

# Jocuri pentru dezvoltarea spiritului de echipă

## NAUFRAGIUL

**Obiectiv:** Această activitate dezvoltă lucrul în echipă și vă permite să descoperiți valorile grupului. În plus ajută să descoperiți ce strategii de rezolvare a problemelor grupul poate să genereze.

**Cum se desfășoară:** Cereți participanților următoarele: "Dacă ați fi naufragiat pe o insulă pustie și puteți lua cu voi doar 5 obiecte, care ar fi acestea? Acest exercițiu este pentru întreaga echipă - cele 5 obiecte sunt pentru toți membrii nu doar o persoană și echipa trebuie să le aleagă prin consens. Cu un grup mare, creșteți numărul de obiecte la 7.

**Materiale:** hartie, pixuri

**Timp:** 10 minute

## COMPLIMENTE

**Obiectiv:** Această activitate permite fiecărui participant să-și exprime punctele de vedere cu privire la calitățile colegilor.

**Cum se desfășoară:** Lipește o bucată de hârtie pe spatele fiecărui participant. Apoi ei trebuie să scrie ceva pozitiv pe spatele celorlalți participanți.

**Materiale:** hârtie, pixuri, scoci

**Timp:** 10 minute

## NUMITORUL COMUN

**Obiectiv:** Această activitate permite participanților să găsească un numitor comun sau un lucru pe care îl au cu toții în comun.

**Cum se desfășoară:** Se lucrează în echipe de la 4 până la 6 participanți. Fiecare echipă se gândește la o listă de lucruri/caracteristici pe care toți membrii echipei le au în comun. Cereți-le să evite răspunsurile prea evidente. După 5 minute, rugați fiecare grup să spună ce au lucruri au găsit că le au în comun și să prezinte cele mai interesante ideii celorlalte echipe.

**Materiale:** hârtie, pixuri,

**Timp:** 10 minute

# Jocuri care energizează grupul

## DANSUL

**Timp:** 5 minute

**Cum se desfășoară** Într-un cerc mare, un participant face o mișcare pe care întregul grup trebuie să o imite. Apoi participantul trece "torța" la un alt participant care trebuie să facă o alta mișcare pe care grupul trebuie să o imite, și așa mai departe...

**Materiale:** Muzică.

## ANIMALUL FAVORIT

**Timp:** 10 minute

**Cum se desfășoară:** Cereți grupui să se gândească la animalu lor favorit. Apoi cereți-le să se alinieze de la cel mai mare la cel mai mic animal, fără a vorbi. Membrii grupului pot face gesturi sau pot imita sunetul animalului dar nu au voie să vorbească. Odată ce s-au așezat în ordine, cere fiecărui membru să spună ce animal reprezintă. Se poate juca în două grupuri și care termină primul câștigă.

**Materiale:** Nu sunt necesare

## Tăiatul copacului

**Timp:** 5 minute

**Cum se desfășoară:** Grupul se așează într-un cerc. Jocul începe atunci când un jucător desemnat ridică ambele brațe deasupra capului, cu palmele împreună pentru a forma un "copac" și spune "Wah!". Cei doi jucători de fiecare parte a copacului devin tăietori de copaci și trebuie să se taie copacul, prin plasarea propriilor palmele împreună și să facă simultan mișcare de tăiere spre secțiunea de mijloc a copacului în timp ce, de asemenea, spunând: "Wah!., Atunci când copacul este tăiat, cade prin îndoire la talie, spunând: "Wah!" Și trimite Wah către un alt membru al cercului. Jucatorul care este ales de copacul căzut trebuie să devină imediat copacul următor prin ridicarea ambelor brațe împreună și spunând: "Wah!". Jocul continuă iar jucătorii din stânga și dreapta noului copac trebuie să-l taie de la mijloc. Pe măsură ce jucătorii sunt eliminați, cercul continuă să se micșoreze până la ultimii patru jucatori care vor fi câștigătorii. <http://www.playworks.org/playbook/games/wah>

**Materiale:** Nu sunt necesare

## OGLINDA

**Timp:** 5 minute

**Cum se desfășoară:** Împarte copiii în 2 grupuri grupul A și B, apoi formează echipe de A și B. Elevul A ascultă în tăcere studentul B, timp de un minut (sau mai scurt pentru grupuri mai mici). Elevul B se prezintă și povestește un pic despre el. Orice doresc să spună despre ei înșiși este acceptat. Elevul A repetă ce a povestit Elevul B inclusiv gesturile acetuia. După un minut rolurile sunt inversate.

**Materiale:** Nu sunt necesare