta, pregătirea, fără să existe antipatii;

Asigurarea unui loc corespunzător (fără zgomot), spațios, luminos, menit să creeze o atmosferă stimulativă, propice descătușării ideilor; Admiterea și chiar încurajarea formulării de idei oricât de neobișnuite, îndrăznețe, lăsând frâu liber imaginației participanților, spontaneității și creativității;

Reguli pentru brainstorming

Idei ciudate, sălbatice, excentrice? Binevenite!



Nu fi negativ !
Construiește în baza ideilor.
Nu le respinge.
Nu se admit întreruperi din exterior (inclusiv telefoane mobile).
Se ia o pauză scurtă în fiecare oră.
Conducătorul echipei citește obiectivul principal, încurajează primele idei, pe care le notează pe afișe pentru a fi observate de toți.

Conducătorul echipei :
Contribuie la conversație, nu inhibă dialogul.
Nu controlează excesiv.
Încurajează participarea tuturor.
Nu lasă o singură persoană să acapareze conversația.
Readuce conversația la subiectul principal, atunci când aceasta se abate.
Introduce "generatoare de idei" când energia sau entuziasmul se epuizează.
Introduce "jocuri creative" atunci când se potrivesc.
La jumătatea ședinței, este indicată o pauză pentru o scurtă evaluare a ideilor propuse până atunci.

Etape:

- Pasul nr. 1:** Etapa de pregătire care cuprinde:
a) faza de investigare și de selecție a membrilor grupului creativ;
b) faza de antrenament creativ;
c) faza de pregătire a ședințelor de lucru;
- Pasul nr. 2:** Etapa productivă, de emitere de alternative creative, care cuprinde:
a) faza de stabilire a temei de lucru, a problemelor de dezbătut;
b) faza de soluționare a subproblemelor formulate;
c) faza de culegere a ideilor suplimentare, necesare continuării demersului creativ;
- Pasul nr. 3:** 3. Etapa selecției ideilor emise, care favorizează gândirea critică:
a) faza analizei listei de idei emise până în acel moment;
b) faza evaluării critice și a optării pentru soluția finală.

20.2. Tehnica 6 / 3 / 5

Definiție Tehnica 6/3/5 este asemănătoare brainstorming-ului. Ideile noi însă se scriu pe foile de hârtie care circulă între participanți, și de aceea se mai numește și metoda brainwriting.

Modalitate de realizare: Tehnica se numește 6/3/5 pentru că există:
– 6 membri în grupul de lucru, care notează pe o foaie de hârtie câte
– 3 soluții fiecare, la o problemă dată, timp de
– 5 minute (însușind 108 răspunsuri, în 30 de minute, în fiecare grup)
Are caracter formativ-educativ, dezvoltând atât spiritul de echipă cât și procesele psihice superioare (gândirea cu operațiile ei: analiza ideilor emise de ceilalți, comparația, sinteza, generalizarea și abstractizarea; dezvoltă imaginația, creativitatea, calitățile atenției etc.);

Etape:

- Pasul nr. 1** Împărțirea grupului în subgrupe a câte 6 membri fiecare.



- Pasul nr. 2** Formularea problemei și explicarea modalității de lucru. Participanții primesc fiecare câte o foaie de hârtie împărțită în trei coloane.
- Pasul nr. 3** Desfășurarea activității în grup. În această etapă are loc o îmbinare a activității individuale cu cea colectivă. Pentru problema dată, fiecare dintre cei 6 participanți, are de notat pe o foaie, 3 soluții în tabelul cu 3 coloane, într-un timp maxim de 5 minute. Foile migrează apoi de la stânga spre dreapta până ajung la posesorul inițial. Cel care a primit foaia colegului din stânga, citește soluțiile deja notate și încearcă să le modifice în sens creativ, prin formulări noi, adaptându-le, îmbunătățindu-le și reconstruindu-le continuu.
- Pasul nr. 4** Analiza soluțiilor și reținerea celor mai bune.
Se centralizează datele obținute, se discută și se apreciază rezultatele

19. Jocurile de masă (board games)

Jocurile de masă au o mare popularitate la toate vârstele, de la copiii care joacă “sus-jos” la vârstnicii care joacă table, rummy sau șah în parc. Din punct de vedere al animatorului, acestea prezintă numeroase atuuri:

- sunt motivante;
- sunt ușor de transportat;
- sunt nepretențioase ca spațiu;
- multe dintre ele pot fi construite de copii, fiind o temă excelentă pentru o activitate de lucru manual;
- dacă sunt cumpărate, presupun o investiție relativ mică în raport cu durată mare de utilizare / numărul mare de utilizatori ulterior;
- facilitează interacțiunea în grupuri mici, de obicei de 2-6 copii, cu efectele formative corespunzătoare în sfera abilităților sociale;
- există o paletă foarte variată, ceea ce permite selectarea unor jocuri adaptate la:
 - vârsta participanților;
 - interesele acestora;
 - obiectivele de formare – printre teme putem enumera respectarea regulilor (așteptat până îi vine rândul, a nu trișa etc.), dezvoltarea toleranței la frustrare (înfrângerea în jocurile competitive), dezvoltarea unor abilități de comunicare (persuasiune pentru a obține parteneri pentru jocul dorit), dezvoltarea atenției (când se explică regulile sau ca abilitate necesară în timpul jocului), dezvoltarea perspicacității, memoriei, limbajului, gândirii, creativității etc.

Iată un joc de masă de inteligentă, o variantă complicată și foarte frumoasă a cunoscutului “4 în linie” sau “Catren”, care cu puțină creativitate poate fi ușor construit de către copii – de exemplu folosind pahare de plastic de două culori și înlocuind criteriul “secțiune pătrată versus rotundă” cu altul:

Titlu: Quarto

Categoria de vârstă: 9 – 90 ani

Număr de participanți: 2

Materiale: un joc Quarto, constând într-o tabla cu 4 x 4 căsuțe și 16 piese, după cum urmează :

- jumătate din piese sunt cilindrice, jumătate au secțiune pătrată
- jumătate sunt albe, jumătate sunt negre



- jumătate sunt mai înalte, jumătate sunt mai scunde
 - jumătate au deasupra o scobitură, jumătate sunt netede
- ...astfel încât nu există 2 piese identice după toate cele 4 criterii

Durata: 10-15 min

Desfășurare:

1. Jucătorii pun pe rând câte o piesă pe tablă, până când se termină toate piesele.
2. Scopul jocului consta în realizarea de serii de 4 piese care să fie la fel după unul dintre criteriile de mai sus (de exemplu, 4 piese scunde sau 4 piese fără scobitură deasupra). Pentru fiecare serie realizată, jucătorul respectiv primește un punct.
3. 4 piese alcătuiesc o serie dacă sunt dispuse în linie (vertical, orizontal sau diagonal) sau dacă alcătuiesc pe tablă un pătrat. Astfel, prin amplasarea unei singure piese se pot realiza și mai multe serii simultan (de exemplu, o serie de piese albe în diagonală și un pătrat de piese cilindrice, deci 2 puncte).
4. Jucătorii nu au voie să aleagă ce piesă vor pune pe tablă, ci numai locul unde o vor pune. Când este rândul unui jucător să pună o piesă, partenerul este cel care alege piesa dintre cele rămase încă nefolosite și i-o oferă.
5. Este obligatoriu să fie puse toate piesele și nu se poate juca pas.
6. După ce au fost puse toate piesele pe tablă, câștiga jucătorul care a realizat cele mai multe puncte (serii).

20. Icebreaking

Tehnicile de icebreaking sunt folosite în training în special la începutul unei sesiuni pentru a stimula interacțiunea între participanți, reducerea timidității, lipsa de încredere.

Dacă este aplicată cu succes participanții sunt mai entuziași și mai motivați să participe la activități.

Exercițiile de icebreaking trebuie să asigure mișcarea fizică și/sau exercițiile mentale pentru tema care urmează. Dacă ne dorim să îi aducem pe participanți din nou în grupul de lucru jocul următor este foarte folositor.

Titlul: Fără 3!

Scop: socializarea copiilor, viteza de reacție

Categoria de vârstă: 11-18 ani

Număr de participanți: peste 10

Materiale: nu sunt necesare

Durata: 5-10 minute

Locul de desfășurare: interior

Ritmul: calm

Conținut: Participanții sunt așezați în cerc. Câte unul numără cu glas tare în sensul acelor de ceasornic. Când numărătoarea ajunge la persoana care trebuie să spună 3 sau multiplu de 3, acea persoană trebuie să bată o dată din palme. Cine greșește, iese din joc.

Mențiuni: Jocul se poate complica, astfel: persoana care bate de două ori din palme întoarce numărătoarea în sens invers acelor de ceasornic.

21. Jocurile în care se cere descoperirea regulii

Sunt jocuri în care participanților li se comunică o serie de premise, apoi au dreptul de a face anumite acțiuni sau a pune anumite întrebări (în funcție de joc) la care moderatorul va răspunde respectând o anumită regulă. Sarcina jucătorilor este de a descoperi acea regulă. În alte cazuri moderatorul pune o întrebare și le comunică participanților dacă răspunsul lor este corect (respectă regulă) sau nu.

Solicită inteligența și perspicacitatea și pot fi deosebit de atractive. Este important ca



dificultatea sarcinii să fie bine dozată pentru grupul respectiv, ținând cont de vârstă și nivelul cognitiv al participanților. De asemenea, moderatorul are rolul de a se asigura că se înregistrează un anumit progres pentru a evita demotivarea jucătorilor (eșecul repetat poate fi foarte frustrant!) și prelungirea exagerată a jocului, oferind atunci când se bate pasul pe loc unele indicii bine dozate și încurajând jucătorii.

În cazul unor jocuri din această categorie un singur participant nu cunoaște regulă, iar în cazul altora (preferabile) toți membrii grupului joacă rolul de “detectivi”.

În acest din urmă caz este important ca moderatorul să se asigure că participanții care au descoperit regula nu o dezvăluie, intenționat sau nu, celorlalți (de exemplu îi roagă pe cei care “s-au prins” să îl lase totuși pe el să dea răspunsul la întrebările celorlalți). Din momentul în care o bună parte din jucători au descoperit regula trebuie crescut ritmul în care o descoperă și ceilalți deoarece pentru cei care “s-au prins” jocul își pierde, după un timp, din atractivitate. Pe cât posibil se va încerca prin indicii, chiar și extrem de “transparente” în ultimă instanță, ca toți jucătorii să descopere regulă! Un rol important îl au 1-3 participanți (care pot fi sau nu dintre moderatori) care cunosc jocul și care răspund corect, oferind astfel un “model” pe baza căruia să poată ceilalți jucători să deducă regulă.

Ca exercițiu, identificați cât mai multe indicii posibile pe care le-ați putea oferi participanților la jocul următor (de exemplu: “din păcate desenul tău a început eronat”), precum și câteva încurajări pe care le puteți oferi celor care încă nu au descoperit regula (de exemplu: “mișcarea pensulei a fost plină de grație”, “e clar că puneți suflet” etc.). Multe idei vă vor veni “la cald”, încercând jocul practic!

Titlu: Desenează o lună!

Categoria de vârstă: 7 – 80 ani

Număr de participanți: 5 - 15

Materiale: un instrument de scris sau o pensulă

Durata: 10-25 min

Locul de desfășurare: interior

Ritmul: liniștit

Conținut:

1. Toți membrii grupului stau în cerc pe scaune, inclusiv formatorul și 1-2 asistenți.
2. Instrumentul de scris sau pensula trece din mână în mână pe la fiecare jucător. Când cineva primește pensulă (să zicem), are sarcina de a desena în aer o lună cât mai frumoasă, apoi așteaptă evaluarea formatorului și abia după aceea (obligatoriu!) va da pensula mai departe.
3. Formatorul “evaluează” fiecare desen, apreciind ca “frumoase” numai desenele celor care au mulțumit în momentul în care au primit pensulă!
4. Jocul continuă până când, ajutați fiind și de indiciile formatorului și de “exemplul pozitiv” dat de formator, asistenți și cei care s-au prins deja, toți jucătorii descoperă regulă.

22. Energizante

Sunt tehnici foarte folositoare pentru stimularea fizică și mentală a participanților. Energizantele sunt folositoare la sfârșitul unei sesiuni lungi și obositoare pentru revigorarea participanților sau pentru reducerea monotoniei și oboselii.

Sunt două categorii de energizante: care necesită mișcare fizică și cele care necesită exercițiu mental. Este la alegerea formatorului ce tip de joc se poate folosi.

Titlu: Elefant, girafă, palmier

Scop: dezvoltarea atenției

Categorie de vârstă: 7-11 ani

Număr de participanți: minim 12



Materiale: nu sunt necesare

Durata: 10-15 minute

Locul de desfășurare: interior/exterior

Ritm: moderat

Conținut: se formează un cerc cu o persoană în mijloc care va indica un membru din cerc, care împreună cu vecinii trebuie să formeze ceea ce se strigă. Elefant: persoană din mijloc va forma un trunchi de elefant, punându-și brațele în fața sa, încrucișate la încheietura palmelor; persoanele de pe fiecare parte a persoanei respective vor forma urechile, aplecându-se spre aceasta cu mâinile la gură, ca și cum i-ar șopti ceva. Girafă: persoană din mijloc va ridica brațele întinse și cu degetele strânse deasupra capului; vecinii se vor ține de mijlocul celui din mijloc, aplecându-se. Palmierul: persoană din mijloc va ridica brațele deasupra capului în formă de "y" cu degetele deschise; vecinii vor face același lucru înclinându-se în exterior.

Mențiuni: jocul trebuie jucat în ritm rapid și se pot inventa și alte animale, obiecte, etc.

23. Jocuri matematice

Științele exacte nu sunt în sine sterile, ci de multe ori sunt făcute să pară așa din cauza unei maniere mai puțin inspirate de predare a lor. Din acest punct de vedere provocarea supremă probabil că o prezintă matematica. Chiar și în cazul matematicii însă, interesul copiilor poate fi suscitată de nenumărate exerciții a căror rezolvare (întotdeauna foarte simplă) cere perspicacitate și provoacă uimire, cum este cel de mai jos:

Adăugați o singură liniuță astfel încât adunarea de mai jos să fie corectă:

$$5+5+5=550$$

(Soluție: se adaugă liniuță la unul dintre plusuri, astfel încât $5+5$ devine 545)

Astfel de exemple există cu miile, dar chiar și ele pot părea plictisitoare uneori. Atunci însă când problema apare sub forma unei povesti, când nu mai e vorba de jonglat cu formule și simboluri matematice, intelectul copiilor beneficiază de stimulare de cea mai bună calitate:

Titlu: Cum l-a întrecut broască țestoasă pe Ahile la alergare

Încă înainte să pornească la război pentru cucerirea Troiei, Ahile era cunoscut ca un atlet fără pereche. Nimeni nu se putea măsura cu el la călărie, alergări sau lupte.

Iată însă că într-o bună zi broască țestoasă, auzind de faimă lui, se decide să dovedească faptul că nimeni nu este invincibil. Broască țestoasă nu știa că Ahile avea un călcâi vulnerabil, dar nici nu avea nevoie pentru că se pricepea la matematică. Așa că i-a lansat provocarea: se vor întrece la alergare pe distanță de 100 de metri și Ahile nu va reuși să o întrecă!

Broasca a cerut însă și un mic avantaj, anume să pornească în cursa cu 10 metri în fața lui Ahile, motivând că este mai bătrână și că este oricum un animal foarte lent. Ahile a acceptat fără să-și facă probleme, sigur fiind că o va întrece.

Într-adevăr, broasca țestoasă era mult mai lentă: alerga de 10 ori mai încet decât Ahile! Nimeni nu-i dădea vreo șansă.

Și iată că a început și cursa. Ahile a pornit în mare viteză și după primii 10 metri parcurși se apropiase deja de broască. Broasca, în timpul în care Ahile parcursese 10 metri, străbătuse și ea 1 metru, deci era încă cu 1 metru în fața eroului. Ahile a parcurs și metrul acela, dar tot nu a fost suficient: broasca mai avansase 10 centimetri. Și când Ahile i-a străbătut și pe aceia, tot broasca era în față, cu un centimetru. Astfel că oricât s-a străduit Ahile să o ajungă pe broasca țestoasă, nu a reușit și a trebuit în cele din urmă să se recunoască învins!

24. Utilizarea poveștilor educative

Pe lângă activitățile de învățare experiențială, un alt instrument formativ îl reprezintă poveștile. La vârste mici (preșcolari și eventual școlarii mici) se spun / citesc frecvent povești, fabule, poezii etc. care au un mesaj educativ, o “morală”. Puteți folosi însă cu succes povești adecvate și la adolescenți, în fapt la orice vârstă.

Iată câteva recomandări privind utilizarea poveștilor cu conținut educativ în educația nonformală:

1. Poveștile trebuie adecvate vârstei participanților din punct de vedere al:
 - mesajului: “să nu fii leneș!” (binecunoscuta poveste “Mueți-s posmagii?”) nu e un mesaj care “să prindă” la un adolescent pentru că pare pueril, iar mesajul din povestea de mai jos, chiar dacă ar putea fi făcut înțeles, nu ar avea relevanță pentru niște preșcolari fie și pentru că nu au dezvoltarea cognitivă necesară pentru a-i percepe justetea;
 - gradul de provocare cognitivă – cât de greu este de desprins mesajul – poate face povestea interesantă, motivantă pentru participanții de vârste mai mari.
 2. Umorul aduce un plus de motivație foarte importantă mai ales la școlarii mari și adolescenți (care uneori resping ideea de poveste ca fiind prea puerilă pentru vârsta lor). Atenție însă, de întâmplările din poveste putem râde, mesajul însă este serios. Trebuie să facem perceput de către participanți lucrul acesta.
 3. Strict ocazional și din motive bine întemeiate, poveștile pot fi spuse fără a discuta după aceea în grup despre înțelesul lor (poate dacă se dorește sublinierea unei idei și evitarea unei polemici care pare iminentă în acel moment, de exemplu), dar chiar și atunci discuția este de obicei doar amânată, fără a renunța complet la ea. Aproape întotdeauna, poveștile trebuie să fie urmate de procesare în grup (debriefing):
 - procesarea se poate face pe modelul ciclului învățării experiențiale (Kolb) sau (mai ales la vârste mai mari) se poate sări etapa de împărtășire a emoțiilor trăite, începând direct cu înțelegerea celor relatate. Urmează desprinderea mesajului, discutarea acestuia, tragerea unei concluzii comune și, posibil, creionarea unor acțiuni ulterioare prin care concluziile să fie puse în practică;
 - etapa de discutare a mesajului prezintă pericolul devierii de la subiect (de exemplu cineva aduce un argument și pornește o altă discuție pe tema corectitudinii / incorectitudinii acelui argument);
 - există de asemenea pericolul tragerii unor concluzii doar ca un exercițiu de logică, fără a sesiza relevanța acestora pentru propria viață și fără a conduce la modificări motivaționale, atitudinale, comportamentale durabile;
 - efortul de descoperire a mesajului este esențial, dezvăluirea directă a acestuia de către moderator este total contraindicată indiferent de vârsta participanților.
 4. Când participanții sunt de vârste mai mari, este foarte important ca mesajul poveștii să fie relevant pentru experiența trăită de ei în acel moment, să aibă legătură cu ceea ce îi preocupă în momentul respectiv. Din acest motiv, chiar dacă se pot integra în planificarea unei activități, în cazul școlarilor mari și adolescenților, cele mai de impact povești sunt cele care nu au fost planificate ci au fost utilizate spontan de moderator atunci când situația “a cerut-o”.
 5. Unele povești pot avea, lucru specific limbajului simbolic și metaforic, mai multe înțelesuri posibile, mai multe paliere de interpretare, mergând până la cazul în care semnificația este dincolo de puterea de cuprindere a logicii (ca în bogata tradiție a povestioarelor zen). În cazul primelor, moderatorul trebuie să perceapă măcar o parte din semnificațiile lor și să fie deschis să mai descopere și altele împreună cu grupul; cele din urmă nu se pretează la niciun fel de procesare și tind să depășească limitele “firești” ale educației nonformale.
- În continuare este prezentată o poveste scurtă adecvată vârstelor mai mari. Găsiți-i singuri mesajul, înainte de a citi la sfârșitul poveștii, care este tema ei!

Titlu: Cerul vrăbiuței

Era odată o vrăbiuță care avea un obicei neobișnuit: ori de câte ori auzea tunetele care anunțau începerea vreunei furtuni, se răsturna pe spate cu piciorușele în sus.

Vulpea, văzând-o, a întrebat-o într-o zi:

- Vrăbiuțo, de ce te răstorni pe spate, ți-e frică de tunete?

- Nu, îi zice vrăbiuța. Vezi tu, vulpeo, când se umple cerul de nori negri și tunetele anunță furtuna, mă tem că ar putea să se prăbușească și să strivească toate ființele. Așa că mă răstorn pe spate ca să le salvez ținând cerul cu piciorușele mele!

- Ha, ha, ha! Măi vrăbiuțo, râde vulpea, tu nu vezi cât este cerul ăsta de mare? Cum o să-l ții tu singură cu piciorușele tale?!

- Fiecare cu cerul său! Vezi-ți de drum, vulpe năroadă, că nu pricepi nimic!

(Tema poveștii este, scris invers ca să nu citești din greșeală, ălanosrep aetatilibasnopser. Acesta este doar unul dintre nivelurile de interpretare. Dacă nici el nu e încă foarte clar, nu folosiți povestea ci mai gândiți-vă, rar, la ea!)

25. Jocuri complexe

Sunt jocuri cu durată mare, care presupun pregătiri mai laborioase și, de regulă, mai mulți moderatori și posibil mai multe materiale. Fiind mai sofisticate, multe dintre ele se pretează foarte bine adolescenților și chiar adulților.

În continuare este prezentat mecanismul unui joc complex numit generic "Jocul probelor". Acesta poate lua nenumărate forme concrete în funcție în primul rând de natură și de tematica probelor, dar și de diferite variații care pot fi introduse (cum ar fi înlocuirea zarului cu un sistem de distribuire a echipelor la probe pe baza unei hărți și unei succesiuni prestabilite). Marea să flexibilitate este principalul său atu, permițând utilizarea sa cu grupe de vârstă foarte diferite, cu obiective și tematici diferite, cu cooptarea unor animatori voluntari din rândul adulților prezenți s.a.m.d.

Titlu: Jocul probelor

Categoria de vârstă: 7 ani-100 de ani (trebuie să știe să citească)

Număr de participanți: 10-60

Materiale:

- 12 – 25 perechi de plăcute cu numere: doi de 1, doi de 2 s.a.m.d. (din hârtie sau carton – format A4);

- același număr de foi de hârtie conținând întrebări sau probe;

- un zar mare (cca. 10 – 15 cm latură);

- marker cu o culoare distinctă / o șampilă de orice fel ;

- "pașapoarte" (foi de hârtie format mic - A5 care conțin rubrici pentru numele echipei și ale membrilor ei și căsuțe cu numerele probelor pentru marcarea rezolvării acestora);

- alte materiale, în funcție de probele jocului și de finalul acestuia.

Durata: 40-120min

Locul de desfășurare: interior, exterior dacă nu e loc de trecere pentru persoane din afara grupului

Ritmul: activ

Conținut:

1. Terenul de joc se amenajează astfel: un set de tăblițe este răspândit prin cameră, astfel încât găsirea unui număr anume să necesite un anumit efort de căutare. De fiecare dintre aceste tăblițe este atârnată câte o foaie de hârtie conținând o întrebare sau o probă de rezolvat (cât mai variate).
2. Materialele necesare pentru rezolvarea probelor trebuie amplasate în apropierea plăcuțelor cu proba respectivă sau la punctul de informare. Acesta din urmă constă într-o masă la care se afla un animator.
3. Tăblițele din al doilea set se așează în cerc pe podea, într-o ordine aleatorie.

4. Se formează echipe de câte 2 până la 5 jucători. Fiecare echipă își alege un nume și una dintre tăblițele de pe sol, așezându-se în dreptul ei, și începe jocul propriu-zis.
5. Echipele dau pe rând cu zarul și se deplasează spre stânga / dreapta un număr de tăblițe egal cu punctajul arătat de zar. Tăblița la care ajung indică numărul probei de rezolvat.
6. Fiecare echipă caută prin sală proba indicată și rezolvă proba sau răspunde la întrebarea scrisă pe hârtia atașată.
7. După rezolvarea fiecărei probe, echipele merg la punctul de informare, unde primesc un pașaport de echipă. Pe acesta scriu numele fiecărui membru și numele ales al echipei. Tot pe pașaport primesc câte o ștampilă (semn) pe rubricile corespunzând probelor rezolvate.
8. După fiecare ștampilă primită, echipele se întorc la zar și se așează în dreptul numărului ultimei probe rezolvate, putând da din nou cu zarul pentru a rezolva o nouă probă.
9. Animatorul de la punctul de informare trebuie să se asigure că fiecare echipă și-a rezolvat corect proba înainte de a stampila pașaportul.
10. Animatorul care supraveghează aruncarea cu zarul se asigură că echipele au primit ștampila pe numărul ultimei probe rezolvate și că nicio echipă nu primește spre rezolvare probe pe care le-a mai rezolvat o dată.
11. Alți animatori / voluntari (în funcție de numărul participanților la joc) ajută echipele să înțeleagă corect care sunt cerințele probelor, să folosească materialele în mod corespunzător și să lucreze în echipă.

Se pot găsi soluții de încheiere a jocului înainte ca vreuna dintre echipe să termine toate probele. Acest final poate fi gândit ca un “moment culminant” foarte interesant pentru toți participanții, de exemplu coroborând răspunsurile pentru a rezolva o probă comună în grupul mare, evitând evidențierea unor învingători / învinși și sentimentele negative care pot apărea. Spiritul concurențial reprezintă o latură a atractivității acestui joc și poate genera emoții aprinse

26. Jocuri cu parașuta

Parașuta reprezintă o bucată de pânză subțire, circulară, frumos colorată, cu o gaură în centru, cu diametru variabil (se poate strânge un șnur) care se pretează la numeroase jocuri interesante jucate cu întregul grup. În funcție de dimensiunile parașutelor variază și mărimea grupului cu care pot fi folosite: de la 5-6 participanți (diametru 2 – 2,5 metri) la 50-60 participanți (diametru 7 metri) și chiar mai mult.

Jocurile cu parașuta au câteva particularități care le fac foarte atrăgătoare atât pentru membrii grupului cât și pentru moderator:

- în poziția de start pentru orice joc, parașuta este ținută de margini de către participanți, la nivelul șoldului sau (preferabil) al genunchilor, privind spre centru. Contactul vizual între participanți, inclusiv cu moderatorul, este astfel excelent, ceea ce ajută comunicarea;

- materialul este foarte atrăgător pentru copii și nu numai;
- la multe dintre jocuri pot participa copii de vârste destul de diferite, chiar și adulți;
- parașuta fiind mare și colorată, impactul vizual este foarte mare pentru oricine trece pe acolo;

- în funcție și de joc, participanții sunt stimulați vizual, tactil (atingerea pânzei, curentul de aer creat când aceasta este scuturată...) auditiv etc.;

- așa cum am menționat deja, întregul grup poate participa, chiar și grupuri destul de mari;

- materialul este, la fel ca și o minge, o bucată de sfoară, o eșarfă etc. (și posibil în combinație cu acestea), foarte versatil, adică poate fi folosit în multe moduri diferite ceea ce stimulează deopotrivă creativitatea participanților și a moderatorilor. Principalele acțiuni care



se pot face sunt: scuturat un obiect sau mai multe aflate deasupra, intrat dedesubt (și eventual ascuns vederii celorlalți), lăsat pânza să atârne pe sol și urcat deasupra, rotit pânza, întors pânza pe partea cealaltă, rulat pânza, ridicat pânza astfel încât să “se umfle” ca un balon, combinații ale acestor acțiuni etc. – jocurile posibile sunt realmente de ordinul sutelor;

- parașuta este versatilă și în sensul că este ușor transportabilă în sacul său, necesită un spațiu de joc destul de mic în raport cu mărimea grupului și se poate folosi pe suprafețe variate (iarba, ciment etc.);

- paleta mare de jocuri posibile include atât jocuri lente cât și jocuri mai rapide, de angajament fizic, jocuri adecvate pentru copii mici sau jocuri atrăgătoare pentru adolescenți etc.

Parașuta fiind atât de atrăgătoare, de regulă este folosită nu doar pentru un joc ci pentru o succesiune de jocuri, un “program” ce poate dura până la o oră! Etapele acestuia sunt de obicei următoarele:

- adunarea grupului în formație de cerc, în picioare;
- scoaterea parașutei din sacul sau și întinderea acesteia în poziția de început, toți participanții țin parașuta întinsă de margine, la nivelul soldurilor sau genunchilor;

- explicarea sau, dacă grupul e familiarizat cu materialul, reamintirea regulilor importante pentru orice joc cu parașuta: participanții nu trebuie să cedeze tentației de a intra dedesubt sau de a se urca deasupra din proprie inițiativă, în afara cazului în care această acțiune face parte din jocul care se joacă în acel moment. Atenție, tentația este foarte mare, în special pentru intrat dedesubt!

- jocurile;
- un joc de final, eventual care să permită și strângerea parașutei înapoi în sacul său.

Dacă achiziționarea unei parașute nu este posibilă din motive financiare, construirea uneia din cearșafuri vechi și decorarea ei cu bucăți de pânză de diferite forme cusute pe ea poate fi o activitate în sine. Nu uitați să decupați gaura din centru!

Unul dintre cele mai atrăgătoare jocuri posibile cu parașuta este următorul:

Titlu: Polo

Scop: dezvoltarea spiritului de echipă și a vitezei de reacție

Categoria de vârstă: 7 ani-70 de ani

Număr de participanți: 10 - 60

Materiale: o parașută, o minge de cauciuc

Durata: 5-20min

Locul de desfășurare: exterior

Ritmul: susținut

Conținut:

1. Din poziția de început, grupul se împarte în două echipe: de la moderator spre stânga și de la moderator spre dreapta câte un semicerc complet.
2. Parașuta este apa, iar cele două echipe “fac valuri” scuturând-o de margine. Vor continua să facă acest lucru pe tot parcursul jocului.
3. Moderatorul care va juca rolul de arbitru, aruncă mingea în centrul parașutei. Mingea va sări de colo-colo pe parașuta și din când în când afară.
4. Când mingea sare afară de pe parașuta pe deasupra unei echipe, aceasta a primit un gol. Arbitrul anunța scorul și este singurul care are voie să repună mingea în joc.
5. Participanții au voie să trimită mingea spre adversari doar “făcând valuri” cu parașuta sau lovind-o cu capul; de asemenea, își pot “apăra poarta” cu propriul corp de la nivelul soldurilor în sus.
6. Nu sunt permise atingerea mingii cu mâna dacă mana respectivă nu ținea de parașuta în acel moment și nici lovirea mingii cu piciorul, direct sau prin



- parașuta. Orice abatere se sancționează cu un gol în favoarea echipei adverse.
7. O variantă posibilă, dacă parașuta este mare și golurile se dau destul de rar, este să se joace cu două mingi simultan.
 8. Jocul se încheie când una dintre echipe reușește să atingă un număr prestabilit de puncte.

27. Jocuri de imitație

Așa cum le spune și numele, sunt jocuri în care participanții imită gesturile și acțiunile moderatorului. În majoritatea lor se pretează foarte bine activităților cu preșcolari sau eventual, dacă sunt mai complicate, cu școlari mici.

De obicei, atmosfera “de poveste” și / sau umorul sunt importante pentru motivarea participanților, într-o măsură chiar mai mare decât pentru alte tipuri de jocuri. Moderatorul își poate folosi din plin “jocul actoricesc”, creativitatea, spontaneitatea; cum el este cel care creează și susține atmosfera în timpul jocului, este deosebit de important că starea lui de bună dispoziție să fie autentică, să-i facă realmente plăcere să conducă jocul respectiv.

