

**SEBASTIAN VAIDA**

---

**SPARGE GHEAȚA  
ÎN 5 MINUTE**

---

**1001 de activități  
de tip icebreakers  
pentru grupuri și echipe**

**PARTEA I  
3-18 ani**

**PRESA UNIVERSITARĂ CLUJEANĂ  
2025**

**Referenți științifici:**

Lect. univ. dr. EVA KALLAY

Lect. univ. dr. CLAUDIA RUS

**Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României****VAIDA, SEBASTIAN**

Sparge gheața în 5 minute : 1001 de activități de tip icebreakers pentru grupuri și echipe / Sebastian Vaida. - Cluj-Napoca : Presa Universitară Clujeană, 2025  
2 vol.

ISBN 978-606-37-2697-2

Partea 1 : (3-18 ani). - 2025. - Conține bibliografie. - ISBN 978-606-37-2698-9

159,9

37

© 2025 PRESA UNIVERSITARĂ CLUJEANĂ.

Universitatea Babeș-Bolyai  
Presa Universitară Clujeană  
Director: Codruța Săcelean  
Str. B.P. Hasdeu nr. 51  
400371 Cluj-Napoca, România  
Tel.: (+40)-744.687.884  
E-mail: editura@ubbcluj.ro  
<http://www.editura.ubbcluj.ro>  
<https://biblioteca.ubbcluj.ro/>

# CUPRINS

ICEBREAKERS pentru vârsta de 3-5 ani	9
ICEBREAKERS pentru vârsta de 6-8 ani	61
ICEBREAKERS pentru vârsta de 9-11 ani	119
ICEBREAKERS pentru vârsta de 12-14 ani	173
ICEBREAKERS pentru vârsta de 15-18 ani	233

## ACTIVITĂȚI DE TIP ICEBREAKERS

Începerea unei întâlniri, a unei lecții sau a unei sesiuni de grup poate fi un moment de emoție, dar și de tensiune. Persoanele implicate pot veni cu așteptări diferite, emoții și, uneori, o doză de reticență. Cum transformăm aceste momente inițiale în oportunități de conectare și bună dispoziție? Răspunsul este simplu: cu ajutorul activităților de “spart gheața”, de tip icebreakers!

Această carte este dedicată unor astfel de activități scurte, eficiente și ușor de aplicat, menite să dezghețe atmosfera, să creeze legături rapide între participanți și să faciliteze colaborarea. Activitățile propuse au o durată de maximum cinci minute, fiind ideale pentru a sparge monotonia sau pentru a deschide sesiuni de lucru cu energie și entuziasm.

### De ce să alegi Icebreakers?

Icebreakers-urile nu sunt doar simple jocuri; ele aduc beneficii concrete și contribuie la succesul oricărei întâlniri de grup, fie că este vorba de o echipă de lucru, o clasă de elevi sau un grup de prieteni:

1. **Conectare rapidă.** Participanții au ocazia să se cunoască într-un mod relaxat și amuzant. Aceste activități elimină barierele sociale și creează un spațiu sigur pentru a împărtăși idei și emoții. O simplă provocare de tip „Găsește ceva comun cu vecinul” poate deschide ușa către conversații autentice.
3. **Reducerea anxietății.** Momentele inițiale pot fi intimidante, mai ales pentru cei care nu se cunosc. Icebreakers-urile detensionează atmosfera, aduc zâmbete și creează o stare de bine, făcând toată lumea să se simtă acceptată.
3. **Stimularea creativității.** Activitățile scurte, care implică gândirea rapidă sau soluționarea unor provocări amuzante, pun în mișcare roțile imaginației. Astfel, participanții sunt pregătiți să se implice mai activ în activitățile următoare.

4. **Crearea unei atmosfere pozitive.** Atunci când o întâlnire începe cu râsete și momente de relaxare, întregul grup devine mai receptiv, mai deschis și mai motivat să participe.

5. **Eficiență și adaptabilitate.** Cu o durată de câteva minute, aceste activități nu consumă timp prețios, dar au un impact considerabil. Pot fi adaptate ușor în funcție de scopul întâlnirii și de vârsta participanților.

#### Cum funcționează Icebreakers-urile?

Un icebreaker eficient este construit în jurul a trei principii esențiale: simplitate, participare activă și distracție. Activitățile din această carte au fost gândite să fie intuitive și să nu necesite materiale complexe. Fie că implică desen, mișcare, gândire rapidă sau comunicare, ele sunt concepute să încurajeze participarea tuturor și să dezvolte un sentiment de apartenență.

