

# MODULUL COMPETIȚIE VERSUS COOPERARE ÎN

## ACTIVITĂȚILE PSIHOSOCIALE

---

### SCOPUL

Scopul de bază al modului este ca participanții să poată face diferența dintre jocurile de competiție și cele de cooperare și să le poată adapta în cadrul activităților desfășurate cu copiii.

### OBIECTIVE

- explicarea diferențelor dintre jocurile competitive și jocuri de cooperare, precum și avantajele și inconvenientele acestora;
- transformarea unui joc colectiv în joc cooperant și experimentarea diferenței.



### MATERIALE NECESARE

- Fișa-resursă A;
- Fișa-resursă B;
- Fișa-resursă C.

---

### PAȘI

#### 1. Experimentare. *Joc de competiție sau de cooperare (45 min.)*

Pentru început, propuneți jocul *Scaunele muzicale* (10 min.), în două versiuni.

Sau începeți direct cu jocurile *Mingea în cinci pase* (15 min.), apoi *Mingea la prizonier* (15 min.). Realizați un feedback scurt, nu foarte aprofundat, după fiecare joc. Pentru detalii, a se vedea Fișa-resursă A.

#### 2. Activitate în perechi. *Analiza avantajelor și a dezavantajelor (20 min.)*

Jucătorii se grupează câte doi și fiecare pereche va avea misiunea de a analiza unul din jocurile experimentate (două-trei perechi pentru un joc). Discuția se începe cu prezentarea sentimentelor pe care le-a trăit fiecare, apoi se notează schimbările efectuate în joc, diferențele, avantajele, inconvenientele etc. Prezentare cu participarea tuturor: de la excludere la integrare, de la jocul centrat pe o persoană la jocul centrat pe acțiune, reguli de cooperare etc.

#### 3. Discuție. *Principii de competiție și de cooperare (15 min.)*

Inițiați o discuție despre condițiile care favorizează contactul fizic, încrederea reciprocă, respectul între copii, plăcerea etc. Abordați principiile importante, avantajele și inconvenientele fiecărei forme de joc.

#### **4. Activitate de grup. Crearea unor jocuri de cooperare (40 min.)**

Reluați cele patru caracteristici ale unui joc, pentru a introduce activitatea următoare (a se vedea modulul 3.10 *Caracteristicile și finalitatea activităților și jocurilor*). În grupe a câte patru, se inventează sau se modifică un joc competitiv cunoscut de copii în joc de cooperare (15 min.).

Propuneți unei grupe sau la două să-și prezinte propriul joc celorlalți, care vor participa activ, la cele două versiuni, dacă este timp, sau numai în versiunea de cooperare. În final, realizați un feedback cu toți participanții.



# FOI RESURSĂ

## Fișa resursă A

### Descrierea jocurilor

#### A. *Scaunele muzicale* (10 min.) (opțional)

##### **Desfășurare**

Jocul acesta este foarte cunoscut și se practică adeseori la aniversările copiilor. Un număr de scaune (mai puțin cu unul), egal cu numărul copiilor, sunt dispuse în cerc. Jucătorii aleargă sau dansează pe muzică, ritmuri sau cântece, făcând înconjurul scaunelor. De îndată ce muzica se oprește, toți trebuie să se așeze cât mai repede posibil. Dar numărul scaunelor este cu unul mai mic decât al copiilor. Astfel, inevitabil un copil va rămâne fără scaun. Jucătorul care nu a găsit scaun este eliminat și privește în continuare jocul dintr-o parte. La fiecare tur, animatorul înlătură unul sau două scaune, urmând ritmul dorit al jocului. La sfârșit există un singur câștigător.

##### **Versiunea de cooperare**

Același joc, doar că jucătorul care nu a găsit scaun trebuie să se așeze pe genunchii unei persoane care se găsește lângă el. Astfel se dezvoltă încrederea în celălalt și simțul contactului. Este important să se observe dacă cineva caută sistematic să se așeze pe genunchii unei anumite persoane (aceasta înseamnă că nu îndrăznește să se așeze pe genunchii persoanei care se găsește în proximitate) și să fie încurajată să aibă încredere și în alții. La sfârșitul jocului, se pot lăsa două sau trei scaune, în funcție de mărimea grupei, și toți participanții se vor pomeni claie peste grămadă. În consecință, toți sunt câștigători și trăiesc zgomotos clipe de satisfacție și plăcere.