Un exemplu de joc de imitație de mare succes chiar și la copii mai mari, dacă moderatorul creează o atmosferă adecvată, este următorul:

Titlu: oglinda

Categoria de vârstă: 7– 90 ani

Număr de participanți: 2-20

Materiale: -

Durata: 5-10 min

Locul de desfășurare: interior

Ritmul: liniștit

Conținut:

Imitarea cât mai exactă a mișcărilor persoanei din față.

Participanții formează 2 șiruri, la 2-3 metri distanță între ele. A evita râsul, a menține liniștea. A menține exactitudinea ritmului mișcărilor, sincronizarea etc. (comunicare și nu "la mine-i mai greu").

Participanții dintr-un șir încep, făcând o serie de gesturi, care sunt copiate, ca într-o oglindă, simultan, de partener. Animatorul dă semnalul începutului și sfârșitului. Terminând, participanții rămân la locurile lor, observându-și colegul. Apoi, schimbă rolurile.

Evaluare: În ce rol ne-am simțit mai bine? A fost dificil să copiem gesturile partenerului?

28. Jocuri de salut

O activitate de educație nonformală presupune faptul că, pentru o durată limitată de timp, spațiul de desfășurare căpătă niște trăsături aparte. Toți cei aflați acolo se supun obligatoriu unor anumite reguli pe care le cunosc cu toții, adulții își “permit” să se comporte mai liber decât ar face-o în alte contexte, moderatorul este liderul care la nevoie arbitrează interacțiunile celorlalți s.a.m.d. Ne putem gândi la acest spațiu ca la un mic laborator, ca la un microunivers dacă vreți. Pentru participanți este importantă delimitarea granițelor acestui “laborator”, atât ca spațiu cât și ca timp. Pentru cel din urmă, reperele pot fi un joc de început și unul de încheiere, care trebuie să fie percepute ca atare de către participanți. Uneori rolul de reper îl joacă un “ritual” care se repetă la fiecare activitate: un gest făcut în grup (un strigăt, etc.), un cântec, un joc simplu care se pretează la a fi jucat de multe ori.

Atunci când jocul de început marchează și prima reunire a grupului pe ziua respectivă, este potrivit un joc de salut cum este cel care urmează.



Titlu: Ocupă-ți locul!

Categoria de vârstă: 6-60 de ani

Număr de participanți: 6 - 15

Materiale:-

Durata: 5-7min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritmul: rapid

Conținut:

1. Toți jucătorii, cu excepția unuia, formează un cerc cu fața spre interior.
2. Jucătorul aflat în exterior începe să alerge în jurul cercului. La un moment dat, acesta atinge pe umăr un jucător din cerc (la alegerea sa) și continuă alergarea.
3. Jucătorul atins pe umăr iese imediat din cerc și începe să alerge și el în jurul cercului, dar în sens opus față de primul jucător. În cerc rămâne astfel un loc liber.
4. Când cei doi jucători se întâlnesc, își dau mâna, spun "salut!" sau orice altă formula de salut și își continuă alergarea fără a-și schimba sensul de deplasare de până atunci.
5. Cei doi jucători încearcă să ocupe locul rămas liber. Cel care ajunge primul ocupă locul din cerc, iar celălalt continuă să alerge, atingând pe umăr un alt jucător și așa mai departe.
6. Pot fi atinși pe umăr numai jucătorii care nu au mai jucat o dată. Pentru a face mai ușoară identificarea lor, opțional se poate cere jucătorilor care au jucat deja să își țină mâinile pe cap.
7. Jocul se încheie când toți jucătorii au alergat în jurul cercului și s-au salutat cu cineva.

29. Experimente de fizică

Programele de educație nonformală au deseori obiective din sfera dezvoltării sociale și emoționale a participanților. Acest lucru este pe deplin justificat în contextul în care învățământul școlar, cel puțin în România, pune accentul atât de mult pe dezvoltarea cognitivă și mai ales pe acumularea de informații. Accentul pe ludic și implicit motivarea intrinsecă a participanților, printre altele, permit însă educației nonformale să aducă un plus de valoare față de mediul școlar chiar și în domeniul dezvoltării cognitive a copiilor.

Experimentele de fizică reprezintă o modalitate ideală de a ajuta copiii să înțeleagă mai bine legile după care funcționează universul fizic și implicit să-și dezvolte abilități care țin de sfera cognitivă: dezvoltarea reprezentărilor dinamice și tridimensionale, înțelegerea cauzalității s.a.m.d.

Într-o activitate de educație nonformală, un experiment de fizică va îmbrăca întotdeauna forma unui joc, concurs, a unei povesti etc. Ori de câte ori acest lucru este posibil, participanții trebuie să aibă ocazia să provoace ei înșiși fenomenul fizic, să manipuleze obiectele, să încerce diferite variante. Explicația (obligatorie!) fenomenului fizic, atunci când va fi dată – și numai după provocarea participanților să înțeleagă ei înșiși ce se întâmplă, să anticipeze, să găsească soluția, să explice celorlalți – va pune accent pe înțelegerea "intuitivă" a ceea ce se întâmplă, recurgând la analogii cu alte fenomene cunoscute deja, și nu pe formule de fizică! De asemenea, generalizarea celor învățate se face mai ușor dacă, odată explicat fenomenul, participanților li se cere să dea și ei alte exemple de situații în care se produce același fenomen.

Moderatorul trebuie să stăpânească suficient de bine domeniul astfel încât să poată explica sugestiv, coerent și corect și să poată răspunde la eventualele întrebări!

Iată un exemplu de experiment de fizică prezentat ca problemă de rezolvat, "îmbrăcată" într-o poveste.



Titlu: Salvarea ursului păcălit de vulpe

Categoria de vârstă: 8-14 ani, depinzând mult de nivelul de dezvoltare cognitivă al copiilor

Număr de participanți: 1-10

Materiale: o găleată de 10 litri plină cu apă, un bidon de plastic de 5 litri cu capac, un băț solid de cel puțin 80 cm (o creangă dreaptă, o coadă de mătură...), un cutter sau o foarfecă, sfoară, un ursuleț de plus de dimensiuni medii, ziare și cârpe pentru apa de pe jos, dacă activitatea se desfășoară în interior, opțional un fular maro sau bej

Durata: 15min pregătire + verificare, 10-15min desfășurare

Locul de desfășurare: interior (dacă este permisă udarea podelei) – exterior (dar nu pe vreme friguroasă)

Ritmul: lent

Conținut:

A. Pregătire prealabilă

1. Se taie și se înlătură fundul bidonului.
2. Se scoate capacul bidonului. Bidonul se scufundă în găleata cu apă, cu gura în sus, până la gât. Gura bidonului trebuie să fie la suprafața apei. Se înșurubează la loc capacul, strâns.
3. Se leagă cu o bucată scurtă de sfoară un capăt al bățului de mânerul bidonului. Sfoara trebuie să fie numai atât de scurtă încât capătul opus al bățului să atingă solul.
4. Se leagă ursulețul de plus la capătul celălalt al bățului, astfel încât bățul să poată sugera o coadă lungă. Dacă există și fular, acesta se înfășoară pe băț astfel încât să-l îmbrace pe toată lungimea și se fixează de acesta tot cu sfoară.
5. Se delimitează cu sfoară pe jos marginea "lacului" în jurul galeții, astfel încât ursulețul de pluș să se afle pe mal la marginea apei. În partea opusă a lacului, oricare dintre copii trebuie să poată ajunge cu ușurință de pe mal la capacul bidonului.
6. Se verifică faptul că participanții nu vor putea ridica bidonul cu ajutorul bățului, fără a intra în apă, decât deșurubând capacul.

B. Desfășurarea activității

7. Într-o cameră alăturată, copiilor li se spune povestea ursului păcălit de vulpe. În final, li se spune că ursul a suferit o lecție prea dură rămânând fără coadă și că, făcând împreună un efort de imaginație, ne putem întoarce în timp la momentul acestei întâmplări, să-l prevenim să nu o asculte pe vulpe.
8. Intrând în camera alăturată, constatăm că nu ne-am întors în momentul cel mai bun, ursul este deja prins în gheață. Ne minunăm ce coadă lungă avea ursul pe vremuri, constatăm că la capătul cozii este un adevărat bloc de gheață (bidonul) și îi deplângem soarta. Apoi gândim să încercăm să-l ajutăm chiar și acum.
9. Copiii sunt invitați să încerce mai întâi să-i smulgă coada din gheață. Li se spun regulile:
 - nu au voie să intre în lac. Este iarnă, frig și nu este permis să se ude.
 - ursul a stat deja mult timp în această situație și este nervos. A și plâns săracul, i-au cam înghețat lacrimile și nici nu mai vede prea bine. Nu este permis să-l tragem de coadă decât dacă mâna noastră este în contact cu corpul lui, ca să știe că noi suntem (altfel copiii ar putea încerca să ridice direct de mânerul bidonului). În caz contrar, crede că este agresat de vreun alt animal și ne atacă.



- nu avem voie să spunem "hei-rup!", altfel ursul crede că vrem să-i rupem coada!

10. După ce încearcă toți fără succes, li se sugerează că poate cu puțină istețime (mai multă decât cea de care dispune ursul) coada cu pricina ar putea scăpa întreagă. Copiii sunt invitați să-și încerce ideile.
11. Se mai pot da indicii la nevoie, gen: "Ei, dacă ursul s-ar fi uitat și mai departe de propriul nas, poate că soluția se găsea la celălalt capăt al cozii!"
12. În final unul dintre copii sau, dacă nici unul nu a reușit să o găsească, moderatorul arată soluția: se scoate capacul bidonului ("de fapt coada era agățată doar de o bucată mică de gheață!") și "coada" poate fi scoasă fără dificultate.
13. Copiii sunt invitați să explice fenomenul (cu ajutorul moderatorului) și să dea exemple similare.

C. Fenomenul fizic – de fapt sunt două: presiunea atmosferică și, secundar, pârghia. Pentru presiunea atmosferică, un alt exemplu este ventuza.

30. Jocul de prezentare

Sunt niște jocuri foarte simple care permit un prim contact și o apropiere. Când participanții nu se cunosc, acesta este primul pas pentru crearea unui grup ce lucrează dinamic și destins. De obicei, evaluarea nu este necesară. Ea poate fi făcută doar pentru a putea observa la sfârșit diferența între această formă de contactare cu un grup și rigiditatea altor moduri de inițiere a activităților ori de a ne prezenta.

Printre obiectivele pe care le poate avea un joc de prezentare: cunoașterea participanților la joc: a numelor și a anumitor caracteristici minime ale fiecăruia, stabilirea unui prim contact.

Titlu: Mingea fierbinte

Scop: Memorarea numelor. Inițierea cunoașterii reciproce în cadrul grupului

Categoria de vârstă: 5 ani-100 de ani

Număr de participanți: peste 6

Materiale: minge

Durata: 20 min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritmul: activ

Conținut:

Constă în autoprezentarea participanților. Pe lângă nume trebuie să mai ofere și alte date. Acest lucru se va face prin intermediul unei mingi care se va lansa între participanți. Trebuie să se desfășoare foarte rapid. Mingea este fierbinte.

Participanții formează un cerc. Animatorul explică cum că persoana care primește mingea trebuie să spună:

- Numele cu care i-ar plăcea să fie numit
- Locul nașterii
- Ocupația preferată
- O dorință

Acest lucru trebuie făcut repede pentru a nu se frige. După ce se termină prezentarea mingea se lansează mai departe.

31. Jocul de încredere

Sunt în mare parte exerciții fizice pentru a pune în funcție și a întări încrederea atât în sine, cât și în grup. De a găsi încredere în interiorul grupului e important, atât pentru a susține manifestările de solidaritate și de propria unitate a grupului, cât și pentru a se pregăti pentru un lucru în comun, de exemplu pentru o acțiune ce poate presupune risc, efort creativ, etc.

Jocurile de încredere necesită o serie de condiții minime pentru ca fiecare participant să poată primi plăcere, să fie interesat și să înțeleagă sensul jocurilor.

Jocul este mereu absolut voluntar. Nimeni nu poate fi obligat, nici măcar subtil, să realizeze, sub "presiune morală" de care fiecare se teme cel mai mult, ceea ce alții au făcut. Fiecare persoană trebuie să-și cunoască rolul în joc, și ar fi posibil ca desfășurarea acestuia să-i stimuleze participarea.

Pentru ca fiecare joc să se realizeze în condiții favorabile, trebuie să se mențină o liniște absolută. Zgomotul, zâmbetele chiar, pot interfera negativ asupra concentrării și stabilirii încrederii.

Experiența ne-a demonstrat că există 3 greșeli frecvente în utilizarea acestor jocuri:

- devierea jocului spre competiție (cine face mai bine, cum e cel mai greu...), sau înspre glumă;

- crearea unui "model pentru aliniere". Jocul este o experiență irepetabilă pentru persoană și grup, astfel ea nu se poate realiza "bine" sau "rău", doar că își are propria dinamică și valorificare în dependență de participanți;

- ignorarea capacităților persoanelor participante. Grupul trebuie să se miște unitar, pentru a întări încrederea RESPECTÂND pe oricine.

Spre deosebire de alte activități, evaluarea e indispensabilă pentru că:

- situațiile trăite pe parcursul jocului pot avea repercusiuni asupra relațiilor din interiorul grupului, într-un fel sau altul depinzând de decurgerea acestuia;

- jocul, sau o anumită circumstanță în particular, pot de asemenea schimba dispoziția;

- și atitudinea participanților (producând frustrări din "pierderea" jocului).

Evaluarea are scopul de a explica toate tensiunile sau noile emoții trăite în joc, precum și conștientizarea influenței personale în grup.

Titlu: Echilibrul colectiv

Scop: Favorizarea încrederii și cooperării. Stimularea simțului cooperării.

Categoria de vârstă: peste 10 ani

Număr de participanți: 10

Materiale: -

Durata: 10 min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritmul: activ

Conținut:

- Tot grupul formează un cerc, apucându-se de mâini, încercând să obțină echilibrul, lăsându-se să cadă unii în exterior, alții în interior.
- Participanții trebuie să se lase să cadă foarte lent pentru ca să se obțină echilibrul în cadrul grupului.
- Tot grupul formează un cerc, apucându-se de mâini.
- Se face numărătoarea de la 1-2. Persoanele care au numărul 1 se vor înclina înainte, cele cu numărul 2 înapoi.
- Exercițiul dat trebuie efectuat foarte lent. După ce se obține echilibrul cei cu numărul 1 se vor înclina înapoi, iar cei cu numărul 2, înainte.
- Jocul se finalizează printr-o scurtă discuție de evaluare: Ce dificultăți au întâmpinat? Ce probleme există în viața reală ce blochează încrederea în cineva?

32. Situații enigmă

Situațiile enigmă sunt reprezentate de afirmații cu situații enigmatice, participanții trebuind să le descopere soluția punând întrebări la care animatorul poate să răspundă doar cu da / nu / nu este relevant / reformulează întrebarea. Aceste exerciții dezvoltă foarte bine gândirea out of the box pentru că soluțiile de cele mai multe ori sunt imprevizibile.

Titlu: Situații enigmă

Scop: Favorizarea dezvoltării gândirii laterale

Categoria de vârstă: peste 10 ani

Număr de participanți: 5-20

Materiale: -

Durata: 20min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritmul: calm

Situații:

1. Un om este găsit mort în pădure, cu un băț de chibrit în mână.
2. Un bărbat intră într-un bar, se așează și îi cere barmanului un pahar cu apă. Barmanul scoate o pușcă și o îndreaptă către el. Bărbatul spune „mersi” și iese din bar.
3. Un bărbat circulă cu mașina pe un drum de munte, și ascultă radioul. Deodată, iese de pe șosea, cade de pe o stâncă, și moare.
4. O masă are 53 de biciclete pe ea. Un bărbat care stă la masă, se cocoșează deasupra mesei, fiind aproape mort.
5. Un bărbat se urcă în tren, într-un oraș A și se îndreaptă către orașul B. Se urcă într-un alt tren înapoi către orașul A. La jumătatea drumului înnebunește, sare din tren, sinucigându-se.
6. Un bărbat se trezește într-o dimineață și citește capul de afiș al ziarului local: „Doamna Smith moare într-un accident de ski în Elveția”, și apoi el exclamă: „Acesta nu a fost un accident. A fost o crimă”.
8. Un bărbat intră într-un restaurant din port cu specific de fructe de mare, comandă specialitatea zilei, supă de pescăruș. Ia o înghițitură, apoi iese, își cumpără o pușcă și se sinucide.
9. Un bărbat este găsit spânzurat de tavanul unei camere complet goală cu toate ușile închise pe dinăuntru. Pe podea este o baltă de apă.

Soluțiile situațiilor

1. Trei soldați zburau într-un balon, într-o misiune de recunoaștere deasupra teritoriului inamic. Din păcate balonul începe să piardă din altitudine. Realizând că dacă se prăbușesc vor fi prinși cu siguranță, și uciși, ei hotărăsc să adopte măsuri drastice. De vreme ce au aruncat peste bord tot surplusul de greutate, ei se hotărăsc să tragă bețe de chibrit. Persoana care nimerește cel mai scurt bat va trebui să sară, permițându-le astfel celorlalți să supraviețuiască. Persoană găsită moartă în pădure a fost ghinionistul.
2. Bărbatul care a intrat în bar sughița. Barmanul, deștept, s-a gândit că, sperându-l cu pușca va fi un lucru mult mai bun pentru el decât un pahar cu apă, și a avut dreptate.
3. Bărbatul din mașină este un DJ la un post de radio din apropiere. Tocmai a comis o crimă la care știe că el va fi primul suspect. Pentru a-și alcătui un alibi perfect, și-a înregistrat emisiunea pe care trebuia să o aibă la radio, și a comis crima în timp ce la radio mergea caseta înregistrată. Pe drum spre postul de radio aude că, casetofonul nu funcționează bine și se oprește să vadă ce e. Realizează că alibiul lui nu este de nici un folos și se sinucide.

4. Cele 53 de biciclete reprezintă, de fapt, un set de cărți care au desenate pe spate biciclete. Bărbatul mort a fost prins trișând (cu o carte în mână) și a fost împușcat de un alt jucător.
5. Bărbatul care pleacă din orașul A a fost orb toată viața lui. El și-a făcut o operație la ochi în orașul B, cu scopul de a-și recăpăta vederea. Operația a fost un succes. Oricum, la întoarcerea în orașul A, trenul intra într-un tunel și se face complet întuneric. Crezând că și-a pierdut vederea pentru totdeauna sare din tren.
6. Bărbatul este agentul de voiaj al d-lui Smith. Domnul Smith și-a omorât soția în timp ce erau în vacanță. Agentul știe acest lucru deoarece d-l Smith, un avar și jumătate, a cumpărat un bilet dus-întors pentru el și numai un bilet dus pentru soția sa spre Elveția.
8. Bărbatul făcea parte dintr-un echipaj al unui vas ce s-a scufundat în Pacific. El, cu încă doi membri ai grupului, cei mai buni prieteni ai lui, au plutit într-o barcă săptămâni întregi. Nu aveau nici un fel de mâncare și toate încercările de a prinde pește au eșuat. El a devenit foarte slab și delira deja. Unul dintre prietenii lui a murit, iar celălalt i-a ciopârțit tot corpul pentru a-l ține pe el în viață. Prietenul care a supraviețuit i-a spus bărbatului că tocmai mâncase o supă de pescăruș. Când acel bărbat a mâncat supa de pescăruș în restaurant, nu avea nici pe departe gustul pe care l-a avut atunci pe barcă. Tocmai a realizat ce se întâmplase și s-a sinucis.
9. Omul care s-a sinucis în camera închisă, s-a spânzurat stând pe un bloc de gheață, care s-a topit.

33. Metode de formare prin descoperire

Studiul de caz

Definiție Studiul de caz este o descriere scrisă a unei situații ipotetice care este utilizată pentru analiză și discuție.

Modalitate de realizare: Se discută probleme obișnuite în situații tipice.
Se oferă oportunitatea de a dezvolta abilități de rezolvare a problemelor.
Promovează discuțiile în grup și rezolvarea problemelor în grup.
Cursanții se pot referi la situația descrisă și implică un element de mister.
Cazul trebuie să fie „aproape” de experiența cursanților.
Problemele sunt de multe ori complexe și pot fi abordate din mai multe perspective.
De multe ori nu există o singură soluție bună.
Solicită mult timp de pregătire dacă trebuie ca formatorul să descrie cazul.
Întrebările din cadrul discuției trebuie să fie foarte bine planificate.

Etape:

Pasul nr. 1 Introduceți cazul: formatorul va alege mai întâi un „caz” semnificativ domeniului cercetat și obiectivelor propuse, care să evidențieze aspectele general-valabile; prezentarea trebuie să fie cât mai clară, precisă și completă.

Pasul nr. 2 Dați timp cursanților să se familiarizeze cu cazul, să identifice.

Pasul nr. 3 Prezentați întrebările pentru discuția ce conduce la rezolvarea problemei:
- Care este problema reală?



- Care sunt cauzele situației respective?
- Care sunt determinanții esențiali ai situației și de ce sunt ei importanți?
- A cui este, de fapt problema respectivă?
- Ce posibilități de acțiune există?
- Care sunt efectele soluțiilor identificate

Pasul nr. 4 Dați timp cursanților să analizeze și să rezolve problema.

Pasul nr. 5 Solicitați cursanților să prezinte câteva din soluțiile identificate.

Pasul nr. 6 Discutați toate soluțiile posibile.

Pasul nr. 7 Întrebați cursanții ce au învățat din exercițiu.

Pasul nr. 8 Formulați concluziile.

34. Hărți mentale

Hărțile mentale sunt folosite pentru a genera, vizualiza, structura, și clasifica idei, și ca un ajutor pentru a studia și organizarea informațiilor, rezolvarea problemelor, luarea deciziilor, și scris.

O hartă mintală este o diagramă utilizată pentru a reprezenta cuvinte, idei, activități sau alte obiecte legate și aranjate în jurul un cuvânt cheie sau o idee centrală.

Elementele dintr-o hartă mentală sunt aranjate intuitiv în funcție de importanța conceptelor, și sunt clasificate în grupe, sucursale, sau zone, cu scopul de a reprezenta conexiuni semantice sau de altă natură între porțiuni de informații. Mintea hărți poate fi de ajutor, aceasta amintind de amintiri existente.

Prin prezentarea de idei într-un mod radial, grafic, non-linear, hărțile mentale încurajează o abordare de brainstorming pentru planificarea și organizatorice sarcini. Este o metodă foarte bună pentru planificare și creare de noi structuri conceptuale.

O metodă foarte des folosită pentru realizare de hartă mentală este ciorchinele.

Metoda Ciorchinelui

Definiție	Este o tehnică de predare - învățare menită să încurajeze participanții să gândească liber și să stimuleze conexiunile de idei. Reprezintă o modalitate de a realiza asociații de idei sau de a oferi noi sensuri ideilor însușite anterior. Este o tehnică de căutare a drumului spre propriile cunoștințe, evidențiind propria înțelegere a unui conținut.
Modalitate de realizare	Participanții vor fi grupați în semicerc la mesele de lucru; Fiecare va avea o foaie pe care va construi propriul "ciorchine" - completat și de conexiunile făcute de colegi. Participarea la completarea foii comune va fi dirijată de formator, care trebuie să încurajeze participarea tuturor membrilor grupului. La finalul exercițiului se va comenta întreaga structură cu explicațiile de rigoare. Formatorul pune la dispoziția participanților imagini cu domeniul dezbătut și va citi un fragment în care este prezentat pe scurt domeniul. Formatorul poate pune la dispoziția cursanților diverse resurse: imagini, texte, albume.

Etape:

PASUL NR. 1

Se propune noțiunea: "....."

PASUL NR. 2

Se scrie tot ce trece prin mintea participanților referitor la tema pusă în discuție. Nu se judecă / evaluează ideile produse, ci doar se notează.

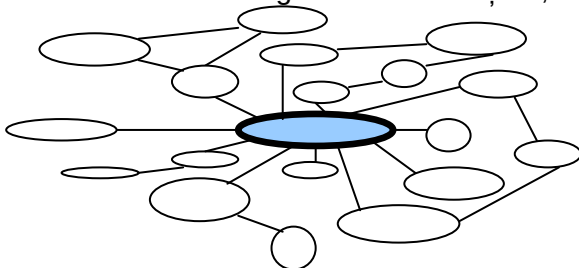
Nu se oprește procesul până nu se epuizează toate ideile care vin în mintea participanților. Formatorul insistă până apar idei noi și cât mai variate conexiuni între idei. Nu se limitează numărul ideilor, nici fluxul legăturilor dintre acestea.

Cuvintele sau ideile vor fi legate prin linii de noțiunea centrală sau, dacă este cazul, de una din cele propuse de participanți.

Se vor nota ideile în timpul alocat, de preferință 10-15 minute.

PASUL NR. 3

Se realizează diagrama de noțiuni, după indicațiile următoare:



PASUL NR. 4

Schema ce rezultă va fi comentată de participanți. După rezolvarea sarcinii de lucru, participanții vor folosi noțiunile și legăturile create pentru a dezvolta idei concrete despre CONCEPTUL PROPUS. Prin acest exercițiu se încurajează participarea întregului grup. Poate fi folosit cu succes la evaluarea unei unități de conținut dar și pe parcursul procesului educațional, făcându-se apel la cunoștințele dobândite de participanți.

35. Jocul de relaxare

În jocurile de relaxare mișcarea și râsul realizează mecanismul de destindere psihologică și fizică. Jocurile sunt prevăzute pentru a elibera energia, umorul, stimulând mișcarea în grup.

Jocurile de relaxare sunt utile pentru orice ocazie, dar pot fi practicate și cu un anumit scop: de încălzire, contactare cu participanții, pentru ruperea stării de monotonie sau tensiune, pentru trecerea de la o activitate la alta sau ca punct final al unei activități comune.

Ele încearcă să elimine aspectul de competitivitate din jocurile în care diversitatea se realizează prin integrarea tuturor în "expansiunea" spiritului de echipă.

Pentru cea mai mare parte, evaluarea nu e necesară, doar pentru a putea constata efectele sau intensitatea destinderii, pentru a aprecia diferența și scopul altor tipuri de jocuri. Obiectivele pe care le pot avea astfel de jocuri pot fi: eliberarea de energii, stimularea mișcării în grup, ruperea stării de monotonie, trecerea de la o activitate la alta sau ca punct final al unei activități comune.

Titlu: Pizza

Scop: crearea unei atmosfere relaxante, apropierea interpersonală, cunoaștere și relaționare între participanți, introducerea într-o atmosferă relaxantă și distractivă

Categoria de vârstă: 6 ani-100 de ani

Număr de participanți: peste 5

Materiale: -

Durata: 10 min

Locul de desfășurare: interior - exterior



Ritmul: activ

Conținut:

Participanții trebuie să se așeze în cerc, se întorc toți cu fața într-o singură direcție, stând unul în spatele celuilalt. Grupul are sarcina să gătească o pizză italiană, iar tava în care se pregătește compoziția este spatele fiecăruia dintre participanți. Astfel, ei trebuie să urmeze următorii pași:

- se frământă aluatul; - se întinde aluatul; - se toarnă apoi ingredientele: cașcavalul, ouăle, se taie salamul; - se introduce tava în cuptor și se așteaptă ca să fie coaptă. Poftă bună!

Facilitatorii le demonstrează participanților cum să urmeze pașii pentru pregătirea pizzei și le vor arăta gesturile care însoțesc fiecare pas în parte. Ex.: se frământă aluatul = se masează mușchii spatelui...

După ce o tranșă a fost scoasă de la cuptor, se mai pregătește încă una, dar de data aceasta, grupul trebuie să se întoarcă în direcția opusă, astfel cei care au făcut masaj celor din fața lor, vor fi acum masați chiar de aceștia.

36. Jocul de comunicare

Sunt jocuri ce încearcă să stimuleze comunicarea între participanți și urmăresc crearea unui proces de comunicare poliplanic în grupul în care, de regulă, se stabilesc niște roluri fixe.

Aceste jocuri tind să creeze un mediu favorabil ascultării active și comunicării verbale, iar pe de altă parte, să stimuleze comunicarea nonverbală (expresii, gesturi, contact fizic, priviri etc.), pentru a iniția noi moduri de comunicare. Jocul va oferi pentru aceasta un nou spațiu cu noi canale de expresie a sentimentelor și a relațiilor în grup.

Jocurile de comunicare au propria lor valoare prin procesul de lucru, al cunoașterii anterioare și a relației cu mediul. Dinamica acestora, cât și a comunicării în general, este diversă, și totuși realizarea jocurilor în diferite momente poate aduce multe experiențe noi grupului.

Evaluarea este interesantă pentru realizarea în perechi sau în subgrupe, apoi și pentru întreg grupul. Ea nu constă în evaluarea "preciziei" comunicării, a gesturilor etc., ci în crearea unui mediu favorabil exprimării sentimentelor și a noilor emoții.

Printre obiectivele pe care le poate avea un joc de comunicare putem găsi: stimularea comunicării între participanți, crearea unui mediu favorabil ascultării active și a exprimării sentimentelor.

Titlu: Dacă aș fi.....

Scop: stimularea capacității de exprimare a caracteristicilor unor persoane, verificarea percepției persoanelor din jur față de propria persoană

Categoria de vârstă: 6 ani-100 de ani

Număr de participanți: peste 5

Materiale: hârtie, pixuri

Durata: 10 min-30 min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritmul: activ

Conținut:

Fiecare participant va trebui să scrie pe un bilețel continuarea la două afirmații: "dacă aș fi..... aș face.....", "într-un grup îmi place.....". Biletele se adună împăturite și se reîmpart participanților spre a fi citite cu voce tare, trebuind să ghicească cine a scris bilețelul și să facă o scurtă caracterizare a persoanei respective în funcție de răspunsurile date.



37. Jocul de negociere

Jocurile de negociere sunt jocuri de societate în care principalul mecanism de reguli este negocierea între jucători pentru a lua o decizie sau pentru a câștiga mai multe resurse. Jocurile din această categorie sunt rezervate pentru copiii care doresc să-și exercite abilitățile lor de persuasiune.

Unele jocuri vizează rezolvarea unor probleme, altele luarea unei decizii în grup fiind combinate foarte mult cu jocurile de argumentare. Unele jocuri pot să includă studii de caz sau jocuri de rol, este foarte important ca animatorul care propune jocul să poată să gestioneze toată dinamica de grup pe care o pot determina aceste jocuri. Sunt jocuri care pot să atingă colateral și cooperarea între participanți. La evaluare se va urmări dacă: toți membrii grupului au fost implicați în proces, procesul de luare a deciziei finale s-a luat prin analizarea, clarificarea și generarea informației de la toți membrii echipei, toți membrii grupului au avut posibilitatea de a amenda sau bloca o decizie și dacă discuțiile au fost orientate către soluție comună.

Titlu: *Exercițiul NASA*

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

Categorie de vârstă: 14-18 ani

Număr de participanți: 20

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

Durata: 60 de minute

Locul de desfășurare: interior

Ritm: calm

Conținut: listele sunt împărțite fiecărui participant și ei sunt lăsați 10 minute să clasifice lista obiectelor după importanța acestora. Nu se permit discuțiile. Apoi sunt formate grupuri de 6-8 persoane și un observator. Având lista, se dau 20 de minute pentru a pune obiectele în ordine. După aceasta se compară rezultatele individuale cu cele colective și cu cele ale experților de la NASA. Se evaluează rezultatele. Care sunt mai bune? Cum a decurs discuția în grup? Ce a adus ea? A fost e luat decizia în grup? Exercițiul se evaluează, conform tabelii răspunsurilor corecte elaborate de echipa de savanți de la NASA și un computer.

FIȘA 1 .

