



**Metode Non-Formale pentru
depășirea barierelor lingvistice
Voluntari fără Frontiere**



**Youth
in Action**



**Centrul de
Asistență pentru
Dezvoltare
Durabilă și
Resurse
Umane**



Organizația Studenților din Arad

Chance for Life



北斗星社区

www.bdstar.org

全国高校十佳学术网+百佳网



**广州市扬爱特殊孩子家长俱乐部
Guangzhou Yang Ai Special Children Parent Club**





Aceasta broșura conține metode non-formale ce pot fi utilizate în situații în care lucrezi cu grupuri care nu vorbesc o limbă comună. Aceste metode au fost testate pe multiple grupuri țintă de 10 voluntari români (nevorbitori de engleză sau chineză) care au lucrat cu tineri, copii și bătrâni din 3 centre sociale din Guangzhou, China.

Vei găsi aici 55 de metode de multiple feluri, împreună cu observațiile și comentariile voluntarilor pe măsura ce au încercat aceste metode.

Metode Non-Formale pentru depășirea barierelor lingvistice

Echipa Voluntari fara Frontiere:

***Dragos Codreanu
Alexandra Plop
Cosmin Catana
Andreea Zaharescu
Mihaela Buculescu
Manciu Soanico
Alex Ifrim
Gabriela Dumitrache
Ioana Craciun
Nicoleta Costache
Cristina Niculae***



***Formator: Teolin Codreanu
Mentori: Marian Ancuta
Sylvia Bixia Xian
Li Jun Ouyang
Manager proiect: Silvia Ghioc
Coordonatori: Alina Posirca,
Adelina Mihala,
Su Qiaoping,
Larissa Feng
Yu Shuang***



CUPRINS

1. Baloanele săltărețe 8
2. Jocuri de masa 8
3. Bulgari de zapada 9
4. Dragonul 10
5. Cainele si Pisica 10
6. Ratele si Vanatorii 11
7. Șapse 12
8. Fotbal chinezesc 12
9. Fotbal/Basket cu scaune 13
10. Olimpiada Vesela 1 14
11. Olimpiada Vesela 2 15
12. Funky Chicken 16
13. Tunelul increderii 16
14. La perete stop ! 17
15. Paianjenul 18
16. Ploaia 18
17. Pony, pony 19
18. Povesti prin ochii nostri ! 19
19. Evadarea (Prison break) 20
20. Volei fara maini 21
21. Salutul chinezesc 21
22. Sotul si sotia 22
23. Sport alternativ 22
24. Stafeta 23
25. Țară, Țară vrem ostași 23
26. Turnul instabil 24
27. Brățări și Coliere 25
28. Scaunele muzicale 25
29. Scufița roșie, lupul si vânătorul 26
30. Șotron 27
31. Cine-i liderul? 27
32. Frânghia Încrăderii 28
33. Da numele mai departe 29
34. Dans ardelenesc 29
35. Dansul pinguinului 30
36. Fotbal cu mana 31
37. Creare cercei 31
38. Brelocuri/portofele din materiale reciclabile 32
39. Aruncarea la cosul uman 33
40. Crescendo 34
41. Accendo 34
42. Bicicleta in pereche 35
43. Constructie cuburi 36
44. Dans Brasoveanca 36
45. Prinde mingea 37
46. Harta lumii 37
47. Incalzire - batai din palme 38
48. Masaj in sir Indian 39
49. Paseaza mingea la stanga 39
50. Podul de piatra 40
51. Puzzle 41
52. Sincrendo 41
53. Jonglerie – Flowerstick 42
54. Oglinda 43
55. Sho-Tron 44

Voluntari fără Frontiere

C.A.D.D.R.U. – Centrul de Asistență pentru Dezvoltarea Durabilă a Resurselor Umane, împreună cu 5 parteneri din România și China (Chance for Life România, Organizația Studenților din Arad, Bei Du Xing Social Center, Yang Ai Special Children Parent Club și Guangzhou Agape Social Center) au organizat în perioada 1 mai -3 iunie 2012 un proiect de voluntariat –



„Volunteers across Frontiers” - în scopul promovării voluntariatului și educației non-formale ca instrument pentru depășirea barierelor lingvistice.

„Volunteers across Frontiers” este un proiect dezvoltat în cadrul Serviciului European de Voluntariat (SEV), în contextul Anului Cooperării UE-China și a constat în trimiterea a 10 voluntari cu oportunități reduse din 3 organizații din România (C.A.D.D.R.U., Chance For Life, O.S.A.) în trei organizații din sud-estul Chinei (Yang Ai Club, Bei Dou Xing Center, Agape Center) în orașul Guangzhou.

Obiectivele proiectului sunt atât promovarea valorilor voluntariatului și educației non-formale în vederea cooperării internaționale cât și stimularea dezvoltării personale a voluntarilor prin experiențe interculturale și dezvoltarea solidarității și înțelegerii reciproce între tineri.

Cei zece voluntari cu oportunități reduse, provenind din diferite grupuri sociale dezavantajate (din zone rurale, cu probleme economice, familiale sau de sănătate), au lucrat cu un grup mixt de tineri și copii cu oportunități reduse din China. Conform cerințelor proiectului, cei 10 voluntari și grupul de beneficiari nu sunt vorbitori de engleză, și nu au folosit engleza, chineza sau româna ca limbă de comunicare, nici interpreți care să le faciliteze comunicarea. Ei au



dezvoltat metode de educație non-formală care pot fi utilizate în medii în care limba este o barieră în comunicare.

Proiectul, realizat cu sprijinul Programului Tineret în Acțiune al Uniunii Europene, este unul din primele de acest fel în spațiul european și în contextul SEV.

Metodologie

Jocurile/ activitățile descrise în această broșură sunt inspirate din manuale, T-kituri, culegeri, proiecte ale diverselor asociații sau organizații din România sau din Europa; veți regăsi și jocuri/activități puse pentru prima oară în practică în cadrul acestui proiect. Ceea ce am încercat în cadrul proiectului **Volunteers across Frontiers**, a fost să adăugăm un nou obiectiv de învățare pe lângă cele existente și anume Depășirea barierelor de comunicare, respectiv a barierelor lingvistice.

Așa cum este descris și în fișele de activitate, unele jocuri au reușit să treacă peste aceste bariere, iar altele mai puțin.

Unul dintre instrumentele cele mai folosite în educația non-formală și informală este **jocul**.

Există manuale care descriu **jocul ca o metodă pedagogică** și ca unul dintre principalele instrumente ce sprijină dezvoltarea psiho-motorie a copiilor și tinerilor. În acord cu acestea și adăugând structura și principiile educației non-formale/informale, propunem o broșură cu jocuri care ne pot fi de folos atunci când întâmpinăm bariere de comunicare, în principal bariere lingvistice (grupul cu care lucrăm vorbește o altă limbă decât cele cunoscute de noi).

Jocurile pot fi folosite în aceeași măsură de educatori, învățatori, profesori cât și de lucrători de tineret, animatori socio-educativi, voluntari, lideri de grup.

Deși la început de



drum, și în România au fost și sunt încercări de a propune astfel de activități copiilor și tinerilor.

Jocurile propuse în această broșură au fost deja folosite în practica de către voluntarii participanți în cadrul proiectului

Volunteers across Frontiers; ele și-au dovedit utilitatea în situații concrete.

În afara acestor situații concrete, a exemplelor clare



si a „micilor trucuri”, aceasta brosură incurajeaza utilizatorii sa fie creativi si sa adapteze continutul la circumstantele proprii lor experiente. Capacitatea cititorului de a folosi jocurile in contextul potrivit va duce la intelegerea si utilizarea lor corespunzatoare.

Activitatile propuse de catre voluntarii din cadrul proiectului **Volunteers across Frontiers** au corespuns sau au depins de:

- **caracteristicilor socio-psiho-motorii ale grupului cu care s-a lucrat**
- **conditiile de spatiu**
- **momentele zilei**
- **resurse disponibile**

In functie de caracteristicile socio-psiho-motorii:

- activitati grupate in functie de varsta participantilor
- activitati pentru participanti cu dizabilitati (mentale, motorii etc.)
- activitati in functie de numarul copiilor din grup

In functie de momentele unei zile :

- activitati matinale: jocuri de dinamizare, activitati creative (desen, pictura, goblen, ghicitori, modelaj, gatit, teatru de papusi etc.),
- activitati de amiaza: competitii sportive, jocuri mari (ancheta, Eco, olimpiada etc.)
- activitati de seara: sarade, karaoke, jocuri de carti, seri tematice (seara cabaret, Ev Mediu, Disney, disco etc.)

