

Joc de cunoaștere [1]

Tema Activității:

Communication

Diversity

Domeniul de învățare:

Character Development

Metoda educațională:

Energizer/icebreaker

Pregătire și facilitare: acest joc funcționează pentru grupuri care deja își știu numele. Acesta funcționează și cu rol de joc de echipă. Ca și în jocurile de mai sus, participanții sunt așezați în cerc. Se aruncă mingea de la unul la celălalt. Când cineva prinde mingea, trebuie să spună pe scurt ceva despre el/ea. Pentru a face jocul mai simplu poți să dai tematici de discuție precum:

Culoarea preferată -Anotimpul preferat- Un animal care îl/o reprezintă- Un lucru pe care îl apreciezi azi foarte mult- Un singur cuvânt care să te descrie pe tine- Cea mai mare calitate a ta, etc.

Pentru grupuri care se cunosc deja suficient de bine, se poate arunca mingea, se dă tematica (precum cele de mai sus), dar când aruncă mingea spun percepția lor despre persoana spre care aruncă mingea pe tematica dată.

Pentru grupuri care se știu destul de bine și pot să meargă mai în profunzime în cunoaștere, puteți încerca acest joc. Așezați participanții în cerc și invitați-i să facă în cerc pereche cu o persoană. În mijlocul cercului așezați 8 mingi de jonglat. Pe fiecare minge e lipită/prinsă o hârtie care are o întrebare. Fiecare echipă merge în mijloc, alege o minge și se întoarce la partener. Citesc întrebarea în pereche și au 120 de secunde să discute în pereche despre răspunsul la întrebare. După ce cele 120 de secunde au trecut, mingile și întrebările se dau în dreapta pe cerc și vor discuta despre următoarea întrebare primită. Întrebările pot fi:

- Dacă ai fi un animal, ce animal ai fi?
- Dacă ai fi un personaj de desene animate ce personaj ai fi?
- Dacă ar fi să pui un mesaj într-o prăjitură cu răvașe ce mesaj ai pune?
- Dacă ar fi să renunți la o mâncare preferată care ar fi mâncarea la care ai renunța cel mai greu?
- Dacă ai câștiga un bilet de un milion de euro la loterie ce ai face cu acești bani?
- Dacă ai avea acces la o mașină a timpului în ce vremuri ți-ar place să călătorești?
- Dacă ai fi un supererou și ai avea superputeri, ce superputeri ți-ar place să ai și de ce?
- Dacă ar fi să primești un premiu de recunoaștere a calităților tale, care ar fi cea mai mare calitate a ta pentru care meriți un premiu?
- Dacă ar fi să poți să salvezi planeta Pământ de la distrugere, ce ai salva prima dată?
- Dacă ai putea să te teleportezi instant undeva, care ar fi locul în care ai merge cel mai des și de ce?

Mici trucuri pentru rețete reușite:

- Asigură-te să amintești participanților să arunce mingile cu blândețe;
- Poți să faci exercițiile sub presiunea timpului ținând un cronometru pentru fiecare tură. Astfel provoci participanții să arunce mingea repede creând energie în grup;
- Selectează niște teme sau întrebări care să se potrivească cu nivelul grupului și contextul acestuia;
- Aceste mingi după folosire pot deveni *Mingi Vorbitoare*- care facilitează împărtășirea pe rând a opiniilor participanților despre orice subiect;
- Mingile le poți folosi în alte jocuri- vezi alte jocuri.

Obiective de învățare:

Scopul acestora este de a:

- Încuraja interacțiunile între participanți;
- Facilita conversații de bază între participanți;
- Construi încrederea în grup;
- Energiza și dinamiza grupul;
- Stimula găsirea de similitudini și diferențe între participanți

Competențe Cheie Europene:

Social and Civic

Materiale necesare:

minimum resources

Număr de participanți:

fewer than 12

12 - 20

more than 20

Vârsta participanților:

between 10 - 13

between 14 - 19

older than 20

Durata:

Less than 15 Minutes

15 - 30 minutes

Limba activității:

Romanian

Rating:

0

No votes yet

Activități Școala Altfel:

Other Activities