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

- 1 cutie de chibrit (15 - nu există oxigen)
- 1 cutie de alimente concentrate (4 - se poate trăi un anumit timp fără alimente)
- 20 de metri de frânghie de nylon (6 - pentru ajutarea deplasării pe teren neregulat)
- 30 de metri de mătase pentru parașută (8 - pentru a se proteja de soare sau de frig)
- 1 aparat pentru încălzire (13 - fața luminată e fierbinte)
- 2 pistoale calibrul 45 (11 - utile pentru propulsare)
- lapte praf (12 - necesită apă)
- 2 baloane cu oxigen de 50 L (1 - nu există aer)
- hartă a stelelor și constelațiilor (3 - necesară pentru orientare)



- o barcă pneumatică cu baloane de CO₂ (9 - pentru deplasare și protecție, iar baloanele cu gaz pentru propulsare)
- o busolă magnetică (14 - nu există câmp magnetic)
- 20 L de apă (2 - nu se poate trăi fără apă)
- focuri semnal (ard în vid) (10 - utile la distanță mică)
- un set de prim ajutor medical (7 - unele sunt utile, altele inutilizabile)
- receptor și emițător FM pe energie solară (5 - comunicare cu nava)

38. Jocul de echipă

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

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

Titlu: *Păienjenii*

Scop: dezvoltarea spiritului de echipă, dezvoltarea capacității motrice

Categoria de vârstă: 7-14 ani

Număr de participanți: peste 12

Materiale: nu sunt necesare

Durata: 10-20 de minute

Locul de desfășurare: exterior

Ritm: alert

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

39. Jocul de afirmare

Sunt jocuri în care un rol aparte îl are afirmarea tuturor indivizilor ca persoane, dar și a grupului. Jocul se bazează pe mecanismele de încredere în sine, atât pe cele interne (concepții, capacități etc.), cât și pe relația cu influențele externe (rolul în cadrul grupului, cerințele față de alte persoane etc.).

Unele jocuri constau în conștientizarea propriilor limite. Altele, din facilitarea recunoașterii deschise, verbale a propriilor necesități și din exprimarea lor, atât verbal, cât și non-verbal, implicând acceptarea lor de către grup. Jocurile stimulează spiritul și conștiința de echipă.

În desfășurarea jocurilor deseori se evidențiază afirmarea personală în cadrul grupului care implică numeroase ocazii de rivalitate între participanți.

Pentru evitarea acestor atitudini trebuie să se atragă atenția la implementarea jocului.

Jocurile de afirmare încearcă să valorifice calitățile pozitive ale persoanelor și ale grupului, pentru a favoriza o ambianță în care toți să se simtă parte a unui întreg; afirmarea în condiții de egalitate e baza comunicării libere și a lucrului în comun.

Uneori aceste jocuri creează situația unei înfruntări fictive, care are ca obiectiv nu concurența, ci favorizarea capacității de a rezista în fața presiunilor externe și a manipulării,



de apreciere a capacității de reacție într-o situație ostilă.

Evaluarea jocurilor de afirmare e foarte importantă. Pe de o parte se evaluează dificultățile survenite în joc, pe altă parte noile aspecte descoperite: respectul celorlalți și al jucătorului ca persoană.

În plus, este o ocazie propice pentru valorificarea situațiilor din viața cotidiană, în care apar aceste probleme, de unde provin și din ce cauză (norme, comportament, valori dominante etc.).

Titlu: sculpturi

Scop: perceperea propriului corp, stimularea cooperării

Categoria de vârstă: 5-100 de ani

Număr de participanți: să fie număr par

Materiale: -

Durata: 15 min

Locul de desfășurare: oriunde

Ritm: lent

Conținut:

- Se vor face perechi de câte 2 persoane: una va fi lutul alta sculptorul.
- Lutul se va lăsa modelat de către sculptor.
- Animatorul poate să ofere instrucțiuni pentru sculptor: teme de modelare din filme, autoportret, cum vreau să te văd etc.
- După ce se termină sculptura se pot inversa rolurile.
- La evaluare se poate urmări: care este rolul în care s-au simțit cel mai bine și de ce? Care este poziția în care s-a regăsit cel mai bine? Dacă sculptorul a simțit dacă se simte bine sau nu într-o anumită poziție? etc.

40. Activități sportive

Am putea include în această categorie toate sporturile tradiționale și netradiționale. Unele sporturi netradiționale ar putea fi clasificate, de asemenea, în cadrul activităților în aer liber de mai sus ca activități experiențiale. Trebuie să ia în considerare faptul că mai ales sporturile "tradiționale" sunt legate de o anumită cultură. Fotbalul american nu este tradițional în țara noastră. Golful devine tot mai comun, dar pentru sumo sau cricket încă este nevoie de timp să se răspândească la o scară mai mare.

Se aplică aceleași cerințe pentru activitățile sportive ca și pentru celelalte metode pentru a le folosi pentru dezvoltarea abilităților de viață. Acestea trebuie să se concentreze pe abilitățile individuale și alegerea unei activități sportive potrivite și apoi pe modificarea regulilor sale. După aceea trebuie să ne concentrăm discuțiile noastre cu copii asupra acelor abilități pe care dorim să le dezvoltăm în continuare prin activități sportive.

Titlu: *Mingea la rege*

Scop: să-și dezvolte spiritul de echipă, exersarea paselor de handbal

Categorie de vârstă: 7-14 ani

Număr de participanți: 20 – 30 în funcție de mărimea terenului

Materiale: eșarfe, minge

Durata: 30 de minute

Locul de desfășurare: exterior

Ritm: alert

Conținut: Se fac două echipe. Terenul este împărțit în două zone delimitate clar, fiecare echipă își alege o zonă. Fiecare echipă își desemnează un căpitan care va trece pe tușa îngustă a terenului din zonă echipei opuse. Mingea trebuie să fie plasată de la un participant la altul până la propriul căpitan, acesta fiind singurul care poate să lovească



în adversari, eliminându-i astfel. Participanții nu au voie să facă mai mult de doi pași cu mingea în mână și să atingă mingea cu picioarele. Căpitanul nu are voie să părăsească tușa îngustă a terenului.

41. Jocuri de cunoaștere

Sunt destinate cunoașterii reciproce a participanților dintr-o activitate. Înainte de a începe jocul, trebuie să fie asigurată înțelegerea condițiilor.

Deoarece jocurile sunt foarte ușoare, ele facilitează crearea unei ambianțe pozitive în grup, în special, pentru participanții care anterior nu se cunoșteau.

Pentru unele din astfel de jocuri, evaluarea nu este necesară, dar e utilă în jocurile de cunoaștere mai aprofundate.

Ar fi interesant ca la evaluare să fie toți participanții, de exemplu, transmițând un obiect în cerc, fiecăruia care-l primește, să i se ofere posibilitatea să spună ceva. Poate să fie utilă, în dependenta de grup, o scurtă discuție generală despre scopul acestor jocuri.

Printre obiectivele pe care le poate avea un joc de cunoaștere: cunoașterea reciprocă a participanților, crearea unei ambianțe pozitive în grup.

Titlu: Fișa de căutare.

Categoria de vârstă: 7 ani-100 de ani

Număr de participanți: peste 6

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

Durata: 20 min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritmul: activ

Conținut:

Desfășurare : Se împart fișele de căutare și se explica cum trebuie completate. Fiecare participant va trebui să completeze foaia cu numele persoanelor care corespund indicilor.

Cuprinsul fișei de căutare: exemplu:

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

Evaluare

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

42. Jocuri cu apă

Apa este un element fascinant pentru copii! Din acest motiv, jocurile cu apă și chiar în apă sunt foarte atrăgătoare de la preșcolari la adolescenți și chiar mai târziu, mai ales în zilele călduroase de vară. Atenție însă la pericolul de înec (la jocurile în apă) sau de îmbolnăvire (când copiii riscă să stea uzi un timp mai îndelungat în mediu rece și / sau vântos)!

Iată numai câteva exemple din paleta foarte largă de jocuri și activități cu apă (sau adaptate pentru introducerea acestui element):

- Împărțiți în 2 echipe, jucătorii trag de o coardă încercând să-și tragă adversarii peste o linie aflată între ei; animatorul stropește cu furtunul între cele 2 echipe, astfel ca pierzătorii vor intra și sub jetul de apă.
- Înaintea unei serii de jocuri cu parașuta, aceasta se poate uda introducând-o complet într-o găleată cu apă.



- Undeva unde există o sursă de apă (fântâna cu robinet sau, ideal, un pârau) și eventual nisip se poate amenaja un spațiu de joacă cu apă ce poate include un sistem de jgheaburi (din lemn sau țevi tăiate pe lungime), o mică moară de apă, o cascadă, un baraj cu ecluză și lac de acumulare etc. Acesta poate constitui un proiect pentru un grup de adolescenți interesați de tâmplărie, de exemplu, iar spațiul astfel amenajat poate fi extrem de atrăgător pentru jocuri cu bărcuțe, vapoare etc. Atenție însă, proiectul nu trebuie să ducă la irosirea iresponsabilă a apei!
- Se pot construi o mare varietate de bărcuțe și se pot face concursuri de stabilitate, viteza (eventual suflând în pânze), încărcătură maximă etc.

43. Jocuri de cooperare

Sunt jocuri în care colaborarea între participanți este un element esențial. Se examinează mecanismele jocurilor competitive, creând un mediu destins și favorabil cooperării de grup.

Chiar dacă în multe jocuri exista un anumit scop, aceasta nu înseamnă că obiectivul jocurilor este numai acesta, ci se adaugă experiența de comunicare și cooperare între participanți.

Jocul de cooperare nu e o experiență stabilă și închisă. De aceea se variază, pentru că jocul să fie adaptat la necesitățile grupului.

Evaluarea jocurilor este importantă pentru:

- exprimarea de către participanți a noilor experiențe pe care le-au trăit;
- aprecierea atitudinilor de cooperare-competitivitate ce au apărut în joc;
- dialogul despre atitudinile, mecanismele competitive în grup și în societate.

Pe parcursul unor jocuri și evaluărilor acestora, se poate clarifica ca în jocurile de cooperare nu există un stereotip de "bine" și "rău", sau modelul unui jucător bun sau rău, existând doar o unitate a grupului în care fiecare încearcă să aibă cel mai bun aport la atingerea unui scop.

Printre obiectivele unor astfel de jocuri putem găsi: a inocula prin intermediul mișcărilor ideea cooperării între oameni, realizarea coordonării mișcărilor pentru realizarea unei activități.

Titlu: *Vulpi, pui, vipere*

Scop: dezvoltarea aptitudinilor fizice și a spiritului de competiție și colaborare, a strategiei

Categoria de vârstă: 11 - 18 ani

Numărul de participanți: minim 21 (câte 7 într-o echipă)

Materiale: hârtie creponată sau alt material pentru delimitarea spațiilor și a echipelor

Durata: 1 oră

Locul de desfășurare: exterior

Ritm: alert

Conținut: copiii sunt împărțiți în trei echipe, reprezentând cele trei animale. Se amenajează trei case pentru fiecare echipă. Vulpile mănâncă puii, puii mănâncă viperele și viperele mănâncă vulpile. Mănâncă = atingere. Orice animal atins devine prizonier și este dus în casa prădătorului. Poate fi eliberat de un coechipier prin atingere. În fugă lor după pui, de exemplu, vulpile trebuie să se ferească de vipere pentru a nu fi făcute prizoniere. Câștigă echipa cu cei mai mulți prizonieri. Terenul trebuie să fie bine ales, deschis, casele amenajate la o distanță suficientă una de alta pentru a se evita aglomerarea, marcarea teritoriilor să fie vizibilă, locurile periculoase marcate și interzise.



44. Jocuri de rezolvare de conflicte-descriere

Acestea sunt jocuri ce prezintă situații de conflict sau un anumit aspect al acestora. Ele constituie un mecanism important în însușirea descrierii conflictelor, a cunoașterii cauzelor la diferitele nivele și a interacțiunilor persoane - societate, grup - instituție precum și în căutarea unor soluții posibile.

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

Titlu: Rezistența

Scop: A demonstra că nonviolența poate acționa în favoarea ta

Categoria de vârstă: 7 ani-100 de ani

Număr de participanți: 10-14

Materiale: Coli de flipchart, markere, creioane colorate

Durata: 60-120min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritm: calm, activ

Conținut:

Animatorul roagă participanții să formeze perechi și să se pună în genunchi unii în fața celorlalți. O persoană va fi A și cealaltă B. Partenerii întind mâinile în față și se sprijină unii în mâinile celorlalți. Rugați partenerii să împingă cu mâinile lor mâinile partenerului. Spuneți-le partenerilor A să cedeze (să, nu mai împingă), fără a-l preveni. Schimbați rolurile și repetați exercițiul.

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

45. Joc de rol

Într-un joc de rol, două sau mai multe persoane joacă părți ale unui scenariu în legătura cu o temă. O parte din beneficiile jocului de rol sunt: Ajută cursanții să își schimbe atitudinile. Oferă cursanților posibilitatea de a identifica, consecințele acțiunilor lor asupra celorlalți. Oferă cursanților posibilitatea de a vedea cum se pot simți / comporta alții într-o situație dată. Oferă cursanților posibilitatea de a explora abordări alternative ale unor situații.

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

Titlu: *Insula pustie* – joc de rol

Scop: dezvoltarea vocabularului și a încrederii în sine

Categoria de vârstă: 15– 18 ani

Număr de participanți: peste 10

Materiale: hârtie, creioane

Durata: 60 - 90 min

Locul de desfășurare: interior

Ritm: calm

Conținut: Participanții trag bilețele. Pe fiecare bilețel este trecut numele unei meserii. Participanții își imaginează că au eșuat pe o insulă pustie. Pe acea insulă nu este mâncare suficientă pentru toți decât pentru câteva zile, așa că din toți participanții trebuie să rămână în viață decât trei, cei considerați indispensabili pentru viața de pe insulă, cei care pot fi de cel mai mare ajutor. Sunt trei ture de argumentări, apoi fiecare votează cele trei persoane care rămân în viață. În final se numără voturile și câștigă



primii trei care au acumulat cel mai mare număr de puncte. În prima tură de argumentări nu se spune meseria, fiecare se descrie pe sine într-un mod cât mai favorabil, astfel încât să fie cel ales. În tură a doua se dezvăluie meseriile, iar în tură a treia se face un fel de concluzie. Fiecare aduce cât mai multe argumente în favoarea sa. Este cu atât mai distractiv cu cât se dau meserii mai neobișnuite: fabricant de geamuri, coșar, consilier școlar, asistent medical, criminal, prostituată, șomer, preot, casnică, etc. O metoda foarte eficientă pentru sistematizarea jocului de rol este metoda frisco.

Metoda Frisco

Definiție Are la bază interpretarea din partea participanților a unui rol specific, care să acopere o anumită dimensiune a personalității, abordând o problemă din mai multe perspective.

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

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

Etape:

Pasul nr. 1: Etapa punerii problemei - formatorul sau participanții sesizează o situație / problemă și a propun spre analiză.

Pasul nr. 2: Etapa organizării colectivului - se stabilesc rolurile: conservatorul, exuberantul, pesimistul, optimistul și cine le joacă. Rolurile pot fi abordate individual sau, în cazul colectivelor numeroase, același rol poate fi jucat de mai mulți participanți concomitent, aceștia formând o echipă.

Pasul nr. 3: Etapa dezbaterii colective - fiecare interpretează rolul ales și-și susține punctul de vedere în acord cu acesta.

Cel care este **conservator** are rolul de a aprecia meritele soluțiilor vechi, pronunțându-se pentru menținerea lor, fără a exclude însă posibilitatea unor eventuale îmbunătățiri.

Exuberantul privește către viitor și emite idei aparent imposibil de aplicat în practică, asigurând astfel un cadru imaginativ-creativ, inovator și stimulându-i și pe ceilalți participanți să privească astfel lucrurile. Se bazează pe un fenomen de contagiune.

Pesimistul este cel care nu are o părere bună despre ce se discută, cenzurând ideile și soluțiile inițiale propuse. El prezintă aspectele nefaste ale oricărui îmbunătățiri.

Optimistul luminează umbra lăsată de pesimist, îmbărbătând participanții să privească lucrurile dintr-o perspectivă reală, concretă și realizabilă. El găsește fundamentări realiste și posibilitățile de realizare a soluțiilor propuse de către exuberant, stimulând participanții să gândească pozitiv.

Pasul nr. 4: Etapa sistematizării ideilor emise și a concluzionării asupra soluțiilor găsite.



46. Cafeneaua Lumilor

Descrierea metodei *World Café* reprezintă un proces conversațional în care mai multe persoane interesate de tema cafenelei schimbă, discută și analizează idei pentru a descoperi răspunsuri noi, comune la întrebări despre viitor. Principiile care stau la baza acestei metode au fost rafinate dintr-o experiență îndelungată astfel încât să exploateze la maxim valoarea socială a conversației.

Scop: O discuție într-un grup mic care permite cursanților să își împărtășească experiențele și ideile sau să rezolve o problemă.

Categoria de vârstă: 7 ani-100 de ani

Număr de participanți: peste 6

Materiale: Coli de flipchart, markere, creioane colorate

Durata: 60-120min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritmul: calm, activ

Conținut:

Cheia creării unei conversații de Cafenea mondială o reprezintă folosirea celor șapte principii, care dacă se folosesc împreună stimulează conversațiile curajoase și inteligența colectivă:

1. clarificarea contextului - la ce se referă cafeneaua.
2. crearea unui spațiu ospitalier - mediu cald, plăcut, cu lumina naturală și scaune confortabile, mâncare și răcoritoare. Spațiul ospitalier este și spațiu „sigur” – în care toată lumea se simte liber să gândească.
3. explorarea întrebărilor importante - întrebări relevante pentru problemele reale ale grupului. Întrebările puternice atrag energia colectivă, stimulează înțelegerea și acțiunea.
4. încurajarea participării tuturor - toți participanții trebuie să contribuie la conversație. Fiecare participant la cafenea reprezintă un aspect al diversității întregului sistem și pe măsură ce fiecare persoană are șansa de a se conecta la conversație, o mai mare parte a inteligenței intrinseci a grupului devine accesibilă.
5. conectarea diferitelor puncte de vedere - creați un „spațiu vizual comun” folosind markere și coli așezate pe masă, desenând ideile emergente. Uneori, imaginile create în comun pot să valoreze cât mii de cuvinte, ilustrând relațiile dintre idei.
6. ascultarea colectivă și observarea tiparelor - fiecare persoană este invitată să se exprime autentic, iar cei care ascultă în mod abil pot să construiască pe baza celor spuse de ceilalți.
7. împărtășirea descoperirilor comune - conectarea conversațiilor purtate la mese. Grupurile de la mese analizează în câteva minute ideile discutate, se extrag informațiile esențiale.

47. Ce activități propunem pentru copii de 6-10 ani pentru dezvoltare fizică

Principalele particularități de care trebuie să ținem cont atunci când selectăm o activitate cu obiectiv de dezvoltare fizică pentru școlarul mic:

- ✓ Schimbarea dentiției conduce la dificultăți în vorbire și alimentație;
- ✓ Crește în greutate și în înălțime;
- ✓ Se continuă osificarea coloanei vertebrale și a toracelui;
- ✓ Organismul este sensibil la schimbările mediului;
- ✓ Continua dezvoltarea musculaturii fine;
- ✓ La început are un caracter ambidextru, spre sfârșitul perioadei se stabilește



lateralitatea (dreptaci sau stângaci).

Titlul: *Ursul și tăietorii de lemne*

Categoria de vârstă: 7-11 ani

Număr de participanți: 20-30

Materiale: nu sunt necesare

Durata: 25-30 de minute

Locul de desfășurare: exterior

Ritmul: moderat

Conținut: Copiii se așează în cerc, luând distanța necesară desfășurării jocului. Fiecare copil trebuie să mimeze sugestiv diverse activități ale tăietorilor de lemne. În momentul apariției "ursului care mormăie" copiii încremenesc în poziția în care se află. Prin gesturi și limbaj, dar fără să-i atingă, ursul trebuie să-i determine să râdă. Cei care râd îl vor ajuta pe urs să scoată câți mai mulți copii din joc. Cel care rezistă cel mai mult "atacului" colegilor devine urs pentru jocul următor.

48. Ce activități propunem pentru copii de 6-10 ani pentru dezvoltare atitudinală

Principalele particularități de care trebuie să ținem cont atunci când selectăm o activitate cu obiectiv de dezvoltare socio-afectivă pentru școlarul mic.

- ✓ Se pregătește pentru școală;
- ✓ Apare sentimentul de atașament, atracție față de persoane de sex opus;
- ✓ Trebuie să fim atenți la modelul ales (risc de delincvență juvenilă);
- ✓ Apar frustrări în cazul neadaptării școlare;
- ✓ Se destrăma mitul copilăriei (Moș Crăciun);
- ✓ Evenimentul cel mai important este socializarea;
- ✓ Mediul principal: familia, învățătura – exponent social;
- ✓ Își asumă responsabilități;
- ✓ Mimetism social (tendința de a-i imita pe ceilalți);
- ✓ Apare nevoia de apartenență la grup;
- ✓ Reducerea egocentrismului;
- ✓ Creșterea sociabilității;
- ✓ Competiția școlară – respectarea normelor și a rigurilor;
- ✓ Înțelege demnitatea personală.

Titlu: *Desenul întrerupt*

Scop: dezvoltarea spiritului de echipă și a atenției

Categorie de vârstă: 7-14 ani

Număr de participanți: minim 10

Materiale: coli, marker

Durata: 20 de minute

Locul de desfășurare: interior

Ritm: moderat

Conținut: participanții se împart în mai multe echipe și se așează în șir indian. La o distanță de 10-15 m se prind foile pe un perete. Fiecare echipă trebuie să deseneze pe foaie un desen care să reprezinte ceva. În ritm de ștafetă se transmite markerul de la un participant la altul. Fiecare membru al echipei desenează doar un singur semn pe foaie. Echipa nu are voie să discute pe timpul desfășurării jocului despre conținutul desenului. Câștigă echipa care reușește să deseneze cel mai sugestiv desen în cel mai scurt timp.



49. Ce activități propunem pentru copii de 6-10 ani pentru dezvoltare cognitivă

Principalele particularități de care trebuie să ținem cont atunci când selectăm o activitate cu obiectiv de dezvoltare cognitivă pentru școlarul mic:

- ✓ Începe dezvoltarea personalității;
- ✓ Conștientizarea personalității;
- ✓ Apar abilitățile de desfășurare a activităților în microgrupuri;
- ✓ Se dezvoltă comunicare interpersonală;
- ✓ Perioada este caracterizată de gândirea concretă;
- ✓ Memoria și corelații sunt bazate pe logică;
- ✓ Respecta regulile unui joc sau unei activități;
- ✓ Activitatea principală: ÎNVĂȚAREA;
- ✓ Imaginație creativă;
- ✓ Dezvoltarea limbajului (în special, vocabularul).

Titlu: *Dubluri*

Categoria de vârstă: 7-18 ani

Număr de participanți: peste 10

Materiale: nu sunt necesare

Durată: 5-15 minute

Locul de desfășurare: interior

Ritm: alert

Conținut: O persoană va spune o poveste și ceilalți participanți la joc se plimbă. Când participanții la joc vor auzi pronunțată o anumită parte a corpului, trebuie să formeze perechi și să se atingă cu acea parte a corpului. Cine nu are pereche, devine povestitor.

Mențiuni: Povestitorul este cel care dirijează ritmul mersului.

50. Ce activități propunem pentru copii de 10-14 ani pentru dezvoltare fizică

Principalele particularități de care trebuie să ținem cont atunci când selectăm o activitate cu obiectiv de dezvoltare fizică pentru preadolescenți:

- ✓ Creșterea disproporțională a membrilor în raport cu restul corpului (fetele la 12 ani cresc cu 9 cm, iar băieții la 14 ani cresc cu 10 cm/an);
- ✓ Creșterea accentuată la unii adolescenți conduce la : oboseală, dureri de cap, instabilitate psihică, nevoie crescută de somn;
- ✓ Osificări faciale: trece de la figura de copil la cea de adult, este posibil să apară dizarmonii faciale (puberul este sensibil la aceste transformări și prin urmare, pot apărea complexe de inferioritate);
- ✓ Glandele sexuale devin funcționale la întreaga capacitate, acest lucru conduce la acnee, obezitate, etc., dar și efecte psihologice;
- ✓ Crește câmpul vizual;
- ✓ Sensibilitatea tactilă și chinestezică manuală asigură o percepție mai precisă a calităților obiectelor;
- ✓ Crește spiritul de observație.

Titlu: *Găsește vulpea*

Număr de participanți: 10-20

Materiale: fâșii de hârtie colorată

Durată: 20-30 de minute

Locul de desfășurare: exterior



Ritm: alert

Conținut: Jucătorului care reprezintă vulpea i se dă un avans de 15 minute față de ceilalți. El merge pe poteci, pe scurtături și de-a lungul lizierei pădurii. La fiecare 20 de pași lasă să cadă o fâșie de hârtie sau o agață de copaci. Dacă dispune de 50 de fâșii face o mie de pași. Ultima urmă se marchează prin trei fâșii alăturate. Apoi se ascunde la o distanță de 50 de metri de ultima urmă. După 15 minute, vânătorii părăsesc tabăra pentru a descoperi vulpea. Cel care dă de urma vulpii schimbă locul cu ea în turul următor.

Mențiuni: În prealabil trebuie desemnați unul sau doi urmăritori care merg în urma celorlalți pentru a strânge fâșiile de hârtie. Astfel pădurea rămâne curată și se evită dezorientarea jucătorilor în turul următor.

51. Ce activități propunem pentru copii de 10-14 ani pentru dezvoltare atitudinală

Principalele particularități de care trebuie să ținem cont atunci când selectăm o activitate cu obiectiv de dezvoltare atitudinală pentru preadolescenți instabili (emoțiile sunt trăite cu intensitate foarte mare, disproporțional cu realitatea, împrejurările care l-au generat);

- ✓ puberul are activități și relații amplificate și diversificate emoțional;
- ✓ începe să facă investiții afective și în afara relațiilor familiale;
- ✓ se formează noi și importante sentimente, care-l leagă în profunzime de alte persoane (solidaritatea, respectul, răspunderea față de acțiuni);
- ✓ ajunge la un grad mai mare de conștientizare a emoțiilor;
- ✓ se amplifică posibilitatea de reglare a comportamentelor emoțional-expresive.

Titlul: *Mlaștina*

Număr de participanți: două echipe a câte 5-8 copii fiecare

Materiale: două desene cu pătrate mari marcate pe jos

Durata: 20-30 de minute

Ritmul: lent

Conținut: Cele două echipe au fiecare câte un coordonator, un animator, care are schița mlaștinii în mână; aceasta nu trebuie văzută de către participanți, ci descoperită prin încercări succesive. Fiecare membru al echipei încearcă să treacă mlaștina; dacă calcă într-un pătrat "greșit", este "înghițit" și iese din joc până la următorul tur. Se fac încercări până este găsit drumul corect și trece toată echipa. Câștigă echipa ai cărei membrii au trecut primii mlaștina.

52. Ce activități propunem pentru copii de 10-14 ani pentru dezvoltare cognitivă

Principalele particularități de care trebuie să ținem cont atunci când selectăm o activitate cu obiectiv de dezvoltare cognitivă pentru preadolescenți

- ✓ Gândirea: are o mai mare putere de abstractizare și generalizare (se poate gândi la trecutul sau viitorul foarte îndepărtat, la posibil și imposibil, real –imaginar), până la finalul stadiului raționamentele inductive dobândesc o mare vigoare;
- ✓ Memoria: memoria spontană atinge apogeul în jurul vârstei de 13-14 ani;
- ✓ Imaginația: este bogată, apar creații, mai ales artistice, fantezia este caracteristică acestei vârste;
- ✓ Limbajul: crește vocabularul - în strânsă legătură cu mediul de proveniență a tânărului, limbajul se apropie de cel al adultului: o mai bună organizare a ideilor, fluentă în exprimare, în această perioadă apare argoul, se remarcă o preferință pentru superlative (totul este fantastic, nemaipomenit, etc.).



Titlu: *Descoperă secretul ascuns în propoziții !*

Scop: dezvoltarea gândirii și a limbajului

Număr de participanți: 7- 10 copii

Materiale: nu sunt necesare

Durata: 20 – 30 de minute

Loc de desfășurare: interior / exterior

Ritm: calm

Conținut: Un copil va trebui să ghicească ce propoziție se „ascunde” în enunțurile celorlalți copii. În absența lui, se stabilește o propoziție, fiecare cuvânt al ei fiind atribuit unui jucător. Ei se așează apoi, unul lângă altul, în ordinea în care apare cuvântul în propoziție.

Jucătorul care trebuie să ghicească, adresează celorlalți întrebări. Răspunsurile trebuie să conțină cuvintele din propoziția aleasă, exact în ordinea lor firească.

Ex: să presupunem că propoziția aleasă este „Noi mergem în excursie la București”. Întrebările și răspunsurile ar putea fi:

- Ce ai făcut ieri ?
- Am cunoscut trei băieți care au venit la **NOI** în tabără.
- Ce planuri ai pentru azi ?
- Aș vrea să **MERGEM** în pădure.
- Cu ce îți place să călătorești ?

În general, prefer autoturismul familiei, etc.

53. Ce activități propunem pentru copii de 14-18 ani pentru dezvoltare fizică

Principalele particularități de care trebuie să ținem cont atunci când selectăm o activitate cu obiectiv de dezvoltare fizică pentru adolescenți

- ✓ Crește în înălțime;
- ✓ Se schimbă vocea la băieți;
- ✓ Glandele hormonale intră în activitate;
- ✓ Începe procesul de armonizare a corpului (sistemul muscular și osos);
- ✓ Sensibilitatea organelor.

Titlul: *Bereta (Șoseta sau Ghemul)*

Număr de participanți: 2 echipe a câte 7-8 participanți;

Materiale: o șosetă sau un ghem sau o șapcă, etc.

Durata: 15-20 de minute

Ritm: alert

Conținut: Membrii celor două echipe se așează unii în fața celorlalți, după ce și-au ales un număr pe care echipa adversă nu-l cunoaște. Conducătorul de joc spune un număr, iar participanții din fiecare echipă care au acest număr trebuie să încerce să ia bereta și s-o aducă în terenul lor fără să fie prins de celalalt. Dacă este atins de adversarul său, echipa adversă primește un punct. Se pot striga mai multe numere o dată. Se mai stabilesc și reguli cum ar fi, de exemplu, să meargă într-un picior sau cu o mână la spate.

54. Ce activități propunem pentru copii de 14-18 ani pentru dezvoltare atitudinală

Principalele particularități de care trebuie să ținem cont atunci când selectăm o activitate cu obiectiv de dezvoltare socio-afectivă pentru adolescenți

- ✓ Revolta, fata de statutul social, în special;
- ✓ Conflictul între generații;
- ✓ Nonconformism;
- ✓ Nevoia puternică de apartenență la grup;
- ✓ Nevoia de independentă, libertate, autonomie;
- ✓ Abordează un limbaj specific grupului din care face parte;
- ✓ Risc în apariția unor comportamente antisociale
- ✓ Rușine;
- ✓ Dorința de implicare în diferite proiecte sociale;
- ✓ Nevoia de stimă și recunoaștere;
- ✓ Perioada este caracterizată prin efervescență emoțională;
- ✓ Apare criza adolescenței;
- ✓ Adolescentul se teme de schimbare.