Luand in considerare conditiile de spatiu, activitatile au fost:

- de interior – desfasurate intr-o sala inchisa amenajata si cu dimensiuni care sa corespunda numarului de copii/tineri pe care ii avem in grup
 - de exterior – desfasurate in aer liber (in curte, in padure, pe terenul de sport etc.)



De mentionat ca s-a lucrat in 3 structuri diferite (Yang Ai Club, Bei Dou Xing Center, Agape Center) in echipe de cate 3 sau 4 voluntari. Organizatia coordonatoare si organizatiile gazda au asigurat prezenta alaturi de voluntarii din Romania a unui mentor sau a unei persoane de suport.

Metode Non-Formale

1. Baloanele săltărețe

Tip: Joc

Durata- 3-10 minute

Obiectivele de învățare

- Lucru in echipa
- Strategie
- Distractie
- Competitie

Descriere

Copiii vor fi impartiti in 3 echipe. Fiecare va primi baloane umflate de cate o culoare si legate la glezna cu o sfoara. Fiecare copil isi va lega la un picior un balon cu sfoara. Scopul Jocului este ca fiecare echipa sa incerce sa sparga balonul din echipa adversa in timp ce-si protejeaza propriul balon. Daca balonul i s-a spart, participantul iese din joc. Castiga echipa care ramane cu cele mai multe baloane nespate.

Dificultati culturale/lingvistice

Atentie la explicatii!! Atentie la baloanele care se sparg foarte repede in prezenta copiilor. Umflati multe baloane de rezerva! Dureaza mai putin si copiii nu respecta regulile

Grupul tinta: – 8-30 persoane, 6-30 ani

Materiale necesare

Baloane umflate de doua culori, sfoara.

Spatiul de lucru:

In aer liber (se poate desfasura si interior intr-o sala incapatoare)



2. Jocuri de masa

Tip: Jocuri de masa

Durata: 50 - 60 minute

Obiectivele de învățare:

- Sporirea atentiei
- Rabdare

Descriere: Grupul va fi impartit in mai multe echipe daca e prea mare.



Fiecare echipa va juca: **Nu te supara frate, Cararea pierduta sau Piramida.**

Dificultati culturale/lingvistice: Unii dintre copii nu vor fi atenti, preocupati de jocuri, creand dezordine in grup. Copiii pot deveni atenti la joc atunci cand devin curiosi.

Grupul tinta: 20 persoane de 6 – 12 ani.

Materiale necesare : board games.

Spatiul de lucru: sala cu mai multe mese si scaune.

3. Bulgari de zapada

Tip: Joc de dinamizare

Durata: 18 min

Obiectivele de învățare:

- Invatarea numelor vizual, auditiv si chinetic
- Teamwork, competitie, amuzament



Descriere: Participantii se aseaza in cerc.

Coordonatorul imparte o foaie si un pix fiecarui participant apoi isi scrie propriul nume pe foaia lui si o arata tuturor in timp ce isi striga numele. Persoana din dreapta coordonatorului va face acelasi lucru pana toti participantii si-au strigat numele. Coordonatorul imparte grupul in doua echipe (sistemul 1, 2, 1, 2 etc.) si mototoleste foaia de hartie. Toata lumea va face la fel. Apoi va arunca hartia mototolita in una din echipe iar ceilalti participantii vor face la fel. Coordonatorul opreste jocul. Fiecare va ramane cu cate un bulgar de zapada. Coordonatorul isi desface hartia, citeste numele scris pe ea, iar cel strigat va face la fel pana se termina lantul.

Dificultati culturale/lingvistice: Jocul merge bine, dar trebuie mentinuta atentia copiilor, posibil folosind un fluier. Baietii sunt mai greu de atras in joc si trebuie gasite variante si pentru acestia.

Grupul tinta: 8 – 30 pers cu varste intre 6 – 30 ani

Materiale necesare : Hartie x nr. persoane, pixuri (markere) x nr. persoane

Spatiul de lucru: intr-o sala

4. Dragonul

Tip: joc

Durata: 10 - 15 minute

Obiectivele de învățare:

- Lucrul in echipa
- Coordonare

Descriere: Grupul formeaza un sir indian tinandu-se unul de altul de tricou. Va ramane un participant care nu va face parte din grup. Sirul ese numit dragonul. Scopul dragonului este de a prinde omul liber, moment in care cel prins va deveni coada dragonului, iar capul dragonului va deveni personajul liber.

Dificultati culturale/lingvistice: Copiii i-au invatat pe facilitatori acest joc si acestia l-au inteles.

Grupul tinta: 8 – 10 persoane de peste 6 ani.

Materiale necesare : -

Spatiul de lucru: aer liber



5. Cainele si Pisica

Tip: joc

Durata- 3-5 minute

Obiectivele de învățare

- Reflex
- Competitie
- Fun
- Atentie Atac - Aparare

Descriere

Copiii se vor aseza in cerc. Vor fi impartiti in 2 echipe numarandu-se 1,2,1,2..etc Echipa 1 va reprezenta echipa Pisicilor, echipa 2 va fi echipa Cainilor. Unei pisici si cainelui asezat diametral opus li se vor da cate o minge mica de culori diferite. Atat cainele cat si pisica va trebui sa paseze mingea la urmatorul caine, respectiv pisica din dreapta sa. In timp ce cainele incearca sa paseze mingea urmatorului caine, pisica va incerca sa-l opriseasca. La fel si in cazul pisicilor. Jocul se va termina atunci cand

una dintre mingi o ajunge pe cealalta. Castigatoare va fi echipa ce va fi mai rapida.

Dificultati culturale/lingvistice

O data regulile clarificate, jocul functioneaza. Insa atentia copiilor concomitent in partea ofensiva si cea defensiva este destul de scazuta.

Grupul tinta: – 8-30 persoane, 6-30 ani

Materiale necesare

2 mingi de culori diferite

Spatiul de lucru: interior

6. Ratele si Vanatorii

Tip: joc

Durata- 27 minute

Obiectivele de învățare

- Fun
- Distractie

Descriere

Doua persoane vor fi vanatorii. Ceilalti participanti vor fi ratele. Cei doi vanatori vor sta la o distanta de 10 m unul de altul iar ratele vor sta in centru. Vanatorii vor incerca sa nimerasca ratele cu o minge. Rata nimerita iese din joc. Jocul continua pana cand toate ratele sunt eliminate.

Daca o rata prinde mingea fara sa cada jos o viata sau poate sa reinvie o alta rata de pe margine.

Dificultati culturale/lingvistice

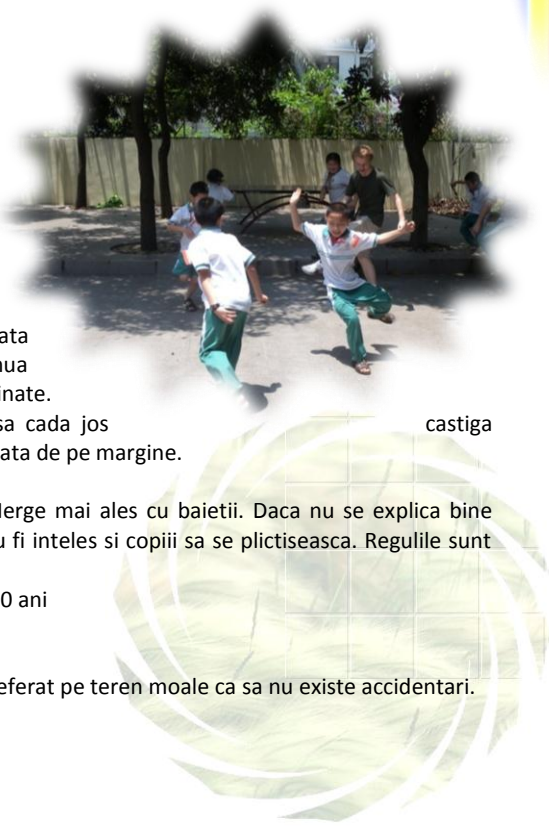
Greu de explicat toate regulile. Merge mai ales cu baietii. Daca nu se explica bine regulile exista posibilitatea de a nu fi inteles si copiii sa se plictiseasca. Regulile sunt importante.

Grupul tinta: – 6-25 persoane, 6-30 ani

Materiale necesare

O minge usoara.

Spatiul de lucru: In aer liber, de preferat pe teren moale ca sa nu existe accidentari.



castiga

7. Șapse

Tip: joc

Durata: 30 min

Obiectivele de învățare: dezvoltarea capacității de atenție

Descriere: Participanții stau în cerc. Ridică mâna dreaptă cu degetul arătător în sus sub palma stângă a celui din dreapta. Mâna stângă se ține cu palma deschisă în poziție orizontală deasupra degetului celui din stânga.