##### **Aptitudini de dezvoltat**

- În plan psihosocial, copiii își dezvoltă **încrederea** în celălalt și **respectul** față de celălalt, prin așezarea pe genunchii altuia.
- În plan mental, atenția, **observarea**, **concentrarea** sunt importante pentru a putea găsi un scaun.
- În plan fizic, urmărind grupul, simțul **ritmului** va fi prezent datorită muzicii și a deplasărilor dansante și nu alergând. Luțea **reacției** este necesară atunci când trebuie găsit un scaun cât mai repede.

Alegeți două aptitudini pe care doriți să le ameliorați la copii și transformați-le în obiective (comportamente observabile).

##### **Feedback**

- *Ce vi s-a părut mai ușor /mai dificil în acest joc?*
- *Cum v-ați simțit să vă așezați pe genunchii cuiva?*
- *Ați ales, de fiecare dată, persoana pe genunchii căreia să vă așezați? Dacă da, de ce și cum ?*
- *Ce versiune ați prefera să mai jucați? De ce etc.?*

## **B. Mingea în cinci pase** (15 min.)

### **Desfășurare**

În acest joc, este nevoie de o minge pentru două echipe de patru - șase jucători, care joacă una împotriva celeilalte pe un teren delimitat. Pentru a marca un punct, este necesar a face cinci pase (sau mai multe, dacă animatorul decide acest lucru), fără ca cealaltă echipă să intercepteze mingea și fără ca mingea să cadă pe jos. Când se marchează un punct, mingea trece la cealaltă echipă. Dacă mingea cade, numărul paselor începe de la zero, iar mingea trece la cealaltă echipă. Dacă echipa X interceptează mingea, numărătoarea se oprește pentru echipa Y și începe pentru echipa X. Nu se poate merge sau alerga cu mingea. Nu este permis să se atingă sau să se lovească ceilalți jucători, nici un contact fizic nu este permis. Scopul este de a marca trei puncte (sau mai multe, în funcție de timpul disponibil, pentru a câștiga partida.

### **Versiunea de cooperare**

Același joc, dar scopul este ca fiecare echipă să-și analizeze competențele globale ca echipă și să decidă asupra numărului de puncte, pe care este capabilă să le marcheze într-un timp indicat de animator. Obiectivul reprezintă, așadar, capacitatea de a estima calitatea jocului și nu acumularea de puncte, pentru a obține biruința asupra celeilalte echipe. Se adaugă, de asemenea, regula următoare: punctul nu este valabil decât dacă toți jucătorii echipei au atins mingea cel puțin o dată.

### **Aptitudini de dezvoltat**

- În plan psihosocial, copiii își dezvoltă **cooperarea** (se dau pase tuturor), **fairplayul** (se numără corect pasele) și **respectul** față de celălalt (absența unui contact fizic). Calitatea jocului se va ameliora rapid, dacă jucătorii își vorbesc și cooperează.
- În plan mental, **observarea și concentrarea** pentru a anticipa deplasările coechipierilor, precum și **gândirea strategică** sunt dezvoltate pentru o mai bună calitate a acțiunii.
- În plan fizic, sunt dezvoltate numeroase capacități, precum **rezistența, viteza, precizia** în pase etc. Alegeți două aptitudini pe care doriți să le ameliorați la copii și transformați-le în obiective (comportamente observabile).

### **Sfaturi**

Animatorul trebuie să joace rolul arbitrilor la început, apoi lasă această funcție jucătorilor înșiși, care trebuie concomitent să și arbitreze. Se exersează, astfel, atitudinea de fairplay și responsabilitatea personală. Animatorul trebuie să fie foarte prezent la început, pentru a corecta mișcările de bază ale paselor, apărarea, demarcajul etc. Se va insista pe o bună comunicare între jucători (a se pronunța prenumele jucătorilor înainte de a lansa mingea etc.). Acest joc trebuie să fie reluat de mai multe ori, pentru a oferi copiilor posibilitatea de a integra comportamente de bază, care vor permite apoi ameliorarea calității marilor jocuri.

Dacă sunt patru echipe cu patru-șase jucători, să se facă terenuri mai mici, dar să joace toți în același timp, cu schimbări de echipe din cinci în cinci minute aproximativ. Pentru a spori dificultatea, se poate mări terenul sau crește numărul de pase pentru a marca un punct.

