



Ca orice fel de relație interumană, jocurile de colaborare pot servi atât unor scopuri bune, cât și unora rele.

PRACTIC: Jocuri noi  
(necuprinse în cartea mea: „Teambuilding”)

*Note:*

1. Pentru o mai bună orientare a cititorului, pentru identificarea jocurilor noi am păstrat și continuat numerotarea capitolelor și a jocurilor din cartea „Teambuilding ...”.
2. Pentru punerea în practică a acestor jocuri, este obligatorie mai întâi citirea cu atenție a cărții și indicațiilor din cartea „Teambuilding ...”.
3. Atențiune! Autorul nu are nici o responsabilitate pentru orice accident, insucces sau consecință de orice fel ce pot rezulta din folosirea informațiilor și indicațiilor indicate în continuare!

### 6. Jocuri introductive

#### 6.13. „Toarnă-l” sau o încasezi! (I 10)

**Materiale necesare:** un ziar înfășurat, va fi folosit ca „cravașă”.

**Regulile jocului:** participanții (o grupă cu 8-15 membri; dacă sunt mai mulți participanți, se împart în mai multe grupe sau echipe) se adună în cerc, așezați pe jos cu picioarele întinse spre centru. Labele lor mărginesc o suprafață circulară liberă cu diametrul de vreo 2 m. Se alege un „călău” – fie un voluntar, fie un jucător numit de instructor, care va sta în centru, cu cravașa în mână. Jocul începe când instructorul rostește tare numele unui participant. „Călăul” din centrul cercului se îndreaptă spre cel numit și încearcă să-i lovească labele cu cravașa, înainte ca acesta să rostească („toarne”) numele altui coechipier. Dacă reușește, cei doi schimbă locurile, iar fostul călău (devenit membru al cercului) rostește un nume, ale cărui labe va încerca să le lovească noul călău. Dacă nu reușește, călăul va încerca să-l lovească pe următorul numit, înainte ca acesta să apuce să „toarne” un alt nume. Șamd.

**Variante:** dacă sunt mulți participanți, în loc de a organiza mai multe grupe se poate juca cu tot grupul, dar în mijloc vor sta doi călăi cu cravașe.

**Indicații pentru instructor:** se va preciza că orice „călău” are voie să ceară să fie înlocuit de un alt participant, chiar dacă nu reușește să lovească vreun jucător din cei așezați în cerc.

Dacă nivelul participanților permite, se poate discuta etica „turnării”: e bine să scapi de neplăceri băgând pe altcineva în bucluc? (Aplicații: la școală, la serviciu etc.)

Jocul se poate desfășura în sală sau în aer liber.

---

## 7. ÎNCĂLZIREA

### 7.19. Hoții și vardiștii (J 7)

**Materiale necesare:** câteva șepci.

**Regulile jocului:** jocul se desfășoară pe o suprafață bine delimitată, suficient de mare, dar nu foarte mare – pentru a se evita deplasările foarte lungi. Jucătorii se grupează câte doi și pe întreaga durată a jocului se vor ține de mână. Una din perechi devine „vardiști” – fie că se oferă voluntar, fie că va fi aleasă de instructor. Cei doi vardiști capătă șepci (colorate) și va încerca să atingă o altă pereche (de hoți), pentru a-i transfera sarcina. Nu se admite alergarea, numai mersul cât de rapid. Perechea de hoți „prinsă” (atinsă) capătă șepcile de vardiști. Jocul se poate desfășura în sală sau în aer liber.

### **Variante:**

A. Fiecare pereche de vardiști stabilește regula după care se face contactul între membrii perechilor, în loc de a se ține de mâini, de exemplu: genunchi la genunchi, sau spate la spate etc. Regula este valabilă și pentru vardiști.

B. Perechile de hoți se solidarizează nu ținându-se de mâini, ci ținând un balon între parteneri, fără a-l atinge cu mâna. Perechea de hoți care scapă balonul pe jos, sau îl sparge, devine „vardiști”.

C. O pereche de hoți atinsă (prinsă) se alipește de perechea prinzătoare și cu toții devin vardiști; treptat vardiștii devin un lanț din ce în ce mai lung, pe măsură ce înglobează alte perechi de hoți. De subliniat că numai extremele lanțului de vardiști au câte o mână liberă cu care pot atinge (prinde) altă pereche de hoți. Varianta aceasta necesită o suprafață de joc mai mare.

### 7.20. Uliul și porumbeii (J 8)

**Materiale necesare:** o sticlă de plastic goală – aceasta va fi „mingea fermecată”.

**Regulile jocului:** jocul se desfășoară pe o suprafață bine delimitată, suficient de mare, dar nu foarte mare – pentru a se evita deplasările foarte lungi. Se alege un „uliu” – fie un voluntar, fie un jucător numit de instructor, care stă în centru, cu mingea în mână. Uliul va arunca mingea fermecată numai stând pe loc, încercând să atingă un porumbel. Porumbeii, adică restul jucătorilor, se feresc cum pot de a deveni ulii (de a fi atinși). Porumbelul atins devine obligator uliu și va colabora la transformarea porumbeilor în ulii. În acest scop ulii pot să-și paseze mingea fermecată înainte de a arunca spre un porumbel, dar uliul care are mingea este obligat să stea pe loc. Deoarece la un moment dat nu se mai știe bine care jucători sunt ulii și care porumbei, instructorul va striga din când în când: „ulii!”. La auzul acestui strigăt jocul se oprește, fiecare jucător încremenește pe loc și toți ulii ridică brațele. Sau instructorul va striga: „porumbeii!”. La auzul acestui strigăt jocul se oprește, fiecare jucător încremenește pe loc și toți porumbeii se așează pe vine (se ghemuiesc). La semnalul instructorului jocul reîncepe. Jocul se termină când toți porumbeii au devenit ulii.