Coordonatorul îi ajută pe participanți să se așeze în poziție corectă, iar la semnalul acestuia participanții trebuie să încerce simultan să prindă cu palma stângă arătătorul persoanei din stânga și să își retragă degetul arătător de la mâna dreaptă de sub palma persoanei din dreapta pentru a nu fi prins. Semnalul este cifra șapte. Coordonatorul numără aleatoriu, punând la încercare atenția participanților

Dificultăți culturale/lingvistice: Nu au existat dificultăți în înțelegerea jocului, acesta durând mai puțin decât se așteptau facilitatorii.

Grupul țintă: 20 pers cu vârsta între 6 și 12 ani.

Materiale necesare : -

Spatiul de lucru: Exterior



8. Fotbal chinezesc

Tip: joc

Durata: De 3 – 5 min

Obiectivele de învățare: Este un joc pentru sporirea competitivității

Descriere: Toată lumea stă în picioare în cerc cu picioarele departate fără spațiu între ei. Scopul este de a trece o minge printre picioarele celorlalți. După primul gol persoana care l-a primit se întoarce cu spatele, iar la al doilea acesta iese din joc. Se poate modifica jocul, în loc de a se întoarce cu spatele, pierde o mână, după o pierdere și pe a doua și iese din joc.

Dificultăți culturale/lingvistice: Copiii învață rapid jocul. Sunt necesare câteva explicații în chineză. Prima dată s-a jucat cu 10 copii. Apoi s-a repetat și a mers excelent a doua oară cu un număr mai mare de persoane: 17 copii și 3 voluntari. S-a jucat în trei grupuri și apoi s-a adaptat pe două coloane.



Grupul tinta: 5 – 10 pers cu varste intre 6 si 12 ani. Pentru mai multi jucatori trebuie impartit pe grupe. Se poate juca pana in 35 – 40 ani.

Materiale necesare : O minge

Spatiul de lucru: Intr-o camera spatioasa. Nu se poate juca in iarba.

9. Fotbal/Basket cu scaune

Tip: joc

Durata- 10-50 minute

Obiectivele de învățare

- Lucru in echipa
- Strategie
- Fun
- Competitie

Descriere

Copiii vor fi impartiti in 2 echipe. Trebuie sa gasiti o suprafata de teren alunecoasa (gresie, asfalt) ce va avea doua porti opuse. O persoana trebuie sa fie arbitru. Trebuie sa aveti scaune tip taburet rezistente, preferabil din plastic. Vom avea nevoie de o minge. Jocul se va desfasura exact ca un joc de fotbal/basket. Diferenta consta in faptul ca jucatorii vor sta pe scaune. Regula va fi sa foloseasca doar picioarele si sa nu se ridice de pe scaune. Insa pot tarai scaunele. Cine reuseste sa inscrie un gol, va primi un punct. In cazul basketului, in locul cosului se poate folosi un scaun taburet intors invers



Dificultati culturale/lingvistice

Copiii nu au rabdare sa stea pe scaune si vor folosi scaunele pentru a lovi mingea. Atentie sa nu se loveasca cu scaunele. Daca o echipa e formata din prea multi jucatori iar terenul e prea mic, s pot aparea blocaje. In acest caz pot aparea schimbari

in regulament (se poate fluiera cand se blocheaza si poate fi minge de arbitru)

Grupul tinta: – 8-30 persoane, 6-30 ani

Materiale necesare

Scaune plastic, fluier arbitru, minge mica sau mare de fotbal

Spatiul de lucru: in aer liber

10. Olimpiada Vesela 1

Tip: competitie cu jocuri multiple

Durata- 150 minute

Obiectivele de învățare

- Lucru in echipa
- Competitie
- Echilibru
- Viteza
- Indemanare
- Coordonare mana-ochi

Descriere

Jocul este impartit in 2 runde mari, FO1 si FO2.

FO1 este formata din 4 faze:

A – in perechi, cei doi vor muta dintr-o „casa” in alta, o foaie de hartie folosind un evantai (se si intrec). Funcioneaza pe principiul stafetei.

B – fiecare membru al echipei va trebui sa se deplaseze tinand in palma o sticla intoarsa cu o minge pe ea pe o distanta sigura (tot sistem de stafeta)

C – „Shotrofeta” - fiecare echipa are „casa” si „resedinta”.

Fiecare membru trebuie sa duca o minge din casa in resedinta trecand prin sotron. Membrii echipei au scop alternativ: Primul duce mingea, al doilea o aduce pentru a fi

transportata din nou (stafeta)

D – membrii celor doua echipe arunca cu cate o minge intr-un cerc pozitionat la inaltime (valabil pentru toate modelele: pentru fiecare reusita se primeste o steluta. La sfarsit se numara



stelutele. Va iesi egalitate intotdeauna)

Dificultati culturale/lingvistice

Dificultatea in a face aceste jocuri

provine de la varsta participantilor (6-8 ani). Este foarte greu de controlat atat de multi copii entuziasti si activi (>30 de copii)

Grupul tinta: – 15-20 copii, 6-> 99 ani

Materiale necesare

4 evantaie, 2 foi, creta, 2 sticle goale, 4 mingi mici, cercuri, fluier, score board, banderola pentru distingerea echipelor.

Spatiul de lucru:

In aer liber.

11. Olimpiada Vesela 2

Tip: competitie cu jocuri multiple

Durata- 60-70 minute

Obiectivele de învățare

- Lucru in echipa
- Competitie
- Echilibru
- Viteza
- Indemanare
- Coordonare mana-ochi

**Descrierea
exercitiului/jocului**

FO2 este impartit in 3 runde:

A – din casa in resedinta fiecare membru va trebui sa alerge cu o minge intre genunchi. In continuare 2 membri vor alerga avand o minge care le desparte fruntile.

B – Fiecare echipa arunca de cate trei ori cu o minge intr-o popice.

C – Cele doua echipe vor arunca cu cercuri de marimea unei benzi adezive (mai mare) in doua bete fixate in pamant.

Dificultati culturale/lingvistice

Dificultatea in a face aceste jocuri provine de la varsta participantilor (6-8 ani). Este foarte greu de controlat atat de multi copii entuziasti si activi (>30 de copii)

Grupul tinta: – 15-20 copii, 6-> 99 ani

Materiale necesare

2 mingi, 2 bete, 6 cercuri, popice (pot fi sticle de apa



cu apa in ele)

Spatul de lucru: In aer liber.

12. Funky Chicken

Tip: energizer

Durata- max 1 minut

Obiectivele de învățare

- Dinamizare

Descriere

Se formeaza un cerc si se face o serie de miscari si se striga o serie laolalta cu miscarile . Liderul striga si face o miscare funny.

Dificultati culturale/lingvistice

Nu merge. Copiii nu inteleg engleza. Trebuie facut cu versuri in chineza sau cu versuri pe care le cunosc.

Grupul tinta: – 6-30 persoane, 6-30 ani

Materiale necesare

Un fluier pentru semnale.

Spatul de lucru: Interior / in aer liber



13. Tunelul increderei

Tip: joc de incredere

Durata: 10 min

Obiectivele de învățare:

- cresterea rapiditatii in reactii
- dezvoltarea increderii in membrii grupului

Descriere: Participantii se aseaza pe doua coloane fata in fata tinand mainile intinse in fata. O persoana trebuie sa fuga prin tunelul de maini, iar toti cei cu mainile



intinse trebuie sa ridice mainile cu putin timp inainte de a trece persoana care fuge.

Dificultati culturale/lingvistice:

A fost mai greu de explicat si de tinut copiii ordonati . Deoarece copiii erau micuti spatiul format cu mainile intre ei nu era intotdeauna suficient pentru o persoana sa treaca.

Grupul tinta: 20 persoane cu varsta intre 6 si 12 ani

Materiale necesare : -

Spatiul de lucru: exterior



14. *La perete stop !*

Tip: joc

Durata: 20 minute

Obiectivele de învățare:

- Viteza de reactie



- Dinamizare

Descriere: Un copil sta cu spatele la perete, in timp ce sunt asezati la o linie de start. Copilul

toti ceilalti de la perete rosteste cuvintele „La perete, la perete, stop!” stand cu fata la perete, dupa care se intoarce brusc. In timpul in care el roseste cuvintele, copii de la linia de start vor alerga spre copilul de la perete, ramanand nemiscati cand acesta se intoarce. Ideea jocului este sa nu fie vazuti in miscare. Cine este vazut in miscare porneste de la linia de start din nou. Cine ajunge iar la perete ia locul copilului aflat acolo.

Dificultati culturale/lingvistice: Cuvintele „La perete, la perete, stop!” nu au putut fi folosite, schimbandu-se in „yi, er, san, stop!”. Datorita numarului !foarte! mare ce copiii era dificil pentru cel de la perete sa vada pe toata lumea. Astfel, ca la un moment dat erau mai multi copii la perete.