De exemplu, un joc simplu precum „Găsește pe cineva care...” le permite participanților să exploreze interesele comune, în timp ce „Cine sunt eu?” încurajează ghicirea unor indicii amuzante pentru a descoperi personaje sau roluri. Aceste provocări aparent mici pot avea un impact mare asupra dinamicii grupului.

#### Cui se adresează această carte?

Cartea este potrivită pentru facilitatori, profesori, coordonatori de echipe, animatori sau orice persoană care dorește să aducă un plus de energie și colaborare într-un grup. Indiferent de vârstă, aceste activități pot fi adaptate pentru copiii, adolescenți sau adulți, fiind utile atât în mediul educațional, cât și în cel profesional sau recreativ. Cartea este structurată în două părți mari: partea 1 cuprinde activități pentru copii și (pre)adolescenți, de la 3 până la 18 ani, iar partea a 2-a are activități de la 18 ani până la 60+, adresându-se tuturor vârstelor. Pentru o mai ușoară utilizare, fiecare parte este structurată pe vârste și mai specifice (ex. 3-5 ani, 6-8 ani), iar activitățile sunt adaptate vârstei.


**Sebastian Vaida**  
Psiholog & Trainer


# ICEBREAKERS

PENTRU VÂRSTA DE

# 3-5 ANI





Titlu	CINE SUNT EU? <span style="float: right;">1</span>
<b>Descriere</b>	Fiecare copil imită un zgomot de animal, iar ceilalți trebuie să ghicească despre ce animal este vorba. 
<b>Obiectiv</b>	Dezvoltarea abilităților de ascultare și imitare.
<b>Durată</b>	3 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Îmbunătățește comunicarea și creativitatea, ajutând copiii să identifice sunetele animalelor.


Titlu	CĂLĂTORIA ÎN LUME <span style="float: right;">2</span>
<b>Descriere</b>	Fiecare copil alege o țară și povestește despre un obicei sau un lucru specific din acea țară. 
<b>Obiectiv</b>	Îmbunătățirea cunoștințelor culturale și a comunicării.
<b>Durată</b>	5 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Încurajează cunoașterea diversității culturale și a comunicării.


## CULOAREA PREFERATĂ

3

<b>Titlu</b>	
<b>Descriere</b>	Fiecare copil alege o culoare preferată și numește un obiect de aceea culoare, iar ceilalți copii trebuie să ghicească obiectul. 
<b>Obiectiv</b>	Îmbunătățirea vocabularului și recunoașterea culorilor.
<b>Durată</b>	4 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Încurajează vorbirea și cunoștințele despre culori, dezvoltând atenția și spiritul de observație.

<b>Titlu</b>	<b>UNDE ESTE ASCUNS?</b>	5
<b>Descriere</b>	Un obiect mic este ascuns în cameră, iar copiii trebuie să-l găsească pe baza indicațiilor oferite (li se va spune „cald” dacă se apropie și „rece” dacă se îndepărtează). 	
<b>Obiectiv</b>	Dezvoltarea abilităților de orientare și atenție.	
<b>Durată</b>	5 minute	
<b>Materiale</b>	Un obiect mic (ex. jucărie mică)	
<b>Beneficii</b>	Stimulează concentrarea și ascultarea atentă a indicațiilor, favorizând munca în echipă.	

<b>Titlu</b>	<b>SĂ SPUNEM POVEȘTI</b>	4
<b>Descriere</b>	Copiii aleg un cuvânt la întâmplare (ex: „cățel”) și trebuie să spună o poveste scurtă despre acel cuvânt. 	
<b>Obiectiv</b>	Dezvoltarea imaginației și a abilităților de comunicare, de relatare a unei povești.	
<b>Durată</b>	5 minute	
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale	
<b>Beneficii</b>	Încurajează creativitatea și abilitățile de relatare a unei povești.	

<b>Titlu</b>	<b>VĂNĂTORII DE ZGOMOTE</b>	6
<b>Descriere</b>	Copiii creează diverse sunete cu obiecte din cameră (ex: bătăi din palme, sunete cu jucării) și ceilalți trebuie să ghicească obiectul folosit. 	
<b>Obiectiv</b>	Îmbunătățirea abilităților de observație și calităților auditive.	
<b>Durată</b>	5 minute	
<b>Materiale</b>	Obiecte din cameră	
<b>Beneficii</b>	Încurajează curiozitatea și creativitatea.	