Jocul se poate desfășura în sală sau în aer liber.

### 7.21. Înlocuirea celui de vis-a-vis (J 9)

**Materiale necesare:** diverse obiecte mici, câte unul pentru fiecare jucător; un cerc sau o cameră de bicicletă; eventual cartonașe pe care sunt scrise cu majuscule nume de animale etc. sau moduri de salut (detalii și cantitatea necesară vezi mai jos).

**Regulile jocului:** numărul de jucători trebuie să fie par; în caz contrar participă la joc și instructorul. Fiecare participant ia un obiect, apoi cu toții se organizează într-un cerc, având până la vecin o distanță de aprox. un braț. Jucătorii își marchează locul punând obiectul pe jos, la dreapta lor. În centrul cercului mare se așează pe sol camera de bicicletă.

La semnalul de începerea jocului, dat de instructor, fiecare jucător privește spre jucătorul diametral opus și stabilește cu acesta un contact vizual. Imediat după aceea ambii pornesc unul spre celălalt, pentru a-și schimba locurile. Când ajung la centru, cei doi au obligația să calce deodată cu câte un picior în interiorul camerei de bicicletă (cercului central) și să-și strângă mâinile, după care continuă să alerge spre noile lor locuri. Chiar dacă toată lumea ar alerga deodată pentru a schimba locurile, în interiorul camerei de bicicletă nu are voie să calce decât o singură pereche; următoarea va putea călca numai după ce spațiul se eliberează.

Instructorul cronometrează durata dela semnalul de pornire dat de el până ce ultimul jucător ajunge la noul său loc. Se va discuta modul de acțiune, jucătorii vor căuta soluții pentru reducerea timpului total necesar întregii grupe, apoi se va repeta jocul pentru a verifica eficiența noii strategii.

Jocul se poate desfășura în sală sau în aer liber.

**Variante:**

A. În loc de a constitui perechile pe bază de consens cu partenerul diametral opus, instructorul specifică alte criterii:

- Consens (și contact optic) între partenerii având nume care încep cu aceeași literă, sau cu litere apropiate în ordinea alfabetică; sau:

- Fiecare jucător alege dintr-o pungă un cartonaș pe care scrie numele unui animal, pasăre etc. Numele aceluiași animal apare pe 2 sau 4 cartonașe. După ce se instalează la locurile lor pe

cercul mare, instructorul dă semnalul de pornire iar jucătorii mimează animalul al cărui nume e scris pe cartonașul ales și caută un partener care mimează același animal; după ce cei doi stabilesc contactul vizual, jocul se desfășoară ca mai înainte.

B. În interiorul camerei de bicicletă se pun cartonașe pe care sunt specificate diverse moduri de salut, de exemplu: îmbrățișare, bătaie pe spate, cei doi își ating palmele cu degetele în sus, frecarea nasurilor etc. Perechea care calcă în interiorul camerei de bicicletă alege un cartonaș, citește și execută împreună salutul specificat pe el, apoi lasă cartonașul jos – dar **alături** de cameră, și pleacă mai departe.

---

## 11. Jocuri de cooperare și comunicare

### 11.39. Întinde-ți-vă și luați comorile (T39)

**Materiale necesare:** 8 obiecte vizibile, o chingă.

**Regulile jocului:** pe sol (pardoseală) se marchează un cerc de bază cu diametrul de 2-3 m., de exemplu cu ajutorul chingii etc. Cele 8 „comori” (obiectele) sunt amplasate la distanțe de min 10 m. de acest cerc, spre marginile terenului de joc, fie pe sol, fie pe câte un suport la înălțimea de max 2 m.

Sarcina echipei este să recupereze comorile, formând un lanț uman, din care unul din echipieri (coada șirului) va sta tot timpul în cerc, iar capul lanțului va apuca obiectul și-l va aduce în cerc. Echipa are obligația să păstreze permanent contactul corporal între toți membrii. Pentru a ajunge la comori lanțul va fi nevoit să se lungească cât mai mult. Distanța dintre cercul de bază și comori va fi suficient de mare, astfel ca echipa să nu poată ajunge ușor la ele. Alte reguli pentru joc:

- Ieșirea echipei în afara cercului de bază e limitată la 60 secunde. Instructorul va da semnalele necesare de pornire și de terminarea timpului;

- Dacă se depășește durata ieșirii echipei din cerc, sau lanțul se rupe, toată echipa se întoarce imediat în cercul de bază iar comorile deja recuperate sunt duse la locurile inițiale (jocul se reia de la început!);

- La fiecare ieșire din cercul de bază e voie de recuperat o singură comoară.

Durata maximă de joc va fi 30 minute, iar echipa are dreptul la maxim 15 încercări.