Grupul tinta: 10 – 15 persoane cu varste mai mari de 6 ani.

Materiale necesare : creta

Spatiul de lucru: aer liber

15. Paianjenul

Tip: joc

Durata- 20 minute

Obiectivele de învățare

- Lucru in echipa
- Leadership
- Coordonare
- Dinamizare

Descriere

Un copil este ales paianjen iar ceilalti vor fi musculite.

Paianjenul prinde musculitele moment in care musculitele devin paienjeni. Impreuna vor alerga dupa celelalte musculite. Un copil prins devine paianjen.

Dificultati culturale/lingvistice

Nu am reusit sa explicam copiilor ca jocul are un teren/ se desfasoara intr-un anumit perimetru. Din acest motiv nu am reusit sa finalizam jocul.

Grupul tinta: – 15-20persoane, 6-16 ani

Materiale necesare

N/A

Spatiul de lucru: in aer liber

16. Ploaia

Tip: energizer

Durata- 3-7 minute

Obiectivele de învățare

- Dinamizare
- Sincronizare
- Fun

Descriere

Participantii se vor aseza in cerc. Coordonatorul isi va lovi degetul aratator stang de cel drept. Toata lumea va face la fel. Apoi coordonatorul isi va lovi aratatorul si mijlociul drept de cele stangi. Zgomotul va fi mai puternic. Toata lumea isi loveste degetele in sincron. Jocul continua pana cand participantii vor ajunge sa aplaude. Sunetul va fi similar cu cel al ploii. Se poate adauga un tunet printr-o saritura in sincron.

Dificultati culturale/lingvistice

Greu de explicat. Copiii nu fac sincron si nu iese jocul.

Grupul tinta: – 8-30 persoane, 6-30 ani

Materiale necesare

Spatiul de lucru: Interior



17. *Pony, pony*

Tip: joc

Durata: 10 min

Obiectivele de învățare:

- Abilitati de coordonare
- Dinamizare a grupului

Descriere: Pony, pony este un joc cu batai din palme, care urmeaza o linie melodica simpla: „Oooo pony, pony / Kademia mustafa / Mustafa fa fa / Omega ga ga / Ongi epi epi epi / Comi tepi tepi tepi / Ongeooooo / Come goooo”

Dificultati culturale/lingvistice: S-au intalnit dificultati in pronuntarea cuvintelor si reactii mai lente la miscarile mai dificile ale mainilor datorate varstei copiilor

Grupul tinta: – 20 persoane de orice varsta

Materiale necesare : -

Spatiul de lucru: exterior



18. *Povesti prin ochii nostri !*



Tip: atelier de creatie

Durata: 30 minute

Obiectivele de învățare:

- Dezvoltarea abilitatilor artistice (desen, redare a unei imagini mentale in forma fizica)
- Teamwork

Descriere: Grupul este impartit in 6 grupuri, fiecare fiind asezat in jurul unei mese. Fiecare masa primeste un biletel pe care era notat numele unei povesti clasice

de tipul „Scufita rosie”, „Cenusareasa”, „Cei trei muschetari”, etc. Echipele trebuie sa deseneze impreuna folosind cinci culori, o imagine reprezentativa pentru povestea data.

Dificultati culturale/lingvistice:

Copiii au desenat individual, nu in grup. Nu au respectat regula celor cinci culori. Au folosit in principal maxim doua culori.

Grupul tinta: 15 – 18 persoane cu varsta intre 6 – 12 ani.

Materiale necesare : creioane colorate, foi albe, creioane, biletele cu povesti

Spatiul de lucru: sala cu mese.



19. Evadarea (Prison break)

Tip: joc

Durata: 20 - 30 minute

Obiectivele de învățare:

- Spirit de echipa
- Dezvoltarea abilitatilor sportive
- Amuzament

Descriere: Jocul are urmatoarea

structura: exista doua echipe: A si B.

Echipele sunt formate din 3-4 oameni

depinzand de dimensiunea grupului, iar echipa B din restul de oameni. Exista o

inchisoare in care cei trei care alearga dupa ceilalti vor aduce prizonierii. Evadarea

din inchisoare se petrece atunci cand un coleg neprisins atinge pe unul dintre cei

capturati. Jocul se termina atunci cand toti membrii echipei B sunt capturati.

Dificultati culturale/lingvistice: Grupul de participanti a fost prea mare si jocul a fost greu de monitorizat

Grupul tinta: 15 - 20 persoane de 6 – 15 ani.

Materiale necesare : creta pentru a desena inchisoarea pe ciment, dar nu este absolut necesar.

Spatiul de lucru: aer liber



20. *Volei fara maini*

Tip: joc

Durata: minim 10 minute

Obiectivele de învățare:

- Lucrul in echipa
- Dinamizarea grupului
- Stimularea competitiei

Descriere: Se imparte grupul in doua echipe si se aseaza cele doua echipe ca intr-un joc de volei, avand un fileu de inaltimea celui mai inalt jucator. Mingea de volei va fi constituita din cate o punga foarte usoara pe care participantii nu au voie sa o atinga. Scopul este sa treaca punga peste fileu. Cand jocul devine monoton vor fi adaugate alte cateva pungi, dupa care jocul se termina.

Dificultati culturale/lingvistice: Nu au fost intalnite dificultati.

Grupul tinta: 10 – 15 persoane de 6 – 12 ani (se poate juca cu carticipanti de orice varsta)

Materiale necesare : pungi usoare (de unica folosinta), o sfoara (fileu).

Spatiul de lucru: sala de dans sau poate fi jucat in aer liber.

21. *Salutul chinezesc*

Tip: joc de nume

Durata: 15 min

Obiectivele de învățare:

- invatarea numelui participantilor
- atentie la salutul celorlalti

Descriere: Fiecare participant isi va spune numele insotit de o miscare specifica ce va constitui salutul sau. Asezati in cerc , fiecare participant va repeta numele si saluturile celor care l-au precedat precum si numele si miscarea proprie. Finalul jocului este momentul in care ultimul participant va repeta toate numele si miscarile precedente.

Dificultati culturale/lingvistice: Fug copiii. Greu de tinut sub control. Baietii sunt mai retrasi si nu intra in joc. Greu de repetat toate numele.

Grupul tinta: 14 - 15 pers de 6 – 12 ani (fara limita de varsta)

Materiale necesare : -

Spatiul de lucru: sala de dans



22. Sotul si sotia

Tip: joc

Durata: 10 minute

Obiectivele de învățare:

- Coordonare in echipa
- Dinamizare

Descriere: Participantii sunt impartiti in echipe de cate doi, in afara de un participant. Scopul jocului este ca cel liber sa incerce sa prinda sotul / sotia altcuiva, moment in care, odata furat partenerul se schimba persoana libera. Jocul continua atat cat poate fi mentinut de grup.

Dificultati culturale/lingvistice: Copiii nu au inteles conceptul de partener , abandonandu-si sotul / sotia foarte des. Jocul a fost transformat intr-o simpla alergare.

Grupul tinta: 12 – 16 persoane de orice varsta.

Materiale necesare : -

Spatiul de lucru: aer liber, teren de joaca



23. Sport alternativ

Tip: joc competitiv

Durata: 60 minute

Obiectivele de învățare:

- Team work
- Stimularea competitiei

Descriere: Copiii sunt impartiti in doua echipe si jocul are trei runde. Prima runda: punga zburatoare. A doua runda: folosind o franghie cele doua echipe incearca sa aduca cealalta echipa spre ei tragand fiecare de franghie in partea opusa. Runda a treia: stafeta. Fiecare echipa are desenat pe jos doua cercuri: casa si locul unde trebuie adusa mingea. Vor alerga pe rand, victoria va fi a echipei care termina prima. Pentru fiecare reusita se premiaza echipa cu o steluta (punct, floare etc.). Atentie: a se pastra echilibrul la scos.

Dificultati culturale/lingvistice: Deoarece jocurile sunt foarte dinamice atentia copiilor se pierde. Este nevoie de un fluier. Atentie: Nu lasati 30 de copii sa traga de sfoara.

Grupul tinta: 15 – 20 persoane de 6 – 12 ani.

Materiale necesare : fileu, pungi usoare, franghie, mingi.

Spatiul de lucru: aer liber.



24. Stafeta

Tip: joc competitiv

Durata: 20 – 30 min

Obiectivele de învățare:

- dezvoltarea abilitatilor de lucru in echipa
- dezvoltarea spiritului competitiv

Descriere: Participantii se impart in doua coloane cu numar egal de participanti.