O metodă eficientă pentru a evidenția tendința dominantă la nivelul unui grup, în ceea ce privește abordarea unei probleme, analiza acestor păreri cu scoaterea în evidență a trăsăturilor esențiale ale problemei analizate; aprofundarea, în acest mod, a unui domeniu este **Trierea aserțiunilor**

Modalitate de realizare	Se pregătesc listele cu aserțiuni și materialul pentru centralizarea acestora Nu presupune grupări, se pot realiza subgrupuri în funcție de atitudinile pe aserțiuni, grupul cu o anumită atitudine dezbătând argumentat împreună atitudinea respectivă. Trierea aserțiunilor poate să se realizeze de asemenea în subgrupe de 3-4 persoane.
Etape:	
Pas 1.	Se prezintă aserțiunile
Pas 2	Se triază individual aserțiunile după o grilă precizată: - 1-2 foarte importante / acord total - 1-2 importante / acord parțial - 1-2 parțial importante / parțial dezacord - 1-2 neimportante / total dezacord -
Pas 3	Se adună foile nesemnate și se stabilește pentru fiecare aserțiune care este atitudinea grupului
Pas 4	Se analizează, cu argumente, opiniile față de fiecare dintre aserțiuni. Se urmărește conturarea unei opinii comune prin corelarea de argumente.

55. Ce activități propunem pentru copii de 14-18 ani pentru dezvoltare cognitivă

Principalele particularități de care trebuie să ținem cont atunci când selectăm o activitate cu obiectiv de dezvoltare cognitivă pentru adolescenți

- ✓ Conturarea și spre sfârșitul perioadei se desăvârșește personalitatea;
- ✓ Teribilism (tendința de a ieși în evidență);
- ✓ Intelectual, se face trecerea spre stadiul operațiilor formale;
- ✓ În această perioadă adolescentul acumulează multe informații;
- ✓ Se conturează pasiuni;
- ✓ Trezirea dorinței sexuale, leagă prietenii cu persoane de sex opus;
- ✓ Creativitate verbală;
- ✓ Risc crescut către anxietate, bulimie, consum de droguri, alcool etc.;



- ✓ Neîncredere în sine;
- ✓ Conflict între dezvoltarea Eu-lui fizic, social și cel psihic;
- ✓ Se dezvoltă atitudinea față de sine, față de societate, față de muncă etc.;
- ✓ Consolidarea profilului psiho-moral;
- ✓ Nevoia de comunicare;
- ✓ Apar diferențe între maturizare fetelor față de cea a băieților.

Titlu: *Tonomatul*

Numărul de participanți: 28

Materiale: scaune pentru cele 4 echipe

Durata: 30 de minute

Locul de desfășurare: exterior/interior

Ritm: moderat

Conținut: Copiii sunt împărțiți în patru echipe, scaunele fiind așezate în careu, scaunele cu unul mai puțin decât numărul de membri, de exemplu, 7 membri, 6 scaune. Fiecare echipă va desemna un membru ce va trece în spatele echipei din dreapta. Se stabilește de la început un timp în care să se cânte, același pentru fiecare echipă. Atunci când persoana aflată în spatele echipei pune mâna pe capul unui jucător, acesta trebuie să cânte. Ordinea și ritmul de schimbare a cântăreților sunt aleatorii. Sunt eliminați cântăreții care repetă melodiile, nu cântă cu versuri sau se bâlbâie. După expirarea timpului se stabilește numărul finaliștilor. Câștigă echipa care la finalul jocului are cei mai mulți finaliști.

56. Animarea jocului și conduita animatorului

Animatorul poate să fie în două situații: să fie arbitrul jocului său să fie jucător ca și ceilalți. În ambele situații el trebuie:

- să fie imparțial,
- să fie drept cu toți participanții,
- să nu fie influențat de jucători,
- să aibă grijă să fie respectate regulile,
- să mențină o ambianță pozitivă,
- să vegheze la securitatea jucătorilor,
- să penalizeze o eventuală trișare,
- să nu fie agresiv,
- să nu fie pasiv,
- să nu fie depășit de evenimente
- să supravegheze ca toții participanții să fie integrați în grup și că se amuză.

Este foarte important ca animatorul să fie foarte adaptabil la situația și dinamica grupului, empatic, să își dea seama care este cea mai potrivită atitudine și decizie pe care o ia în raport cu grupul și persoana. De aceea urmează un exercițiu care stimulează această abilitate de adaptare.

Titlu: Magnetismul

Scop: dezvoltarea abilității de adaptare și empatie, coordonarea mișcărilor

Categorie de vârstă: 7-100 ani

Număr de participanți: peste 10

Materiale: casetofon

Durata: 15 minute

Locul de desfășurare: interior

Ritm: moderat



Conținut: participanții se așează în perechi. Perechile stau față în față, cu mâinile întinse în față, astfel încât palmele să stea la 30 de cm depărtare de cele ale partenerului. În ritm de muzică trebuie să urmărească mișcările mâinilor partenerului, astfel încât să se păstreze distanța stabilită. Mișcările efectuate trebuie să fie în cât mai multe direcții posibile. După o perioadă de două minute trebuie să schimbe comanda, adică să păstreze distanță între alte părți ale corpului (spate, genunchi, coate).

Mențiuni: Se poate mări grupul după o anumită perioadă, în loc de doi să fie patru persoane. Este util să se schimbe, la sfârșitul jocului, experiența fiecăruia dintre participanți în diversele faze ale jocului.

57. Ia în considerare potențialul fiecăruia

Toată lumea are un potențial care se poate dezvolta indiferent de vârstă, indiferent de dificultățile sale curente. Nimeni nu începe de la zero. Nimeni nu este o tabula rasa curată. Alternativă optimistă este încrederea în capacitatea fiecăruia să crească, în timp ce, luând în considerare caracteristicile proprii și a datelor de mediu, putem să luăm deciziile și să acționăm în consecință. Este important să îi învățăm pe participanți să identifice calitățile celorlalți, de aceea vă propunem următoarea activitate.

Titlu: *Mașina de spălat*

Scop: identificare calități, stimulare comunicare pozitivă

Categorie de vârstă: toate

Număr de participanți: minim 10

Materiale: nu sunt necesare

Durata: 5 – 10 minute

Loc de desfășurare: interior / exterior

Ritm: calm

Conținut: Se formează două șiruri de copii, față în față. Un voluntar/cel care rămâne fără pereche sau animatorul trece printre cele două șiruri („mașina de spălat”). Când ajunge în dreptul primei perechi din șir se oprește și așteaptă să fie „spălat”: fiecare participant la joc îi pune mâna pe umăr și îi spune o caracteristică, o calitate personală sau o vorbă bună. Cel „spălat” mulțumește și trece mai departe. Atenție: se va insista de la început pe caracterul pozitiv al comunicării! Neapărat trebuie să treacă prin „mașina de spălat” copiii triști, timizi, negativiști, pentru a le ridica moralul, pentru a le dezvolta încrederea în sine sau pentru a-i determina să gândească pozitiv.

58. Ajutând la depășirea situației prezente

Ideea oricărei activități de educație nonformală în care se folosește învățarea experiențială este aceea de a merge dincolo de sfera de aplicare a situației prezentate, chiar o situație ipotetică. Este important să plasăm concluziile într-un context mai larg, conectarea cu ceea ce se întâmplă acum, cu ceea ce s-a întâmplat înainte, ce se poate întâmpla după. Este vorba de învățarea prin generalizare.

Titlu: *Abigail*

Scop: autocunoaștere

Categorie de vârstă: toate

Număr de participanți: minim 10

Materiale: nu sunt necesare

Durata: 60 minute

Loc de desfășurare: interior / exterior

Ritm: calm

Conținut:

Povestea: Abigail îl iubește pe Tom care locuiește pe partea cealaltă a râului. Un potop a dărâmat toate podurile de-a lungul râului și a lăsat doar o singură barcă plutind. Abigail îl roagă pe Sinbad, proprietarul bărcii, să o ducă pe malul celălalt al râului. Sinbad este de acord dar insistă ca Abigail să se culce cu el în schimb.

Abigail nu știe ce să facă și fuge la mama ei pe care o întreabă ce ar trebui să facă. Mama ei îi spune că nu dorește să intervină în problemele sale. În disperarea sa Abigail se culcă cu Sinbad, care după aceea o trece râul. Abigail aleargă fericită la Tom și îl îmbrățișează, apoi îi spune tot ceea ce s-a întâmplat. Tom o împinge fără menajamente și Abigail fuge. Nu departe de casa lui Tom, Abigail îl întâlnește pe John, prietenul cel mai bun al lui Tom. Ea îi spune tot ceea ce s-a întâmplat și lui. John îl lovește pe Tom pentru ceea ce i-a făcut ei și pleacă cu ea.

Introduceți exercițiul participanților ca fiind unul ce vrea să scoată în evidență diferite aspecte morale.

Rugați fiecare participant să citească povestea individual și să categorisească fiecărui personaj trăsăturile (Abigail, Tom, Sinbad, mama lui Abigail și John) în funcție de comportamentul lor :Cine s-a comportat cel mai rău? Cine a urmat? etc.

După ce majoritatea participanților au terminat caracterizarea lor, rugați-i să se grupeze în 3-6 participanți și să discute despre ceea ce au perceput ei din comportamentul personajelor.

Sarcina grupurilor este de a realiza o listă comună cu care fiecare participant din grupul respectiv să fie de acord. Rugați-i să evite metodele matematice pentru a întemeia lista, ci această să fie întemeiată mai degrabă pe baza unei înțelegeri reciproce despre ceea ce este bine și ce este rău.

După ce grupurile și-au întocmit listele, puteți ca această fază sa se repete opțional adică să se aducă câte două grupuri ca să se formeze grupuri de mărime medie (dacă faceți acest lucru, nu faceți grupurile mai mari de 4 persoane) .

Evaluați exercițiul la discuția finală aducând toate rezultatele și discutați asemănările și diferențele între ele.

Continuați discuția întrebând participanții ce i-a determinat să ajungă la astfel de caracterizări.

Cum au reușit să decidă că gesturile personajelor au fost bune sau rele ?

Ce ar fi făcut ei în situația dată, ce ar face dacă ar fi fost ei puși în această situație?

59. Ritmul jocului – vârsta jucătorilor

Ritmul jocului trebuie să se adapteze la nevoia de mișcare a participanților, la caracteristicile pe vârste, la curba de efort, caracteristica momentului de desfășurare, la locul în care se desfășoară jocul: pădure, munte, plaja etc. Un joc în care gesturile pot să fie adaptate la momentul și contextual în care se derulează activitatea este următorul:

Titlu: Cursa pe cai

Scop: dezvoltarea capacității de imita un comportament și a vitezei de reacție la stimuli

Categoria de vârstă: 4-11 ani

Număr de participanți: 4 - 150

Materiale: -

Durata: 10-15 min

Locul de desfășurare: interior - exterior

Ritmul: susținut

Conținut:

1. Copiii formează un cerc, fără a se ține de mâini.
2. Conducătorul de joc le cere copiilor să caute câte un căluț microscopic prin

- buzunare sau, eventual, în șosete.
3. Când toți copiii și-au găsit căluții imaginari, îi pun jos, pun mâna stângă deasupra, o duc pe cealaltă la gură ca și când ar ține un tub în pumn și încep să "umfle" căluții. Mâna stângă se ridică pe măsură ce căluții devin din ce în ce mai înalți. Când caii au înălțimea potrivită, li se "pune dopul" și sunt gata de cursă.
 4. Participanții se urcă pe cai (genunchii îndoiți și picioarele depărtate).
 5. La semnalul conducătorului de joc, cursa începe: copiii nu-și mișcă picioarele de pe sol, dar produc zgomotul unui galop prin lovirea coapselor cu palmele.
 6. Conducătorul de joc descrie diferitele obstacole întâlnite de cal. Imitându-l, copiii se apleacă într-o parte pentru a evita niște tufișuri, se apucă cu degetele de obraji pentru a scoate un sunet specific traversării unei ape adânci (bolborosesc), se lăsă pe vine pentru a nu da cu capul de niște crengi mai joase, își freacă palmele pentru a sugera foșnetul ierbii înalte, își ridică mâinile și tipă pentru a-și saluta fanii imaginari care asista și ei la cursă, aleargă mai repede sau mai încet etc.
 7. Cursă se încheie în viteză maximă pe ultimii 100 m... 50 m... 10 m... Copiii se felicita și le mulțumesc căluților.
 8. În final, copiii își dezumflă caii, îi împăturesc și îi introduc înapoi în buzunar sau în șosetă) pentru a se odihni până la următoarea cursă

60. Debriefingul

Este procesul de reflecție asupra experiențelor activității, una sau mai multe întâlniri, sesiuni, discuții în care acest proces de reflectivă are loc. Grupul de discuții are scopul de a clarifica reacțiile, gândurile și răspunsurile ca urmare a experienței trăite.

Descrierea: Ce s-a întâmplat (nu faceți judecați de valoare deocamdată sau să încercați să trageți concluziile).

Sentimente: Care au fost reacțiile și sentimentele voastre? Nu începeți să analizați cele spuse.

Evaluare: ce a fost rău și bun în această experiență? Faceți judecați de valoare

Analizare: ce puteți să învățați din această situație? Ce s-a întâmplat de fapt? Au fost experiențe similare sau diferite?

Concluzii: Ce concluzie putem să tragem? Ce ați învățat fiecare din această experiență despre voi înșivă?

Acțiunea personală: Ce vei pune în practică și cum vei pune în practică cele învățate?

Un exercițiu foarte bun pentru dezvoltarea abilității de a formula întrebări legate de o temă este următorul.

Titlul: *turul întrebărilor*

Scop: viteza de reacție, capacitatea de adaptare

Categoria de vârstă: 11-100 ani

Număr de participanți: peste 10

Materiale: nu sunt necesare

Durata: 15-30 minute

Locul de desfășurare: interior-exterior

Ritm: calm

Conținut: Participanții sunt așezați pe două coloane așezate față în față. Se stabilește o temă generală de discuție. Persoana care se află în fața coloanei va adresa persoanei care se afla în fața celeilalte coloane o întrebare. Aceasta va răspunde tot printr-o întrebare referitoare la temă. Se continuă tirul de întrebări până când una dintre persoane va răspunde printr-o afirmație, atunci persoana care a greșit se va duce la



capătul coloanei sale. Dacă tirul de întrebări între 2 persoane este prea lung, facilitatorul poate schimba cele 2 persoane.

61. “Ambalarea” jocurilor într-o poveste

Atunci când este descris un joc sunt de fapt descrise niște roluri, acțiuni, scopuri, reguli, eventual un mod de scorare etc. Toate acestea răspund la întrebarea: “Cum se joacă?”. Însă chiar dacă jocurile sunt în sine motivante, este bine ca atunci când le prezentăm să oferim participanților și câte un pretext pentru a le juca – răspunsul la întrebarea “De ce să jucăm asta noi, acum?”. Un tip foarte simplu de pretext poate fi o provocare: “Cine e în stare să...” – eventual intrând și în competiție. O variantă mult mai elaborată o reprezintă “ambalarea” jocurilor într-o poveste.

Conceperea unei povestioare are mai multe puncte forte care o recomandă ca o metodă excelentă de livrare a jocurilor indiferent de vârsta participanților:

- creează atmosfera, în special pentru copii;
 - adulții sunt mai dezinhibați;
 - e un bun prilej de a introduce o doză de umor;
 - atunci când regulile se explică chiar pe parcursul relatării poveștii (mai ales dacă se și demonstrează) e mai ușor de menținut atenția grupului, ceea ce poate fi de un real ajutor dacă de exemplu regulile sunt destul de multe la număr;
 - da o justificare unor reguli care altminteri pot părea arbitrare, fără sens;
 - de multe ori permite înțelegerea mai bună a regulilor de joc;
 - de asemenea, se rețin mai bine regulile, rolurile etc.
 - permite crearea unei legături cu activitățile / jocurile etc. anterioare și ulterioare.
- Citiți jocul următor și încercați să creați o poveste pentru el:

Titlu: Șoriceii

Categoria de vârstă: 6 ani-100 de ani

Număr de participanți: 4 – 30 (dar e de dorit ca la fiecare 4-5 participanți să existe un animator)

Materiale: pixuri (1 / participant), coli de hârtie (preferabil printate cu 8 pătratele mari și legenda de la pct. 7) și zaruri – și unele și celelalte în nr. egal cu cel al echipelor participante

Durată : 10min-20min

Locul de desfășurare : interior

Ritmul : rapid

Conținut:

1. Se împart participanții în echipe, preferabil de câte 4.
2. Fiecare echipă primește câte un pix pentru fiecare participant, precum și un zar și o coală de hârtie.
3. Moderatorul demonstrează desenarea unui șoarece în ordinea de la pct.7 pentru a exista un model de șoarece din profil la care să se raporteze toți jucătorii.
4. Când începe jocul, primul jucător din fiecare echipă aruncă cu zarul, apoi al doilea, al treilea s.a.m.d. până la ultimul, apoi din nou primul etc.
5. Echipele concurează între ele la desenat șoareci după regulile de mai jos, deci trebuie să se dea cu zarul cât mai rapid. Se precizează că nu are importanță frumusețea desenelor.
6. Când un participant da cu zarul un 6, poate începe desenarea unui șoarece prin desenarea corpului acestuia (un oval în poziție verticală) într-unul dintre cele 8 pătratele de pe foaie, apoi dă cu zarul următorul jucător din echipă.
7. Desenarea părților șoarecilor se face numai într-o ordine anumită, conform aruncărilor cu zarul, astfel:
 - la 6 se desenează corpul

- la 4 picioarele
- la 5 capul (din profil)
- la 1 un ochi
- la 2 o ureche
- la 3 nasul și mustățile

8. Nu este necesară finalizarea primului șoarece înainte de începerea celui de-al doilea, de exemplu dacă un jucător aruncă 6 și următorul aruncă tot 6 vor desena fiecare câte un corp.

9. Orice jucător poate completa oricare dintre șoarecii echipei sale dacă dă cu zarul un număr corespunzător.

10. Prima echipă care termină de desenat toți cei 8 șoareci câștiga.

Ideal al fi ca povestea să răspundă la câteva întrebări:

- de ce ne întrecem?
- de ce desenăm?
- de ce șoareci?
- de ce dăm cu zarul?
- de ce desenăm părțile șoarecilor numai în ordinea asta?

Iată și un exemplu de poveste, adecvată prin temă și modul de exprimare unor participanți mai mari ca vârstă:

“După cum știți, lucrăm de ceva vreme împreună în fabrica asta de șvaițer și uite că acum Domnul Director General ne-a oferit o mare oportunitate. Ne vom împărți în echipe și ne vom întrece într-un concurs de... – cum îi spune? – excelență profesională! Câștigătorii vor fi promovați ca Maiștri de Șoareci Mecanici. [se fac echipele]

Colegii noștri din Departamentul de Roți produc niște roți gigantice de cașcaval, iar noi trebuie să facem găurile care transforma cașcavalul acesta obișnuit în excepționalul șvaițer cu care se mândrește compania noastră. Și cum nicio unealtă și nicio ființă umană nu pot crea labirintul de găuri complicat proiectat de inginerii noștri, fiecare dintre echipele noastre are sarcina de a asambla 8 șoareci mecanici care să facă treaba în locul nostru.

Întâmplător însă, astăzi este aniversarea companiei noastre, marcând primul său mileniu de existență. Angajații au sărbătorit din plin în timpul pauzei de prânz. Iată motivul pentru care colegii noștri din D.K.S. – Departamentul de Kituri de Șoareci – ne trimit părțile într-o ordine complet întâmplătoare pe linia de ansamblare, deși noi știm foarte bine că ne-ar fi trebuit întâi capul, apoi picioarele s.a.m.d. [unde aici se și demonstrează, apoi se dau materialele]

Haideți să vedem care echipa se mișcă mai repede și dă dovadă de un mai mare profesionalism. Să înceapă concursul!”

62. Jocurile nu sunt bătute în cuie – creați-le!

Unul dintre principalele atuuri ale educației nonformale este flexibilitatea: se poate face educație nonformală mai mult sau mai puțin oriunde, oricând și cu orice mijloace. Aceasta adaptabilitate se reflectă și la nivelul utilizării jocurilor. Repertoriul de jocuri cunoscute de către moderator trebuie privit doar ca un punct de plecare, activitatea concretă presupunând nu de puține ori adaptarea, recombinația jocurilor sau chiar crearea unor jocuri noi.

Iată un exemplu de joc creat chiar de către copii în condițiile în care nu erau disponibile aproape nici un fel de materiale:

Titlu: Banul fierarului

Categoria de vârstă: peste 7 ani

Număr de participanți: multiplu de 4 (pot juca și în grupuri de 3 dacă mesele sunt rotunde)

Materiale: fiecare grup de 4 participanți are nevoie de: o monedă de 50 bani, o masă



rotundă, pătrată sau aproape pătrată cu puțin spațiu de jur împrejur, scotch îngust

Durata: 10-15 min

Locul de desfășurare: interior

Ritmul: liniștit

Conținut:

1. Jucătorii se împart în grupuri de câte 4 și se distribuie la mese. Nu se sta pe scaun.
2. Fiecare masă este împărțită în 4 părți egale cu ajutorul benzii de scotch. Fiecare parte este terenul unui jucător.
3. Jucătorii sunt fierari din vechime și participă la un concurs. Meșterul cel mare le-a spus că trebuie să fie flexibili și să se adapteze când situația o cere, de exemplu când se găuresc foalele și focul trebuie întărit în continuare suflând din gură pentru o vreme, până când foalele vor fi reparate. Pentru a nu consuma cărbunii degeaba, concursul se face nu suflând în foc, ci suflând o monedă bătută de meșter special pentru asta.
4. Jocul începe astfel: unul dintre jucători ține moneda pe masă în propriul teren, aproape de marginea mesei, în poziție verticală (pe muchie), apăsând-o ușor cu arătătorul mâinii stângi, cu una dintre fețe orientată spre el. Cu mâna dreaptă îi dă un bobârnac, lovind moneda aproape de marginea din dreapta, astfel încât moneda va începe să se deplaseze pe masă ca un titirez. Regulamentul îl obligă să trimită moneda spre centrul mesei. Poate fi de dorit exersarea acestei mișcări de către toți jucătorii, înainte de a începe jocul propriu-zis.
5. Din momentul în care moneda începe să se învântească, toți jucătorii suflă înspre ea, încercând să evite ca moneda să se oprească în propriul teren. Nu sunt permise atingerea monedei cu mâna sau mișcarea mesei. Atenție la riscul de transmitere a unor boli pe cale respiratorie (răceală, gripă)!
6. Când moneda se oprește în terenul unui jucător, acesta a pierdut un punct. El va repune moneda în joc cu bobârnacul pentru a începe runda următoare.
7. Dacă moneda este suflată afară de pe masă, jucătorul din terenul căruia a căzut moneda pierde punctul.
8. Dacă la punerea monedei în joc aceasta este lovită prea puternic și iese imediat afară, dacă nu este trimisă spre centrul mesei sau dacă jucătorul nu reușește de trei ori la rând să o facă să se învântească, nimeni nu pierde nici un punct și următorul jucător în sensul acelor de ceas va pune moneda în joc. Aceeași regulă se aplică dacă moneda se oprește exact pe linia de demarcație dintre două terenuri.
8. Jocul se încheie atunci când unul dintre jucători pierde un număr prestabilit de puncte (cca. 6-7 puncte, pentru o durată potrivită a jocului).

Ca exercițiu de creativitate pentru cititor: inventați două alte variante ale acestui joc care să presupună colaborare, păstrând mecanismul sau de bază (moneda ca un titirez, suflată de jucători). Într-una dintre cele două variante nu aveți la dispoziție mai multe mese, ci numai una foarte lungă.

63. Adaptarea jocurilor la context

Câteodată, contextul în care ne aflăm pare total impropriu oricărei tentative de educație nonformală: în autobuz, la coada etc. În realitate însă, condițiile exterioare nu sunt chiar atât de restrictive cum suntem tentați să credem uneori, principalul obstacol fiind de multe ori dificultatea de a gândi "out of the box". Iată un exemplu de joc binecunoscut, care se joacă în mod obișnuit pe o tablă cu pioni și zar, adaptat la un context mai puțin obișnuit: pe scări!

Titlu: Nu te supăra, frate! – pe scări

Categoria de vârstă: 6 – 14 ani



Număr de participanți: 10-16, în nr. păr

Materiale: un zar; jocul se joacă pe scări cu cca. 10-16 trepte

Durata: 10-15 min

Locul de desfășurare: interior

Ritmul: liniștit

Conținut:

1. Jucătorii se împart în două echipe egale și așteaptă la baza scărilor; fiecare echipă are câte un căpitan, iar ceilalți jucători joacă rolul pionilor din varianta binecunoscută de joc de masă (board game).
2. Fiecare echipă arunca pe rând cu zarul prin căpitanul sau.
3. Căpitanul este singurul din echipă care are dreptul să arunce cu zarul și tot el indică ce "pion" al său va urca atâtea trepte câte puncte a dat cu zarul. Căpitanul nu urca el însuși pe scară.
4. La fiecare aruncare de zar, este permisă fie înaintarea unui "pion" aflat deja pe scară, fie introducerea unui "pion" nou, aflat la baza scărilor, fără restricții.
5. Membrii fiecăreia dintre cele două echipe vor urca în timpul jocului pe o parte prestabilită a scărilor, să zicem echipa A pe partea stângă și echipa B pe partea dreaptă.
6. Atunci când un "pion" nimerește pe o treaptă pe care se afla alt coleg din propria echipă nu se întâmplă nimic, iar mutarea este permisă; când însă nimerește pe o treaptă pe care se află unul sau mai mulți "pioni" adversi, aceștia sunt trimiși înapoi la baza scărilor.
7. Atunci când un "pion" ajunge sus în capătul scărilor el se oprește acolo, chiar dacă zarul a fost mai mare. Există și variantă, când numărul de jucători este mai mic (2 căpitani și 6 "pioni"), să fie obligat să parcurgă exact atâtea trepte câte a dat la zar, iar dacă dă mai mult decât necesarul pentru a ajunge sus să se întoarcă atâtea trepte câte puncte are în plus pe zar (de exemplu dacă avea nevoie de 4 pentru a ajunge sus și a dat 5 va ajunge pe penultima treaptă).
8. Câștigă echipa care ajunge prima sus cu toți pionii.

64. Combinarea jocurilor

Utilizarea creativă a jocurilor presupune nu doar inventarea acestora și adaptarea lor la context, obiective etc., ci și valorificarea marelui lor potențial de combinare în cadrul unei activități, ceea ce conferă acestuia din urmă o notă de coerență foarte apreciată de către participanții de toate vârstele. Un joc poate încheia o activitate valorificând rezultatele acesteia (de exemplu "punând în scenă" o concluzie trasă în grup), poate pregăti un joc ulterior sau o sarcină de grup (un exemplu banal îl reprezintă jocurile de împărțire în echipe) s.a.m.d. Important este să păstrăm permanent o mentalitate deschisă în raport cu jocurile pe care le cunoaștem, evitând a le atașa o etichetă prea rigidă prin prisma modului lor uzual de utilizare. Nu există "jocuri de încredere", aceasta este o convenție de exprimare care nu trebuie luată prea ad-literam, există dacă vrei "jocuri folosite frecvent pentru a explora tema încrederii, care se pot folosi și în alte scopuri".

În exemplul următor sunt combinate două jocuri parțial modificate, cunoscutul "ce-ar fi dac-ar fi" și "scaunul polemic" descris la capitolul "Reguli negociabile și nenegociabile", obținându-se în final câte un apelativ adecvat fiecărui membru al grupului. În afara unor obiective plauzibile care ar ține de sfera auto-cunoașterii și intercunoașterii participanților, apelativele obținute se pot folosi la rândul lor, spre exemplu, în cadrul unui al treilea joc în care membrii grupului sunt spioni și folosesc nume de cod.

Titlu: Cine este fiecare

Categoria de vârstă: peste 9 ani

Număr de participanți: 5 - 12



Materiale: biletele de hârtie în număr egal cu cel al participanților, un pix, scaune (4 + numărul participanților)

Durata: 20 - 60 min

Locul de desfășurare: interior

Ritmul: liniștit

Conținut:

1. Se scriu pe bilețelele de hârtie categorii de obiecte, personaje etc. care permit o mare variabilitate și care pot fi asociate prin analogie cu o persoană reală: animal, legumă, copac, element de mobilier, personaj de desene animate, melodie, sport, culoare, marca de mașina etc. – aceleași care ar putea fi folosite în întrebarea “Ce-ar fi dac-ar fi...” din jocul cu același nume.
2. Participanții stau pe scaune, în semicerc. Fiecare trebuie să țină minte care este locul său. În fata semicercului se afla trei scaune goale, la o oarecare distanță unele de altele, iar în centrul cercului astfel format se afla un al patrulea scaun gol, cu fața spre cele trei scaune.
3. Unul dintre participanți extrage un bilețel, citește ce scrie pe el și îi întreabă pe următorii trei jucători din stânga lui: “Ce-aș fi dac-aș fi...” (completând cu categoria scrisă pe bilețel).
4. Cei trei jucători se așează pe cele trei scaune din fata semicercului și dau răspunsul care li se pare cel mai potrivit. Cele trei răspunsuri trebuie să fie diferite.
5. Toți ceilalți jucători, în afară de cel care a pus întrebarea, se ridică și se duc fiecare în spatele unuia dintre respondenți, în funcție de răspunsul care li se pare cel mai potrivit.
6. În continuare se joacă “Scaunul polemic”. Fiecare dintre cele trei “echipe” create ad-hoc are voie să aducă, pe rând, câte un argument pentru a-și susține opțiunea, timp limitat 30 de secunde, printr-un membru al său care va vorbi de pe scaunul din centru. După fiecare argumentație jucătorii pot alege să-și păstreze echipa sau, dacă au fost convinși de vorbitor, să și-o schimbe. Procesul se repeta de 2 ori, astfel că se vor aduce în total $3 \times 2 = 6$ argumente. Dacă grupul este mic, se pot permite 3 runde - 9 argumente în total.
7. Jucătorului care a pus întrebarea i se va atribui apelativul / răspunsul cu cel mai mare număr de susținători.
8. Etapele 3-7 se repeta pentru fiecare dintre jucători. În final, fiecare are un apelativ care îl reprezintă, stabilit de majoritatea grupului.

65. Captarea și menținerea atenției participanților

Pentru a-și putea îndeplini rolul în cadrul grupului, moderatorul are sarcina de a atrage și menține atenția participanților. Practic, el monitorizează permanent gradul de atenție al participanților pentru că fluctuația acesteia este un indicator foarte precis (și de multe ori primul care poate fi decelat) ca ceva nu este în regulă: sarcina este prea dificilă sau durează prea mult, activitatea nu se potrivește cu interesele participanților, vizibilitatea sau acustica spațiului lasă de dorit etc.

Între mijloacele de atragere și menținere a atenției putem include:

- expresivitatea corporală bogată (mimica și pantomimă);
- contactul vizual;
- poziția diferită de a celorlalți (în fața grupului; un alt exemplu: dacă toți stau jos și moderatorul se ridică în picioare va atrage atenția asupra sa);
- intensitatea și tonul vocii (dominarea grupului cu vocea pentru câteva momente; transmiterea cu voce de intensitate scăzută a unor informații care interesează grupul s.a.m.d.);
- adecvarea conținuturilor abordate la interesele grupului;



- evitarea obosirii excesive a participanților;
- umorul în cantitate moderată;
- claritatea și coerența comunicării;
- interactivitatea comunicării;
- proximitatea fizică (apropierea de un copil neatențat poate fi de multe ori suficientă);
- provocarea: se întâmplă ceva “inexplicabil” (“magic”), urmează o surpriză...
- mici “atenționări” ocazionale (a nu se abuza!) etc.

În continuare este descris un număr de “magie”:

Titlu: Soluția magică anti-fracturi

Materiale: o batistă nu prea mică, ac și ața de aceeași culoare cu batista, 2 bețe de chibrit într-o cutie de chibrituri, un recipient cu capac conținând apa colorată (cum ar fi un borcan de plastic). Eventual recipientul poate fi etichetat corespunzător, poate și cu o avertizare de produs toxic (pentru impresie!), iar pe batista se poate desena un simbol cu markerul permanent.

