

Numeste acest cântec [1]

Tema Activității:

Communication
Innovation and Creativity

Domeniul de învățare:

Employability

Metoda educațională:

Energizer/icebreaker
Get to know you game

Materiale necesare: foi și materiale de scris.

Durata activității: <15 minute

Scopul acestui joc este de a energiza participanții și de a stimula cunoașterea în grup. Se poate folosi într-un grup în care participanții se cunosc destul de bine.

Pregătire și facilitare:

Fiecărei persoane i se dă câte o foaie de hârtie. Li se cere apoi să se gândească la melodia preferată pe care să încerce să o deseneze. Pentru a nu se crea confuzii, fiecare va scrie pe o altă bucată de hârtie numele melodiei la care se gândește și interpretul. Foile cu desenele care reprezintă melodiile vor circula în cerc și fiecare va încerca să ghicească melodiile favorite ale colegilor. Pe o altă bucată de hârtie, fiecare va scrie numele celui căruia îi aparține desenul și numele melodiei (și interpretului), încercând să le ghicească. La sfârșit, se vor discuta toate desenele și se va face un clasament.

Se va desemna câștigător cel care a ghicit cele mai multe melodii. Se poate stabili și un premiu.

Toate aceste lucruri vor trebui să se întâmple într-un timp relativ scurt (30 sec.- pentru a se gândi la melodie; 3 minute pentru a o desena; 5 minute pentru a primi toate foile; 10 min. pentru a descoperi în grup toate melodiile). Cereți participanților ca desenele lor să fie realizate cât mai în detaliu.

Recomandări pentru facilitator: dacă timpul permite, puteți asculta la final melodia a cărei desen e desemnat câștigător, ca un premiu simbolic.

Întrebări de procesare/debriefing:

- Cum vi s-a părut această activitate?
- A fost o provocare pentru voi să desenați melodia?
- Cât de ușor/greu v-a fost să ghiciți melodia?

Obiective de învățare:

Valori, abilități, cunoștințe (V.A.C). În urma activității participanții vor putea:

- **A-** Să exprime melodia într-un mod artistic prin desen
- **A-** Să identifice preferințele muzicale ale colegilor

Competențe IMPACT:

Communication
Innovation & Creativity

Competențe Cheie Europene:

Communication in the mother tongue
Cultural awareness and expression

Valori:

Creativity

Zest

Materiale necesare:

minimum resources

Număr de participanți:

fewer than 12

12 - 20

Vârsta participanților:

between 10 - 13

between 14 - 19

older than 20

Durata:

Less than 15 Minutes

Source:

Tiberiu Culidiuc (coord), IMPACT - jocuri și povestiri, Manual de educație nonformală, ediția a II-a, 2015, Fundația Noi Orizonturi

Limba activitatii:

Romanian

Rating:

0

No votes yet

Activități Școala Altfel:

Other Activities