**SEBASTIAN VAIDA**

---

**SPARGE GHEAȚA  
ÎN 5 MINUTE**

---

**1001 de activități  
de tip icebreakers  
pentru grupuri și echipe**

**PARTEA a II-a  
19-65+ ani**

**PRESA UNIVERSITARĂ CLUJEANĂ  
2025**

**Referenți științifici:**

Lect. univ. dr. EVA KALLAY

Lect. univ. dr. CLAUDIA RUS

**Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României****VAIDA, SEBASTIAN**

Sparge gheața în 5 minute : 1001 de activități de tip icebreakers pentru grupuri și echipe / Sebastian Vaida. - Cluj-Napoca : Presa Universitară Clujeană, 2025  
2 vol.

ISBN 978-606-37-2697-2

Partea 2 : (19-65+ani). - 2025. - Conține bibliografie. - ISBN 978-606-37-2699-6

159.9

37

© 2025 PRESA UNIVERSITARĂ CLUJEANĂ.

Universitatea Babeș-Bolyai  
Presa Universitară Clujeană  
Director: Codruța Săcelean  
Str. B.P. Hasdeu nr. 51  
400371 Cluj-Napoca, România  
Tel.: (+40)-744.687.884  
E-mail: editura@ubbcluj.ro  
<http://www.editura.ubbcluj.ro>  
<https://biblioteca.ubbcluj.ro/>

**CUPRINS**

ICEBREAKERS pentru vârsta de 18-25 ani	9
ICEBREAKERS pentru vârsta de 26-35 ani	65
ICEBREAKERS pentru vârsta de 36-50 ani	125
ICEBREAKERS pentru vârsta de 50-65 ani	179
ICEBREAKERS pentru vârsta de 65+ ani	231

## ACTIVITĂȚI DE TIP ICEBREAKERS

Începerea unei întâlniri, a unei lecții sau a unei sesiuni de grup poate fi un moment de emoție, dar și de tensiune. Persoanele implicate pot veni cu așteptări diferite, emoții și, uneori, o doză de reticență. Cum transformăm aceste momente inițiale în oportunități de conectare și bună dispoziție? Răspunsul este simplu: cu ajutorul activităților de “spart gheața”, de tip icebreakers!

Această carte este dedicată unor astfel de activități scurte, eficiente și ușor de aplicat, menite să dezghețe atmosfera, să creeze legături rapide între participanți și să faciliteze colaborarea. Activitățile propuse au o durată de maximum cinci minute, fiind ideale pentru a sparge monotonia sau pentru a deschide sesiuni de lucru cu energie și entuziasm.

### De ce să alegi Icebreakers?

Icebreakers-urile nu sunt doar simple jocuri; ele aduc beneficii concrete și contribuie la succesul oricărei întâlniri de grup, fie că este vorba de o echipă de lucru, o clasă de elevi sau un grup de prieteni:

1. **Conectare rapidă.** Participanții au ocazia să se cunoască într-un mod relaxat și amuzant. Aceste activități elimină barierele sociale și creează un spațiu sigur pentru a împărtăși idei și emoții. O simplă provocare de tip „Găsește ceva comun cu vecinul” poate deschide ușa către conversații autentice.
3. **Reducerea anxietății.** Momentele inițiale pot fi intimidante, mai ales pentru cei care nu se cunosc. Icebreakers-urile detensionează atmosfera, aduc zâmbete și creează o stare de bine, făcând toată lumea să se simtă acceptată.
3. **Stimularea creativității.** Activitățile scurte, care implică gândirea rapidă sau soluționarea unor provocări amuzante, pun în mișcare roțile imaginației. Astfel, participanții sunt pregătiți să se implice mai activ în activitățile următoare.

4. **Crearea unei atmosfere pozitive.** Atunci când o întâlnire începe cu râsete și momente de relaxare, întregul grup devine mai receptiv, mai deschis și mai motivat să participe.

5. **Eficiență și adaptabilitate.** Cu o durată de câteva minute, aceste activități nu consumă timp prețios, dar au un impact considerabil. Pot fi adaptate ușor în funcție de scopul întâlnirii și de vârsta participanților.

#### Cum funcționează Icebreakers-urile?

Un icebreaker eficient este construit în jurul a trei principii esențiale: simplitate, participare activă și distracție. Activitățile din această carte au fost gândite să fie intuitive și să nu necesite materiale complexe. Fie că implică desen, mișcare, gândire rapidă sau comunicare, ele sunt concepute să încurajeze participarea tuturor și să dezvolte un sentiment de apartenență.