Coordonatorul da o minge primului participant din fiecare coloana. Mingea circula din mana in mana la

fiecare persoana din coloana, iar cand ajunge la ultima persoana aceasta trebuie sa alerge pana la linia de start pentru a o da urmatorului, luand astfel locul primului participant. Jocul se termina cand primul participant ajunge din nou in fata.

Dificultati culturale/lingvistice: Nu s-au observat dificultati.

Grupul tinta: 20 persoane cu varsta intre 6 si 12 ani

Materiale necesare : 2 mingi

Spatiul de lucru: exterior



25. Țară, Țară vrem ostași

Tip: joc

Durata- 30 minute

Obiectivele de învățare

- Lucru in echipa
- Fun
- Competitie

Descriere

Copiii vor fi impartiti in 2 echipe. Se vor tine de mana unul de altul in linie dreapta. O echipa va striga „Țara țara vrem ostasi!” Cealalta echipa va intreba „Pe cine?” Se va



numi o persoana din echipa adversa. Aceasta va incerca sa rupa lantul de maini fugind spre locul unde se tin de mana participantii. Daca reuseste sa rupa lantul va lua o persoana din echipa adversa si se va intoarce la propria echipa. Daca nu va reusi sa rupa lantul va ramane in echipa adversa. Jocul se termina cand nu mai exista persoane intr-o echipa.

Dificultati culturale/lingvistice

Merge excelent! Toti copiii sunt implicati! Atentie sa nu se raneasca!

Grupul tinta: – 10-30 persoane, 6-30 ani

Materiale necesare

Un fluier pentru semnale.

Spatiul de lucru:

in aer liber

26. Turnul instabil

Tip: joc de masa

Durata- 3-10 minute

Obiectivele de învățare

- Atentie
- Strategie
- Fun
- Coordonare kinetica

Descriere

Se vor aseza piesele colorate de lemn formandu-se turnul. Fiecare jucator va da cu zarul. Culoare indicata de zar reprezinta piesa de lemn pe care jucatorul va trebuie sa o scoata din turn fara a darama turnul. Piesa odata scoasa va trebui pusa in partea superioara a turnului. Jocul va continua pana cand turnul se va darma.

Dificultati culturale/lingvistice

O data regulile clarificate, jocul functioneaza si e antrenant.

Grupul tinta: – 8-30 persoane, 6-30 ani

Materiale necesare

Jocul turnul instabil

Spatiul de lucru:

interior



27. Brățări și Coliere

Tip: atelier de creatie

Durata: 2 ore x 3

Obiectivele de învățare:

- Dezvoltarea indemanarii
- Dezvoltarea abilitatilor motrice
- Sporirea atentiei
- Dezvoltarea imaginatiei
- Autonomie
- Spirit antreprenorial

Descriere

Montarea (infigerea) pe sarma sau ata a margelelor de diferite forme si culori in vederea realizarii de bratari, cercei si coliere.

Impletire de brataridin materiale / fire textile de diferite culori

Dificultati culturale/lingvistice

Nu s-a observat nici o dificultate in implementare.

Grupul tinta:

1. 20 de persoane cu dizabilitati cu varste intre 30 si 50 ani
2. 35 persoane: parinti si copii cu varste intre 3 si 45 ani

Materiale necesare : margele, ata, sarma, inele pentru cercei, foarfece, clesti / patent, scotch, fire textile de diferite nuante si grosimi.



Spatiul de lucru: sala de lucru manual

28. Scaunele muzicale

Tip: joc

Durata: 12 min

Obiectivele de învățare:

- Dezvoltarea atentiei
- Ritm
- Fun
- Competitie

Descriere: Scaunele sunt asezate in cerc avand grija ca numarul lor sa fie mai mic cu unu decat numarul



participanților. Se da drumul la muzică, iar copiii vor dansa în jurul scaunelor în șir. În momentul în care muzica se oprește, toți participanții vor încerca să ocupe un scaun. Este eliminat cel care rămâne fără loc și de fiecare dată se mai renunță la un scaun. Castigă cel care reușește să se așeze pe ultimul scaun rămas în competiție.

Dificultăți culturale/lingvistice: Nu au existat dificultăți în realizarea jocului.

Grupul țintă: 8 copii cu vârsta între 8 și 10 ani.

Materiale necesare : scaune, casetofon, melodii

Spațiul de lucru: interior

29. Scufița roșie, lupul și vânătorul

Tip: joc

Durată: 7 min

Obiectivele de învățare:

- Dinamizare
- Lucrul în echipă
- Competiție

Descriere: Participanții formează două grupe. Înainte li se prezintă imagini cu cele trei personaje din poveste: Scufița roșie, Lupul și Vânătorul. Se prezintă semnele asociate acestor personaje, adică urechi pentru lepus, pușca pentru Vânător etc., pe care vor trebui să le mimeze. Fiecare echipă se hotărăște ce personaj vrea să mimeze, iar la start fiecare echipă efectuează mișcarea specifică personajului ales. Dintre Scufița Roșie și Vânător, castigă Scufița Roșie, dintre Vânător și Lup castigă Vânătorul, iar dintre Lup și Scufița Roșie castigă Lupul, fiecare echipă primind câte un punct pentru fiecare victorie. Se joacă cinci runde și castigă echipa cu cele mai multe puncte acumulate.

Dificultăți culturale/lingvistice: Nu s-a putut folosi cartoncuș cu Scufița Roșie și a fost folosit unul cu un lepus. Toate grupele au vrut să mimeze lupul.

Grupul țintă: 8 copii cu ADHD cu vârste între 8 și 10 ani.

Materiale necesare : imagini cu personajele din poveste

Spațiul de lucru: interior



30. Șotron

Tip: joc

Durata: 15 min

Obiectivele de învățare:

- Sporirea atenției
- Indemanare
- Dezvoltare abilități motrice
- Competiție
- Fun



Descriere: Se desenează șotronul, apoi se numerotează casutele de la 1 la 8. Copiii se așază în șir și pastrand ordinea vor arunca cu o pietricică / monedă în casutele șotronului în ordinea numerotării. După fiecare casută, sarind într-un picior până la ultima casută și înapoi. Dacă pietricică nu ajunge în casută dorită sau dacă jucătorul calcă pe linia șotronului sau pune ambele picioare jos, următorul copil îi ia locul.

Dificultăți culturale/lingvistice: Există o altă variantă de șotron în China cu nouă casute și fără aruncatul pietricică, de unde rezultă alte reguli pentru același joc.

Grupul țintă: 8 copii cu vârsta între 8 și 10 ani.

Materiale necesare : creta, pietricică

Spațiul de lucru: parc

31. Cine-i liderul?

Tip: joc

Durata: 10 - 12
minute

Obiectivele de învățare:

- Lucru în echipă
- Coordonare
- Atenție
- Imitație
- Fun



Descriere

Se formează un cerc din copii participanți. Unul dintre ei este scos din sală, iar din grupul rămas se desemnează un lider care va efectua un set de mișcări pe care îl va imita tot grupul. Copilul rămas afară este chemat în sala de joc, va intra în cerc, în mijloc și va trebui să ghicească cine este liderul.

De mentionat: in timpul jocului, miscarile vor fi schimbate de catre leader, incercand sa nu fie descoperit de copilul aflat in centru. La un numar de trei greseli consecutive, copilul din centru va fi inlocuit cu un alt participant.

Dificultati culturale/lingvistice

Initial nu s-a inteles ca leaderul trebuie sa-si schimbe miscarile in timpul jocului.

Grupul tinta: 8 copii, 8 - 10 ani

Materiale necesare : -

Spatiul de lucru: interior

32. Frânghia Încrederii

Tip: joc de incredere

Durata- 5-10 minute

Obiectivele de învățare

- Stimularea spiritului de echipa in randul participantilor
- Dezvoltarea abilitatilor de lucru in echipa
- Dezvoltarea increderii intre participanti
- Stimularea tonusului muscular al participantilor
- Stimularea echilibrului participantilor



Descriere

Jocul face parte din seria jocurilor cu franghii. Participantii vor fi asezati in cerc, initial pe podea - ca masura de siguranta pentru evitarea ranirilor prin cadere, in pozitie sezanda. Fringhia, inodata la capete in forma de cerc, va fi inmanata participantilor. Acestia vor prinde franghia cu ambele maini si se vor lasa pe spate gradual, intinzad mainile, pana cand intreaga greutate a corpului va fi sustinuta de franghia tinuta de ceilalti participantii. In faza finala toti participantii vor avea mainile intinse si isi vor sustine greutatea corpului cu ajutorul celorlalti participantii si cu ajutorul fringhiei. Jocul fiind un succes a fost repetat cu participantii stand in picioare.

Dificultati culturale/lingvistice

Nu au existat. Jocul a fost explicat doar prin exemplificare de catre facilitatori. A fost un Hit!

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cu prinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

Franghie groasa si rezistenta, 5 metri, innodata la capete.