#### **Variante:**

A. Numărul de încercări e nelimitat, dar dacă echipa depășește cele 60 de secunde sau rupe lanțul, toți jucătorii se vor lega la ochi pentru următoarele 3 minute.

B. Unele obiecte vor fi mici și nu pot fi bine văzute din cercul de bază, eventual chiar deloc. Grupa nu va ști nici numărul total de comori pe care le are de recuperat. Și mai greu e jocul



dacă se desfășoară în pădure, iar unele comori sunt ascunse după copaci.

C. Se permite contactul între coechipieri și prin intermediul unor obiecte disponibile – care nu sunt comori. Astfel de obiecte pot fi: propriile batiste, curele etc., sau bețe existente pe teren care pot fi luate din mers etc., fără a întrerupe contactul între echipieri! Nu vor fi folosite, sau disponibile, sfori lungi etc.!

**Indicații pentru instructor:** pentru a lungi lanțul, jucătorii se pot lungi pe sol etc. (fără a întrerupe contactul corporal cu vecinii – de exemplu ținând cu mâna piciorul vecinului), dar această soluție trebuie descoperită de echipă, nu va fi dezvăluită de instructor.

Succesul jocului depinde mult de creativitatea instructorului de a amplasa comorile pe teren.

Întrebări pentru **descifrarea experienței**: cum ați colaborat pentru a ajunge la comoară? Care este țelul nostru (al clasei, întreprinderii etc.)? Cum putem colabora pentru a atinge acest țel?

Jocul se poate desfășura în sală sau în aer liber.

#### 11.40. Cine este cântărețul? (T 40)

**Materiale necesare:** legături pentru ochi.

**Regulile jocului:** după ce participanții alcătuiesc un cerc, stând cu fața spre centru și atingându-se cu umerii de vecini, se vor lega la ochi. Se numără 1,2,1,2 șamd. – până la capătul șirului (cercului) iar numerele 2 vor ridica o mână în sus. În continuare, cu excepția instructorului, **nimeni nu va mai vorbi.** Instructorul va schimba în mod dezordonat (aleator) jucătorii cu numărul 2 între ei, luându-i de mână și conducându-i, astfel că nimeni din cerc nu va mai ști cine îi sunt vecinii. După ce se termină schimbarea locurilor participanților cu numărul 2, instructorul va da semnalul: „numerele 1 vor cânta încet un cântec la urechea vecinilor din stânga!”. După aprox. 1 minut instructorul va comanda: ”Gata – terminați cântatul!”. Apoi cei care au ascultat vor încerca să ghicească cine le-a cântat și vor spune vecinului numele ales. Vecinul-cântăreț reține numele, dar nu spune nimic. După ce toată lumea a terminat, întreaga procedură se repetă cu cealaltă jumătate din participanți: instructorul va da semnalul: „numerele 2 vor cânta încet un cântec la urechea vecinilor din stânga!”. După aprox. 1 minut instructorul va comanda: ”Gata – terminați cântatul!”. Apoi cei care au ascultat vor încerca să ghicească cine le-a cântat și vor spune vecinului numele ales. Vecinul-cântăreț reține numele, dar nu spune nimic.

Instructorul va comanda: „scoateți legăturile de pe ochi!”, după care pe rând, fiecare jucător va spune cu voce tare numele celui pe care l-a crezut că îi cântă din dreapta (acesta sesizează dacă vecinul nu spune adevărul).

Jocul se poate desfășura în sală sau în aer liber.

#### 11.41. Recuperarea comorilor (T 41)

**Materiale necesare:** pentru fiecare participant: câte un obiect fără vârfuri ascuțite sau muchii tăietoare, mai mare decât o minge de ping-pong dar mai mic decât o minge de fotbal (de ex.

sticle din plastic, goale, pline etc.), și câte o legătură pentru ochi.

### **Regulile jocului:**

Etapa 1-a: instructorul arată participanților terenul de joc și limitele sale. Apoi fiecare jucător alege un obiect („comoară”) din grămada pregătită de instructor și îl așează undeva pe sol, în cadrul suprafeței de joc, respectând următoarele reguli: distanța de la un obiect până la marginea suprafeței de joc va fi de cel puțin 1,5 m, iar între obiecte de cel puțin 2-3 m. Instructorul va reșeza obiectele prea înghesuite. După ce așează obiectele, toți participanții se adună într-un loc la marginea terenului de joc.

Etapa 2-a: instructorul va informa jucătorii că au sarcina să se lege la ochi și apoi să adune toate comorile în locul în care se află acum echipa. Grupa va avea la dispoziție 5-10 minute pentru a stabili un mod de lucru pentru rezolvarea sarcinii (strategia de acțiune).

Etapa 3-a: jucătorii se leagă la ochi și pornesc să adune comorile. Jocul se termină când echipa stabilește că a adunat comorile, sau când unul din jucători își scoate legătura de la ochi.

### **Variante:**

A. După ce jucătorii se leagă la ochi, întreaga echipă poate fi condusă de instructor într-alt loc pe teren, de unde va porni acțiunea de căutare a comorilor.

B. În timpul căutării, jucătorii nu au voie să vorbească; sau au voie să spună numai anumite cuvinte convenite, de exemplu: **bau, sic, lac** etc. În acest caz, echipa va conveni în cursul pregătirii strategiei de acțiune niște reguli de comunicare, de exemplu:

**bau**

= ai găsit?;

**bau-bau**

= n-am găsit șamd.