De exemplu, un joc simplu precum „Găsește pe cineva care...” le permite participanților să exploreze interesele comune, în timp ce „Cine sunt eu?” încurajează ghicirea unor indicii amuzante pentru a descoperi personaje sau roluri. Aceste provocări aparent mici pot avea un impact mare asupra dinamicii grupului.

#### Cui se adresează această carte?

Cartea este potrivită pentru facilitatori, profesori, coordonatori de echipe, animatori sau orice persoană care dorește să aducă un plus de energie și colaborare într-un grup. Indiferent de vârstă, aceste activități pot fi adaptate pentru copii, adolescenți sau adulți, fiind utile atât în mediul educațional, cât și în cel profesional sau recreativ. Cartea este structurată în două părți mari: partea 1 cuprinde activități pentru copii și (pre)adolescenți, de la 3 până la 18 ani, iar partea a 2-a are activități de la 18 ani până la 60+, adresându-se tuturor vârstelor. Pentru o mai ușoară utilizare, fiecare parte este structurată pe vârste și mai specifice (ex. 3-5 ani, 6-8 ani), iar activitățile sunt adaptate vârstei.

**Sebastian Vaida**  
Psiholog & Trainer

# ICEBREAKERS

PENTRU VÂRSTA DE

# 18-25 ANI



Titlu	WISE DE VIITOR	1
<b>Descriere</b>	Fiecare participant descrie pe scurt un vis avut într-o noapte recentă și îl împărtășește.	
<b>Obiectiv</b>	Îmbunătățirea încrederii și deschiderii	
<b>Durată</b>	2 minute	
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale	
<b>Beneficii</b>	Creează o atmosferă pozitivă și conectează grupul.	

Titlu	ETICHETELE AMUZANTE	2
<b>Descriere</b>	Fiecare participant scrie un adjectiv amuzant pe o etichetă și o pune pe piept.	
<b>Obiectiv</b>	Crearea unui mediu jucăuș	
<b>Durată</b>	3 minute	
<b>Materiale</b>	Etichete, pixuri	
<b>Beneficii</b>	Stârnește zâmbete și interacțiuni ușoare.	

Titlu	
<b>Descriere</b>	Fiecare participant spune despre sine un lucru pe care ar vrea să-l facă sau cineva/ceva ce ar dori să fie.
<b>Obiectiv</b>	Încurajarea visurilor și aspirațiilor
<b>Durată</b>	3 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Stimulează gândirea creativă și discuțiile.

Titlu	SIMBOLUL TĂCERII
<b>Descriere</b>	Participanții comunică fără a vorbi, folosind gesturi, timp de 2 minute. După aceste 2 minute, coordonatorul îi întreabă ce au înțeles și ce au aflat de la ceilalți. Activitatea poate continua cu una mai extinsă, pe tema comunicării verbale și non-verbale.
<b>Obiectiv</b>	Îmbunătățirea comunicării non-verbale
<b>Durată</b>	5 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Îmbogățește abilitățile de comunicare non-verbală.

Titlu	DOAR TREI LUCRURI SĂ MAI SPUN
<b>Descriere</b>	Fiecare participant spune despre sine cele mai importante trei lucruri pe care dorește să le afle și ceilalți.
<b>Obiectiv</b>	Îmbunătățirea cunoașterii între participanți
<b>Durată</b>	4 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Încurajează conversația și descoperirea de similitudini.

Titlu	CERCUL SECRETELOR
<b>Descriere</b>	Fiecare participant spune un secret amuzant.
<b>Obiectiv</b>	Îmbunătățirea încrederii și intimității
<b>Durată</b>	4 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Creează o legătură mai profundă între participanți.

<b>Titlu</b>	
<b>Descriere</b>	Fiecare participant spune care este țara sa preferată și de ce.
<b>Obiectiv</b>	Crearea conexiunilor personale
<b>Durată</b>	2 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Facilitează discuții despre personalitate și gusturi.

FIECARE CU POVESTEA LUI

8

<b>Titlu</b>	
<b>Descriere</b>	Fiecare participant împărtășește o poveste scurtă despre un animal de companie.
<b>Obiectiv</b>	Încurajarea discuțiilor personale
<b>Durată</b>	3 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Facilitează conexiuni personale și momente de căldură.