A. Pregătire prealabilă

Se ia un băț de chibrit și se pune pe marginea batistei, aproape de un colț. Se rulează puțin batista astfel încât bățul să nu mai fie vizibil și se coase cu ața de aceeași culoare cu batista, cât mai discret.

B. Desfășurare

Se anunță descoperirea unei soluții care, în combinație cu un pansament special, repara fracturile și se arată tuturor lichidul colorat și batista. Se propune o demonstrație și cum nimeni nu se oferă să i se fractureze un braț se propune realizarea unui experiment cu un băț de chibrit (“E foarte bun pentru că e foarte subțire, cu cât e mai gros segmentul fracturat cu atât durează mai mult refacerea, deci nu am putea vedea rezultatul imediat. Trebuie doar să fie țesut viu, nu contează dacă e animal, om, etc. Să sperăm că lemnul din care e făcut bățul de chibrit mai este viu.” – introducem puțină tensiune). Se constată că bățul de chibrit e ultimul rămas din cutie – “Noroc că l-am avut și pe asta” (ca să nu se poată cere repetarea experimentului; din același motiv, e preferabil să facem numărul de magie într-un spațiu interior, pentru a nu se propune repetarea cu bețe de pe jos – probabil că nimeni nu are la el chibrituri, cu o posibilă excepție: în tabără). Se cere mare atenție pentru că “nu putem arăta decât o singură dată” – eventual putem să ne asigurăm că nu se cere repetarea spunând că “pansamentul trebuie să-și revină câteva ore după fiecare tratament”.

Se precizează că încă e o mică problemă cu tratamentul, deocamdată formula cere să fie aplicată înainte accidentării, țesuturile trebuie deja îmbibate cu substanța înainte de a se produce fractură. Se anunță că se lucrează intens la rezolvarea acestui ultim inconvenient înainte de a se scoate produsul pe piață (“de aceea încă nu l-ați găsit în farmacie”)

Se înmoaie bățul de chibrit în apă colorată și se șterge foarte bine (gămălia de fosfor nu se udă!). Se ține batistă de bățul cusut cu mâna dreaptă cu 3 degete și printr-o singură mișcare rapidă se “îmbrăca” mâna cu batista (mână e complet ascunsă de batistă care stă pe ea). Se arată încă o dată bățul tratat tuturor, mânecile sunt deja suflecate, etc. (“demonstrând” că nu e nici o păcăleală la mijloc), apoi se introduce cu mâna stângă sub batista, ascunzându-l între degetele mijlociu și inelar ale mâinii drepte (mișcarea trebuie exersată în prealabil pentru a se putea realiza rapid). Se scoate mâna stângă de sub batistă și se trage puțin de deasupra, prin batista, în văzul tuturor, de capătul bățului cusut astfel încât acesta să se vadă proeminent prin batista.

Se cere un voluntar. Acesta pipăie prin batista capătul bățului cusut, se “asigură” că e într-adevăr bățul de chibrit “tratată”, și toată lumea face liniște. Voluntarul rupe bățul cusut (“Îl simți că e rupt? L-ai auzind pocnind când s-a rupt?”). Se “masează” puțin cu “pansamentul”, tot pentru impresie, apoi mâna dreaptă da drumul bățului cusut și iese de sub batista ținând între primele trei degete bățul “tratată”, intact! (apucarea între degetul mare, arătător și mijlociu a bățului ținut până atunci între mijlociu și inelar poate



necesita puțină exersare prealabilă).

Se mulțumește pentru atenție și se întreabă dacă are cineva idee cam care ar putea fi “formula”.

66. Expresivitatea comunicării: nonverbalul și paraverbalul

Abilitățile care tind de sfera comunicării sunt deosebit de importante pentru un animator. La loc de cinste între alte abilități (claritatea și coerenta exprimării, ascultare activa etc.), expresivitatea comunicării este în mod particular importantă în cazul activităților de animație, și e ușor de înțeles de ce. Animatorul este cel care “animă”, creează atmosfera, stimulează contactul emoțional între membrii grupului s.a.m.d., ceea ce înseamnă că trebuie să transmită eficient grupului atât informații (instrucțiuni etc.) cât și emoții și atitudini. Asemeni unui actor, animatorul folosește cu iscusință tonul vocii, privirea, mișcările brațelor și multe alte elemente care întăresc și îmbogățesc mesajul.

În afara limbajului verbal putem distinge limbajul paraverbal și cel nonverbal, fiecare cu componentele sale:

- **Limbajul paraverbal** – este alcătuit de stimuli și semnale transmise prin voce: intensitatea vocii și modularea acesteia, intonația, ritmul și debitul verbal, pauzele etc.
- **Limbajul nonverbal** – implica semnale corporo-vizuale care oferă informații despre persoana în cauză și participarea acesteia la actul de comunicare: vestimentație, contact vizual, mimică, postura, gesturi, distanța corporală etc.

Se apreciază că limbajul paraverbal și cel nonverbal sunt decodificate de patru ori și jumătate mai repede decât limbajul verbal. Limbajul nonverbal în particular este de asemenea mult mai spontan și implicit mai sincer decât cel verbal. Mai mult decât atât, doar o mică parte din informație este transmisă prin cuvinte. Un studiu din 1991 arată că 55% din înțelesul unei comunicări orale este transmis prin expresia feței și poziția corpului, 38% prin calitatea și tonul vocii, intonația și inflexiunile vocale, și numai 7% direct prin înțelesul cuvintelor. Emoțiile, atât de importante pentru “colorarea” oricărei interacțiuni interumane, se transmit într-o proporție covârșitoare prin limbajul paraverbal și prin cel nonverbal.

Expresivitatea comunicării nu este însă numai un deziderat al animatorului, ci o abilitate deosebit de importantă pentru toți oamenii. Iată în continuare un joc prin care se poate explora această temă:

Titlu: Ștafeta cu emoții

Categoria de vârstă: 6 – 25 ani

Număr de participanți: 10-30

Materiale: 3 obiecte mici care vor reprezenta ștafetele, creta sau alt material pentru marcarea punctelor de plecare și de întoarcere

Durata: 10-15 min

Locul de desfășurare: exterior

Ritmul: rapid

Conținut:

1. Se marchează pe jos punctele de plecare și de întoarcere pentru cursa tip ștafetă.
2. Fiecare jucător își alege un sunet și un gest prin care să exprime mânie, tristețe și bucurie.
3. Jucătorii se împart în două sau trei echipe și se aliniază la linia de start. Primul jucător din fiecare echipă primește obiectul ștafeta al echipei sale.
4. La start, jucătorii vor alerga astfel: parcurg distanța până la punctul de întoarcere, minează mânia cu sunetul și gestul pe care și le-au ales, aleargă înapoi la echipă, mimează tristețea, aleargă a doua oară până la punctul de întoarcere, mimează bucuria, aleargă înapoi la echipa și predau ștafetă.



5. Arbitrul anunță din timp ca cei care mimează “de forma”, scurt și neconvincător, vor fi penalizați prin oprire timp de 2 secunde.
6. Câștigă echipa care termină prima traseul cu toți jucătorii.

67. Varietatea

Nevoia de explorare și implicit curiozitatea, afinitatea pentru noutate reprezintă o pârghie motivațională de o importanță fundamentală pentru crearea unei activități atrăgătoare de la început până la sfârșit. Cheia pentru folosirea acestei pârghii o reprezintă varietatea:

- la nivelul sarcinilor / conținuturilor / jocurilor: să presupună abilități diferite, din domenii diferite etc.;
- la nivelul materialelor utilizate;
- la nivelul tipului de interacțiune: competiție / colaborare, lucru individual / pe echipe / în grupul mare, alternanța echipelor etc.;
- la nivelul ambientului (un ambient bogat, care îmbie la a fi explorat, este preferabil cu condiția să nu devină un factor de distragere a atenției);
- la nivelul modalității senzoriale implicate: jocuri bazate pe auz, pe pipăit, pe senzațiile kinestezice...
- la nivelul ritmului s.a.m.d.

Exercițiu: alegeți o temă (de exemplu natura, România, istoria antică, 1001 de nopți etc.) și creați probe pentru un “joc al probelor” (vezi capitolul “Jocuri complexe”) pe tema respectivă. Creați minim 12 probe (doar ideile, nu e necesar să le realizați în practică decât dacă doriți să și aplicați programul respectiv) cât mai variate, ghidându-vă și după enumerarea de mai sus. Pentru acest exercițiu nu luați în considerare atingerea unor obiective ci numai încadrarea în tema aleasă.

68. Spațiul exterior

Alegerea spațiului exterior de desfășurare a unei activități va ține cont de următoarele aspecte:

- Locația – să fie permise utilizarea spațiului, călcarea ierbii...
- Dimensiunea și forma spațiului
- Limitele fizice ale spațiului – zid, gard, gard viu
- Spațiile învecinate
- Elemente care limitează mișcarea sau vizibilitatea în interiorul spațiului – cum ar fi copaci, clădiri, tufișuri etc.
- Tipul de suprafață – anumite acțiuni se pot desfășura bine pe asfalt dar nu și pe iarbă (desen cu cretă) sau invers (stat pe jos)...
- Elemente care pun în pericol securitatea fizică a participanților – mai ales atunci când activitatea presupune și alergare, dar nu numai: cioburi pe jos, denivelări, un gard scund cu țepușe etc.
- Este suficientă umbra? – important vara, bineînțeles
- Disponibilitatea unui spațiu interior în apropiere – pentru vreme nefavorabilă
- Eventual alte resurse necesare – dacă există toaleta, sursa de apă și de curent electric în apropiere etc.

Iată și câteva sugestii generale în ceea ce privește amenajarea și utilizarea spațiului:

- stabilirea unei “baze”, a unui “cartier general” cunoscut de toți, unde se găsesc diferite materiale necesare în alte momente ale activității, trusa de prim ajutor etc.;
- delimitarea unei / unor subspații în cadrul spațiului total poate fi necesară pentru desfășurarea unor jocuri și activități;
- dacă activitatea este deschisă publicului larg ne-am putea dori să-l informăm și să încurajăm participarea acestuia prin bannere, panouri, afișe etc. amplasate în zone



circulate din apropiere;

- mai cu seamă dacă activitatea este destinată copiilor, poate fi de efect în crearea unei atmosfere deosebite să decorăm cumva spațiul în cauză.

Tema spațiului de joacă poate fi explorată și împreună cu copiii printr-o activitate creativă: construirea unei machete a unui spațiu de joacă.

Titlu: Macheta unui loc de joacă

Materiale: placi de polistiren (aproximativ o placă de dimensiuni standard pentru 2-3 participanți), foarte multe materiale diverse care pot fi utilizate pentru alcătuirea unei machete: bețe de frigărui, scotch, foarfeci, ață și / sau lână colorată, acuarele, dopuri de plută, elastice de cauciuc circulare (din cele pentru pus la borcane), hârtie albă, colorată, creponată, capace de bere, cutter-e s.a.

A. Pregătire

Se cade de acord cu participanții asupra temei și se împart participanții în echipe de 2-3 persoane. Fiecare echipă primește câte o placă de polistiren, iar restul de materiale se pun la dispoziția tuturor.

B. Desfășurare

Participanții creează macheta unui loc de joacă așa cum le-ar plăcea să vadă în cartierul lor. Atenție, aceasta este prin excelență o activitate orientată spre creativitate, nu oferiți participanților nici un fel de model!

69. Comunicarea vizuală

Comunicarea este mai eficientă dacă este susținută de suport vizual, de aceea recurgeți la acesta ori de câte ori este posibil, chiar dacă face activitatea mai complicat de pregătit. Iată câteva exemple:

- ideile importante scrise pe flipchart, tabla etc.;
 - în cadrul unor concursuri, afișarea scorului (o tabelă de marcaj improvizată);
 - în cazul alcătuirii unor echipe stabile (nu doar pentru un joc scurt), semne distinctive (banderole, etc.);
 - crearea atmosferei dorite prin decorarea preliminară a spațiului;
 - demonstrarea prealabilă a unui joc;
 - delimitarea unui spațiu sau utilizarea în acest scop a unor repere vizuale preexistente (bordura, marginea aleii, marginea porțiunii de pământ acoperite de iarbă etc.);
 - afișe pentru desemnarea unor arii / puncte de referință în cadrul spațiului de joc etc.
- În continuare este prezentat un joc ce se bazează exclusiv pe comunicarea vizuală.

Titlu: Schimba locul din priviri!

Categoria de vârstă: 7 – 60 ani

Număr de participanți: 8-20

Materiale: -

Durata: 5-10 min

Locul de desfășurare: interior

Ritmul: moderat

Conținut:

1. Toți jucătorii stau pe scaune în cerc, cu excepția unuia care stă în picioare în centru.
2. Din momentul în care a început jocul, nimeni nu mai are voie să vorbească sau să comunice folosind mâinile.
3. Jucătorii aflați pe scaun încearcă să comunice între ei prin priviri și mimică, sincronizându-se. Oricând doresc, doi sau mai mulți dintre ei se ridică de pe scaune și încearcă să schimbe cât mai repede locurile între ei fără ca jucătorul din centru să le ia locul.

4. Atunci când jucătorul din centru observa că cineva s-a ridicat de pe un scaun, încearcă să ocupe locul rămas liber cât mai repede cu putință. Dacă reușește, jucătorul rămas fără scaun îl înlocuiește în centrul cercului, dacă nu, jocul continuă ca până atunci.

70. Durata și ritmul unui joc

Reacția jucătorilor este cea care ne indica durata optimă a unui joc sau a unei activități. Un joc prea lung poate lăsa loc de plictiseală, iar unul prea scurt îi lasă pe participanți nesatisfăcuți, ca și când de-abia s-ar fi așezat la masă și li se spune că e timpul să se ridice (sau chiar că trebuie debarasată masa pentru că urmează felul doi – jocul următor). Acest din urmă pericol e valabil mai ales la jocurile care presupun o pregătire mai lungă – dacă explicațiile, povestea jocului, demonstrația, împărțirea în echipe, înmânarea materialelor durează în total 10 minute e clar că jocul propriu-zis nu poate dura numai 5. Uneori însă este necesar să aproximăm dinainte care ar fi durata optimă, de exemplu atunci când anunțăm o limită de timp sau de scor.

La rândul său, modul de scorare a unui joc este bine să conducă la obținerea unor scoruri medii, scorurile prea mici fiind nesatisfăcătoare (dacă într-un joc de 10 minute copiii obțin un singur punct apare o senzație de ineficiență) iar cele prea mari pot strica din cursivitatea jocului (dacă arbitrul jocului anunța 20 de schimbări de scor în 10 minute de joc e clar prea mult). Ca o aproximare generală, dacă fiecare reușită (gol, etc.) se recompensează cu un punct, scorurile optime sunt în jur de 6-8 puncte pentru fiecare echipă (plus sau minus 2).

Ritmul de joc poate fi prea lent (participanții se plictisesc și devin neatenți, e demotivant, atmosfera trenează) sau prea rapid (participanții nu reușesc să rețină regulile, nu îndrăznesc și nu “apuca” să-și exprime obiecțiile, după un timp poate deveni obositor și alienant).

Experiența este cea care-i permite animatorului să sesizeze starea emoțională a participanților și să modifice în timp real ritmul de joc sau să decidă prelungirea sau scurtarea activității (dacă acest lucru nu contravine unei înțelegeri deja stabilite). Ca exercițiu, utilizați în mai multe rânduri jocul următor și “jucați-vă la butoane” variind ritmul și durata acestuia astfel încât experiența trăită de participanți să fie cât mai satisfăcătoare iar grupul să rămână tot timpul implicat. Experimentați cu participanți de diferite vârste și grupuri de mărimi diferite.

Titlu: Șoferii grijulii

Categoria de vârstă: 5 - 70 ani

Număr de participanți: 10-100 (în cazul unui grup mare este necesară participarea mai multor animatori)

Materiale: -

Durata: 5 - 10 min

Locul de desfășurare: interior / exterior

Ritmul: alert

Conținut:

1. Jucătorii aflați inițial în cerc participa la o lecție de șofat susținută de domnul Polițist (animatorul). În acest scop sunt puși la curent cu privire la spațiul de joc (poligon), își lustruiesc mașina imaginară aflată în fața lor, asistă la demonstrație, sunt informați că în oraș zgomotul – de motor sau de claxon – este interzis și că orice abatere de la regulile de circulație – tamponări chiar și foarte ușoare, trecut pe roșu, ieșire din poligon etc. – este sancționată de polițist și de ajutoarele sale.
2. La comanda Polițistului, jucătorii încep să se deplaseze în zona delimitată, fără a se atinge între ei.
3. Polițistul moderează jocul schimbând ritmul (“Mai repede!”, “Mai încet!”), anunță culorile semaforului și eventual schimbă dimensiunile poligonului, amintindu-le periodic jucătorilor regula de a nu se atinge.
4. Totodată, polițistul comandă formarea de echipe în mișcare, cu respectarea

regulii de a nu se atinge echipele între ele. De exemplu, la comanda “3!”, jucătorii se prind de braț, formând cât mai repede grupuri de câte trei.

5. În final, conducătorul de joc poate da comanda “Toți la un loc!”, pentru strângerea grupului și spre entuziasmul copiilor. Atenție, dacă grupul este mai mare există un pericol de accidentare destul de mare, în acest caz aceasta încheiere fiind nerecomandată! Chiar și dacă grupul este mic, trebuie dispersat imediat ce s-a strâns la un loc (de exemplu fugind și strigând “Toată lumea la mine!”). Alte încheieri posibile sunt parcarea mașinii cu spatele în cerc sau împingerea ei până la benzinărie pentru că s-a terminat combustibilul din rezervor, făcând legătura cu jocul următor.

71. Feedback-ul

În educație ca și în multe alte domenii, calitatea comunicării este de o importanță fundamentală. De aici necesitatea de a folosi corect și permanent unul dintre mecanismele importante de optimizare a comunicării, și anume feedback-ul. Pe scurt, acesta se poate defini ca “legătura inversă” de la receptor la emițător, având funcția principală de a ajuta emițătorul să-și adapteze mesajul la nevoile și răspunsul receptorului.

În educația nonformală, feedback-ul este utilizat:

- în timpul activității, în relația dintre formator și beneficiari – permițând formatorului să evalueze bunul mers al activității, atingerea obiectivelor etc., dar și beneficiarilor să își ajusteze funcționarea în cadrul grupului (o privire încurajatoare adresată unui participant reprezintă pentru acesta un feedback care îi poate spune de exemplu că tentativa să timidă de a-și exprima un punct de vedere este aprobată și încurajată de moderator). Desigur că și beneficiarii comunică între ei și își oferă frecvent feedback.
- în timpul dar mai ales după activitate, în interacțiunea din cadrul echipei de formatori (dacă există o astfel de echipă) – feedback-ul fiind un instrument absolut esențial de perfecționare a abilităților acestora.

Un feedback verbal elaborat este bine să respecte câteva reguli de bază:

- are rolul de a-l ajuta pe emițător, reprezentând practic un “cadou” pe care receptorul i-l face acestuia. Deseori, de exemplu în situații mai tensionate sau când persoanele se cunosc mai puțin, este bine să cerem permisiunea de a oferi un feedback pentru că acesta poate să nu fie dorit de celălalt. Nimeni nu este obligat să primească feedback (după cum nimeni nu este obligat să ofere);

- transmite explicit faptul, exprimă punctul de vedere al celui care îl oferă. De multe ori este de dorit să subliniem că suntem conștienți (și chiar să fim conștienți de asta, întotdeauna!!) că ceea ce afirmăm este doar perspectiva noastră personală, fără pretenția de a fi “adevărul absolut”. De exemplu în locul lui “Nu ai procedat corect când...” vom folosi exprimarea “Eu cred că nu ai procedat corect când...”;

- este cât se poate de concret, menționând momentul / comportamentul exact la care face referire: “atunci când X te-a întrerupt și ai ridicat vocea cred că te-ai enervat prea ușor” în loc de “cred că te enervezi prea ușor” fără a susține cumva afirmația. Caracterizează o acțiune (“a fost stângace”) nu o persoană (“ai fost neîndemânatic”), mai ales dacă mesajul este negativ;

- este de dorit să fie oferit cât mai repede după evenimentul la care face referire. Feedback-ul în echipa de animatori se face imediat după încheierea activității și numai în mod excepțional a doua zi;

- în cazul în care conține o apreciere negativă, dacă este posibil, face referire și la “jumătatea plină a paharului” din mai multe motive: protejează sensibilitatea celui care primește feedback, evita (măcar încearcă) o reacție de închidere a acestuia, diferențiază mai bine aspectele pozitive de cele negative, iar pe termen lung evita scăderea stimei de sine și centrarea neproductivă pe defecte și nereușite. Exemplu: “Cred că a fost excelentă

promptitudinea cu care ai reacționat când unul dintre copii l-a agresat pe vecinul din dreapta, dar cred că reacția a fost prea dură. Mă gândesc că o soluție mai bună ar fi putut fi...”;

- trebuie să evităm ca marea majoritate a feedback-urilor pe care le oferim unei persoane să se refere la aspectele negative – din aceleași motive ca mai sus. Tendința spre hipercriticism este foarte răspândită, și pentru majoritatea persoanelor este mai ușor să găsească ceva de criticat decât ceva de apreciat;

- ori de câte ori este posibil, este constructiv, propunând soluții / alternative;
- pentru a evita intrarea în polemică, uneori este necesar să respectăm cu strictețe următoarea regulă (deși pare rigidă, absurdă și impulsul de a proceda pe dos este foarte puternic): la feedback-ul primit se mulțumește, nu se răspunde!

Exercițiul care urmează ilustrează grăitor validitatea celei de-a doua dintre regulile de mai sus: feedback-ul descrie o reacție personală.

Titlu: 1 minut ≠ 60 de secunde

Categoria de vârstă: 10 - 90 ani

Număr de participanți: 2-50

Materiale: ceas cu secundar sau cronometru

Durata: 2 min

Locul de desfășurare: interior

Ritm: liniștit

Conținut:

1. Toți jucătorii stau în picioare în cerc, având fiecare imediat în spatele lui câte un scaun.
2. La start, toți jucătorii închid ochii. Atunci când estimează că a trecut un minut se așează în liniște pe scaunul din spatele lor și deschid ochii.
3. Formatorul cronometrează și reține cel puțin estimarea cea mai scurtă și cea mai lungă a minutului pentru debriefing.

72. Securitatea fizică

Formatorul este responsabil de siguranța fizică a participanților – din punct de vedere moral și, dacă aceștia sunt minori, și legal. Desigur, nu există siguranță absolută, dar rolul formatorului este să evalueze riscurile și să le reducă până la un nivel minim, acceptabil. Orice activitate planificată trebuie evaluată în prealabil și sub aspectul riscurilor, din perspectiva:

- conținutului activității (de exemplu jocuri dure care presupun un risc mare de accidentare);

- grupului de participanți (de exemplu copii prea mici pentru a lucra cu ace sau foarfece);
- spațiului de desfășurare (de exemplu suprafața alunecoasă, soare foarte puternic, risc de rătăcire în pădure sau cădere de la înălțime la munte);

În cadrul unei game largi de activități, iată câteva dintre riscurile cu care ne putem întâlni:

- ciocniri și / sau cădere din alergare, inclusiv ciocniri de copaci, ziduri sau între jucători etc.;

- rănire în cioburi de pe jos, sârme, garduri joase cu țepi, inclusiv risc de infectare (tetanos);

- cădere de la înălțime;

- strivire în înghesuială;

- accident rutier la traversarea străzii;

- rătăcire în pădure sau în înghesuială;

- rănirea proprie sau a celorlalți prin mânguirea unor obiecte potențial periculoase: foarfece, cuțite, ace, toporișca, ciocan, scule electrice de tâmplărie s.a.

- electrocutare, de exemplu la utilizarea unor prelungitoare sau cabluri electrice

neverificate;

- insolație;
- deshidratare;
- avalanșe iarna în munți, spargerea gheții;
- înec la activitățile în apă;
- arsuri la gătit;
- afectarea coloanei vertebrale etc. la transportul unor obiecte grele;
- spargerea ochelarilor, posibil cu rănirea ochilor;
- înțepături și mușcături de insecte;
- atacuri ale animalelor sălbatice, în special urși și vipere;
- incendiu într-un spațiu de cazare sau în pădure;
- intoxicație cu monoxid de carbon de la instalații de încălzire improprie în spațiul de cazare;
- probleme datorate alimentației: intoxicații cu ciuperci, toxii infecții alimentare;
- îmbolnăvire datorită expunerii la frig, umezeală și vânt;
- îmbolnăvire prin contaminare datorată utilizării în comun a unor articole (tacâmuri, pahare etc.), intrării în contact cu sângele altei persoane (de exemplu rănirii cu foarfece cu care s-a rănit și altcineva înainte, fără ca foarfecele să fi fost corect sterilizate) etc.

Este cel puțin de dorit, iar pentru activități cu risc ceva mai crescut (tabere etc.) este obligatoriu ca formatorul să cunoască tehnici de acordare a primului ajutor și să aibă permanent la îndemână o trusă de prim ajutor bine echipată.

Exercițiu: evaluați activitatea următoare din perspectiva riscurilor, fără a vă limita la riscurile foarte evidente sau cele de accidente grave – încercați să creați o listă cât mai exhaustivă a riscurilor. Asociați fiecăruia dintre cele mai plauzibile 6-7 riscuri câte o măsură de prevenire.

Titlu: firul electric

Categoria de vârstă: 15 - 40 ani

Număr de participanți: 7/echipa

Materiale: sfoara și 2 stâlpi

Durată: 15 -30 min

Locul de desfășurare: exterior

Ritm: activi

Conținut:

1. Participanții sunt grupați pe echipe de câte 7 persoane
2. Un funie este prinsă de 2 stâlpi, copaci sau altceva la o înălțime de cel puțin 1 metru jumătate.
3. Toată echipa va trebui să treacă peste fir fără să îl atingă și fără să folosească alte materiale.
4. Facilitatorul va trebui să fie atent la strategiile pe care le vor folosi astfel încât să nu se întâmple accidente, eventual să folosească o saltea de protecție.

73. Atenție la mesajele ascunse!

Aproape întotdeauna, mesajele pe care le transmitem explicit prin cuvinte mai conțin și alte semnificații implicite, mesaje "ascunse" pe care le transmitem uneori intenționat iar alteori inconștient. De exemplu mesajul "Iar ne-au învins!", pe lângă conținutul explicit care este o constatare a unui fapt, mai poate conține și unul sau mai multe dintre următoarele mesaje ascunse, în funcție și de modul în care este spus și de context:

- "voi sunteți de vină!"
- "m-am săturat, nu mai vreau să încerc din nou!"
- "am avut dreptate când am spus că trebuie să schimbăm strategia" etc.

Deseori cel care recepționează un anumit mesaj ascuns (pe care nu întotdeauna îl



decodifica corect!) răspunde tot printr-un mesaj ascuns. Aceste paliere multiple de comunicare reprezintă o îmbogățire a acestora dar prezintă și un risc, acela de a încălca relația cu mesaje “toxice” depreciative, culpabilizatoare s.a.m.d. fie de care emițătorul nu este conștient, fie care se transmit mai confortabil așa, fără asumarea responsabilității propriilor afirmații.

Fiind responsabil de calitatea climatului emoțional în grup, formatorul trebuie să fie capabil să comunice “curat”, fără mesaje ascunse toxice și în același timp să monitorizeze din acest punct de vedere calitatea comunicării în cadrul grupului.

Exercițiu: identificați mesajul ascuns toxic și cuvântul prin care este acesta inserat în fraza următoare:

“Sunteți rugați să vă exprimați din timp opțiunile de cazare, pentru a nu mai crea probleme organizatorilor.” (context: tabăra anuală)

Rezolvare: cuvântul “mai” sugerează că cititorii s-au făcut vinovați în trecut de “crearea unor probleme organizatorilor”.

Un exemplu amuzant de mesaj ascuns se regăsește în activitatea următoare:

Titlu: al 99-lea simt

Categoria de vârstă: 9 – 90 ani

Număr de participanți: 1-100

Materiale: 3 scaune; este obligatoriu să avem un asistent

Durată: 5-10 min

Locul de desfășurare: interior

Ritm: liniștit

Conținut:

1. Asistentul anunța că formatorul are calități paranormale, mai precis are foarte multe simțuri până la al 99-lea, și propune o demonstrație a acestuia din urmă.
2. Se așează 3 scaune cu fața spre audiența. Un voluntar dintre membrii grupului îl conduce pe formator afară din încăperea, la o oarecare distanță, ca o garanție că formatorul nu aude și nu vede ce se întâmplă în încăperea.
3. Înăuntru, alt voluntar se așează după dorință pe unul dintre cele 3 scaune, se ridică, apoi formatorul este chemat înapoi.
4. Asistentul îl invită pe formator să ghicească pe ce scaun s-a așezat voluntarul, iar formatorul identifică scaunul corect (după câteva “pase energetice” cu mâna, etc.).
5. Cheia sta în modul în care i se adresează asistentul formatorului:
 - “Arată scaunul...” - este scaunul din stânga cum te uiți din perspectiva audienței
 - “Care este scaunul...?” - este scaunul din centru
 - “Unde s-a așezat...” - este scaunul din dreapta...iar formatorul și asistentul său nu trebuie decât să țină minte că formula cuvântul **ACU’**

74. Relaționare într-o notă pozitivă

Pentru a asigura un climat propice învățării și dezvoltării este esențial ca nota dominantă a comunicării, a relaționării, să fie pozitivă. Concret asta înseamnă că:

- vom pune accent pe feedback-urile pozitive;
- mesajele de aprobare trebuie să fie mai numeroase decât cele de dezaprobare (chiar și dezaprobare implicită, de exemplu cererea de a proceda altfel, de a schimba ceva);
- o atitudine de dezaprobare trebuie să ia sfârșit odată cu dispariția motivului, nu menținem o etichetă nespunsă de “vinovat” asupra unui copil care a greșit și și-a corectat greșeala, chiar dacă ne așteptam să se mai repete;
- atitudinea generală trebuie să fie de acceptare a persoanelor și, eventual, dacă este



cazul, de respingere numai a anumitor comportamente ale acestora;

- formatorul încurajează toți membrii grupului să adopte maniera de relaționare descrisă mai sus.

E important de subliniat că atmosfera trebuie să fie moderat pozitivă, rolul său fiind de securizare afectivă. Următoarele tipuri de situații extreme trebuie evitate din punct de vedere al climatului:

- Utilizarea excesivă a mesajelor negative, criticilor, penalizărilor, pedepselor, dar și...
- Excesul de mesaje pozitive, care în loc să conducă la o atmosferă de acceptare și deschidere conduc la una exaltată, de permanente laude și / sau efuziuni, precum și...
- Utilizarea prea frecventă a recompenselor materiale!

Ca o consecință negativă notabilă (pe lângă reacții defensive, afectarea stimei de sine, tensionarea relațiilor etc. în primul caz și posibil dezvoltarea orgoliului în cel de-al doilea), în aceste situații apare un efect de adaptare al celor care recepționează aceste mesaje. Un copil hipercriticat sau frecvent pedepsit se va 'desensibiliza' în fața acestor mesaje, ceea ce le va scădea în mod dramatic eficiența, determinând adultul să își intensifice "bombardamentul" de mesaje negative s.a.m.d. – un cerc vicios cu efecte nefaste asupra copilului. Pe de altă parte, un copil care primește excesiv de multe mesaje laudative, recompense materiale și emoționale etc. își va dezvolta așteptări în consecință, va lua această stare de fapt că pe un etalon de normalitate și orice abatere în minus va genera anxietate sau frustrare (copiii "răsfățați"). Fenomenul e similar inflației: cu cât introduci mai mulți bani în circulație (respectiv mesaje pozitive sau negative) cu atât valoarea lor scade (valoarea subiectivă, pentru receptor, în cazul nostru). Nu putem ajuta copiii să-și dezvolte o imagine de sine armonioasă bombardându-i neîncetat cu laude după cum nu putem crea valoare economică din nimic tipărint bani.

