

# MODULUL CARACTERISTICI ȘI OBIECTIVE ALE ACTIVITĂȚILOR DE JOC

## SCOPUL

Scopul de bază al modului este ca participanții să cunoască abilitățile dezvoltate la copii cu ajutorul jocului și activităților creative și să manipuleze cu diferite caracteristici ale jocurilor pentru a dezvolta la copii aceste abilități.

## OBIECTIVE

- cunoașterea aptitudinilor globale dezvoltate în timpul jocului și a activităților creative;
- înțelegerea modului cum trebuie fixate obiective măsurabile plecând de la aptitudini (capacități);
- cunoașterea și înțelegerea caracteristicilor jocurilor și ale activităților, pentru a fi capabil de a le adapta și diversifica.



## MATERIALE NECESARE

- Fișa resursă A
- Fișa resursă B pe flipchart
- Fișa resursă C pe flipchart

## PAȘI

### 1. Jocul *Vrăjitoarele și cetățenii* (30 min.)

Experimentați jocul *Vrăjitoarele și cetățenii* în mai multe etape, după indicațiile Fișei-resursă A. Alegeți două aptitudini (una psihosocială și alta mentală sau fizică) asupra cărora vreți să-i vedeți lucrând pe participanți. Faceți un feedback la sfârșit.

### 2. **Discuție. Aptitudini globale și caracteristici ale activităților și jocurilor** (30 min.)

În grupuri mici de trei sau patru, participanții analizează și notează ceea ce au învățat în timpul jocului, precum și ce aptitudini și-au format. În a doua etapă, ei reflectează asupra structurii jocului: *Din ce se compune? Ce elemente îl fac să fie joc. De ce?* (10 min.). Fiecare subgrupă prezintă celorlalți reflecțiile proprii (jumătate - despre învățăturile dobândite în timpul jocurilor sau al activităților creative, cealaltă jumătate - despre caracteristicile jocului). Explicați schema celor 3H, precum și pe aceea a caracteristicilor unei activități cu posibilități de variere.

### **3. Activitate de grup. Modificarea unei activități cunoscute (60 min.)**

Aceleași grupuri aleg un joc sau o activitate creativă pe care le desfășoară cu grupurile lor de copii și analizează care sunt învățăturile posibile pentru copii (aptitudini). Apoi, schimbă una sau două caracteristici, pentru a varia și, dacă este nevoie, pentru a da o mai pronunțată notă psihosocială (5 min.). Fiecare își prezintă activitatea în fața grupei. Urmează un scurt feedback, pentru a trece în revistă contribuțiile și schimbările (10 min./joc). *A produs schimbarea ceva pozitiv? Cei 3H au fost prezenți etc.?*



## FOI RESURSĂ

### Fișa resursă A

#### Descrierea jocului *Vrăjitoarele și cetățenii*

##### *Desfășurare*

Număr de copii: între 8 și 20. Vârsta copiilor: 6-12 ani. Acest joc necesită un spațiu mai mult sau mai puțin mare, delimitat și cunoscut de jucători. Jocul debutează cu jucătorii (minimum 8) stând în picioare, în cerc.

**Reguli:** În joc participă *vrăjitoare și săteni*. Obiectivul vrăjitoarelor este să-i farmece pe toți sătenii printr-o simplă atingere. Sătenii vrăjiți trebuie să devină instantaneu imobili. Obiectivul acestora din urmă este de a scăpa de vrăjitoare și de a elibera victimele vrăjite, luându-le în brațe (*îmbrățișare*). Jocul se oprește atunci când toți sătenii sunt vrăjiți. Jocul se desfășoară fără a alerga sau a vorbi. Toți participanții se mișcă în liniște. Înainte de a începe jocul, grupul este așezat în cerc, cu ochii închiși, și animatorul desemnează vrăjitoarele (1 pentru aproximativ 5 jucători), atingându-le discret pe spate. Apoi toți deschid ochii și jocul poate începe.

##### *Aptitudini de dezvoltat*

- În plan psihosocial, acest joc simplu, la prima vedere, este destul de complet. Contactul fizic, modul cum se execută el, antrenează **încrederea și respectul celuilalt** (deoarece există o mare posibilitate pentru contacte fizice). **Fairplay** - ul și **responsabilitatea** sunt foarte importante în respectarea regulilor. Faptul că trebuie să fie eliberați compatrioții, dezvoltă afecțiunea și cooperarea, deoarece fără acestea jocul își pierde rațiunea de a fi.
- În plan mental, se dezvoltă capacitățile de **observație** și de **concentrare**, pentru a ghici vrăjitoarele. Apoi **reflecția strategică** dintre vrăjitoare, pentru a acționa împreună la vrăjirea tuturor sătenilor. Dar și o strategie între săteni, pentru a se proteja și a se elibera unii pe alții.
- În plan fizic, totul se desfășoară într-un ritm de marș accelerat, iar evitarea vrăjitoarelor cere capacități de **reacție**, de **coordonare și multă agilitate**.