**Indicații pentru instructor:** sunt posibile mai multe strategii de acțiune. Căutarea comorilor se poate face de toată echipa împreună, sau împărțind echipa în subgrupe etc. Locul de adunarea comorilor trebuie marcat cumva (de exemplu un echipier stă mereu acolo și strigă din când în când: **aici** etc.). Evident că toate aspectele modului în care echipa își stabilește strategia, cum o respectă și se descurcă pentru a aduna comorile, eficiența acțiunii (dacă echipa a adunat toate comorile sau nu etc.), pot constitui subiecte interesante pentru discuția de **descifrarea experienței** și transferul constatărilor respective la situații din viața reală (la întreprinderea în care lucrează participanții, la clasa sau școala din care fac parte etc.).

Jocul se poate desfășura în sală sau în aer liber.

### 11.42. Transportă sticla! (T 42)

**Materiale necesare:** o sticlă din sticlă (preferabil fără guler la gură, în felul acesta problema de rezolvat devine și mai grea), un pai din plastic pentru sorbitul băuturii, 2 mese.

**Regulile jocului:** sarcina grupei este să transporte o sticlă goală de pe o masă pe altă masă situată la vreo 5-6 m., fără ca vreun jucător să atingă sticla. **Singurul** obiect disponibil pentru ajutor este un pai din plastic pentru sorbirea băuturilor răcoritoare, așezat lângă sticla buclucașă; paiul poate atinge sticla. Alte reguli de respectat:

- Distanța minimă între pielea oricărui jucător și sticlă va fi de cel puțin 1 cm.;

- Paiul nu are voie să se atingă pe el (deci nu sunt admise noduri sau încrucișarea paiului);
- Sticla n-are voie să atingă solul, pardoseala;
- Toți jucătorii trebuie să participe la transport;
- În timpul transportului sticlei, toți jucătorii care ating paiul n-au voie să se miște de pe locul pe care-l ocupă.

Pentru găsirea unei soluții de acțiune, grupa are la dispoziție un timp de 10 min. doar pentru gândire; prima încercare practică e permisă numai după acest timp.

Jocul se poate desfășura în sală sau în aer liber.

#### 11.43. Oul la cuib (T 43)

**Materiale necesare:** o minge cu diametrul de cel puțin 50 cm. umplută parțial cu apă, câte o bucată de coardă sau sfoară lungă de 2-3 m. pentru fiecare jucător.

**Regulile jocului:** sarcina grupei (cu max. 12 jucători: dacă sunt mai mulți participanți, se

împarte grupa în mai multe echipe) este să ajute o mamă dinozaur să-și recupereze „oul” căzut accidental din cuib pe sol: adică să transporte o minge mare („oul de dinozaur”), dintr-un

**loc de plecare**

(o linie marcată pe sol) în alt loc aflat la vreo 20 m., tot pe sol (în cuibul - marcat vizibil în prealabil) fără ca vreun jucător să atingă „oul”.

**Singurele**

obiecte disponibile pentru ajutor sunt bucățile de sfoară; sforile pot atinge mingea. Alte reguli de respectat:

- În timpul transportului, oul de dinozaur n-are voie să atingă nici solul, nici vreo parte a corpului vreunui jucător, nici alte obiecte ajutătoare - cu excepția sforilor;

- Un jucător nu are voie să atingă o sfoară decât cu o singură mână;

- Între doi jucători oarecare nu e voie să fie decât o singură sfoară (adică fiecare sfoară va fi ținută de alți doi jucători);

- În timpul transportului, un jucător are voie să țină/ atingă numai două sfori;

- Nu e voie de înodat sforile, nici fiecare, nici între ele;

- Toți jucătorii trebuie să participe la transport.

Pentru găsirea unei soluții de acțiune, grupa are la dispoziție un timp de 10 min. pentru gândire și încercări practice.

**Variante:**

A. În loc de a fi preluat de pe sol cu sforile, oul poate fi luat și depus pe sforile coechipierilor de un membru al echipei;

B. În loc de minge se poate folosi un balon umplut cu apă (pentru mărirea rezistenței la spargere se recomandă folosirea a două baloane, unul introdus în celălalt).

C. Mingea nu mai e „ou”. Se trasează pe sol o linie lungă de aprox. 10 m. – **linia de plecare-sosire**

La vreo 3 m de linia de plecare se marchează pe sol

**punctul de aruncare**

, iar mai departe, la 12-15 m. de linie se marchează pe sol (cu o pălărie, popic, scaun etc.) baliza –

**punctul de întoarcere**

. Echipa se grupează lângă linia de plecare în partea opusă balizei, iar la câțiva pași de ea, pe aceeași parte a liniei, stau mingea și sforile puse pe sol. Sarcina echipei (toți membrii afară de doi, numiți

**prinzători**

, care rămân pe loc) este ca la semnalul de pornire dat de instructor să preia mingea de pe sol cu sforile (variantă: eventual cu ajutorul prinzătorilor), s-o treacă peste linia de plecare, s-o transporte până la baliză - pe care o va ocoli, apoi să revină apoi spre linia de plecare până la punctul de aruncare, unde jucătorii vor arunca mingea prin aer (manevrând-o numai cu sforile!) până dincolo de linia de plecare-sosire, unde va fi prinsă din zbor de cei doi prinzători – care n-au voie să treacă peste linie, în zona de teren dinspre baliză.