### **Feedback**

- *Ce vi s-a părut mai ușor /mai dificil în acest joc?*
- *Cum a fost să dați pase tuturor?*
- *Cum a fost să vă arbitrați singuri jocul?*
- *Ce versiune v-a plăcut mai mult? De ce etc.?*

### **C. Mingea la prizonier** (20 min.)

#### **Desfășurare**

Zona de joc este divizată în două câmpuri, unul pentru fiecare echipă, iar fiecare echipă este împărțită în două părți. Cele două zone centrale sunt zonele libere ale fiecărei echipe. Iar cele două zone situate în exterior, cât mai departe de zona de joc, sunt închisorile.

Scopul jocului este de a face prizonieri pe toți membrii echipei adverse. Un jucător este făcut prizonier, atunci când îl atinge mingea trimisă de un jucător din echipa adversă. Dacă mingea reușește să atingă mai mulți jucători și cade pe pământ, toți jucătorii atinși sunt făcuți prizonieri.

Posesorul mingii în zona liberă nu trebuie să se deplaseze. Când mingea iese din teren, este repusă în joc de la închisoarea din zona de unde a ieșit mingea. Jucătorii își pot da pase din orice zonă spre orice zonă, inclusiv din cea a pasatorului. Prizonierii au dreptul să circule la periferia terenului adversarului, fără să intre în el. Mingile care au ieșit din terenul adversarului sunt pentru prizonieri.

Se fac două echipe. Dacă nu sunt cunoscute, se explică clar regulile jocului. Se insistă asupra faptului că jucătorii-prizonieri nu mai pot ieși din închisoare și nici nu pot atinge mingea.

#### **Versiunea de cooperare**

Se organizează același joc, adăugând reguli noi. Zona-închisoare se mărește în jurul fiecărui câmp.

Prizonierii se pot elibera, dacă reușesc să atingă un jucător advers și se întorc, atunci, în zona liberă a câmpului lor. Dacă un jucător prinde mingea fără ca aceasta să atingă solul după ce a atins pe cineva, acesta din urmă nu este prizonier. Jucătorii aceleiași echipe trebuie să dea cel puțin trei pase înainte de a încerca să atingă un adversar (fără ping-pong între cei mai buni jucători).

#### **Aptitudini de dezvoltat**

- În plan psihosocial, copiii își dezvoltă **cooperarea și comunicarea**, pentru ca jucătorii cel mai bine plasați să solicite mingea și să țintească un adversar.
- În plan mental, **observarea, concentrarea și gândirea strategică** sunt necesare pentru jucători, dacă vor să fie eficienți.
- În plan fizic, cele mai importante sunt viteza de **reacție**, pentru a nu fi atins, și **precizia** paselor. **Rezistența** este necesară pentru cel care rezistă pe pistă cel mai mult și trebuie să evite tiruri repetate.

Alegeți două aptitudini pe care doriți să le ameliorați la copii și transformați-le în obiective (comportamente observabile).

#### **Feedback**

- *Ce vi s-a părut mai ușor / mai dificil în acest joc?*
- *Cum a fost să dați pase coechipierilor voștri?*
- *Cum v-ați simțit fiind prizonier? De ce?*
- *Ce versiune v-a plăcut mai mult? De ce?*

---

## Fișa resursă B

### Definiție și principii de competiție și cooperare

#### Competiție

„Căutarea simultană de către două sau mai multe persoane a aceluiași avantaj, a aceluiași rezultat.”  
„Forță interioară specifică pentru orice ființă umană, care se află în creștere, evoluție.”

Se poate vorbi despre **competiție pozitivă** când acțiunea este centrată pe **sarcină** și când scopul îl constituie **calitatea jocului**, respectând adversarul și recunoscându-l ca indispensabil în joc. Acest lucru presupune trei aptitudini esențiale:

- respectul de sine și față de celălalt;
- căutarea excelenței pentru frumusețea jocului;
- acceptarea propriei responsabilități și libertăți (a fi responsabil de victorie implică, de asemenea, a fi responsabil de înfrângeri sau de eșec).

Avantajele acestui tip de competiție-emulație constau în plăcerea efortului și depășirea propriilor limite.

Atunci când acțiunea este centrată pe **persoană** și când scopul este de a-l **elimina** pe celălalt, de a-l strivi sau chiar de a-l ridiculiza, se poate vorbi de **competiție negativă**.

