



LICEUL "MARIN PEDA"

Motto: "SĂ ȘTII ȘTII, SĂ ȘTII SĂ FACI, SĂ ȘTII SĂ FII"

OLIMPIADA ANIMATORILOR

PROBA B - Jocuri:

DEZVOLTARE PERSONALĂ

1. Volei cu plasa: Se va face doua echipe, după care fiecare echipa va primi cate o plasa si o singura minge. Fiecare echipa va trebui sa arunce cu mingea in asa fel incat cealalta echipa sa nu prinda mingea.

2. Alaska. Obiective: Petrecerea timpului liber printr-o activitate care dezvoltă abilități de lucru în echipă într-un joc motric.

Participanții se împart în două echipe. O echipă se află în interiorul terenului delimitat de patru stegulețe la colțuri. Fiecare copil din echipa aflată în afara terenului aruncă sau șutează în teren o minge pe care trebuie să o prindă cei din echipa din interiorul terenului. După ce a șutat mingea, jucătorul aleargă în viteză în jurul terenului ocolind stegulețele de la colțuri, pentru a încheia o tură. Când a fost prinsă în mâini, toți ceilalți jucători se așează în depărtat, în spatele celui care a prins mingea și o transmit din mână în mână, printre picioare până la ultimul jucător, care o ridică deasupra capului și strigă "Alaska" ! în acest moment, jucătorul care a aruncat sau a șutat mingea, se întoarce la ultimul steguleț pe lângă care a trecut (dacă nu a terminat o tură completă) și pornește din nou în alergare (pentru a termina tura de teren) când este lansată mingea în teren de următorul coechipier. Fiecare jucător din exterior lansează mingea o singură dată și aleargă o tură.

Se cronometrează timpul în care toți jucătorii echipei din afara terenului termină câte o tură, apoi echipele schimbă rolurile. Câștigă echipa care termină câte o tură în timpul cel mai scurt.

3 TEATRU "Supraviețuirea":

Participanții sunt grupați în echipe (câte cinci).

Se prezintă situația : După un cutremur, într-o bucătărie sunt blocate 5 persoane. Nu pot să iasă deoarece ușile și ferestrele sunt blocate. Nu este curent electric și nu merg telefoanele. Un personaj, MAMA s-a rănit la picior foarte grav după cutremur și pierde mult sânge. Viața îi este în pericol, iar ceilalți trebuie să-i salveze viața amputând piciorul, având la îndemână doar ce găesc în bucătărie.

Personajele sunt: mamă gravidă, preot, om de afaceri, copil mic, persoană cu handicap .

Timp de pregătire: 10-15 min.

Sarcina : o scenetă în care se joacă rolurile personajelor. SALVAȚI VIAȚA MAMEI PRINTR-O OPERAȚIE DE AMPUTARE A PICIORULUI.

Durata scenetei: 5-10 min.

Regulă: personajele sunt obligatorii.

4. Fresca

Animatorii anunță participanții că trebuie să realizeze pictură gigantică folosind creta/culori tempera. Se indică o anumită temă (Ziua copilului, la mare, ...) și se indică intervalul de timp: 15 min.

Toți participanții trebuie să se implice, să picteze, fără a face schițe și să acopere întreaga pânză sau coală de hârtie. Se vor utiliza culori tempera, bureți, apă ...

5. Arhitectul

2 echipe, fiecare alege un arhitect șef. Ambele construiesc o casă, fiecare câte o jumătate fără să se vada (în locații diferite).

Arhitecții se pot întâlni, pot discuta ce construiesc, schimbă informații pentru că după 15 min cele două echipe se întâlnesc și se confruntă ce au construit.

6. Inspecția motorului

Pe o coală de hârtie se scrie un cuvânt - noțiune. Participanții se așează în cercuri în jurul colii de hârtie. Cei mai apropiați sunt cei care cred că știu mai multe despre această noțiune, cei mai îndepărtați știu mai puțin. Animatorul le cere să se așeze și în funcție de afinități – simpatii. Animatorul discută cu fiecare și află ce știe fiecare despre noțiunea scrisă pe coală și poate să-l mute pe alt cerc mai aproape sau mai departe de coală.

ANIMATOR

ANIMAȚIE

COMNITATE

7. Povestea locului

Echipe de câte 3-6 tineri trebuie să compună o poveste și să realizeze un afiș (desenat și pe care îl vor prezenta tuturor despre Casa Sf. Iosif. Au timp 10-15 min. de pregătire și 3 min de prezentare.

Indicații: La final fiecare grup își va prezenta și va povesti istoria locului.