Spatiul de lucru:

In interior

33. *Da numele mai departe*

Tip: joc de nume

Durata- 10 minute

Obiectivele de învățare

Cunoasterea numelor

Cunoasterea participantilor si a facilitatorilor

Descriere

Participantii stau in picioare in cerc. Acesta este primul joc la inceperea sesiunii. Primul participant/facilitator isi spune numele si isi agata namentasu in piept. Da catre dreapta obiectul in piept. Da obiectul catre participantul din dreapta si isi rosteste numele din nou. Jocul continua pana cand toti participantii isi spun numele. La primirea obiectului participantii multumesc celor de la care au primit obiectul



Dificultati culturale/lingvistice

Nici una. Jocul a mers incet datorita problemelor de dezvoltare intelectuale ale copiilor

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cu prinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

Un catelus de plus

Spatiul de lucru:

In interior

34. *Dans ardelenesc*

Tip: activitate cu caracter cultural

- **Durata** 20-25 minute

Obiectivele de învățare

Interculturalitate - Dansurii traditionale Romanesti

Dezvoltarea abilitatilor motrice ale participantilor

Dezvoltarea atentiei

Descriere

E nevoie de 2 persoane baiat/fata pentru a executa acest dans. Participantii trebuie



sa auda muzica pentru a putea executa pasii pe ritm. Dansul consta in a face 2 pasi la stanga doi la dreapta pe ritm.Cele 2 persoane trebuiesc sa se ia de maini pentru a executa dansul in pereche . Daca participanti evolueaza repede se poate incerca si cate o pirueta facuta de fata.Pasii la dreapta si la stanga se fac mauriti si cat de repede pot participanti.

Dificultati culturale/lingvistice

Nu erau pe ritm

Faceau pasi foarte mari,rari si faceau mai putini

Nu toti participantii au putu face pasii de dans

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cu prinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

Player muzica,muzica traditionala Romaneasca

Spatiul de lucru:

Interior

35. *Dansul pinguinului*

Tip: activitate cu caracter cultural

- **Durata 20 minute**

Obiectivele de învățare

- Dezvoltarea abilitatilor motrice si dinamizarea participantilor
- Interculturalitate - Promovarea culturii Romanesti
- Sincronizare
- Dezvoltarea atentiei

**Descriere**

Participantii trebuiesc asezati in rand unul in spatele celuilalt si sa isi puna mainile pe umeri\soldurile persoanei din fata lui cu exceptia primului participant.Cu piciorul drept - doua miscari laterale si cu stangul inca doua miscari laterale dupa care se sare in doua picioare o data in fata o data in spate si de inca trei ori in fata.

Dificultati culturale/lingvistice

Nu faceau pe ritm

Faceau mai putine sarituri

Nu erau atenti

Dificultati lingvistice

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cu prinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

Player muzica si melodie

Spatiul de lucru:
Interior

36. Fotbal cu mana

Tip: joc

- **Durata 20 minute**

Obiectivele de învățare

Dezvoltarea abilitatilor motrice si
dynamizarea participantilor
Dezvoltarea atentiei participantilor

Descriere

Participantii se aseaza in cerc, dupa care isi departeaza picioarele pana ce isi ating picioarele de colegul din stanga si cel din dreapta. Participantii au la alegere cu ce mana vor juca. O mana va fi la spate si nu vor avea voie sa joace cu ambele maini. Nu va trebui sa le treaca mingea printre picioare deoarece vor trebui sa se intoarca cu spate si sa joace cu spatele. Daca si cand sunt cu spatele le trece mingea printre picioare atunci participantul va iesi afara din joc. Trebuie sa se joace intrun ritm alert .

Dificultati culturale/lingvistice

Nu puteau tine ritmul alert pentru a pasa mingea

Nu puteau juca cu o singura mingea

Nu puteau prinde mingea

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cu prinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

O mingea de dimensiune mica

Spatiul de lucru:

Interior



37. Creare cercei

Tip: atelier de creatie

Durata - 30 - 45
minute

Obiectivele de învățare

- sa isi dezvolte dexteritatea manuala
- sa isi dezvolte capacitatea de a fi atenti la detalii



- sa isi stimuleze creativitatea

Descriere

Participantii se aseaza la masa si fiecare primeste margele si diferite accesorii pentru cercei. Initial se realizeaza un model de cercei si pe urma se explica pasii. Un numar de 6 margele sunt introduse pe sarma si se realizeaza un cerc inchis printr-un nod. Pe urma se adauga o alta margea, dar de culoare diferita care se aseaza in mijloc, formand impreuna cu celelalte o floare. Surplusul de sarma este taiat si la floare se adauga o cheita.

Dificultati culturale/lingvistice

Au fost probleme pe partea de comunicare. Desi s-a realizat un model de cercei, acestia nu au inteles pasii, pana ce unul dintre asistentii sociali nu le-a explicat ceea ce trebuie sa faca. Participantii nu pareau atenti la explicatii si nici nu se puteau concentra asupra sarcinii primite. Durata alocata acestei activitati a fost prea mare si lipsa comunicarii a condus la o lipsa de interes din partea participantilor.

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cu prinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

- margele
- foarfeca
- cleste pentru cercei
- sarma pentru cercei
- cutie pentru

Spatiul de lucru: - interior, sala prevazuta cu doua mese si scaune



38. Brelocuri/portofele din materiale reciclabile

Tip: atelier de creatie

Durata - 45 minute - 1 h

Obiectivele de învățare

- introducerea conceptului de reciclare si reutilizare
- creare obiecte din materiale care nu mai pot fi folosite (deseuri)
- dexteritate manuala

Descriere

Copiii au primit materialele necesare, dar inainte de a incepe sa lucreze au fost intrebati daca recunosc materialul principal folosit - cutia de lapte/ceai; li s-a explicat ca aceste obiecte trebuie reciclate si pot fi reutilizate; li s-a aratat rezultatul final - un portofel dintr-o cutie de lapte de 1 litru.

Copiii au inceput sa lucreze la portofel urmand pasii:

1. se taie partea superioara, respectiv inferioara a cutiei de carton;
2. se intinde cutia de carton pe toata suprafata, pentru a forma doua linii laterale;

3. dupa liniile create laterale, se pliaza cutia, ca sa revina la forma initiala;
4. cutia se impaturaseste astfel incat sa se formeze 2 linii orizontale, la distante aproximativ egale;
5. partea superioara se taie, pentru a ramane doar cu "capacul" portofelului;
6. se lipeste banda textila colorata pe marginile portofelului creat pentru a acoperi marginile taiate ale cutiei, cat si pentru design, dupa preferinta;
7. se capseaza cele doua parti inferioare, pentru a uni cele doua buzunare create ale cutiei;
8. se acopera capsa (dupa preferinta) cu banda textila;
9. in cazul in care se foloseste o cutie de lapte/ceai de 300 ml, se ataseaza un snur negru, ce poate fi atasat la chei; acesta este conectat de breloc printr-un gaura realizata cu un perforator.

Dificultati culturale/lingvistice

A fost nevoie de translator si de asistenta.

Participantii nu au vazut utilitatea obiectelor finale.

Grupul tinta: - Persoane cu dizabilitati intelectuale, 9 persoane, varsta 16 - 30 ani

Materiale necesare

- cutii de lapte de 1 litru
- cutii de lapte/ceai de 300 ml
- banda textila - diferite culori
- foarfeca
- capsator
- perforator
- snur negru

Spatiul de lucru:

- interior, atelier de lucru, cu 2 mese de 7, respectiv 6 persoane

39. Aruncarea la cosul uman

Tip: joc

Durata - 20 minute

Obiectivele de învățare

- dinamizare
- relationare cu spatiul

Descriere

Participantii se vor aseza pe rand in spatele unei linii trasate cu creta, unul in spatele celuiilalt. O alta persoana va sta cu fata la ei, tinand bratele in forma unui cos. Ea va trebui sa stea nemiscata pentru ca ceilalti din grup sa



arunce cu mingea la cos. Participatii au dreptul la trei incercari.

Dificultati culturale/lingvistice

Participatii nu reuseau sa arunce de la distanta impusa catre cosul uman. Pentru a usura sarcina, persoana din fata grupului s-a apropiat de participanti sau s-a trasat o linie mai apropiata de cos.

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cu prinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

- minge
- sfoara sau creta

Spatiul de lucru: - interior

40. *Crescendo*

Tip: joc de dinamizare

Durata - 2 - 3 minute

Obiectivele de învățare

- captarea atentiei grupului

Descriere

Participatii se aseaza in cerc, inclusiv facilitatorul. Cel din urma incepe sa aplaude. In 3-5 secunde, participantul din dreapta facilitatorului incepe sa aplaude cu același ritm. Dupa alte 3-5 secunde, incepe urmatorul si se continua astfel, mergandu-se in sens invers acelor de ceasornic. Cand se ajunge la persoana care a inceput, aceasta se opreste din aplaudat, iar restul participantilor se opresc si ei pe rand la intervale de 3-5 secunde.