Următoarea activitate reprezintă un pretext de a da și primi mesaje pozitive, cu efecte excelente pentru stima de sine a participanților și coeziunea de grup (cu condiția de a o folosi, așa cum am spus, cu măsură!):

Titlu: Iarmarocul fermecat

Categoria de vârstă: 11 ani – 99 ani

Număr de participanți:

Materiale: O tablă, sau un perete (amenajat). Cretă sau markere.

Durată: 5-10 min

Locul de desfășurare: interior

Ritm: liniștit

Conținut:

Animatorul spune jucătorilor: "imaginați-vă că sunteți la un iarmaroc imens, unde există totul. Mai mult, el este magic, și fiecare poate să schimbe o trăsătură de caracter de care vrea să se debaraseze pe alta. Însă în piață se poate de intrat doar o singură dată".

Fiecare va scrie pe o fișă trăsăturile ce vrea să lase și pe care la va lua, iar în paranteză, numele. Tabla, sau peretele reprezintă iarmarocul, și fiecare vine să lipească fișa, explicând opțiunea sa.

Apoi, se realizează o analiză generală, comunicând despre valori și virtuți, despre vicii și slăbiciuni.

Evaluare

Ce dificultăți ai întâlnit? Cum te-ai simțit în cursul jocului? La ce concluzii s-ar putea ajunge? etc.

75. Comunicarea trebuie să fie clară și concisă

Mesajele pe care le transmitem trebuie să fie cât mai ușor de perceput de către ceilalți. De aceea, din punct de vedere al formulării, vom avea grijă sa:



- evităm frazele prea lungi;
- articulăm clar cuvintele, în special când acustica este deficitară sau lucrăm cu copii mici;

- rămânem la subiect, evitând prea multe paranteze;
- ne asigurăm că toți participanții înțeleg cuvintele pe care le folosim (dacă limbajul este mai tehnic sau lucrăm cu copii);
- repetăm doar informația esențială pentru a o sublinia, și nu de prea multe ori.

O excepție o reprezintă istorisirea unor povești, inclusiv povestea unui joc de exemplu dacă e suficient de captivantă în sine, când elaborarea suplimentară a mesajului da un plus de farmec povestirii. În afara depășirii timpului alocat, indicatorul care ne spune dacă un formator "vorbește prea mult" este atenția ascultătorilor: dacă aceștia sunt captivați, este în regulă, dacă nu, nu.

Există extrem de multe jocuri care se bazează pe limitarea, de o manieră sau alta, a comunicării eficiente printr-una sau mai multe reguli restrictive. Unele dintre reguli au ca efect faptul că mesajul devine mai greu de înțeles, altele limitează transmiterea mesajului doar către anumite persoane etc. Iată câteva exemple amuzante din prima categorie, pe care le-am putea subsuma sub denumirea de "limbi străine" și le putem integra ușor într-un joc sau o activitate (de pildă, în crearea unei povești în grup):

- vorbit cu dinții strânși (limba strangolează)
- vorbit cu buzele înăuntru (limba abuză)
- înlocuirea unui sunet cu altul (de exemplu "a" este întotdeauna înlocuit cu "o" – limba hună veche)
- vorbitul bâlbâit prin repetarea primei silabe sau primului sunet din fiecare cuvânt etc.

Titlu: exerciții de dicție

Categoria de vârstă: 9 – 90 ani

Număr de participanți: 1-100

Materiale: -

Durata: 5-10 min

Locul de desfășurare: interior

Ritmul: liniștit

Conținut:

Exercițiul 1

Capra neagră-n piatră calcă, Cum o călca-n patru capra!

Crape capu' caprii-n patru, Cum a crăpat piatra-n patru!

Capra neagră calcă-n clinci, Crape capu' caprii-n cinci

Cum a călcat capra-n clinci.

Exercițiul 2

Un vultur stă pe-un pisc c-un pix în plisc

Exercițiul 3

Un cocostârc s-a dus la descocostârcărie, unde se descocostârcăreau și alți cocostârci nedescocostârcăriți, ca să se descocostârcărească de cocostârcăria lui.

Exercițiul 4

Un sas cu glas de bas cam gras și ras pe nas sta la taifas de-un ceas la parastas despre un extras din pancreas

Exercițiul 5

Un bal fără egal cu final fatal la un halal carnaval estival cu scandal epocal dintr-un opal oval, pal, real și natural, fără rival, egal și actual.

Exercițiul 6

Spre sfânta sa soră Suzana se suie, Spășită din suflet suspinu' să-și spuie, Și-n susul sarcastic suspinu-și șoptește, Și-odată pe scara sucită se oprește



Exercițiul 7

Un codobăturoi a putut să codobaturească pe o codobaturiță dar o codobaturiță nu a putut să codobaturească pe un codobăturoi.

Exercițiul 8

Cosașul Sașa când cosește, cât șase sași sasul cosește. Și-s sus și-n jos de casa sa, cosește sasul și-n șosea. Și șase case Sașa-și știe. - Ce șansă!. Sașa-și spuse sieși.

Exercițiul 9

Boul breaz, bârlobreaz, lesne-a zice boul breaz, dar mai lesne-a debârlobrezi bârlobrezitura din boii bârlobrezenilor.

Exercițiul 10

Capra neagră calcă-n clinci. Clinciul crapă-n cinci, crape capul caprei-n cinci, precum a crăpat clinciul-n cinci.

Exercițiul 11

Până când a cărămidărit cărămidarul pe cărămidăriță, a cărămidărit cărămidărița pe cărămidar.

Colo-n vale p-un pitroi sta o codobatură și un codobăturoi, codobăturoiu codobaturește codobatura, codobatura nu poate codobaturi codobăturoiu...

Exercițiul 12

Sighitibum ala bim bum bam, strigătul cilipanezului în cautarea baldibuzului omorât de un cris cras, într-un stil abracadabrant pentru că nu a vrut să-l omoare pe hipocate-elefanto-camerosul, ascuns după un camilolabilolabalascop deoarece mâncase citopiperazina și se brohănise cu brohoteele în dramandău.

Exercițiul 13

Unui tâmplar i s-a-ntâmpat o întâmplare. Alt tâmplar, auzind de întâmplarea tâmplarului de la tâmplărie a venit și s-a lovit cu tâmpla de tâmplăria tâmplarului cu întâmplarea.

Exercițiul 14 (pentru sunetul g)

Gândindu-mă că te gândești, Că mă gândesc la tine, Gândește-te că mă gândesc, Că te gândești la mine

Exercițiul 15

Balaban Bălăbănescu bâlbăiește bâlbăituri bâlbăite pe negândite.

Exercițiul 16

Unilateralitatea colocviilor desolidarizează conștiinciozitatea energeticienilor care manifestă o imperturbabilitate indiscriptibilă în locul nabucodonosorienei ireproșabilități

Exercițiul 17

Bucur și Bucura se bucură că Bucurel e bucuros în București. (pentru sunetul b)

Exercițiul 18 (pentru sunetul f)

Fata fierarului fierbe fasole fiarta fără foc fiindcă focul face fum.

Exercițiul 19 (pentru sunetul p)

Am o prepeliță pestriță cu paisprezece pui de prepeliță pestriți, e mai pestriță prepelița pestriță decât cei paisprezece pui de prepeliță pestriți.

Exercițiul 20

Rege Paragarafamus, când te vei desoriginaliza? Mă voi desoriginaliza când cel mai original dintre originali se va desoriginaliza, Dar cum cel mai original dintre originali nu se va desoriginaliza, regele Paragarafamus, nu se va desoriginaliza.

76. Formatorul ca model și principiul autenticității

Pe lângă debriefingul de la finalul activităților și exersarea unor funcții, abilități și roluri, un alt mecanism de formare întâlnit în educația nonformală și nu numai este modelarea. Formatorul joacă rolul de model pentru membrii grupului, mai ales când aceștia sunt copii sau când are un ascendent asupra acestora (dacă este privit ca un expert în comunicare membrii grupului pot avea tendința inconștientă de a-i copia modul personal de a comunica, cu bune și rele). De aceea este foarte important ca persoana formatorului să întruchipeze cu adevărat



valorile și atitudinile pe care acesta dorește să le promoveze, să fie deci autentic.

Autenticitatea înseamnă teoretic absența măștilor. Între ceea ce spune și face, pe de o parte, și ceea ce simte și gândește formatorul, pe de alta, nu trebuie să existe discrepante majore. Autenticitatea nu trebuie însă înțeleasă în sens absolut, toți folosim măști, adică ne prefacem un picuț, din când în când (un exemplu banal îl reprezintă “minciuna socială”: “- Cum m-am descurcat?” “- Destul de OK, dar...” când de fapt răspunsul perfect sincer ar fi fost “Jalnic”). Important este ca în toate aspectele esențiale formatorul văzut din exterior să reflecte realitatea interioară a acestuia, deci să nu promoveze o imagine artificială despre sine în fața celorlalți.

E mult mai ușor de aprobat un principiu cum este cel al autenticității decât de aplicat în practică, și de multe ori nici nu ne dăm seama când îl încălcăm. O situație frecvent întâlnită este aceea în care formatorul este întrebat ceva și nu știe să răspundă, a spus ceva eronat și un membru al grupului a observat, are un lapsus etc. – cu alte cuvinte, este pus în încurcătură. De obicei, în astfel de situații încercăm cu disperare să evităm să “se vadă”, temându-ne ca grupul ne va judeca aspru dacă va avea dovada că și noi formatorii mai greșim uneori. Aceasta este o convingere eronată, foarte răspândită în special în rangul formatorilor începători dar nu numai. Nu este nici necesar nici de dorit să mimăm că suntem infailibili, este absolut OK să recunoaștem că am fost prinși pe picior greșit cu condiția ca acest lucru să nu se întâmple la tot pasul. Grupul va face mult mai puțin caz decât ne temem noi, de regulă nu va face deloc, iar pe de altă parte dacă va percepe ca formatorul mimează competență, abia atunci situația va fi cu adevărat ridicolă.

Adevărul iese până la urmă la iveală și în jocul următor:

Titlu: Înger bun, înger rău

Categoria de vârstă: 10-80 ani

Număr de participanți: 3 – 30, preferabil multiplu de 3

Materiale: orice fel de obiecte în număr egal cu numărul jucătorilor împărțit la 3; tot atâtea eșarfe de legat la ochi

Durată: 10-15 min

Locul de desfășurare: exterior

Ritmul: liniștit

Conținut:

1. Jucătorii se împart în echipe de câte 3 și primesc câte un obiect și o eșarfă.
2. În fiecare echipă, un jucător va fi orbul și va fi legat la ochi.
3. Ceilalți 2 jucători se îndepărtează puțin și stabilesc între ei cine va fi îngerul bun și cine îngerul rău, fără ca cel legat la ochi să audă, apoi pun obiectul echipei undeva prin preajmă.
4. Îngerul bun încearcă să-l ghideze prin indicații verbale spre obiect pe jucătorul legat la ochi, iar îngerul rău încearcă să-l inducă în eroare. Îngerii nu au voie să-l atingă.
5. Jocul se încheie atunci când toți jucătorii legați la ochi au găsit obiectul echipei lor.

77. Construirea jocurilor

Este o idee bună să includem între activitățile desfășurate cu copiii și unele în care aceștia își construiesc jocuri sau jucării pe care le vor folosi împreună ulterior, pentru că:

- sunt foarte motivante;
- utilizarea ulterioară a obiectelor create reprezintă un follow-up natural al activității, fiind și un prilej de socializare;
- stimulează flexibilitatea gândirii, creativitatea;
- dezvoltă simțul practic;
- stimulează dezvoltarea autonomiei copiilor, căutarea unor soluții, atitudinea “do-it-

yourself” care caracterizează un om descurcăreț și priceput în orice domeniu, de la electronică la grădinărit.

Jocurile create de copii rămân în proprietatea acestora, nu trebuie transformate în obiecte de expoziție decât dacă aceasta este dorința copilului respectiv exprimată din proprie inițiativă, fără nici un fel de presiune din partea adultului! Noi dorim să încurajăm interacțiunea armonioasă între copii, pentru care utilizarea jocului respectiv este un pretext binevenit.

Iată un exemplu de joc atrăgător în special pentru băieți, care se poate construi cu mijloace foarte simple:

Titlu: Joc de fotbal cu paie

Materiale: o cutie de carton cu baza de cca. 30/50 cm (fundul cutiei trebuie să fie dintr-o bucată), o cutie de plastic rotundă ca cele de margarina, minim 2 paie de plastic, câteva boabe de mazăre, hârtie glasă, acuarele, scotch, stick de lipici solid, foarfece

Conținut:

1. Se taie fundul cutiei, lăsându-i o margine înaltă de 5-7 cm.
2. Se pictează pe fundul cutiei un teren de fotbal și se lasă să se usuce.
3. Se taie cutia de plastic în două jumătăți perfect egale; acestea se lipesc pe teren cu scotch, alcătuind porțile.
4. Se taie din hârtia glasă omuleți de 2 culori și se lipesc cu lipici solid pe marginile verticale ale terenului. Aceștia sunt suporterii din tribune.
5. Jucătorii primesc fiecare câte un pai prin care vor sufla cele 3 mingi (boabe de mazăre) de pe teren spre poarta adversă.

78. Aduceți participanții în zona de tatonare!



Îndemnul de mai sus face referire la un model binecunoscut în educația nonformală, care surprinde în linii mari starea emoțională a beneficiarului experienței de învățare. În imagine putem observa patru zone concentrice; cu cât ne îndepărtăm de centru cu atât gradul de noutate pentru participanți, presiunea la schimbare și teama asociată cresc, iar gradul lor de deschidere scade:

- Zona de confort este cea de plecare, în care informația nouă este aproape absentă sau are o relevanță emoțională foarte redusă și în care

nu se produce nici o schimbare semnificativă la nivelul percepțiilor, convingerilor și atitudinilor participantului. Chiar dacă participanții sunt complet securizați, învățarea nu se poate produce în această zonă.

- Zona de tatonare este cea în care există suficientă informație nouă pentru a constitui premisele unei schimbări, dar nu atât de multă încât participanții să se simtă amenințați. Atitudinea predominantă a acestora este de curiozitate și deschidere, optimă pentru învățare.
- În zona denumită generic “de criza” teama și închiderea sunt predominante, individul se simte vulnerabil, dar încă mai există o porțiță deschisă spre acceptare și transformare.
- În zona “de panică” reacția irezistibilă este de fugă (nu neapărat fizic, deși se poate întâmpla și asta) cel mai adesea prin negarea încăpățânată a informației noi (“formatorii / alți membrii ai grupului sunt prost pregătiți sau nu știu ce spun”), reinterpretarea acesteia printr-o prismă distorsionată (“are ceva cu mine”) sau chiar căderea în depresie – toate forme de evitare a schimbării percepute ca având un cost emoțional inacceptabil. E clar că aici nu mai poate fi vorba de învățare.

Învățarea se poate produce în zona de tatonare, acolo unde există informație nouă dar și deschiderea este suficient de mare pentru că participanții să se implice activ în explorarea acesteia, și parțial în zona de criză. Aceasta din urmă fiind însă dificil de manageriat de formator și consumatoare emoțional pentru grup, în majoritatea cazurilor este de dorit să reprezinte mai degrabă o excepție. Revine în sarcina formatorului să mențină pe cât posibil grupul în ansamblul său și pe fiecare membru în parte în zona de tatonare și să reacționeze prompt la semnele intrării în zona de criză (participantul se simte nesigur, nu știe ce să creadă, nu mai poate pune bază pe convingerile și percepțiile sale inițiale dar nici nu a adoptat încă altele noi, situația este trăită disconfortabil).

O ilustrare vizuală grăitoare a parcurgerii acestor zone dinspre centru spre margine (în mod normal din zona de confort în cea de tatonare și, la unii participanți, posibil și puțin în cea de criză) o oferă exercițiul următor:

Titlu: Mersul spre zid

Materiale: o eșarfă de legat la ochi

Conținut:

1. Participanții formează perechi.
2. În prima pereche, unul dintre cei doi participanți este legat la ochi și așteaptă, orientat cu fața către un zid, la 6-10m de acesta.
3. Celălalt participant verifică faptul că parcurgerea acelei distanțe nu-l pune în nici un fel în pericol pe cel legat la ochi, se duce lângă zid și anunță: "Poți începe!".
4. Cel care este legat la ochi trebuie să înainteze către zid, fără să meargă cu mâinile ridicate în față și fără să se oprească din proprie inițiativă.
5. Participantul care nu este legat la ochi își lasă partenerul să înainteze până când este aproape de zid, apoi spune "Stop!" - consemnul că partenerul său să se oprească.
6. Cei doi parteneri schimbă rolurile, apoi fac exercițiul și celelalte perechi. În final se face obligatoriu debriefing.

79. Să nu deschizi ce nu poți închide!

Între conceptul de educație nonformală și cel de dezvoltare personală există un grad destul de mare de suprapunere. În fond, efectul unei activități de educație nonformală este "dezvoltarea personală" a participanților, într-un sens larg al termenului. De asemenea, o bună parte din metode sunt comune. Limita care trebuie conștientizată foarte clar însă este cea a competențelor personale ale formatorului, și iată de ce.

Unul dintre efectele posibile ale metodelor de care vorbeam este generarea de emoții negative puternice (anxietate, tristețe, vină...), de pildă prin reactualizarea unor amintiri traumatice sau abordarea unor teme dureroase, a unor probleme nerezolvate în care s-a investit mult din punct de vedere emoțional. Tentația de a aborda astfel de teme este foarte mare în special deoarece efectul (uneori spectaculos, de regulă oricum foarte vizibil) sugerează formatorului că "a obținut rezultate", că metodele folosite "au efect". Ceea ce dă o senzație de putere și de eficiență personală – motivante chiar și pentru formatorul cu cele mai altruiste intenții. Esențial însă este ca procesul să nu se limiteze la trăirea emoțiilor respective, ci să conducă la o rezolvare: un conflict interior este rezolvat, o credință eronată generatoare de suferință este înlăturată, o trăire personală sau un alt aspect al realității sunt acceptate s.a.m.d. – conducând astfel atât la dispariția acelei trăiri dureroase cât și la o mai bună armonie interioară.

Trebuie făcut foarte clar faptul că de problemele nerezolvate cu o mare încărcătură emoțională persistă numai pentru că persoanele în cauză nu au reușit să găsească singure o soluție personală acceptabilă. Actualizându-le printr-un exercițiu, ne asumăm implicit rolul de a-i ghida noi înșine, formatorii. Ceea ce ține de fapt de competențele unui psiholog / consilier / psihoterapeut, nicidecum de cele ale unui animator, de exemplu. Suscitând astfel de emoții



intense fără a avea competențele corespunzătoare – date de o pregătire de specialitate dublată de un grad de experiență – este profund nociv și are mari șanse de a se constitui în sine într-o experiență traumatică, adăugând astfel la “problemele” persoanei respective! De aici și obligația morală a formatorilor de a urmări îndemnul din titlu: să nu deschizi (o Cutie a Pandorei a emoțiilor) ce nu poți închide!

De aceea, în educația nonformală trebuie evitate cu consecvență exercițiile, jocurile, tehnicile, situațiile sau temele abordate potențial generatoare de emoții negative intense, profunde. Un exemplu îl reprezintă exercițiul următor, conceput a fi folosit cu adolescenți:

Titlu: Spune-mi ce ți s-a întâmplat!

Conținut:

A. Varianta riscantă, total nerecomandabilă: pe rând, după un timp de gândire, participanții istorisesc în grup împrejurările în care s-a produs cel mai trist eveniment din viața lor.

B. Variante alternative: se poate istorisi cel mai fericit moment sau cea mai uimitoare experiență etc. – cu aceeași valoare de dezvoltare personală, dar rămânând pe terenul solid al trăirilor emoționale pozitive.

80. Principalele mecanisme de formare

Pentru a avea o oarecare eficiență în atingerea obiectivelor de formare, este foarte important că mecanismele prin care se produce formarea să fie foarte bine înțelese.

În primul rând este necesar să facem diferențierea între:

- informare: transmitere, respectiv recepționare și asimilare de informații;
- formare: schimbarea unor atitudini și comportamente, dezvoltarea unor abilități și funcții.

Ambele componente sunt prezente în educația nonformală, deși ponderea primei față de cea de-a doua tinde să fie mai mică decât în cea formală.

În ceea ce privește formarea, mecanismele principale prin care aceasta se realizează - și implicit pârgurile pe care le are la dispoziție formatorul, descrise pe scurt, sunt:

- a) Înțelegerea unor aspecte relevante pentru propria persoană, urmate de decizia unei schimbări comportamentale. De exemplu, înțeleg că am obiceiul să-mi întrerup interlocutorul, înțeleg consecințele negative ale acestui fapt asupra lui, a comunicării și a relației dintre noi, și decid să acord mai multă atenție propriei tendințe de a întrerupe și să nu-i mai dau curs. Acest proces de învățare se poate realiza și nemediat, cel mai adesea spontan (nu-mi propun să fiu atent ce nu merge bine în comunicarea dintre noi, dar îmi atrage interlocutorul atenția asupra propriei curențe – deci sub formă de educație informală), dar în educația nonformală formatorul îl ghidează în cadrul debriefingului.
- b) Învățarea din exemplul formatorului, deci rolul său ca model – și, într-o anumită măsură, și al celorlalți membri ai grupului.
- c) Cultivarea unei atitudini / exersarea unui comportament. De exemplu, prin simplă participare într-un proiect de reciclare a gunoiului menajer, care presupune reciclarea corectă pe categorii a gunoiului propriu și transmiterea de informații pe această temă vecinilor, în timp îmi voi asuma mai bine această atitudine de responsabilizare față de mediu și voi găsi un lucru natural să pun hârtia pe care o arunc într-un teanc în loc să o arunc imediat în găleată de gunoi. Sau ca o continuare a exemplului de la punctul a), exersând pe parcursul întâlnirilor ulterioare ale grupului, eventual și cu feedback din partea acestuia, în timp îmi va deveni ușor și natural să îmi ascult interlocutorul până la capăt. De precizat că acest mecanism poate fi folosit fie independent de cel de la punctul a), fie ca o continuare a acestuia.

Primele două mecanisme au câte un capitol dedicat în această carte. Cel de-al treilea



este ilustrat în jocul care urmează:

Titlu: Șoricelul plâpând

Categoria de vârstă: 6 – 14 ani

Număr de participanți: 15-60

Materiale: creta sau coardă pentru delimitarea spațiului de joc

Durata: 10-15 min

Locul de desfășurare: exterior

Ritmul: rapid

Conținut:

1. Un jucător (sau 2 dacă grupul e foarte mare) este ales să fie pisica și se îndepărtează de grup.
2. Ceilalți jucători sunt șoarecii și aleg pe unul dintre ei, fără știrea pisicii, care să fie șoricelul plâpând.
3. Șoricelii se răspândesc pe suprafața de joc și cheamă pisica; aceasta intră și ea în spațiul de joc și începe să prindă șoareci.
4. Șoricelii nu au voie să iasă de pe suprafața de joc; dacă o fac, se considera că sunt prinși.
5. Toți șoarecii prinși sau care au călcat afara ies din joc și așteaptă pe margine, chițâind asurzitor pentru descurajarea pisicii.
6. Scopul pisicii este să prindă șoricelul plâpând cât mai repede, dar nu știe care este acesta. Toți ceilalți șoareci au ca obiectiv să-l protejeze pe tovarășul lor mai neajutorat cu orice preț, încercând să distragă atenția pisicii (dar fără a face prea evident pe cine protejează). La nevoie, sunt dispuși să se sacrifice chiar aruncându-se în fața pisicii și lăsându-se prinși pentru a-l salva pe șoricelul plâpând.
7. Jocul se încheie în momentul în care pisica a reușit să prindă șoricelul plâpând într-un ropot de aplauze, pentru pisică dar mai ales pentru șoricelii care au dat dovadă de spirit de sacrificiu.

81. Dezvoltarea creativității

Datorită diversității metodelor, domeniul educației nonformale este prin excelență un domeniu al creativității. Un bun formator este prin definiție o persoană creativă. Dincolo de persoană să însă, creativitatea participanților este și ea foarte importantă, atât că eventual obiectiv de formare, cât și că abilitate a acestora necesară în parcurgerea unui exercițiu. De exemplu, un exercițiu în care participanților li se cere ca lucrând pe grupe și folosind anumite materiale să protejeze câte un ou astfel încât acesta să reziste unei căderi de la înălțime poate fi folosit pentru explorarea temelor “comunicare în grup” și “luare a deciziilor în grup”, dar este de dorit și un anumit grad de creativitate. Pentru a o stimula, se poate folosi un exercițiu de “încălzire” cum este cel care urmează (dar care poate fi folosit și ca exercițiu de dezvoltare a creativității sau, ușor modificat, de identificare a unor soluții la probleme reale):

Titlu: Întâlnire întâmplătoare

Categoria de vârstă: 7 – 90 ani

Număr de participanți: 2 - 30

Materiale: flipchart sau tablă + ceva de scris, eventual în funcție de varianta folosită hârtie și un instrument de scris pentru fiecare participant

Durata: 10-15 min

Locul de desfășurare: interior

Ritmul: liniștit

Conținut:

1. Jucătorii aleg împreună un obiectiv real sau ipotetic, de exemplu alegerea unui



- lider de grup sau creșterea producției de legume pe teritoriul României.
2. Formatorul alege la întâmplare (eventual punând degetul la întâmplare pe o pagină scrisă) un obiect și comunica alegerea făcută grupului.
 3. Grupul are la dispoziție un interval de timp pentru a face cât mai multe propuneri, oricât de fanteziste și nerealiste, de atingere a obiectivului cu ajutorul obiectului respectiv. Se poate lucra individual, dar și pe perechi.
 4. Se listează toate soluțiile, prilej de amuzament și stimulare reciprocă a creativității.

82. Plusurile și minusurile competiției

Principalul atu al jocurilor și activităților competitive îl reprezintă atractivitatea. Introduceți în orice sarcină un sistem de scorare și eventual echipe și motivația participanților va crește imediat, dar acesta nu este singurul beneficiu. Să identificăm câteva efecte cu potențial formativ pe care le poate aduce competiția pe scena educației nonformale:

- învingătorii trăiesc experiența succesului, ceea ce crește stima de sine și amplifică afinitatea pentru domeniul respectiv. Efortul făcut este răsplătit, ceea ce dezvoltă o atitudine pozitivă față de muncă. De asemenea, învingătorii au șansa de a fi valorizați de ceilalți membri ai grupului.
- pierzătorii trăiesc la fel de important experiența a eșecului, cu lecția implicită (care însă nu se și asimilează implicit!) că nu putem câștiga întotdeauna, nu suntem la fel de "buni" în toate domeniile și nu putem obține întotdeauna ceea ce ne dorim. Asimilarea acestei lecții, ca și dezvoltarea toleranței la frustrare, sunt sarcini de dezvoltare la vârsta copilăriei, adulții învață mai greu aceste lucruri, de aceea experiența de a pierde în competiție este esențială. Copiii care se supără foarte tare atunci când pierd la jocuri (cam toți se supără la o anumită vârstă, dar unii rămân foarte intoleranți și mai târziu) au îndeosebi nevoie să trăiască frecvent eșecul (pentru a nu-l mai catastrofa) și succesul (pentru a nu se demoraliza). Rolul adulților în aceste cazuri este foarte important: ei furnizează copiilor un cadru de înțelegere care le permite acestora să își înțeleagă trăirile și să tragă niște concluzii corecte din experiența avută.
- atunci când competiția se desfășoară pe echipe, competiția stimulează... cooperarea! În cadrul propriei echipe, bineînțeles.

Ca întotdeauna, există și riscuri. Iată principalele probleme care pot apărea datorită utilizării competiției în educația nonformală:

- cei care câștigă foarte des pot dezvolta un anumit orgoliu și o intoleranță la eșec. Experiența eșecului, așa cum am vorbit, este necesară pentru ei și poate fi asigurată prin schimbarea adversarilor și / sau a jocurilor jucate sau sarcinilor de rezolvat.
- cei care pierd frecvent, similar, au nevoie de experiența succesului. Frustrarea poate fi foarte mare și se pot închide la mesajele celor din jur, care deseori fac greșeala de a argumenta logic în fața cuiva complet dominat de emoții. Alcătuirea unor echipe echilibrate, identificarea domeniilor în care ne putem aștepta la o performanță bună din partea celor care au avut frecvent experiența eșecului în grupul respectiv s.a.m.d. ne pot ajuta să reducem probabilitatea apariției unor astfel de situații. Aducerea frustrării la un nivel care să poată fi manageriat este deosebit de importantă.
- la nivelul grupului pot apare tensiuni. Pentru a restabili coeziunea de grup, putem planifica după activitatea competitivă o altă activitate care reunește grupul, punând membrii acestuia în situația de a colabora toți între ei sau de a trăi o experiență plăcută împreună, putem altera frecvent componenta echipelor astfel încât foști adversari devin în activitatea următoare colegi de echipă și invers, putem aborda direct în cadrul procesării ulterioare activități trăirile de ostilitate apărute etc.
- repetat, accentul pe competiție poate, pe termen lung, să deplaseze motivația principală a participanților din sfera intrinsecă ("fac asta pentru că îmi place", "simt că mă exprimă")



etc.) spre cea extrinsecă ("vreau să câștig!" sau chiar "vreau premiul!").

Cauza majorității problemelor pe care le ridică competiția este comparația cu ceilalți, de aceea atunci când atitudinea competitivă capătă proporții este bine să deplasăm accentul de la depășirea celorlalți la autodepășire.

Ca exercițiu, propuneți o variantă a jocului următor prin care să evitați în cât mai mare măsură efectele negative ale competiției, fără a reduce din atractivitatea activității:

Titlu: Dictarea desenelor

Categoria de vârstă: 8-99 ani

Număr de participanți:

Materiale: materialele de scris

Durată: 10-25 min

Locul de desfășurare: interior

Ritm: liniștit

Conținut:

1, se prezintă regulile: să fie foarte clar, că până la sfârșitul exercițiului nu se poate de privit nici desenele vecinilor și nici "originalele". Asume pe parcursul evaluării se vor vedea diferențele și asemănările dintre original și rezultatul final.

2, Grupul se separă pe perechi, situate una în spatele alteia, fără a se privi sau atinge. Animatorul împarte fiecărei perechi câte un desen, din NOTE 1. Persoana ce va dicta, va încerca să "povestească" desenul, fără ca cealaltă persoană să poată pune întrebări, sau să întoarcă capul. Când cei ce dictează consideră că exercițiul a terminat, fiecare, fără a controla cu "pictorul", se schimbă rolurile. La o nouă alternanță a rolurilor regulile se schimbă, de această dată cine desenează poate da orice tip de întrebări, însă tot fără a vedea desenul.

3, Evaluare

Se compară desenele realizate, vorbind despre emoțiile trăite. Cum vă simțeați doar ascultând? Dar dictând? Iar atunci când ambii puteați vorbi? Ce tip de comunicare, și cum o apreciați pentru ambele cazuri? Cum influențează alte canale conversative: privirea, expresia feței, etc. Care sunt problemele comunicării verbale?

Iată și o posibilă variantă: evaluarea desenelor după 5-6 criterii sau chiar mai multe (cel mai expresiv, cel mai amuzant, cel mai dificil de realizat, cel mai corect – adică fără greșeli și linii strâmbe etc.). Astfel, există mari șanse ca fiecare echipă să primească măcar un "premiu".