Alegeți cel puțin două aptitudini pe care vreți să le ameliorați la copii și transformați-le în obiective (comportamente observabile) în timpul jocului.

##### *Instrucțiuni*

Animatorul trebuie să impună respectarea cadrului jocului, a limitelor terenului și a regulilor: să nu alerge și să nu vorbească. Copiii au tendința mai degrabă să acuze pe ceilalți că au alergat sau au vorbit, în loc să se responsabilizeze privind propriul fairplay în joc. Animatorul este acolo pentru a aminti că fiecare este responsabil pentru sine de respectarea regulilor. De exemplu, acela care este atins trebuie să se oprească, acela care iese din teren sau care începe să alerge se vrăjește automat și se imobilizează pe loc, fără ca cineva să îi spună acest lucru.

Pentru copii nu este deloc ușor să nu alerge. Dar acest lucru dă jocului o altă dinamică în comparație cu urmărirea obișnuite. Faptul de a merge lasă mai mult timp observației și elaborării unor strategii de grup (*vrăjitoare sau cetățeni*), comunicând într-o manieră nonverbală.

Este bine ca jocul să fie oprit, pentru a-i întreba pe copii ce strategii folosesc, dacă ei joacă individual (să nu se lase atinși) sau în grup (să-i elibereze pe ceilalți camarazi). Se va insista mereu pe cooperarea indispensabilă bunei desfășurări a jocului.

**Atenție.** Contactele fizice pot părea dificile pentru unii copii (luarea cuiva în brațe, îmbrățișarea nu este totdeauna ușoară, mai ales pentru preadolescenți). Este, așadar, posibil să se ceară copiilor să găsească o altă manieră creativă de eliberare a victimelor (a trece printre picioare sau altceva). Dar ideea de îmbrățișare face parte din construirea unor relații și a încrederii. Victima eliberată ar putea, de asemenea, să-i mulțumească celui care l-a luat în brațe, pentru a-l repune în joc.

### **Feedback**

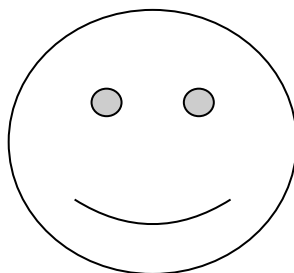
- *Cum a fost să nu alergați și să nu vorbiți? De ce?*
- *A fost ușor să dați dovadă de fair-play tot timpul? De ce?*
- *Care au fost strategiile între vrăjitoare ? Dar între săteni?*
- *Cum a fost să vă luați camarazii în brațe pentru a-i elibera? Acest contact fizic este agreabil sau dezagreabil? De ce?*
- *Voi alegeți persoanele pe care vroiați să le eliberați? De ce etc.?*

## Fișa resursă B

### Aptitudini globale dezvoltate în activități și jocuri

#### 3 H: Head – Heart – Hands (Cap – Inimă – mâini)

#### A GÂNDI



##### Abilități mentale

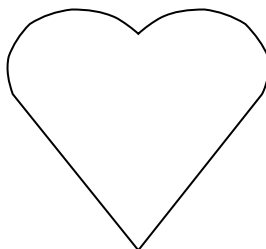
- observarea
- anticiparea
- decidera
- concentrarea
- strategia

##### Abilități personale

- entuziasm
- bucurie
- stima de sine
- determinarea
- creativitatea
- responsabilitatea
- onestitatea,
- corectitudine

##### Abilități sociale

- respect
- cooperare
- comunicare (verbală și non-verbală)
- empatie
- încredere
- ...



#### A SIMȚI



#### A FACE

##### Abilități de coordonare

- orientare
- reacție
- ritm
- echilibru

##### Abilități fizice

- forță
- viteză
- flexibilitate
- anduranță
- rezistență

##### Abilități pentru jocuri cu mingea:

- pasarea și primirea
- transmiterea
- apărarea
- viziune periferică
- buna localizare
- ...

---

## Fișa resursă C

### Caracteristicile activităților și jocurilor