Dificultati culturale/lingvistice

Din cauza diferentelor lingvistice si a capacitatii de intelegere si de concentrare a participantilor, acestia nu au inteles ca aplauzele ar trebui facute pe rand. Majoritatea au inceput sau s-au oprit atunci cand persoana care dadea startul (facilitatorul) incepea sau se oprea.

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cuprinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

Spatiul de lucru: - interior/exterior

41. *Accendo*

Tip: joc de dinamizare

Durata - 2-3 minute

Obiectivele de învățare

- sa se capteze atentia participantilor
- sa se creasca nivelul de energie al grupului (dinamizare)

Descriere

Participatii stau asezati in cerc. Facilitatorul incepe sa bata din palme dupa un

anumit ritm si toti participantii trebuie sa bata din palme cu acelasi ritm ca acesta. Dupa 10 secunde, facilitatorul schimba ritmul batailor, iar participantii trebuie sa fie atenti si sa schimbe rapid ritmul aplauzelor. Facilitatorul poate schimba de 4-5 ori ritmul batailor din palme.

Dificultati culturale/lingvistice

Au existat dificultati de atentie, in sensul ca participantii dupa ce intelegeau si retineau ritmul, nu mai erau atenti la schimbarile lor.

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cu prinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

Spatiu de lucru: - interior/exterior

42. *Bicicleta in pereche*

Tip: joc de dinamizare

Durata - 5 - 10 minute

Obiectivele de învățare

- sa dezvolte abilitati motrice
- sa creasca nivelul de energie al grupului (dinamizare)
- sa dezvolte capacitatea participantilor de a-si mentine echilibrul in pozitia sezut, in pereche.

Descriere

Participantii sunt grupati cate doi si se aseaza in pozitia sezand pe podea, stand fata in fata. Acestia ridica picioarele lipindu-le talpa in talpa cu perechea, urmand a realiza miscari de pedalare in oglinda.

Dificultati culturale/lingvistice

Nu toti participantii puteau sta in pozitie sezanda. De asemenea, aveau dificultati la mentinerea echilibrului.

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cu prinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

Spatiu de lucru: - interior



43. *Constructie cuburi*

Tip: joc

Durata - 15 - 20 minute

Obiectivele de învățare

- sa stimuleze creativitatea participantilor

Descriere

S-au utilizat doua cutii cu diferite forme geometrice din lemn. Participantii au fost impartiti in doua grupe, fiecare primind o cutie de piese de lemn. Piesele de lemn au fost asezate pe doua mese, lasand posibilitatea participantilor de a realiza diferite forme din mediul cunoscut de participantii.

Dificultati culturale/lingvistice

Participantii nu au reusit sa isi concentreze atentia pe realizarea sarcinei. De asemenea, au fost intampinate dificultati lingvistice la explicarea regulilor, participantii neintelegand finalitatea jocului.

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cu prinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

- doua cutii cu diferite forme geometrice din lemn

Spatiul de lucru: - interior, sala cu doua mese si scaune

44. *Dans Brasoveanca*

Tip: activitate cu caracter cultural

Durata - 15 - 20 minute

Obiectivele de învățare

- invatarea culturii romanesti

- dinamizarea grupului

- coordonare

Descriere

In acest dans este vorba de un numar de pasi simpli: doi pasi inainte si doi inapoi. Se repeta miscarea de patru ori, dupa care urmeaza doi pasi stanga si doi pasi dreapta.

Dificultati culturale/lingvistice

Au avut dificultati lingvistice in intelegerea regulilor si atentie redusa. Nu au reusit sa urmeze ritmul melodiei.

Cu toate ca s-a realizat o demonstratie si activitatea a fost repetata de trei ori, participantii nu au reusit sa invete dansul.



Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cu cuprinsa **intre 16 - 30 ani.**

Materiale necesare

Casetofon si USB cu melodii

Spatiul de lucru: - interior, sala cu oglinda

45. *Prinde mingea*

Tip: joc de nume

Durata - 10 - 15 minute

Obiectivele de învățare

- sa se retina/invete numele participantilor
- sa se dezvolte abilitatile de coordonare ochi-mana
- sa se dezvolte abilitatea de sporire a atentiei

Descriere

Participantii se aseaza in cerc. Facilitatorul este asezat de asemenea in cerc si tine o minge in mana. Acesta striga numele unei persoane si ii arunca mingea. Persoana strigata prinde mingea. La randul lui striga alta persoana si ii arunca mingea, jocul continuandu-se. Ritmul trebuie sa fie alert, iar participantii trebuie sa fie atenti cand sunt strigati sa nu scape mingea.

Dificultati culturale/lingvistice

Dificultati in captarea atentiei participantilor si in abilitatea unora de a prinde mingea.

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cuprinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

- minge

Spatiul de lucru: - interior/exterior

46. *Harta lumii*

Tip: joc intercultural

Durata - 30 - 35 minute

Obiectivele de învățare

- sa cunoasca continentele si pozitionarea lor pe glob
- sa se familiarizeze cu ceea ce exista in mediul inconjurator

Descriere

Se aseaza participantii in jurul hartii. Facilitatorul prezinta harta si continentele. Apoi pentru fiecare continent se



prezinta cartonasele cu persoane ce provin din acel continent. Dupa ce are loc explicatia, cartonasele se strang, se amesteca si se da cate unul la fiecare participant pentru a-l asocia cu continentul din care provine. Dupa terminarea cartonaselor cu chipuri, se iau ambele tipuri de cartonase, se amesteca si sa dau pe rand participantilor pentru a face asocierea corecta.

Dificultati culturale/lingvistice

Pentru aceasta activitate, este nevoie de unele explicatii in limba participantilor.

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cu prinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

- o harta a lumii simpla, cu continentele, dar diferentiata prin culori
- cartonase cu chipul persoanelor si animalelor specifice fiecarui continent, colorate pe margini in culoarea continentului de pe harta

Spatiul de lucru: - interior/exterior

47. Incalzire - batai din palme

Tip: joc de dinamizare

Durata - 10 - 15 min

Obiectivele de învățare

- sa creasca nivelul de energie al grupului (dinamizare)
- stretching pentru incalzire si flexibilitate

Descriere

Participantii stau asezati in cerc. O persoana se aseaza in mijloc pentru a exemplifica miscarile.

Initial se realizeaza o bataie din palme. Pe urma mana dreapta este indreptata in sus; dupa o alta bataie din palme, mana stanga este indreptata in sus. Se realizeaza aceleasi miscari, dar bratele sunt indreptate spre lateral, dreapta - stanga. Ultimul pas este o bataie de palme, urmata de intinderea mainilor in acelasi timp spre dreapta, respectiv stanga. Este foarte important ca bratele sa fie cat mai intinse, pentru o mai buna flexibilitate in brate.

Dificultati culturale/lingvistice

Pentru o mai usoara intelegere s-au numarat pasii (unu, doi) si s-a precizat care este mana intinsa (dreapta, stanga).

Copiii au avut uneori probleme de urmarire a miscarilor persoanei care a exemplificat, acestia fiind asezati in cerc si fiind fata in fata cu facilitatorul.

Grupul tinta: - Persoane cu dizabilitati intelectuale, 9 persoane, varsta 16 - 30 ani

Materiale necesare

Spatiul de lucru: - interior



48. Masaj in sir Indian

Tip: joc de incredere

Durata - 10 - 15 minute

Obiectivele de învățare

- dinamizare
- tonus muscular

Descriere

Copiii se aseaza unul in spatele celuiilalt si incep sa maseze pe spate persoana din fata. Participantii vor merge in sir indian, continuand sa maseze persoana din fata

Dificultati

culturale/lingvistice

Copii au inteles ca trebuie sa formeze un rand, dar in loc sa faca masaj au mers cu mainile pe spatele celuiilalt. A fost nevoie de translator.

Grupul tinta: - Persoane cu dizabilitati intelectuale, 9 persoane, varsta 16 - 30 ani

Materiale necesare

Spatiu de lucru: - interior



49. Paseaza mingea la stanga

Tip: joc de dinamizare

Durata - 20 - 30 minute

Obiectivele de învățare

- sa creasca nivelul de energie al grupului (dinamizare)
- sa se dezvolte abilitatile de coordonare ochi-mana
- sa se dezvolte abilitatea de sporire a atentiei

Descriere

Facilitatorul aranjeaza in cerc un numar de scaune egal cu numarul participantilor plus unul extra. Participantul cu scaunul liber in dreapta primeste mingea. Acesta va ruga pe cineva sa se aseze pe scaunul liber aruncand mingea acelei persoane care a fost chemata. Participantul care primeste mingea trebuie sa o dea jucatorului din stanga si apoi se muta pe scaunul liber, eliberand astfel locul sau. Jocul se continua, accelerand treptat viteza de aruncare a mingii.