83. Dezvăluirea personală

Pentru crearea unei coeziuni de grup și unui climat optim pentru învățare, este necesar (și într-o anumită măsură inevitabil) un grad de dezvăluire personală din partea participanților și a formatorului. Acesta este motivul pentru care spre exemplu în prima sesiune / întâlnire se fac jocuri de intercunoaștere. Formatorul încurajează dezvăluirea personală a participanților prin mai multe acțiuni: prin propriul exemplu (ceea ce îi securizează; deschiderea unei persoane stimulează și pe partenerul de relație să se deschidă!) și prin jocuri și sarcini specifice. Există însă un optim care trebuie menținut pe tot parcursul activității, iar formatorul care se abate de la el risca să devină:

- **prea intruziv** (participanții se simt forțați să se dezvăluie în fața celorlalți mai mult sau mai repede decât s-ar simți ei confortabil să o facă, își simt invadată intimitatea și atunci de regulă se închid – de exemplu un participant timid căruia i se cere să vorbească în grup despre un subiect delicat cum ar fi sexualitatea), sau

- **prea protector față de intimitatea personală** (se ratează o parte din potențialul pe care îl oferă contextul de grup în plan afectiv: constituirea unor legături de încredere, simpatie, senzația de suport și incluziune socială; membrii grupului nu se deschid unii față de alții și nu colaborează la fel de bine – incluzând aici și persoana formatorului).



Iată un continuare un exercițiu de dezvoltare personală folosit frecvent, în diverse variante, în educația nonformală:

Titlu: Blazonul personal

Categoria de vârstă: 12 – 80 ani

Număr de participanți: nelimitat

Materiale: hârtie și instrumente de scris – pixuri și opțional carioci, creioane colorate etc.

Durata: 10-15 min

Locul de desfășurare: interior

Ritm: liniștit

Conținut:

1. Fiecare participant primește o foaie de hârtie și sarcina de a-și desena într-un timp limitat "blazonul personal", lăsând treimea inferioară a foi liberă.
2. Blazonul are formă de scut și se împarte în 4. Fiecare secțiune va conține, scris sau desenat, alt aspect relevant al propriei persoane, după cum urmează:
3. În partea din stânga sus, rădăcinile persoanei respective.
4. În partea din dreapta sus, cum se vede persoana pe sine peste 3 ani.
5. În partea din stânga jos, 3 valori la care aderă.
6. În partea din dreapta jos, 3 lucruri care și-ar dori să nu i se întâmple.
7. Deasupra blazonului se trece și un motto personal.
8. În final, toate blazoanele se afișează la vedere, iar pe parcursul zilei toți participanții le pot privi, citi și pot adăuga câte un comentariu personal dacă doresc în partea de jos, liberă, a foi.

84. Spațiul interior de activitate

Spre deosebire de spațiul exterior, în ceea ce privește spațiul interior deseori nu avem luxul de a alege dintre prea multe variante, din considerente practice și financiare. Totuși, un checklist cu cele mai importante caracteristici pe care le dorim la un spațiu interior pentru formare ne poate ajuta dacă nu în a face o selecție cel puțin în a ne adapta mai bine la ceea ce avem:

- Accesul în acel spațiu – E bine să obținem din timp cheia (sau cheile) și să ne asigurăm că e cea corectă, sau să solicităm ca încăperea să fie descuiată dinainte (cineva să confirme).
- Dimensiunea spațiului – în general un spațiu prea mic creează senzația, nu neapărat conștientizată de participanți, de presiune și o stare subliminală de nerăbdare; în acest caz poate fi de dorit ca pauzele să fie ceva mai dese iar activitatea (și mai) interactivă. Spațiul poate fi și prea mare și acesta nu e doar un lux inutil ci e chiar un dezavantaj pentru că "fură" din capacitatea de concentrare a participanților. Un optim general valabil e greu de definit pentru că depinde de conținutul activității și probabil diferiți formatori îl pot percepe diferit, dar pentru o activitate în care se sta o parte din timp pe scaune iar altele participanții se deplasează prin încăperea un minim convenabil ar fi probabil o sală pătrată în care participanții încap stând pe scaune în semicerc.
- Forma spațiului și calea / căile de acces – un dreptunghi prea alungit sau o formă mai neregulată, de exemplu în L, și mai ales des întâlniții stâlpi în mijlocul sălii pot pune probleme de amplasare a scaunelor, de vizibilitate a flipchart-ului etc. Stâlpii în particular afectează și activitățile dinamice pentru că dacă participanții stau în obșnuitul cerc cu un stâlp între ei contactul vizual între ei este perturbat, iar alergarea în interiorul cercului devine riscantă. E preferabil că accesul în acel spațiu să se facă printr-o ușă care se poate închide în timpul activității, și spațiul respectiv nu trebuie să servească în timpul activității și ca zonă de trecere
- Spațiu exterior ușor accesibil – pentru situația frecvența în care dorim ca o parte din

activitate să se desfășoare “afara”

- Mobilierul – cu excepția celui cu amprentă pe sol mică, amplasat pe lângă pereți (dulapuri sau biblioteci), dacă sala nu e prea mare ne dorim să nu aibă alt mobilier decât cel de care avem noi nevoie: scaune cu spătar, ideal și cu suport pentru brațe, și posibil câteva mese – preferabil scunde și ușor de transportat. La acestea se pot adăuga o masă pentru materialele proprii, o masă pentru apă și eventualele gustări, cafea etc.. Băncile care nu se pot deplasa limitează considerabil gama de activități posibile și trebuie evitate.
 - Spații de afișare – de obicei ne dorim să putem afișa undeva diverse foi de flipchart al căror conținut îl dorim permanent vizibil pentru participanți, fără a deteriora pereții
 - Lumina – e preferabilă lumina naturală care să bată din lateral raportat la perspectiva participanților așezați pe scaune. Lumina artificială e mai obositoare, mai ales cea fluorescentă. Draperii opace la ferestre pot fi indispensabile pentru vizionarea în timpul zilei a unor materiale la videoproiector sau chiar și pentru confortul fizic al participanților.
 - Suprafața – dacă e foarte alunecoasă poate impune înlocuirea jocurilor care presupun alergare din cauza pericolului de accidentare. Departate de a fi necesară, mocheta poate da totuși o senzație sporită de confort participanților.
 - Materiale perturbatoare – pentru copii, un televizor cu telecomanda la îndemână sau jucării stocate la vedere în rafturi pot reprezenta o tentație și un factor de distragere a atenției
 - Aerisire și confort termic – există ferestre care se pot deschide / instalație de aer condiționat funcțională? Știm cum să o folosim pe cea din urmă evitând în același timp să ținem participanții în curent? Există încălzire suficientă?
 - Zgomotul – de obicei nu e o problemă și oricum e greu de prevăzut, dar când totuși apare e destul de greu de rezolvat. În afară de a închide geamurile (uneori e suficient, alteori nu) putem încerca să ne adresăm administratorului spațiului. Uneori activitatea în sine este o sursă de zgomot considerabilă și trebuie să ne asigurăm că acest lucru este permis.
 - Acces la toaletă – inclusiv funcționalitatea și utilizarea corespunzătoare a acesteia
 - Alte eventuale materiale preexistente:
 - videoproiector (Funcționează? Funcționează cu laptop-ul cu care va fi folosit în timpul sesiunii, inclusiv software-ul adecvat cu toate setările de rigoare? Știm să îl folosim sau (mai puțin bine) ne putem baza pe altcineva? Avem pe ce să proiectăm imaginea? Locul în cauză va fi vizibil pentru toți participanții? Se poate face suficient de întuneric? Există priză / prelungitor și funcționează?);
 - CD player / combina audio (Funcționează? Citește CD-R-uri dacă avem un material audio pe acest tip de suport? Cel mai bine este să verificăm dacă citește chiar CD-ul în cauză, o dată de la început până la sfârșit. Există priza / prelungitor și funcționează?);
 - flipchart, eventual tabla (dacă intenționăm să o folosim avem nevoie și de cretă și burete);
 - cuier + eventual spațiu un spațiu utilizabil pentru umbrele și bagaje ;
 - coș de gunoi s.a.m.d.
 - Adecvarea ca atmosferă – în primul rând ca impresie intuitivă: dacă aș fi unul dintre participanți cum m-aș simți intrând în acest spațiu? Sau chiar și eu personal, cum mă simt aici? Ce aș putea face pentru a face atmosfera mai primitoare? Poate decorarea spațiului, afișarea unui mesaj de bun venit, o mascotă simpatică sau acoperirea unor piese de mobilier (care nu deranjează decât prin aspectul lor) pot transforma acea încăpăre și contribui la un mai mare confort psihic și o mai mare deschidere a participanților.
- Este puțin probabil să avem la dispoziție un spațiu ideal, deci va trebui probabil să ne și adaptăm. Una dintre cele mai mari probleme în acest sens este dimensiunea prea mică a încăperii, ceea ce face dificilă dinamizarea activității. Un ajutor prețios îl putem primi de la



jocurile cu caracter dinamic ce se pot totuși desfășura într-un spațiu restrâns, cum este și cel de mai jos:

Titlu: Serii de câte 8

Categoria de vârstă: 7 – 80 ani

Număr de participanți: 5 - 13

Materiale: 2 seturi de cărți de joc, un clopoțel (la nevoie se poate înlocui cu orice obiect, chiar și una din cutiile de la cărțile de joc)

Durata: 5-10 min

Locul de desfășurare: interior

Ritmul: rapid

Conținut:

1. Se scot dintre cărțile de joc atâtea numere câți jucători sunt mai puțin decât grupul maxim posibil de 13. De exemplu, dacă se joacă în 10 jucători se scot $13-10=3$ numere de cărți: toate cărțile cu numărul 2, 3 și 4 (așii și figurile au mai bună vizibilitate și nu se scot).
2. Se amestecă toate cărțile păstrate, din ambele seturi, și se împart câte 8 fiecărui jucător. Pe mijlocul mesei se pune clopoțelul.
3. Din momentul în care începe jocul, fiecare jucător încearcă să obțină cât mai repede un set de 8 cărți identice, de exemplu 8 popi. În acest scop, el va face schimburi cu orice alt jucător, cât mai rapid, după anumite reguli.
4. Este permisă schimbarea oricărui număr de cărți în același timp, de la una la șapte, dar toate cărțile schimbate trebuie să aibă același număr. Am voie să schimb 5 valeți și voi primi 5 cărți cu alt număr, să zicem 5 popi, dar nu se pot schimba de exemplu un 10 și un 7 în același timp. Cel mai adesea se schimbă 1, 2 sau 3 cărți
5. Pentru a schimba să zicem 3 cărți, le țin cu mâna pe masă cu fața în jos și strig "3 cărți! 3 cărți!". Oricine dorește îmi întinde alte 3 cărți de-ale sale și facem schimbul. Atenție, cărțile nu se divulgă și nu se ia mâna de pe cărți decât pentru a le lua pe ale celuilalt, altfel pot rămâne din greșeală cărți pe masa care nu au fost luate.
6. În momentul în care un jucător a reușit să obțină o serie de 8 cărți cu același număr, scutură clopoțelul aflat pe masă și câștigă rundă.

85. Valoarea relației ca instrument de control al grupului

Una dintre trăsăturile definitorii ale educației nonformale o reprezintă implicarea activă a participanților în procesul de învățare. Între formator și participanți trebuie să existe o bună colaborare, o relație de parteneriat.

O bună relație între formator și ceilalți membri ai grupului este de o importanță fundamentală! Pe de o parte, asigură climatul de deschidere favorabil învățării, este motivantă și are în sine un efect formativ important, mai ales la copii. Pe de altă parte, o relație armonioasă este cel mai eficient instrument de control pe care îl poate folosi formatorul. Dificultățile pe care le întâmpină unii formatori în "disciplinarea" copiilor, indiferent de context (educație formală sau nonformală), își au deseori originea în calitatea variabilă a relației pe care reușesc aceștia să o stabilească cu respectivii copii. Nevoile afective ale copiilor sunt mult mai bine satisfăcute într-un context relațional armonios, iar tendința de a se exterioriza de o manieră disruptivă pentru grup este mult mai mică; chiar dacă acest lucru se mai întâmplă uneori, un copil care are încredere în formator, se simte valorizat și investește emoțional în relația respectivă va reacționa mult mai amplu și mai prompt la o atenționare, la o privire mustrătoare sau la o dojană blândă decât dacă relația este mai fragilă sau de mai proastă calitate – evitându-se și efectele negative ale unor atitudini mai dure, discutate în capitolul "Relaționare într-o notă pozitivă".



Formatorul nu poate fi singurul responsabil de calitatea relației dintre sine și membrii grupului pentru că întotdeauna, într-o relație, responsabilitatea pentru bunul mers al lucrurilor se împarte ambilor parteneri. Totuși, formatorul are cea mai mare influență asupra modului în care se va constitui și va evolua acea relație (mai ales pentru grupurile de copii), de aceea cea mai mare parte din responsabilitate îi revine lui.

Participanții pot explora la rândul lor tema relației cu altă persoană, cu tendințele și paternurile care îi caracterizează, prin exercițiul următor, urmat obligatoriu de debriefing:

Titlu: Noi doi și relația

Categoria de vârstă: peste 14 ani

Număr de participanți: nr. păr

Materiale: pixuri sau carioci cu capac în număr egal cu jumătate din nr. de participanți, sursa de muzică (opțional)

Durata: 510min

Locul de desfășurare: interior

Ritmul: liniștit

Conținut:

1. Participanții se grupează pe perechi; fiecare pereche primește câte un pix.
2. Cei doi parteneri din fiecare pereche țin pixul între ei cu degetul arătător, fără a-l atinge cu nici o altă parte a mâinii.
3. Cei doi explorează diferite mișcări posibile având grijă să nu scape pixul. Într-una dintre variante, unul dintre cei doi parteneri are rolul de a conduce mișcarea iar celălalt îl urmează.
4. În acest din urmă caz, după un timp se schimbă rolurile.
5. Se poate folosi și muzica.

86. După încheierea activității

Primul lucru pe care îl facem după încheierea unei activități este să rearanjăm spațiul pe care l-am folosit. Aceasta presupune strângerea materialelor proprii, curățenie, reamplasarea adecvată a mobilierului.

Pentru strângerea materialelor proprii și eventual mutarea mobilierului (dacă nu presupune o solicitare fizică prea mare!) putem beneficia de ajutorul copiilor, care trebuie să fie voluntar (cu excepția cazului în care fusese convenit anterior în grup că se vor implica și ei în aceste acțiuni). Pe de altă parte însă, este obligatoriu ca toți copiii să se responsabilizeze și să facă curat pe masă și sub masă unde au lucrat, în spațiul verde folosit etc. De asemenea, formatorul va participa și el la activitatea de curățenie!

Un joc amuzant pe tema curățeniei după joacă este următorul:

Titlu: Nu te supăra, frate ! – pe scări

Categoria de vârstă: 6 – 50 ani

Număr de participanți: 6-24

Materiale: un număr de obiecte identice mici (capace de plastic sau de metal de la sticle, ghinde, bucăți mici de carton etc.) de cel puțin 3 – 4 ori mai multe față de numărul jucătorilor; o bucată de coardă lungă de 3 până la 12 metri în funcție de numărul jucătorilor (sau, dacă se joacă pe asfalt, creta)

Durata: 10 min

Locul de desfășurare: exterior / interior

Ritmul: rapid

Conținut:

1. Se împarte spațiul de joc în două jumătăți egale ("camere" sau terenuri) cu ajutorul cretei sau bucății de coardă.
2. Jucătorii se împart în două echipe egale și se aliniază de o parte și de alta a liniei

de demarcație a terenurilor, la un pas distanță de aceasta.

3. Animatorul împrăștie pe sol între echipe și linia de separare un număr egal de obiecte pentru fiecare teren de joc. În acest moment jucătorii nu au voie să atingă obiectele.
4. La semnalul animatorului, fiecare dintre jucători încearcă să arunce cât mai multe obiecte în "camera" echipei adverse.
5. După 10 – 20 de secunde (ultimele câteva secunde trebuie numărate cu voce tare: "...cinci, patru, trei, doi, unu..."), animatorul spune "Stop!" și "activitatea de curățenie" încetează.
6. Fiecare echipă număra, atent supravegheată, câte obiecte se afla în "camera" sa. Echipa cu camera cea mai curată este declarată câștigătoare.

87. Verificați înainte ceea ce veți aplica în grup!

Îndemnul din titlu nu se poate aplica chiar întotdeauna. Totuși, ori de câte ori este posibil este mai bine dacă jucăm înainte noi înșine jocurile pe care intenționăm să le utilizăm în activitate și este aproape obligatoriu ca o idee de lucru manual nouă să fie încercată în prealabil de către animator. Procedând astfel avem șansa de a face o serie de descoperiri folositoare; unele dintre acestea pot fi anticipate, dar nu chiar toate și nu la fel de bine ca atunci când avem deja experiența directă.

În continuare sunt doar câteva exemple de astfel de descoperiri, dar ele pot fi mult mai multe:

- În cazul jocurilor:
 - ar putea fi necesar un spațiu mai mare decât am estimat, sau cu anumite caracteristici (de exemplu, putem descoperi că baloanele legate de picioarele jucătorilor se sparg prea ușor dacă jucăm pe iarba din cauza firelor de iarbă uscate, de aceea jocul trebuie jucat pe ciment sau pe pământ);
 - putem constata că e preferabil să jucăm întâi o variantă mai simplă înainte de a adăuga toate regulile pentru că acestea sunt dificil de reținut;
 - pot fi necesare 2 persoane care să participe la demonstrație, în loc de una așa cum credeam;
 - există un risc de accidentare pe care nu îl anticipasem;
 - există riscul ca jocul să se prelungească exagerat și trebuie să găsim o soluție sau o regulă alternativă;
 - jocul trebuie modificat pentru că participanții au posibilitatea de a trișa fără a fi prinși s.a.m.d.
 - În cazul ideilor de lucru manual:
 - activitatea poate solicita abilități care depășesc nivelul copiilor (de exemplu că durată sau ca finețe a mișcărilor)
 - adezivul nu lipește suficient de bine sau de repede;
 - foarfecele din dotare nu taie suficient de bine materialul textil în cauză;
 - participanții se pot murdări pe haine mult mai tare / cu mai mare ușurință de cât ne așteptam;
 - putem descoperi care sunt pași cei mai potriviți pentru explicare și eventual demonstrare;
 - obiectul rezultat nu funcționează bine decât dacă este calibrat / ajustat / echilibrat într-un anumit mod (de exemplu o mini-parașută care are nevoie de o gaură de dimensiuni optime în centru și trebuie să fie cât mai simetrică, iar obiectul parașutat nu trebuie să fie nici prea ușor, nici prea greu);
 - experimentând noi înșine în prealabil, obținem un model pe care îl putem utiliza în cadrul activității s.a.m.d.
- Ca aplicație practică, citiți cu atenție ideea de lucru manual care este descrisă în



continuare. Încercați să anticipați cât mai bine toate detaliile punerii sale în practică. Apoi realizați-o practic și în final listați toate “descoperirile” făcute pe care nu le-ați anticipat dinainte, inclusiv modul optim de explicare către copii.

Titlu: Zmeu din lână – obiect decorativ

Categoria de vârstă: 6 – 14 ani

Materiale: lână de mai multe culori, spatule de lemn de amestecat în cafea, adeziv tip aracet, foarfece

Desfășurare:

1. Se lipesc doua spatule de lemn în cruce.
2. Se taie un fir de lână și se înnoadă capătul peste centrul crucii de lemn.
3. Se înfășoară pe rând firul de lână câte o singură dată peste fiecare braț al crucii, progresând în sens invers acelor de ceasornic (după ce am înfășurat o dată lână pe un braț, ducem firul la brațul următor în sens invers acelor de ceas, înfășurăm o dată și pe acesta s.a.m.d.)
4. Întotdeauna lână se înfășoară cât mai aproape de centrul crucii, dar fără a ne suprapune cu lână înfășurată anterior, deci înfășurăm imediat lângă această, progresând astfel treptat dinspre centru spre exterior.
5. Când se termină firul de lână îl prelungim cu altul, eventual de altă culoare.
6. Când am ajuns aproape de capătul spatulelor, încheiem cu un nod și adăugăm coada.
7. Coada este alcătuită din 3 fire de lână de culori diferite, atașate de zmeu la capătul unuia dintre cele 4 brațe de lemn și împletite. După ce am terminat de împletit coada, încheiem cu un nod.

88. Adecvarea conținutului la vârsta participanților

E de la sine înțeles că orice am lucra cu un grup trebuie să fie adecvat vârstei membrilor grupului, din cel puțin două puncte de vedere:

- nevoi de dezvoltare adresate - care sunt diferite în funcție de vârstă
- atractivitate - dincolo de interesele particulare ale fiecăruia, de dispoziția emoțională de moment și de așteptările concrete legate de activitatea respectivă, în general o activitate este atrăgătoare dacă prezintă un nivel optim de dificultate și implicit de provocare. O activitate prea ușoară e de cele mai multe ori neinteresantă, iar una prea dificilă este cel puțin frustrantă și se poate dovedi chiar imposibil de realizat. În general există sfere de interes specifice vârstei: preșcolarii sunt atrași de culori, texturi, animale, poezii și cântece simple etc.; adolescenții pot fi preocupați de sporturi, computere, valori abstracte etc. – acestea fiind domeniile explorate în mod deosebit la vârsta respectivă.

Ca exercițiu luați un joc simplu și creați mai multe variante ale lui, adecvate cât mai multor vârste, după exemplul care urmează:

Titlu: Telefonul fără fir

Categoria de vârstă: 5 – 30 ani, în funcție de variantă

Număr de participanți: 6 - 20

Materiale: -

Durata: 5-10 min

Locul de desfășurare: interior

Ritmul: liniștit

Conținut:

1. Jucătorii stau în cerc.
2. Unul dintre jucători transmite la ureche, în șoaptă, un cuvânt celui din dreapta sa.
3. Acesta transmite ce a auzit mai departe s.a.m.d., până când mesajul parcurge tot cercul.



4. În final se compara mesajul inițial cu cel care a ajuns la ultimul jucător.

Variante:

- pentru preșcolari: mesajele constau în sunete de animale;
- pentru școlari: varianta principală, prezentată mai sus;
- pentru copii mari sau adolescenți: jucătorii stau în cerc în picioare, cu spatele spre centrul cercului, și nu se vorbește; mesajul constă într-un gest al feței, de exemplu ridicat dintr-o sprânceană de 3 ori simultan cu clipitul celuiilalt ochi; jucătorul de la care pornește mesajul se întoarce către un jucător de lângă el și îl bate pe umăr, iar când acesta se întoarce și el (astfel că acum stau față în față) îi transmite mesajul; fiecare jucător, după ce a transmis mesajul mai departe, se poate întoarce cu fața spre centrul cercului pentru a observa "live" modul în care este distorsionat mesajul în continuare;
- pentru adulții care au o pasiune comună: varianta pentru adolescenți, dar în loc de mimică se poate imita de exemplu un gest tipic al unui personaj de film (dacă pasiunea comună este filmul), cum ar fi bățâitul din picior al lui Peg Bundy, sau al unui star muzical (dacă pasiunea este muzica), cum ar fi 2 secunde de dans ca al lui Michael Jackson. Desigur că varianta este perfect aplicabilă și la adolescenți.

89. Echipa de animatori

În general este un mare avantaj că organizarea și susținerea unei activități de animație să revină în sarcina unei echipe și nu doar a unei singure persoane, pentru că:

- pregătirea devine mai ușoară și ideile sunt de multe ori de mai bună calitate, membrii echipei își potențează reciproc creativitatea;
- pregătirea spațiului se poate realiza mult mai eficient;
- în desfășurarea activității sunt nenumărate situațiile în care este folositor să existe mai mulți animatori: atunci când se lucrează pe grupe sau ateliere, atunci când mai mulți copii pot avea nevoie de ajutor simultan (în activitățile de lucru manual), atunci când apare un incident neprevăzut și unul dintre animatori poate continua să lucreze cu grupul iar altul se ocupa de problema apărută (o accidentare ușoară a unui copil, comportamentul disruptiv al altui copil perturba întregul grup, animatorul care lucra cu grupul până atunci se simte rău etc.), la demonstrația unui joc s.a.m.d.
- membrii echipei pot învăța mult unul de la celălalt;
- feedback-ul consecvent în echipa este extrem de valoros pentru dezvoltarea abilităților fiecărui animator;

Funcționarea eficientă a unei echipe presupune însă o bună organizare:

- **Decizie:** e necesar ca cel puțin pentru fiecare activitate, din momentul în care începe pregătirea (însă după ce s-au stabilit obiectivele!) până când s-au finalizat evaluarea și feedback-ul în echipă, să existe un lider care are ultimul cuvânt în luarea deciziilor și care poartă în cea mai mare măsură răspunderea pentru rezultatele obținute. Ori de câte ori trebuie luată o decizie rapid, în timpul activității, și nu este posibilă sau de dorit consultarea întregii echipe, liderul este cel care ia decizia, iar ceilalți membri ai echipei nu i-o pot contesta (pot însă să dea feedback la sfârșit). Liderul trebuie să fie acceptat de întreaga echipă și poate fi, mai bine zis e de dorit să fie, altul la fiecare activitate. Dacă echipa este stabilă (nu s-a format doar pentru a realiza o anumită activitate) și are un coordonator, în cadrul activității acesta se subordonează liderului activității (dacă nu joacă el însuși ambele roluri)! De asemenea, în cadrul fiecărui joc, cel care explică jocul respectiv ia toate deciziile care țin de joc (schimbarea pe loc a unei reguli, modul de prezentare etc.).
- **Comunicare:** ca în orice echipă, și în cea de animatori este importanta comunicarea consecventa și de calitate. De exemplu, în timpul activității animatorii vor căuta să aibă



periodic cel puțin contact vizual între ei și vor comunica prompt orice incident liderului activității, nu se vor întrerupe unul pe altul atunci când se adresează grupului, nu se vor contrazice în fața grupului etc.

- **Roluri:** pentru fiecare parte a activității este necesar și fie stabilite în prealabil rolurile: cine explică jocul, cine demonstrează (și ce rol va avea în cadrul demonstrației), cine împarte materialele, cine lucrează cu fiecare subgrup, cine arbitrează, cine ține scorul etc. De asemenea, indiferent de conținutul activității, membrii echipei de animatori își pot asuma și unele roluri pe toată durata acesteia, cum ar fi: monitorizarea încadrării în timp (dacă constată că se depășește timpul, anunță imediat liderul activității), coordonarea echipei de voluntari (dacă este cazul) etc.

Tot despre roluri este vorba și în jocul următor:

Titlu: *Roluri și etichete*

Scop: identificarea aspectelor negative și pozitive ale rolurilor sociale

Categorie de vârstă: 14-18 ani

Număr de participanți: 15

Materiale: post-it, etichete, bandă, hârtie, sfoară

Durata: 20-30 de minute

Locul de desfășurare: interior

Ritm: moderat

Conținut: fiecare jucător va primi un rol pe care să-l poarte pe cap (alcoolic, afacerist, avar, etc.) și nu au voie să se uite la el. Se va spune jucătorilor că vor trebui să construiască un turn din materialele date. Jucătorii vor trebui să îi trateze pe ceilalți în funcție de etichetele pe care le poartă. Se desemnează cel puțin doi observatori. Jocul va înceta în momentul în care unii jucători își dau seama ce este scris pe eticheta lor. Se poartă o discuție pe anumite teme: cum a fost influențată activitatea lor în funcție de etichete, au corespondente etichetele în activitatea grupului.

Mențiuni: alte sugestii de etichete: ignora-mă, poartă-te surprins, râde la absolut tot ce zic eu, etc.

90. Contactul corporal

Multe dintre jocurile și exercițiile utilizate în educația nonformală presupun intrarea participanților în contact corporal unii cu alții. Principalul avantaj al contactului corporal în sine este că el presupune depășirea unor bariere care țin de spațiul personal și, fiind însoțit de experiență plăcută a jocului, conduce la o mai mare deschidere între membrii grupului. Practic, contactul corporal este deseori însoțit și de intrarea în contact emoțional. Acesta este motivul pentru care este deseori utilizat în partea de început, de creare a coeziunii de grup.

Există și unele riscuri, care trebuie atent evaluate în raport cu particularitățile de vârstă, culturale, carentele de dezvoltare s.a. ale membrilor grupului. Cele mai frecvente sunt apariția unor conotații sexuale și, posibil, stimularea unor manifestări agresive (în cazul unor copii cu un grad înalt de agresivitate, mai ales dacă jocul mimează un comportament agresiv – cum ar fi cunoscutul „Calcatele”).

Atenție, adulții, mai ales bărbații, sunt mult mai rezervați când e vorba de contact corporal decât copiii!

Iată un exemplu de joc care necesită o evaluare atentă din perspectiva acestor riscuri:

Titlul: *Bereta (Șoseta sau Ghemul)*

Categoria de vârstă: 7-18 ani

Număr de participanți: 2 echipe a câte 7-8 participanți;

Materiale: o șosetă sau un ghem sau o șapcă, etc.

Durata: 15-20 de minute

Ritmul: alert



Conținut: Membrii celor două echipe se așează unii în fața celorlalți, după ce și-au ales un număr pe care echipa adversă nu-l cunoaște. Conducătorul de joc spune un număr, iar participanții din fiecare echipă care au acest număr trebuie să încerce să ia bereta și s-o aducă în terenul lor fără să fie prins de celalalt. Dacă este atins de adversarul său, echipa adversă primește un punct. Se pot striga mai multe numere o dată. Se mai stabilesc și reguli cum ar fi, de exemplu, să meargă într-un picior sau cu o mână la spate.

91. Dinamica activității

Dinamica unei activități de animație nu se supune unei reguli rigide, dar în general e bine să se înscrie cu aproximație în următorul patern din punct de vedere al gradului de energizare a participanților:

- începutul este o perioadă de intrare în contact, de clarificare a cadrului (spațiu, reguli...), iar nivelul energetic este de obicei moderat;
- pe măsură ce activitatea progresează, nivelul energetic urca “în trepte”, alternând perioade de nivel energetic mai scăzut, de odihnă, cu cele de nivel mai înalt, de fiecare dată mai înalt decât precedentul;
- în apropierea finalului se atinge un punct culminant;
- după acesta nivelul energetic scade rapid, se poate face un joc de relaxare, de liniștire;
- activitatea se încheie, palierul energetic este însă mai înalt decât la punctul de plecare.

Acest patern se întâlnește și în alte domenii decât în cel al animației, de pildă în antrenamentul sportiv și își găsește în bună măsură justificarea în fiziologia efortului. În cazul animației însă, este importantă și componenta motivațională. Din punct de vedere al interesului participanților, al atractivității conținutului activității, este bine să existe o progresie (eventual cu un prim “vâr” de atractivitate foarte devreme pentru “câștigarea” copiilor) și un punct culminant, care poate coincide, deși nu e obligatoriu, cu punctul culminant din punct de vedere energetic.

Aceeași dinamică din punct de vedere motivațional o putem observa și pe parcursul jocului următor, care poate ocupa durata unei întregi activități:

Titlu: Vânătoarea de comori

Categoria de vârstă: 8 – 80 ani

Număr de participanți: 2-100

Materiale: numeroase materiale diverse, în funcție de numărul de designul prealabil al jocului

Durata: 10-180 min

Locul de desfășurare: interior (dacă spațiul este mare și variat) / exterior

Ritmul: moderat

Conținut:

1. Ideea de bază a jocului este ca participanții, individual sau în echipe, explorează spațiul de joc și încearcă să descopere primii un anumit obiect (comoară).
2. În căutarea lor, jucătorii se ghidează după un anumit indiciu pe care l-au primit la începutul jocului.
3. Indiciul inițial nu-i duce însă direct către comoara, ci către descoperirea... unui alt indiciu, și așa mai departe. Pot exista 3, 4, 5, 6 sau mai multe astfel de verigi intermediare.
4. Jocul se încheie atunci când unul dintre jucători / una dintre echipe a descoperit comoara.
5. Acest joc presupune o pregătire prealabilă considerabilă: crearea și ascunderea indicilor și a comorii, verificarea și securizarea spațiului, eventual pregătirea și amplasarea unor materiale ajutătoare etc. De asemenea, se poate organiza și la o scară foarte mare, cu mulți participanți, durată mare, spațiu generos, multe materiale și... mulți animatori pentru supraveghere și asistență.