Sursele acestui tip de competiție sunt:

- lipsa stimei de sine;
- nevoia rău plasată de recunoaștere;
- teama de eșec.

Dezavantajele acestui tip de competiție sunt victoria celui mai puternic, precum și agresivitatea și violența.

#### Cooperare

„Capacitatea de a lucra cu ceilalți într-o activitate, un joc sau un proiect, în care fiecare participant contribuie la atingerea obiectivului după propriile sale competențe, fiind respectat pentru calitățile sale și contribuția sa concretă.”

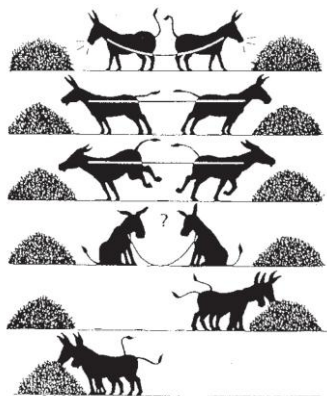
O activitate sau un joc sunt considerate **cooperante** dacă:

- toți se distrează, exprimă satisfacție și plăcere și doresc să repete reușita;
- activitatea sau jocul au un obiectiv motivant;
- toți participă activ la activitate;
- fiecare este acceptat și pus în valoare pentru competențele sale, dar nimeni nu este pus în evidență în comparație cu ceilalți;
- există o interdependență pozitivă, copiii știu că au nevoie unii de alții, pentru a-și atinge obiectivele;
- celălalt este acceptat fără a fi judecat sau criticat;
- există o responsabilitate individuală și un angajament colectiv;
- nimeni nu este exclus sau eliminat din joc etc.

**Atenție.** Animatorul trebuie să ajute copiii să-și dezvolte, concomitent, determinarea de a se perfecționa individual în cadrul unor jocuri competitive, centrate pe acțiune, și a-și ameliora capacitatea de a lucra în grup, prin intermediul jocurilor și al activităților centrate pe cooperare.

## Fișa resursă C

### De la competiție la cooperare



#### EXCLUDERE / INTEGRARE

Nu un joc care presupune **excluderi**. Ci un joc care-i **integrează pe toți**.

**Nu două echipe de câștigători – învinși. Ci un singur grup de câștigători.**

Nu o echipă de **câștigători** și o echipă de **pierdanți**. Ci o singură grupă care lucrează în mod **colectiv**, urmărind **același obiectiv**.

**Nu un obiectiv centrat pe persoană. Ci un obiectiv centrat pe sarcină.**

Nu pentru a **birui cealaltă echipă** cu orice preț, chiar jucând prost și fără fairplay. Ci concentrarea pe **calitatea jocului** și aplicarea **regulilor**, care încurajează cooperare în echipă.

Este ușor de transformat un joc competitiv, deja cunoscut, în joc de cooperare. Este suficient să se schimbe una sau mai multe caracteristici: scop, regulă, roluri, cadru (a se vedea modulul 3.10 *Caracteristicile și finalitatea activităților și jocurilor*).

**Scop.** Centrarea scopului pe o sarcină comună, nu pe echipa adversă (de exemplu, la baschet, cele două echipe trebuie să marcheze același număr de coșuri într-un timp definit și continuând să joace normal. Așadar, nu se urmărește un scop individual pe echipă, ci există un obiectiv colectiv pentru ambele echipe, fapt care solicită o strategie și cooperare).

**Reguli.** Schimbarea regulilor (de exemplu, toți participanții trebuie să atingă mingea, înainte de a marca un punct. Băieții trebuie să paseze mingea fetelor o dată din două pase. În jocul *Scaunele muzicale*, nimeni nu este eliminat, dar acela care nu găsește scaun trebuie să se așeze pe genunchii cuiva etc.).

**Roluri.** Schimbarea rolurilor jucătorilor (de exemplu, a avea doi jucători legați împreună de picior sau de braț, ceea ce îi obligă pe parteneri să se concentreze pe cooperare și nu pe forța individuală și pe golurile de marcat, a nu mai avea portar la fotbal sau un portar mobil etc.).

**Cadru.** A face terenuri mai mici, a fixa mai multe porți (de exemplu, la fotbal să se fixeze patru porți, nu două, pentru a încuraja mai multe pase și cooperarea dintre jucători etc.).

**Orice altă opțiune creativă este acceptabilă.**