Restul regulilor sunt aceleași.

**Indicații pentru instructor:** dacă una din reguli este încălcată, se reia transportul de la locul de plecare. Jocul poate deveni mai dificil prin:

- Îngreunarea mingiei sau creșterea diametrului ei;

- Întinderea pe sol a unei chingi peste care va trece oul (și echipa);

- Instalarea unei chingi întinsă orizontal la înălțimea de aprox. 1,3 m pe sub care va trece „oul”;
- Îndepărtarea punctului de aruncare de linia de plecare-sosire;
- Cronometrarea duratei jocului și încurajarea jucătorilor să stabilească recorduri.

Jocul se poate desfășura în sală sau în aer liber.

#### 11.44. Apă scumpă (T 44)

**Materiale necesare:** o sticlă din plastic de 2-5 l. umplută cu 2-3 l apă; câte o cameră de bicicletă (sau un cerc, ori o foaie de ziar), pentru fiecare jucător.

**Regulile jocului:** sarcina grupei este să transporte sticla pusă pe sol, înapoia liniei de plecare marcată pe sol, până dincolo de linia de sosire (marcată vizibil în prealabil pe sol). Fiecare jucător ia câte o cameră de bicicletă (cerc, foaie de ziar) apoi întreaga grupă se adună lângă sticlă, înapoia liniei de plecare. După o perioadă de 10 minute pentru stabilirea unui plan de acțiune, la semnalul instructorului echipa începe să transporte sticla.

Reguli de respectat:



- Toți jucătorii trebuie să participe la transport;
- În timpul transportului, nu se permite atingerea sticlei cu mâinile sau brațele jucătorilor;
- Sticla poate fi atinsă numai de un jucător care se află în interiorul cercului său (sau foii de ziar), așezat pe sol;
- Pentru a avea voie să participe efectiv la transport, fiecare jucător trebuie să aibă tălpile numai în interiorul propriului cerc (foaie de ziar), pe care-l așează pe sol;
- În timpul contactului cu sticla un jucător nu are voie să atingă solul în afara zonei din interiorul cercului propriu;
- Cercul unui jucător care nu atinge sticla poate fi mutat;
- Dacă sticla scapă și atinge solul, sau se încalcă oricare regulă, întreaga grupă va relua jocul de la început (din spatele liniei de plecare).

Pentru găsirea unei soluții de acțiune, grupa are la dispoziție un timp de 10 min. pentru gândire și încercări practice.

Traseul pe care se face transportul va avea o lungime mai mare decât cea care s-ar obține din simpla așezare doar o singură dată pe sol a tuturor cercurilor, adică fiecare jucător va participa de cel puțin două ori la transportul (purtarea) sticlei. Traseul poate avea și diverse dificultăți (de exemplu porțiuni de pantă) și obstacole (de exemplu mese care vor fi traversate pe deasupra sau pe dedesubt, scaune care trebuie ocolite etc.).

**Variante:** dacă traseul e scurt din cauza condițiilor locale, sarcina poate deveni să se

transporte mai multe sticle.

Jocul se poate desfășura în sală sau în aer liber.

### 11.45. Treptele curajului (T 45)

**Materiale necesare:** 1-2 corzi sau sfori groase lungi de 40-50 m.

#### **Pregătirea din timp a terenului de joc:**

Într-o zonă orizontală de pădure, cu copaci destul de deși, se amenajează o serie de obstacole orizontale cu înălțimea crescătoare. Ca sprijine naturale pentru obstacole se aleg o serie de copaci vecini, depărtați între ei la 3-4 m., dotați cu crăci, proeminente etc. potrivite pentru cățărare. Primul obstacol orizontal se realizează legând zdravăn coarda de doi copaci la o înălțime de aprox. 50 cm. Pe unul din cei doi copaci coarda se înfășoară mai departe până la vreo 60 cm. înălțime, de unde se întinde spre al treilea copac, de care se leagă din nou zdravăn. În continuare se realizează în același mod o serie de obstacole din ce în ce mai ridicate, ultimul având înălțimea de max. 1,50 m.

**Regulile jocului:** instructorul va prezenta grupei jocul și sarcina de rezolvat într-un loc de unde nu se poate vedea zona de joc. Sarcina grupei este să traverseze o serie de obstacole din ce în ce mai dificile, grupa urmând să stabilească singură câte din ele va traversa. Trebuie respectate niște condiții:

- Grupa are 30 de minute la dispoziție pentru terminarea jocului, din care 15 minute pentru planificarea activității și două pauze de câte 3 minute;
- Înaintea perioadei de planificare grupa poate vedea pentru scurt timp obstacolele, dar nu are voie să facă nici o experiență practică. Grupa stabilește când începe acțiunea și când declară că a terminat-o;
- Obstacolele (coarda) nu vor fi atinse în timpul trecerii peste ele;
- De la începutul până la terminarea trecerii toți membrii grupei vor păstra un contact corporal permanent între ei, fie direct fie prin mijlocirea unei „stații intermediare”;
- Jucătorii nu au voie să vorbească deloc în zona obstacolelor, după începerea traversării;
- În cazul încălcării uneia din cele trei reguli precedente, grupa revine înaintea penultimului obstacol trecut cu bine și reia jocul;
- Sunt interzise orice fel de sărituri ori salturi peste obstacole;
- Ca singur mijloc de ajutor pentru trecerea peste un obstacol se admite cățărarea pe copaci, nu pe obstacol; orice alt mijloc este interzis.