Dificultati culturale/lingvistice

Slaba coordonare ochi-mana a grupului a intarziat desfasurarea jocului. Pentru unii

participanti a fost greu sa inteleaga si sa faca distinctia intre stanga si dreapta si sa retina momentul cand trebuia sa se mute (se muta persoana care arunca mingea in locul celei care o prindea).

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cuprinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

- minge
- scaune

Spatiul de lucru: - interior

50. Podul de piatra

Tip: joc de dinamizare

Durata - 5 minute

Obiectivele de învățare

- sa creasca nivelul de energie al grupului (dinamizare)
- sa se dezvolte spiritul de lucru in perechi

Descriere

Participantii se aseaza fata in fata pe doua randuri astfel incat sa se formeze perechi. Participantii din perechi se prind de mana si le tin ridicate formand astfel un pod uman. Pe rand, ultima pereche trece pe sub podul de sub podul de maini format de celelalte perechi. Se poate juca pe muzica si ritmul trebuie sa fie alert. Pe masura ce perechile trec pe sub pod spre dreapta, podul se misca spre stanga pentru a face loc noilor perechi.

Dificultati culturale/lingvistice

Dificultati lingvistice la explicarea jocului si la rapiditatea in miscare a participantilor datorate impedimentelor de ordin fizic si de intelegere a regulilor.

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cuprinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

Spatiul de lucru: - interior/exterior



51. Puzzle

Tip: joc de masa

Durata - 15 - 20 minute

Obiectivele de învățare

- sa se familiarizeze cu animale din mediul cunoscut de participantii

Descriere

Participantii trebuie sa formeze o imagine completa avand la dispozitie doar parti mici din acea imagine.

Acestia au fost impartiti in grupuri de 2-3 persoane si au primit cate un puzzle. Lucrand in echipa, ei au trebuit sa reconstruiasca imaginea din puzzle.

Dificultati culturale/lingvistice

Unii participantii si-au pierdut atentia in timpul jocului sau au avut nevoie de ajutor in timpul jocului. La inceputul jocului li s-au oferit indicatii si au fost ajutati.

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cu prinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

- puzzle-uri

- imagini

Spatiul de lucru: - interior, sala cu mese si scaune



52. Sincrendo

Tip: joc de dinamizare

Durata - 10 - 15 minute

Obiectivele de învățare

- dinamizare

- group builder

Descriere

Participantii au fost asezati in cerc.

Acestia trebuiau sa mainile intinse lateral: dreapta indreptata in jos, palma stanga indreptata in sus, ambele paralele cu podeaua. Participantii au format cercul prin atingerea mainilor in aceasta pozitie. La primul pas, aveau mainile asezate in pozitia descrisa anterior. La al doilea pas,

stea cu palma

stea cu palma



schimbau pozitia mainilor invers. Astfel, mana dreapta era indreptata in sus, respectiv mana stanga indreptata in jos. La pasul trei, bateau din palme, acestea fiind indreptate in sus. Jocul continua in acest mod, pana se realizeaza o sincronizare perfecta.

Dificultati culturale/lingvistice

Initial pozitia mainilor participantilor a fost realizata de catre facilitatori. Pentru o intelegere mai usoara, pasii au fost numarati: unu, doi, trei.

Facilitatorii au realizat o demonstratie, in fata copiilor. Deoarece au fost probleme la sincronizare, fiecare facilitator a format un grup de 3 persoane cu participanti si a lucrat separat cu ei.

Grupul tinta: - Persoane cu dizabilitati intelectuale, 9 persoane, varsta 16 - 30 ani.

Materiale necesare

Spatiul de lucru: – interior

53. Jonglerie – Flowerstick

Tip: joc

- **Durata- 10 minute**

Obiectivele de învățare

Dezvoltarea abilitatilor de coordonare mana-ochii ale participantilor

Dezvoltarea creativitatii

Dezvoltarea abilitatilor de predare-invatare in grupurii de egali

Descriere

Jongleria cu flowerstick consta in cotrolarea unei tije usoare



adaptata cu material aderent cu ajutorul a doua manere usoare acoperite cu material aderent. Jocul este traditional amerindian.Fiecare participant va avea la dispozitie un set de flflowerstick .Instructorul explica principiile de baza :echilibru ,inventie, control. Se explica tehnica. Se incepe cu miscari de la sol apoi la inaltime medie (10-25 cm de la sol).Aceasta etapa poate dura intre 3 si 15 zile in functie de abilitatile participantilor.Urmatoarele etape sunt fie induse prin exemplificare fie descoperite de participanti.De retinut ca tehnica \ miscariile



la flowerstik se numesc trucuri.

Dificultati culturale/lingvistice

Explicarea miscarilor este aproape imposibila in absenta limbajului vorbit. De aceea am insistat foarte mult pe exemplificare si pe corectarea miscarilor participantilor. Dificultatile motrice si de coordonare ale participantilor au trimis la adaptarea tehnicilor pentru posibilitatile motrice scazute ale acestora. Miscarile au fost simplificate mult iar participantii incurajati si felicitati pentru orice fel de progres

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cu prinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

Flowerstik, player muzica , muzica ritmata

Spatiu de lucru: Interior

54. Oglinda

Tip: joc

Durata- 5-15 minute

Obiectivele de învățare

- Dezvoltarea abilitatilor de coordonare si independenta ale participantilor (D.V.I.)
- Stimularea spiritului de echipa
- Dezvoltarea abilitatilor de lucru in echipa
- Dezvoltarea increderii intre participanti si facilitatori

Descriere

Participantii sunt impartiti in perechi. Facilitatorii explica regulile apoi expemplifica jocul pentru participantii.

Perechile de jucatori vor primi rolurile inaintea inceperii jocului. Unul dintre jucatori va face miscari simple la initiativa proprie iar celalalt jucator va fi oglinda, replicand toate miscarile celuilalt jucator. La un semnal (o bataie din palme) rolurile vor fi inversate, jucatorul cu initiativa trecand in rolul de oglinda si invers. Jocul se



termina dupa ce toti participantii au avut ocazia de a executa diferite miscari la initiativa proprie.

Dificultati culturale/lingvistice

Cu toate ca regulile jocului au fost descrise si explicate au existat dificultati in intelegerea si executarea lor. Jocul functioneaza excelent cu tineri cu sindrom Down

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cu prinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

Spatiul de lucru: In interior

55. Sho-Tron

Tip: joc

Durata 45 minute

Obiectivele de învățare

Sa dezvolte abilitatile
motrice ale participantilor

Sa dezvolte stima de
sine a participantilor

Descriere

Se deseneaza sho-tron-ul cu creta pe asfalt sau cu banda adeziva colorata in sala de joc pe podea si se numereaza de la 1 la 6.

Primul jucator primeste un banut metalic / pietricica si arunca in casuta nr 1 Daca banutul / pietricica nu se opreste in casuta nr 1 se trece la urmatorul jucator. Daca banutul/ pietricica se opreste in casuta, jucatorul va sari cu ambele picioare in fiecare casuta in ordinea numerelor, exceptie facand casutele 4 si 5 unde va sari cu picioarele departate, concomitent. Odata ajuns in casuta 6 jucatorul sare din nou rotindu-se 180 de grade cu fata catre casuta 1 si repeta sariturile in ordine descrescatoare. Piatra se recupereaza din casuta cu numar mai mare decat casuta in care se afla. Jucatorul revenit la start arunca in casutacu cifra numeric mai mare si jocul continua cu aceleasi reguli.

Dificultati culturale/lingvistice

Grupul tinta: - 9 persoane cu dizabilitati intelectuale, cu varsta cu prinsa intre 16 - 30 ani.

Materiale necesare

Banda adeziva colorata / creta

Spatiul de lucru:

Interior / in aer liber



NOTE





Echipa Voluntari fara Frontiere:

Dragos Codreanu

Alexandra Plop

Cosmin Catana

Andreea Zaharescu

Mihaela Buculescu

Manciu Soanico

Alex Ifrim

Gabriela Dumitrache

Ioana Craciun

Nicoleta Costache

Cristina Niculae

Formator: Teolin Codreanu

Mentori: Marian Ancuta

Sylvia Bixia Xian

Li Jun Ouyang

Manager proiect: Silvia Ghioc

Coordonatori: Alina Posirca,

Adelina Mihala,

Su Qiaoping,

Larissa Feng

Yu Shuang