92. Despre asumarea responsabilității

Este în sarcina formatorului să fie permanent atent la reacțiile și atitudinile membrilor grupului, extrăgând de aici informații importante despre evoluția activității și ajustările pe care trebuie să le facă: poate trebuie dinamizată puțin activitatea, poate este necesar să fie clarificată o regulă sau poate participanții au obosit și au nevoie de o pauză. Indiferent de situație, formatorul trebuie să poată percepe stările membrilor grupului cu suficientă acuratețe. Acest lucru nu depinde însă numai de abilități ca spiritul de observație, distributivitatea atenției, empatia s.a.m.d., ci și de capacitatea formatorului de a rămâne obiectiv, de a nu-și "colora" percepțiile prea mult cu propriile dorințe și trăiri, asumându-și și feedback-ul negativ (cel mai adesea neverbalizat) pe care l-ar putea primi pe această cale.

Lipsa disponibilității de a își recunoaște propriile greșeli, reflectate în reacțiile membrilor grupului, e o problemă reală pentru un formator. Alături de necunoașterea psihologiei copilului, lipsa de empatie s.a., este una din cauzele care-l pot face pe formator să cadă în capcana etichetărilor negative de genul "copii răi" sau judecăților de genul "pe participanți nu-i interesează să învețe nimic". Astfel de percepții distorsionate au "avantajul" de a arunca responsabilitatea oricăror probleme apărute asupra participanților, formatorul justificându-și sie însuși că "nu are cu cine lucra".

Formatorul e căpitanul corăbiei. Este posibil ca vremea să fie defavorabilă și poate fi de înțeles dacă ajunge mai greu la destinație, dar nu are voie să părăsească nava dând vina pe valurile "rău intenționate". Nici "copii răi" nu există, ci numai copii care comunică ceva, uneori de o manieră deranjantă pentru cei din jur. Poate pentru că au o carență de socializare (ceea ce nu li se poate imputa lor), sau poate pur și simplu pentru că altfel nu sunt ascultați.

Atitudinea corectă a formatorului este aceea de:

1. a face permanent efortul de a percepe cât mai obiectiv ceea ce se întâmplă,
2. a-și asuma responsabilitatea - dacă nu în totalitate, cel puțin parțial - pentru cele întâmplate până atunci (nu întotdeauna un aspect negativ i se datorează în întregime, dar sunt rare situațiile în care nu a avut și el cel puțin o contribuție semnificativă), și mai ales...
3. a-și asuma responsabilitatea de a face tot ce ține de el pentru readucerea situației în parametri normali atunci când ceva nu este în regulă.

Formatorul este responsabil atât pentru atingerea obiectivelor, cât și pentru securitatea fizică și emoțională a membrilor grupului!

Lăsând rolul formatorului la o parte însă, subiectivitatea percepției nu este un lucru rău – dimpotrivă, este o fereastră către bogăția personalității fiecăruia, după cum ne-o arată activitatea următoare:

Titlu: tu ce vezi?

Categoria de vârstă: 8 – 80 ani

Număr de participanți: 2-100

Materiale: -

Durata: 10-15 min

Locul de desfășurare: interior

Ritmul: lent

Conținut:

1. Un copil iese afară și primește instrucțiunile pentru ce va mima când va intra în sală: va trebui să intre în sală, să meargă până la fereastră, să se uite în stânga și în dreapta, să se încrunte și apoi să privească la toți participanții.
2. Copiii din sala nu pot să își exprime punctul de vedere referitor la tema mimată decât la final.
3. Copiii sunt întrebați ce au văzut, se notează toate sugestiile.

4. Se selectează doar afirmațiile care nu sunt o interpretare a unui comportament: de exemplu era furios - se taie, avea sprâncenele încruntate - rămâne.
5. Evaluare: debriefingul se derulează spre ideea de obiectivitate în redarea unui eveniment din jurul nostru.

93. Relațiile cu părinții

Animatorul care lucrează cu copii este pus în situația de a interacționa și cu părinții acestora. Relațiile animatorilor cu părinți trebuie să fie ghidate de următoarele principii:

- a. Părintele poartă răspunderea morală pentru bunăstarea și dezvoltarea armonioasă a copilului său. El are dreptul legal și moral de a lua numeroase decizii privind viața copilului său, printre care și participarea sau neparticiparea copilului la anumite activități. Decizia să trebuie respectată!
- b. Părintele are dreptul să fie informat în toate privințele relevante pentru dezvoltarea copilului său. De exemplu, dacă a văzut un adolescent din grup fumând și este întrebat de părinte, formatorul nu are voie să mintă susținând că nu știe. Pe de altă parte, trebuie respectată intimitatea copiilor, astfel încât nu vom relata părintelui destăinuirile pe care ni le-a făcut un copil rugându-ne să păstrăm secretul (decât dacă prezintă un pericol real pentru copil).
- c. Părintele este o sursă prețioasă de informații despre copil, de la eventuale probleme de sănătate (alergii, răcește ușor iarna dacă nu are căciula etc.) la vulnerabilități emoționale cunoscute (de exemplu i-a murit recent un animal de companie și e deprimat și iritabil).
- d. În puține din cazuri părintele este un profesionist în domeniul educației. Este posibil ca unele din deciziile sale să nu fie cele mai bune pentru copil: nu îi permite participarea, îl "ajută" la o activitate de lucru manual când nu este absolut necesar, lucrând practic în locul copilului, încearcă să îl "bage în fața" la o coadă la un joc sau atelier "pentru că e mai mic" s.a.m.d. În astfel de situații rolul animatorului este de a comunica cu părintele, încercând să-l facă conștient că "binele copilului" său este altul, dar nu-i poate impune nimic în relația sa (a părintelui) cu copilul.
- e. Animatorul trebuie să facă eforturi pentru a crea și a păstra o relație bună cu părintele, de aceea va evita să-l critice fățiș, va manifesta o atitudine deschisă și receptivă.
- f. Animatorul va păstra întotdeauna o atitudine politicoasă, profesională, în relațiile cu părinții chiar și dacă aceștia dau dovada de agresivitate verbală și folosesc un limbaj nepolitic.
- g. Așa cum părintele are dreptul de a decide pentru copilul lui, animatorul ia deciziile care țin de organizarea și desfășurarea activității și nu trebuie să permită nici unui părinte să ia astfel de decizii în locul său (dar respectând cele două puncte de mai sus).

Practicați în grupul de animatori următorul exercițiu:

Titlu: Joc de rol: Întâlnire de gradul 3 cu părinții

Materiale: biletele de hârtie și un pix, un ceas

Desfășurare:

1. Faceți un brainstorming în grup și colectați toate ideile care vă vin reprezentând atitudini incorecte sau solicitări nerezonabile ale părinților.
2. Scrieți fiecare idee pe câte un biletel (trebuie să aveți cel puțin atâtea idei câți animatori în grup). Pe verso descrieți pe fiecare biletel, dacă este cazul, în 1-2 fraze situația concretă în care s-ar manifesta acea atitudine / emite acea solicitare. Împăturiți și amestecați biletețele.

3. Grupați-vă pe perechi. Prima pereche extrage un bilețel la întâmplare. Cel care va juca rolul părintelui citește bilețelul pe ambele fete, apoi citește cu voce tare numai descrierea situației (dacă există).
4. "Părintele" își joacă rolul citit pe bilețel, iar "animatorul" aplică recomandările de la punctele a) – g) de mai sus, acționând pentru protejarea și în interesul copilului.
5. Jocul de rol poate dura cca. 3-4 minute și este urmat de debriefing:
 - cum s-au simțit cei doi animatori în raport cu jucarea rolului propriu?
 - care era atitudinea "părintelui"?
 - cum s-a simțit "animatorul" fiind confruntat cu acea atitudine și ce reacții i-a suscitât aceasta? Ce reflectă acele reacții și ce putem învăța din ele?
 - cum s-ar putea explica atitudinea părintelui? (doar 2-3 ipoteze, evitând etichetarea)
 - ce soluții a încercat "animatorul"?
 - a funcționat vreuna dintre ele? Care a fost reacția interioară "părintelui", cum s-a simțit el, la fiecare dintre ele?
 - ce soluții putem păstra sau putem propune acum, analizând în grup, pentru managerierea cât mai bună a situației de către animator?
6. Se schimbă rolurile și se extrage alt bilețel. Este preferabil să vă limitați la 2-4 jocuri de rol pe fiecare întâlnire a grupului de animatori.

94. Bariere în comunicare

Data fiind importanta comunicării eficiente în educația nonformală ca și în multe alte domenii, poate fi de folos o analiză a câtorva bariere în comunicare mai frecvent întâlnite:

Favorizările perceptive ale receptorului.	Noi auzim sau percepem doar ceea ce suntem pregătiți să auzim sau să percepem. Veștile nedorite le putem filtra sau distorsiona
Omisiunile sau distorsionările emițătorului.	Din motive variate emițătorul va corupe sau va omite informații din mesaj. Diferiți indivizi ascund informații potențial amenințătoare pentru ei, pentru poziția lor, uneori fără a se gândi că pot pune în pericol viața sau poziția altei persoane.
Lipsa încrederii.	Dacă noi nu credem în cineva, vom încerca să scanăm informația. Când un individ nu receptează cu încredere un mesaj, va încerca să ascundă atitudinea sa, rezultatul fiind o comunicare maleabilă sau agresivă.
Non-verbalul șterge verbalul Încărcarea informațională	Implicațiile emoționale ale comunicării pot distorsiona receptarea informațiilor. Informația prea multă îl va determina pe receptor să realizeze o decodare nesigură, plină de semne de întrebare sau stereotipică. Încărcarea cu informații rezultă din menținerea unei comunicări confuze.
Distanța	Cu cât sunt mai depărtați unul de altul cu atât comunică mai puțin. Există un raport invers proporțional al relațiilor interpersonale între distanța care separă fizic persoanele și probabilitatea comunicării între ele.
Statuturi diferite	Indivizii care au un nivel scăzut al percepției statutului pe care îl au; dificultăți în a iniția o comunicare în grupuri sau cu cei care au un statut superior. La fel ca cel care vorbește mult într-un grup are mai multă influență, cel care are mai multă influență vorbește mai mult.
Tactici conflictuale Lipsa clarității	Informațiile fără fondări, sau distorsionate sunt o practică în declanșarea unui conflict. Exprimările greoaie și încurcate, propozițiile vagi, definițiile imprecise duc cu ușurință la neînțelegeri. Ceea ce este clar pentru emițător nu este atât



de clar și pentru receptor.

Exercițiul de mai jos poate fi folosit pentru a explora tema dificultăților de comunicare într-un grup și necesitatea ca membrii grupului să se asculte unii pe alții.

Titlu: Ascultă-mă, te rog!

Categoria de vârstă: 10 – 50 ani

Număr de participanți: 7 - 25

Materiale: o eșarfă pentru legat la ochi, un ceas

Durata: 5-10 min

Locul de desfășurare: interior

Ritmul: liniștit

Conținut:

1. Un participant iese afară din cameră, iar un partener al său rămâne înăuntru.
2. Se amenajează un traseu cu obstacole folosind mobilierul ușor din camera sau chiar amplasând participanți pe post de obstacole (aceștia nu au voie să se miște sau să vorbească).
3. Este legat la ochi participantul care a ieșit din cameră și apoi condus înapoi înăuntru, la unul din capetele traseului. Partenerul său așteaptă la celălalt capăt.
4. Participantul legat la ochi și va trebui să parcurgă traseul respectiv cât mai repede, iar celălalt va avea rolul de a-l ghida verbal. Cel legat la ochi nu are voie să vorbească.
5. Toți ceilalți membri ai grupului vor sta de o parte și de alta a traseului și vor face foarte mult zgomot pentru a îngreuna comunicarea dintre cei doi.
6. După parcurgerea traseului, se poate repeta de încă 1-2 ori dacă se dorește și cu alți participanți, apoi se face debriefingul.

95. Autonomie versus libertate

Autonomia și libertatea sunt două concepte distincte. Este important să nu le confundăm și trebuie să înțelegem și liniile care le unesc.

Autonomia este capacitatea de a acționa singur pentru a îngriji organismul sau individul. A fi autonom înseamnă deci a fi capabil.

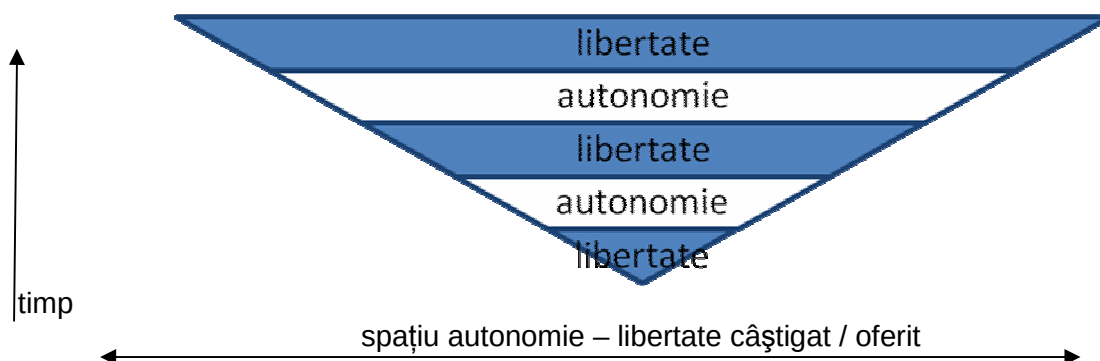
Libertatea este posibilitatea de a acționa, gândi și a se exprima conform variantelor de alegere, pe care le are. A fi liber înseamnă deci că nu ai întâlnit obstacolul.

Piramida autonomiei și libertății

Piramida autonomiei și libertății are ca bază vârful. De la bază spre înălțime timpul avansează. Cu cât înaintăm în timp cu atât piramida se lărgeste, aceasta înseamnă multă autonomie dobândită de copil și multă libertate acordată de animator.

Copilul nu devine autonom brusc. Animatorul acordă o parte de libertate, copilul și-o însușește și își dezvoltă capacitățile de autonomie. Pe bazele capacităților de autonomie ale copilului, animatorul lărgeste câmpul de libertate. În acest fel copilul va putea dezvolta noi capacități de autonomie. Astfel se reia ciclul libertate – autonomie.

Nerespectarea etapelor duce la riscul de a destabiliza piramida. Riscul de fapt este că acel copil nu mai este capabil să își asume libertatea .



96. Grupurile verticale

1. Ce este un grup vertical ?

În animație, copiii sunt împărțiți de obicei pe categorii de vârstă. Animatorii organizează astfel activități în funcție de vârsta copiilor.

Constituirea de grupuri verticale înseamnă deci, a pune împreună copii de vârste diferite. Copii de 6 ani pot să facă parte din același grup în care se găsesc și copii de 14 ani.

Acest amestec se realizează atât pe durata activităților de animație, cât și pe durata întregii zile: pe perioada odihnei, deplasarea în excursii etc.

În animație se regăsesc și alți termeni pentru a desemna acest tip de tehnică de gestionare a grupurilor, ca de exemplu, metoda Young-Club, grupuri eterogene, sau grupuri compuse.

2. Tipuri de grupuri verticale

- **Grupuri eterogene cu diferențe mari**

Sunt grupuri alcătuite din copii și tineri unde diferențele de vârstă sunt semnificative. Vorbim aici de diferențe între 6-12 ani.

- **Grupuri eterogene cu diferențe mici**

Sunt grupuri alcătuite din copii și tineri unde diferențele de vârstă sunt mai puțin semnificative. Vorbim aici de diferențe de până la 5 ani.

- **Grupuri eterogene impuse**

Aceste grupuri apar ca urmare a unui context impus, nu ca urmare a unui demers pedagogic. Le regăsim de obicei în centrele de vacanță sau în cadrul activităților de animație în care este adunat un mic număr de copii de vârste semnificativ diferite. Fiind imposibil să realizăm grupuri de 3-4 copii de aceeași vârstă, suntem obligați să alcătuim un grup cu toți copiii, deci să regroupăm toate vârstele laolaltă.

- **Grupuri pe activități bine definite**

Copiii sunt regrupați vertical pe durata unor activități precise, nu pe toata durata zilei. Ca exemplu ar fi un mare joc sau o excursii.

3. Avantaje

În grupurile verticale, copiii colaborează cu alți copii de vârste diferite. Este primul avantaj al acestui tip de organizare. Cei mari îi ajută pe cei mici care, la rândul lor, învață foarte mult de la cei mari. Alte avantaje:

1. **Realizarea de activități de cooperare.** Acest gen de regroupare favorizează jocurile și tehnicile de cooperare. Aceasta înseamnă că trebuie să punem accent pe jocurile de aventură, împărțirea resurselor și ajutorul reciproc. În jocurile de cooperare nu pierde nimeni: toata lumea participă, se joacă și victoria este colectivă. Nu există competiție!
2. **Dezvoltarea autonomiei.** O mare parte de activități realizate cu grupurile verticale sunt atelierelor, unde copiii evoluează singuri, fără ajutorul animatorului. Autonomia este foarte bine corelată cu ideea de libertate. Atelierelor îl ajută pe copil să găsească echilibru între libertate și autonomie.



3. **Întărirea vieții de grup.** Socializarea este arta și capacitatea de a trăi cu ceilalți. Copiii vor împărtăși momente deosebite cu alți copii, cu care nu sunt obișnuiți să se întâlnească prea des, este o experiență de viață în grup care îi dezvoltă foarte mult.
4. **Un spațiu mai mare pentru inițiative.** Copiii vor avea ocazia să își aleagă activitățile, să discute și să intre în contact cu copiii pe care îi preferă.
5. **Un spațiu mai mare pentru creativitate.** Sarcina animatorului de a organiza activități pentru grupuri verticale este o sarcină complicată, dar este ocazia de a propune activități de expresie și jocuri particulare. Copiii profitând de libertate își vor lăsa libera imaginația și vor concepe activități manuale originale, vor împărtăși cunoștințele cu alți copii, vor avea ocazia să descopere modalități noi de abordare a jocurilor care nu sunt pentru vârsta lor etc.

4. Dificultăți

Organizarea de activități pentru copii de vârste diferite este una dintre sarcinile cele mai dificile pentru un animator. El trebuie să conceapă sarcini, jocuri, ateliere care pot satisface toate vârstele în același timp. Dar cum?

1. **Trebuie să favorizeze cooperarea.** Jocurile în care cei mari sunt responsabili pentru cei mai mici este un bun exemplu. De ce să nu le cerem celor mari să se ocupe de cei mici, să îi ghideze și ajute să îndeplinească sarcina comună a activității.
2. **Trebuie stabilit un dialog între toți copiii.** Animatorul poate să propună activități pentru cei mari: aceasta va fi o ocazie pentru cei mai mici să învețe ceva nou (o temă elaborată, o strategie de joc mai subtilă, reguli mai importante în activități de bricolaj etc.), dar va fi și o ocazie pentru cei mari să învețe câte ceva de la cei mici (să învețe agilitatea celor mici, reîntoarcerea la simplitate, delicatețe etc.)
3. **Trebuie să favorizeze viața în grup.** Pe durata unei zile, copiii învață să se cunoască și să se aprecieze, activitățile de joacă derulându-se mult mai bine. Pentru aceasta, animatorul poate să stabilească un climat de schimb reciproc pe durata pauzelor, să favorizeze discuțiile între copii, să ia decizii în concordanță cu majoritatea.

Grupurile eterogene reprezintă o dificultate pentru animator în sensul că este mai greu să identifice problemele individuale ale copiilor din grup. Într-un grup de copii omogen, remarcăm imediat problemele copiilor: cei care nu înțeleg, cei care nu socializează-adaptează la grup etc. Într-un grup compus, copii care au astfel de probleme pot trece neobservați pentru că e posibil să:

- existe copii care nu înțeleg, în timp ce, sunt copii de aceeași vârstă care înțeleg;
- existe copii care nu înțeleg pentru că sunt prea mici.

Probabil că răspunsul la această întrebare nu este foarte evident. Animatorul trebuie totuși să fie receptiv la copii și să îi identifice pe cei care au probleme.

Iată și câteva **scenarii** care pot fi aplicate ca studii de caz:

Cazul 1

Grup de 24 copii, de la 10 la 16 ani, 3 animatori. Copiii sunt mai degrabă calmi (adică, nu foarte sportivi, activi). Ce activități propui?

Cazul 2

Grup de 18 copii, 6 copii de 7 ani și ceilalți mai mari de 14 ani, 3 animatori. Trebuie realizat un mare joc. Este posibil? Cum?

Cazul 3

Grup de 7 copii, între 6 și 16 ani, 2 animatori.

Cum să petreci o săptămână interesantă cu acest grup?

97. Animarea rezultatelor

Trebuie păstrată atmosfera din timpul jocului. Nu trebuie să se insiste pe echipele care au terminat ultimele: spre exemplu putem să clasăm ultimele echipe la același nivel, o



recompensă nu este obligatorie dar este bine venită. Finalul activității trebuie să fie ca o sărbătoare în cinstea participanților la activitate. Acum este momentul în care participanții pot să prezinte rezultatele activității. Prezentarea rezultatelor se poate face fie imediat după activitate fie seara.

Titlu: Fiesta

Categorie de vârstă: 7-18 ani

Număr de participanți: 20

Materiale: -

Durata: 30 de minute

Locul de desfășurare: exterior

Ritm: alert

Conținut:

1. Se pot prezenta fotografii făcute în timpul activității
2. Fiecare echipă (dacă s-a lucrat pe echipe) va prezenta un moment important din timpul activității
3. Fiecare echipă va primi recunoaștere pentru una sau mai multe calități de care a dat dovadă
4. Animatorii la rândul lor pot să ofere un mic moment comic pentru copii în semn de recompensă.

98. Evaluarea animatorului

Animatorul trebuie să evalueze derularea jocului, între ceea ce se așteaptă de la joc și ceea ce s-a întâmplat. Fiecare joc trebuie să determine o ajustare a regulilor și, dacă este cazul, animatorul trebuie să fie capabil să întrebe jucătorii despre cum a decurs jocul și să aștepte criticile.

O modalitate de evaluare simplă este aceea de a scrie o coală de flipchart criteriile pentru care animatorul, participanții să deseneze fețe vesele și triste în funcție de modul de evaluare.

Titlu: pizza

Categorie de vârstă: 7-99 ani

Număr de participanți: 15

Materiale: carioca, coli de flipchart

Durata: 20 de minute

Locul de desfășurare: interior

Ritm: alert

Conținut: se desenează pe colile de flipchart un cerc, care apoi se secționează în tot atâtea felii câți participanți au fost la activitatea și va scrie în dreptul secțiunii numele.

Fiecare participant va desena sau va scrie un mesaj pentru toți ceilalți participanți în dreptul feliiei fiecăruia.

La final animatorul va tăia fiecare felie și o va înmâna posesorului.

99. În loc de recapitulare: ICAARR

Pentru realizarea și gestionarea proprie a unei activități este necesar ca să nu lipsească următoarele elemente :

Imaginarul: aceasta însemnând istoria, de ce copiii realizează aceea activitate: nu facem o activitate doar pentru a o face. Crearea unui cadru simbolic.

Cadrul: acesta însemnând delimitarea clară a spațiului pe care se va desfășura



activitatea: de la noțiunile folosite, până la spațiul fizic și emoțional.

Acțiunea: aceasta însemnând derularea activității : ce vor face participanții pe parcursul activității.

Asocierea : modul de organizare, de stabilire a echipelor, în funcție de sarcini, activități, afinități, spațiu de desfășurare.

Rolul : care este rolul copiilor, cine sunt ei în cadrul imaginar, cine sunt animatorii și ce rol are fiecare în această activitate.

Regulile : delimitarea regulilor de la început este un factor de succes pentru realizarea activităților. Regulile trebuie negociate și bine explicate pentru ca toți participanții să le înțeleagă. Trebuie să fie incluse toate momentele activității, de aceea trebuie să fie gândită activitatea în detaliu.

100. Aici este rândul tău

Iată un spațiu în care îți prezinți metoda sau jocul de educație nonformală care îți place cel mai mult.

Fisa joc		FETE: - BĂIEȚI: -	MAX: MIN:	VÂRSTĂ:	
TIPUL JOCULUI: interior – curte - în aer liber - pădure. Iarnă - vară. Zi – noapte. Active				Durată recomandată:	
Obiective educative:					
Mod de grupare:		Pregătirea publicului înainte de începerea jocului			Material:
		Descriere și explicații: •			
Nr. Echipe					
Nr. animatori					
Observații, experiențe, remarci					Data:



Bibliografie

- ANGHEL, PETRE, Stiluri și metode de comunicare, Editura Aramis, București, 2003
 - CERGHIT, I; RADU, I.T., Didactica, Editura didactică și pedagogică, București, 1994
 - CRISTEA, SORIN, Dicționar de Pedagogie, Editura Litera Educațional, Chișinău, 2002
 - CURTEANU, DORU, CHIVU, IULIA, POPA ION, Ghidul trainerului, Editura Irecson, București, 2005
 - HART, LOIS BORLAND, The leadership training activity book, Editura Amacom, 2003
 - NICULESCU, MARIANA, Formarea formatorilor, Editura ALL EDUCAȚIONAL, București, 2000
 - HARE, K, REYNOLDS, L, The trainer's toolkit, Crown House Publishing Limited, 2002
 - OPREA, CRENGUTA, Pedagogie. Alternative metodologice interactive, Editura Universității, București, 2003
 - ROBERT W. LUCAS, The creative training idea book : inspired tips and techniques for engaging and effective learning, Editura Amacom, 2003
 - PÂNIȘOARĂ, ION OVIDIU , Managementul resurselor umane, Editura Polirom, Iași, 2003,
 - ZLATE, MIELU., Eu și personalitatea, Editura Trei, București, 1999
- Oprea. C. Lăcrămioara, *Pedagogie. Alternative metodologice interactive*, Editura Universității, București 2003.



Cuprins

100 de idei de educație nonformală	1
Organizația Națională „Cercetașii României”	2
Asociația CREATIV	3
Povestea băiețelului	4
Metoda SCOUT	5
Ce este educație nonformală?	6
1. Educație nonformală – animație	6
2. Învățarea este transformarea experienței în cunoștințe utile	7
3. Obiectivelor explicite li se adaugă oportunitățile de dezvoltare	7
4. Sensibilizarea și motivarea pentru activitate	9
5. Fișa de activitate	10
6. Pregătirea materialelor pentru activitate	10
7. Pregătirea tehnică pentru activitate	11
8. Cadrul simbolic	11
9. Construirea echipelor	12
10. Tema jocului și ambianța de desfășurare	13
11. Motivația animatorului	14
12. Orice schimbare începe cu o întrebare	14
13. Reguli negociabile sau nenegociabile	15
14. Adunarea participanților și explicarea regulilor	16
15. Demonstrarea jocurilor	17
16. Fluctuația participanților	18
17. Metode de lucru pe grupe	19
18. Metode de stimulare a creativității:	20
19. Jocurile de masă (board games)	22
20. Icebreaking	23
21. Jocurile în care se cere descoperirea regulii	23
22. Energizante	24
23. Jocuri matematice	25
24. Utilizarea poveștilor educative	26
25. Jocuri complexe	27
26. Jocuri cu parașuta	28
27. Jocuri de imitație	30
28. Jocuri de salut	30
29. Experimente de fizică	31
30. Jocul de prezentare	33
31. Jocul de încredere	34
32. Situații enigmă	35
33. Metode de formare prin descoperire	36
34. Hărți mentale	37
35. Jocul de relaxare	38
36. Jocul de comunicare	39
37. Jocul de negociere	40
38. Jocul de echipă	41
39. Jocul de afirmare	41
40. Activități sportive	42
41. Jocuri de cunoaștere	43
42. Jocuri cu apă	43
43. Jocuri de cooperare	44
44. Jocuri de rezolvare de conflicte-descriere	45
45. Joc de rol	45
46. Cafeneaua Lumilor	47
47. Ce activități propunem pentru copii de 6-10 ani pentru dezvoltare fizică	47



48.	Ce activități propunem pentru copii de 6-10 ani pentru dezvoltare atitudinală.....	48
49.	Ce activități propunem pentru copii de 6-10 ani pentru dezvoltare cognitivă.....	49
50.	Ce activități propunem pentru copii de 10-14 ani pentru dezvoltare fizică.....	49
51.	Ce activități propunem pentru copii de 10-14 ani pentru dezvoltare atitudinală.....	50
52.	Ce activități propunem pentru copii de 10-14 ani pentru dezvoltare cognitivă.....	50
53.	Ce activități propunem pentru copii de 14-18 ani pentru dezvoltare fizică.....	51
54.	Ce activități propunem pentru copii de 14-18 ani pentru dezvoltare atitudinală.....	51
55.	Ce activități propunem pentru copii de 14-18 ani pentru dezvoltare cognitivă.....	52
56.	Animarea jocului și conduita animatorului.....	53
57.	Ia în considerare potențialul fiecăruia.....	54
58.	Ajutând la depășirea situației prezente.....	54
59.	Ritmul jocului – vârsta jucătorilor.....	55
60.	Debriefingul.....	56
61.	“Ambalarea” jocurilor într-o poveste.....	57
62.	Jocurile nu sunt bătute în cuie – creați-le!.....	58
63.	Adaptarea jocurilor la context.....	59
64.	Combinarea jocurilor.....	60
65.	Captarea și menținerea atenției participanților.....	61
66.	Expresivitatea comunicării: nonverbal și paraverbal.....	63
67.	Varietatea.....	64
68.	Spațiul exterior.....	64
69.	Comunicarea vizuală.....	65
70.	Durata și ritmul unui joc.....	66
71.	Feedback-ul.....	67
72.	Securitatea fizică.....	68
73.	Atenție la mesajele ascunse!.....	69
74.	Relaționare într-o notă pozitivă.....	70
75.	Comunicarea trebuie să fie clară și concisă.....	71
76.	Formatorul ca model și principiul autenticității.....	73
77.	Construirea jocurilor.....	74
78.	Aduceți participanții în zona de tatonare!.....	75
79.	Să nu deschizi ce nu poți închide!.....	76
80.	Principalele mecanisme de formare.....	77
81.	Dezvoltarea creativității.....	78
82.	Plusurile și minusurile competiției.....	79
83.	Dezvăluirea personală.....	80
84.	Spațiul interior de activitate.....	81
85.	Valoarea relației ca instrument de control al grupului.....	83
86.	După încheierea activității.....	84
87.	Verificați înainte ceea ce veți aplica în grup!.....	85
88.	Adecvarea conținutului la vârsta participanților.....	86
89.	Echipa de animatori.....	87
90.	Contactul corporal.....	88
91.	Dinamica activității.....	89
92.	Despre asumarea responsabilității.....	90
93.	Relațiile cu părinții.....	91
94.	Bariere în comunicare.....	92
95.	Autonomie versus libertate.....	93
96.	Grupurile verticale.....	94
97.	Animarea rezultatelor.....	95
98.	Evaluarea animatorului.....	96
99.	În loc de recapitulare: ICAARR.....	96
100.	Aici este rândul tău.....	97
	Bibliografie.....	98
	Cuprins.....	99



Proiect finanțat de Guvernele Islandei, Principatului Liechtenstein și Norvegiei prin **Mecanismul Financiar al Spațiului Economic European**

Conținutul acestui material nu reprezintă în mod necesar poziția oficială a Mecanismului Financiar SEE



Acest material a fost finanțat parțial de **Deutsche Pfadfinderschaft "Sankt Georg"**, www.dpsg.de



Manualul *100 de idei de educație nonformală* este un rezultat al proiectului cu același nume, desfășurat de **Organizația Națională Cercetașii României** în parteneriat cu **Asociația CREATIV**.

www.cercetasiromaniei.ro
www.creativ.ro

Octombrie 2010