**Variante:** vezi jocuri similare la # 11.13, # 11.23.

**Indicații pentru instructor:** se poate asocia un punctaj pe care grupa îl adună la fiecare obstacol trecut, de asemenea un punctaj de penalizare pentru fiecare obstacol pe care grupa

s-a angajat să-l treacă în timpul alocat - dar nu l-a trecut.

#### 11.46. Inelul zburător (T 46)

**Materiale necesare:** pentru fiecare echipă de cel mult 15 jucători un set compus din: câteva mingi de tenis, un inel din plastic cu diametrul interior 4-5 cm., câte o bucată de sfoară lungă de 2 m pentru fiecare jucător, 2 găleți (sau cutii din carton).

**Regulile jocului:** grupa are sarcina să transporte mingile de tenis din **cutia de plecare** și să le depună în

**cutia de sosire**

, între cele două cutii fiind aprox. 15 m. Dacă grupa e mai mare de 15 persoane, se vor forma două sau mai multe echipe de câte 8-15 persoane. Fiecare echipă primește un set de materiale. Fiecare jucător își ia o sfoară și o leagă de inelul grupei sale.

Reguli de respectat:

- Inelul și mingile nu pot fi atinse decât la cutia de plecare;
- Fiecare echipier va ține sfoara numai de la capătul liber, numai cu o mână;
- Mingile care cad de pe inel în timpul transportului se consideră pierdute;

- Timpul disponibil pentru îndeplinirea sarcinii este 10 minute; instructorul poate acorda la cerere maximum 5 prelungiri a câte două minute.

**Variante:**

A. Se vor prevedea mai multe **găleți de sosire**. Traseele dintre găleata de plecare și cele de sosire pot fi prevăzute cu diferite dificultăți (obstacole etc.). Corespunzător, mingile depuse în fiecare găleată aduc echipei un punctaj diferit. Fiecare minge pierdută (scăpată) pe drum scade punctajul grupei cu un punct.

B. După fiecare 60 secunde instructorul dă un semnal, la auzul căruia jucătorii schimbă între ei sforile pe care le țin.

C. Jumătate din jucători țin de sfori dar sunt legați la ochi, cealaltă jumătate văd și îi dirijează; la semnalul instructorului schimbă rolurile.

D. În loc de inel, sforile sunt legate de un marker. Fiecare jucător primește câte un cartonaș pe care sunt fie litere, fie cuvinte (nume de obiecte – de exemplu **casă, soare, automobil** etc.). Echipa are sarcina să deseneze în cel mult 15 minute pe un carton mare fie literele, fie schița obiectelor de pe cartonașele primite. După desenarea unei teme, cartonașul respectiv va fi lăsat jos pe sol.

### 11.47. Paharul zburător (T 47)

**Materiale necesare:** o sticlă, un pahar, o tavă – toate din plastic, puțină apă, bucăți de sfoară lungi de 4-5 m. – câte o bucată pentru fiecare pereche de jucători, o chingă.

**Regulile jocului:** o sticlă plină cu apă și un pahar gol sunt așezate pe o tavă, pe sol, în centrul unui cerc cu diametrul de 3 m. trasat pe sol (de exemplu cu ajutorul chingii etc.).

Sarcina grupei este să umple paharul măcar pe jumătate cu apă și să-l transporte de la tavă la **locul de sosire**, situat la aprox. 5 m. de tavă (eventual să-l pună pe o masă, sau o buturugă etc.). Sticla și paharul nu pot fi atinse cu mâna, ci trebuie manevrate de la distanță cu ajutorul unor sfori.

Alte reguli:

- Fiecare pereche de jucători primește o sfoară, pe care fiecare jucător o apucă de la alt capăt cu o mână pe care nu are voie s-o mai schimbe în cursul jocului;

- Jucătorii nu au voie să intre în interiorul cercului;

- Sticla trebuie să rămână mereu pe tavă, iar paharul nu e voie să fie îndepărtat de tavă decât după umplere, pentru a fi transportat la locul de sosire;

- Apa vărsată poate fi completată.

Pentru găsirea unei soluții de acțiune, grupa are la dispoziție un timp de 10 min. pentru gândire și încercări practice.

##### **Variante:**

A. Sticla e închisă cu un dop prevăzut cu mecanism de închidere basculant. Deci jucătorii au mai întâi sarcina de a desface sticla.

B. La începutul jocului, după stabilirea planului de acțiune a grupei, jucătorii se poziționează pe teren, unii în jurul cercului și alții între cerc și locul de sosire. Aceste poziții nu mai pot fi schimbate în cursul jocului. În acest scop capetetele sforilor vor putea fi date din mână în mână.