8. Teatru: "Naufragiul"

Pe o barcă (din scaune) ce plutește pe mare sunt 7 persoane: om de afaceri, preot, mamică, 1-2 copii, animal de companie (papagal vorbitor). În 5 min.

Barca este spartă și ia apă. În barcă sunt 2 vâsle și o cană cu care se scoate apa, dacă nu în 4 min. se scufundă.

Barca este la 15 min de mal și e înconjurată de rechini, n

Meni nu știe să înoate.

Se pregătește și se prezintă o scenă de 5 min. în care joacă cum se salvează de la înec.

9. Unghiuri

Se lucrează în echipe de câte 3. Doi dintre participanți sunt așezați spate în spate și pornesc în linie dreaptă în direcții opuse. Al treilea participant are rol de a-i ghida, atingându-i pe umărul drept sau stâng în funcție de direcția de mers pe care dorește să le-o imprime, astfel încât să îi determine pe cei doi să se întâlnească față în față în același punct. Când sunt atinși pe umăr, cei doi trebuie să schimbe cu 90 de grade direcția de mers în sensul corespunzător (dreapta dacă este atins umărul drept, stânga dacă este atins umărul stâng).

Jocul este reluat astfel încât fiecare dintre participanți să aibă ocazia de a juca rolul ghidului.

10. "Cuibul cucului".

Obiectiv: Petrecerea timpului liber printr-o activitate care dezvoltă abilități motrice într-un joc pe echipe.

Activitatea: Se stabilesc 4-6 echipe cu număr egal de membrii. Fiecare echipă are un cuib în care are un număr de paie/mingi (ouă). Toate echipele au același număr de paie/mingi. Membrii echipei trebuie să apere cuibul și să meargă să ia din paiele/mingile din celelate cuiburi. Dacă un jucător care se află la un alt cuib și este atins de un jucător apărător al cuibului în zona cuibului devine „ÎNGHEȚAT” (nu se poate mișca) rămâne pe loc până când este „DEZGHEȚAT” sau eliberat de un jucător din propria echipă prin atingerea celui înghețat cu mâna. Echipa care rămâne fără paie/mingi iese din joc. Câștigă echipa care ia toate paiele sau are cele mai multe paie după scurgerea timpului de joc.

11. Nunta din povești. Obiectiv: Petrecerea timpului liber printr-o activitate care dezvoltă abilități artistice într-un mini spectacol de teatru. Nunta din povești este un joc în care participanții trebuie pună în scenă o piesă de teatru care marchează pregătirile și desfășurarea momentelor specifice nunții. Roluri: mireasă, mire, nași, socri, rude, preot, ofițerul stării civile, domnișoare de onoare, staroste muzicanți și alte personaje la alegere. Aceștia trebuie să joace principalele momente din desfășurarea nunții.

12. Tunelul

Se construiește din hartie (coli A4 și scotch) un tunel cât mai lung pentru ca timpul în care se rostogolește o bilă prin el să fie cât mai lung. Se cronometrează timpul în care bila parcurge tunelul.

13. Mașina de spălat

Se formează două șiruri, față în față. Un voluntar sau cel care rămâne fără pereche trece printre cele două șiruri + ”mașina de spălat”. Când ajunge în dreptul primei perechi din șir se oprește și așteaptă să fie ”spălat ” fiecare participant la joc îi pune mâna pe umăr și îi spune o caracteristică , o calitate sau o vorbă bună. Cel spălat mulțumește și trece mai departe. Atenție se va insista pe caracterul pozitiv al comunicării.

14. Telecomanda.

Este un joc în care participanții se împart în perechi. În fiecare pereche, un participant este legat la ochi cu o basma și parcurge un traseu stabilit dinainte (de la un loc din interior la un anumit loc în exterior, sau invers) primind semnale – comenzi de la perechea lui. Este interzisă folosirea cuvintelor sau indicațiile verbale. Semnalele-comenzi sunt: atingere cu mâna pe cap = stai, atingerea umărului stâng = întoarcere la stânga, atingerea umărului drept = întoarcere la dreapta, atingerea spatelui (coloana vertebrală) = înainte ! Sunt interzise comenzile false.

După terminarea traseului, la întoarcere se schimbă rolurile.

Toți trebuie să parcurgă traseul dus-întors.

15. Află numerele

Se formează 4 echipe (distinge prin 4 culori). Se trec numere diferite din 4 cifre (de aceeași culoare) pe antebrațul fiecărui concurent. Fiecare echipă trebuie să afle cât mai multe numere de la celelalte echipe. Echipele pot ascunde numerele să nu fie ușor vizibile. Câștigă echipa care află mai multe numere.