#### **11.48. Pe sub masă (T 48)**

**Materiale necesare:** 2 mese zdravene și stabile cu tăblii aprox. 1x2 m, 8-10 saltele de camping.

**Regulile jocului:** cele două mese se așează pe o suprafață stabilă (pardoseală, beton etc.), cu laturile lungi învecinate și paralele la o distanță de aprox. 30 cm. Între picioarele meselor se aștern pe sol 4 saltele, una lângă alta, orientate transversal față de lungimea meselor, zona acoperită de ele întinzându-se cel puțin 0,5 m. în afara proiecției tăbliilor pe sol. Apoi, peste ele se aștern restul saltelelor, astfel că pe toată suprafața ocupată de primele saltele (în principal sub mese) vor exista cel puțin 2 saltele suprapuse. Pentru a mări stabilitatea meselor (ca să nu se răstoarne), marginile tăbliilor pot fi sprijinite pe cutii din lemn etc.

Toată grupa se urcă pe mese, iar sarcina este ca fiecare amator (participarea fiind voluntară) să coboare pe lateral sub masa pe care stă, apoi să treacă pe sub cele două mese fără să atingă solul și să se reurce pe cealaltă masă, tot pe partea laterală (exterioară). Alte reguli:

- Jucătorul care traversează pe sub mese va fi ajutat de coechipierii care stau deasupra meselor;

- În timpul jocului jucătorii n-au voie să atingă solul (nici saltelele);

- Nu se admite folosirea vreunor obiecte ajutătoare: corzi, basmale, chingi etc.;

- Jucătorul care din greșeală atinge solul (sau salteaua) are dreptul la o a doua încercare.

**Indicații pentru instructor:** mesele trebuie verificate să reziste la greutatea tuturor participanților, să nu se clatine, scufunde etc. Cei care traversează au voie să se țină de tăbliile meselor, de picioarele meselor, de cutiile laterale care sprijină tăbliile meselor și de mâinile coechipierilor. O problemă mare este cățărarea din nou sus pe masa a doua, după traversarea pe sub tăblii.

#### 11.49. Optul buclucaș (T 49)

**Materiale necesare:** câte un covoraș din plastic (sau prosop, ziar etc.) pentru fiecare jucător,



plus încă unul.

**Regulile jocului:** echipa organizată într-un șir ai cărui membri se țin permanent de mâini, va trebui să parcurgă un traseu călcând numai pe covorașe și fără să vorbească. Traseul are forma aproximativ a unui opt (de fapt a literei grecești alfa), marcat pe sol de covorașele în număr egal cu numărul jucătorilor plus unu. Distanța între covorașe e de cel mult un pas mare (aprox. 60 cm.), dar depinde (direct proporțional) de dimensiunile și vârsta jucătorilor. Una din buclele optului nu e închisă, ea va fi constituită dintr-o linie de câteva covorașe din care primul va fi de **intrare în traseu**, și din altă ramură de covorașe din care ultimul va fi de **ieșire din traseu** (vezi figura ...). La semnalul instructorului, echipa pornește și primul om din șir pășește pe covorașul de intrare. Jocul se termină când ultimul membru al șirului iese de pe covorașul de ieșire.

Alte reguli:

- Pe fiecare covoraș vor fi simultan cel mult două tălpi;
- Se interzice: desfacerea mâinilor, orice vorbă, călcarea pe sol în afara covorașelor. Orice comunicare se va desfășura în alt mod decât vorbirea;
- Dacă una din reguli este încălcată, se reia traseul de la punctul de intrare.

**Variante:**

- Șederea pe unul din covorașe (bine definit) dă ocupantului dreptul să vorbească. În acest fel, fiecare jucător va avea la dispoziție ocazia să-și exprime părerile;
- Se permite prezența simultană a mai mult de două tălpi pe un covoraș;

- Cronometrarea jocului.

**Indicații pentru instructor:** jucătorii trebuie să se ajute pentru a-și păstra echilibrul. Problema apare când capul șirului ajunge la încrucișarea traseului (optului) și șirul începe să se încrucișeze cu el însuși. Acum apare necesitatea comunicării non-verbale, pentru a se organiza trecerea/ încrucișarea. Aceasta se poate face fie dacă o ramură a șirului ține mâinile jos, pentru ca ramura cealaltă să pășească peste ele, fie dacă o ramură ridică mâinile iar ceilalți trec pe dedesubt.

---

## 12. Jocuri de încredere

### 12.16. Plimbarea cu încredere (B 16)

**Materiale necesare:** o sfoară solidă sau o coardă lungă de 50-100 m.; legături la ochi, una pentru fiecare jucător.

**Regulile jocului:** se alege un teren cu numeroase obstacole și denivelări, de-a lungul căruia se întinde sfoara legând-o zdravăn de copaci etc. Participanții legați la ochi parcurg pe rând traseul de la un copac la altul, ținându-se cu o mână de sfoară. Instructorul va comanda plecările fiecăruia la intervale de timp astfel ca participanții să nu se ciocnească pe parcurs.

**Variante:** traseul poate fi parcurs de jucători fie având voie să vorbească (ajutând astfel jucătorul care urmează), sau în tăcere. O altă dificultate poate fi creată dacă jucătorii nu cunosc traseul și sunt aduși din alt loc la locul de plecare, legați la ochi și ghidați de instructor.

**Indicații pentru instructor:** de-a lungul sfării pot fi amenajate semnale de avertizare (noduri, bucăți de sfoară, cârlige de rufe, agrafe) care vor fi specificate jucătorilor, de exemplu: 1 nod = atenție!; 2 noduri = urmează un obstacol, groapă etc. ușor de trecut; 3 noduri = urmează un obstacol, groapă etc. greu de trecut șamd.

#### 12.17. Echilibristică pe sârmă (B 17)

**Materiale necesare:** o chingă, sau sfoară colorată, de 6-10 m. lungime.

**Regulile jocului:** jucătorii se împart în două grupe egale, apoi fiecare grupă se organizează pe câte un șir. Cele două șiruri se așează paralele la o distanță de aprox. 3 pași între ele, apoi toți jucătorii se întorc cu fața spre cei din șirul opus, alcătuind astfel un fel de coridor. Între umerii vecini ai jucătorilor din același șir va fi o distanță de cel mult o palmă. La mijlocul intervalului dintre șiruri se întinde pe sol coarda („sârmă”). Ultimul din ambele șiruri devine „echilibristul”, care va porni de la un capăt al coridorului, mergând pe „sârmă”, cu intenția de a ajunge la capătul celălalt. „Echilibristul” va merge împleticindu-se și înclinându-se într-o parte sau cealaltă, fiind susținut și reechilibrat de jucătorii de pe margini („proptelele”). După cum are chef,

echilibratul va parcurge coridorul cu mai multe sau mai puține dezechilibrări.

Când ajunge la capătul coridorului, „echilibratul” redevine „proptea” și reintră în șirul din care plecase, iar ultimul din ambele șiruri devine noul „echilibrat” și pornește să străbată coridorul.

Jocul continuă până ce toți jucătorii parcurg coridorul.

**Variante:** echilibratul poate avea ochii legați, sau numai închiși.

**Indicații pentru instructor:** jocul permite o bună apreciere a nivelului de încredere dintre participanți. Jocuri similare – vezi # 12.2, # 12.4.

#### 12.18. Omidă cu ochi la coadă (B 18)

**Materiale necesare:** o sfoară solidă sau o coardă colorată lungă de 50-100 m.; legături la ochi pentru fiecare jucător; eventual cutii mari de carton, scaune, mese.

**Regulile jocului:** se stabilește un traseu mai lung, cu obstacole, eventual marcat cu o sfoară colorată așezată pe sol. Grupa are sarcina să parcurgă traseul care i se prezintă amănunțit, respectând următoarele condiții: toți jucătorii sunt înșirați și fiecare păstrează contactul cu cel din față (în general se țin mâinile pe umerii celui dinainte), toți sunt legați la ochi mai puțin ultimul din șir. Codașul e **văzător**, observă traseul și îndrumă **capul de**

##### **coloană**

strigându-i indicații despre ce are de făcut, de exemplu: la dreapta, la stânga, atenție urmează o masă și vei trece pe sub ea etc. Membrii șirului se mișcă ghidându-se atât după ce simte că face partenerul dinainte, cât și primind (de la partenerul din față) sau dând (partenerului din spate) indicații verbale. Din când în când instructorul dă un semnal pentru oprirea înaintării șirului și trecerea ultimului echipier (văzătorul) în capul șirului. În acest scop noul cap de coloană se leagă la ochi, iar noul codaș își scoate legătura, devenind văzător și îndrumător al capului de coloană.

##### **Variante:**

A. Traseu **slalom**: se instalează sau prevăd obstacole, care trebuie ocolite fără a fi atinse.

B. Traseu **cu îngreunare**: anumite porțiuni de traseu – nu prea lungi și marcate vizibil - se parcurg ghemuit, sau târâș, sau prin urcuș/ cățărare, sau în echilibru pe o coamă etc.

C. Parcurs **în tăcere**: nimeni nu vorbește, nici măcar ghidul văzător din coadă. În acest caz grupa trebuie lăsată la început să stabilească un mod de comunicare neverbal între ghidul din coadă și capul de coloană nevăzător.

D. Schimbarea ghidului din coadă (și a capului de coloană) la fiecare 30 secunde.

Jocuri similare – vezi # 12.7, # 12.8.

## 14. Jocuri de încheiere

### 14.14. Aprecierea fulgerătoare (C 14)

**Materiale necesare:** fără.

**Regulile jocului:** pentru aprecierea activității echipei, sau a modului de desfășurare a ședinței de **teambuilding**, participanții se adună în cerc, în picioare sau șezând.

Instructorul le va pune întrebări cum ar fi:

- Cum te-ai simțit în echipa asta, sau în ședința la care ai participat?

- Cum apreciezi modul de colaborare – al tău cu ceilalți; sau al celorlalți cu tine etc.?

- Cum ai contribuit la succesul acțiunii echipei?
  
- Cum apreciezi modul în care s-au luat deciziile în echipă?

Șamd.

Răspunsul se exprimă în note: 1 = foarte slab/ rău; 10 = foarte bine/ bun.

După fiecare întrebare participanții închid ochii, întind brațele înainte și ridică un număr de degete egal cu nota, sau evaluarea, pe care o dau ca răspuns (strângând restul degetelor). După ce toți participanții își exprimă răspunsul, instructorul dă semnalul pentru deschiderea ochilor și toată lumea vede păreri diferite. Cei cu opinii mult diferite de medie vor fi eventual invitați de instructor să explice pe scurt motivația răspunsului lor.

**Indicații pentru instructor:** pe lângă întărirea încrederii reciproce, jocul permite exprimarea opiniei personale fără influențe de la cei din jur.