ZĂMBETELE PENTRU CEILALȚI

9

<b>Titlu</b>	
<b>Descriere</b>	Fiecare participant zâmbește și spune o glumă scurtă.
<b>Obiectiv</b>	Crearea unei atmosfere vesele
<b>Durată</b>	3 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Îmbunătățește moralul grupului și promovează buna dispoziție.

ÎNTREBĂRILE DE 2 SECADE

10

<b>Titlu</b>	
<b>Descriere</b>	În perechi, participanții își pun întrebări rapide și răspund la fel de rapid. Fiecare participant pune maxim 10 întrebări celui alt coleg.
<b>Obiectiv</b>	Stimularea reacției rapide
<b>Durată</b>	4 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Creează o atmosferă dinamică și energizantă.

<b>Titlu</b>	
<b>Descriere</b>	Pe rând, fiecare participant spune o situație nouă iar ceilalți participanți fac un pas în față dacă au trecut prin aceea situație. De exemplu, am fost la mare iarna.
<b>Obiectiv</b>	Încurajarea împărtășirii experiențelor
<b>Durăta</b>	4 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Creează o legătură între participanți prin experiențe comune.

<b>Titlu</b>	<b>ÎMBRĂȚIȘARILE IMAGINARE</b>
<b>Descriere</b>	Fiecare participant își îmbrățișează un coleg imaginar pentru un minut.
<b>Obiectiv</b>	Crearea unei atmosfere de suport
<b>Durăta</b>	2 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Stârnește râsete și conectează grupul.

<b>Titlu</b>	<b>OBIECTELE DE NEUITAT</b>
<b>Descriere</b>	Fiecare persoană aduce un obiect care are o poveste interesantă și spune povestea din spatele acelu obiect.
<b>Obiectiv</b>	Împărtășirea de povești personale
<b>Durăta</b>	5 minute
<b>Materiale</b>	Obiecte personale
<b>Beneficii</b>	Îmbogățește interacțiunile cu amintiri și povestiri.

<b>Titlu</b>	<b>SĂRBĂTORILE PREFERATE</b>
<b>Descriere</b>	Fiecare participant împărtășește sărbătoarea lui preferată și motivează alegerea.
<b>Obiectiv</b>	Îmbogățirea cunoașterii culturale
<b>Durăta</b>	3 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Încurajează discuții despre tradiții și valori.

<b>Titlu</b>	
<b>Descriere</b>	Participanții scriu pe o foaie un mesaj pozitiv anonim, sub forma unui compliment adresat cuiva din grup. Foile se pun într-un bol, iar coordonatorul citește la final complimentele.
<b>Obiectiv</b>	Îmbunătățirea stimei de sine
<b>Durată</b>	3 minute
<b>Materiale</b>	Hârtie, pixuri
<b>Beneficii</b>	Promovează un mediu pozitiv și susținător.

<b>Titlu</b>	<b>5 LUCRURI COMUNE</b>
<b>Descriere</b>	Participanții se grupează în perechi și descoperă cinci lucruri comune, pe care le prezintă ulterior grupului.
<b>Obiectiv</b>	Încurajarea comunicării
<b>Durată</b>	4 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Stimulează comunicarea și descoperirea similitudinilor.

<b>Titlu</b>	<b>POVESTEA OBIECTULUI</b>
<b>Descriere</b>	Participanții aleg un obiect din cameră și inventează o poveste despre el.
<b>Obiectiv</b>	Stimularea creativității
<b>Durată</b>	5 minute
<b>Materiale</b>	Obiecte din cameră
<b>Beneficii</b>	Îmbunătățește abilitățile de povestire.

<b>Titlu</b>	<b>IDEILE DE CADOURI</b>
<b>Descriere</b>	Fiecare participant propune un cadou ideal pentru cineva din grup.
<b>Obiectiv</b>	Încurajarea gândirii creative
<b>Durată</b>	4 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Creează interacțiuni și conexiuni prin gândirea generozității.

<b>Titlu</b>	<b>ÎNTREBĂRILE FULGER</b>
<b>Descriere</b>	Participanții primesc bilețele cu întrebări scurte la care trebuie să răspundă rapid sub forma unui concurs fulger. Aceste întrebări pot fi luate de pe pagina următoare sau pot fi construite alte întrebări.
<b>Obiectiv</b>	Dezvoltarea unor reacții rapide de răspuns
<b>Durată</b>	2 minute
<b>Materiale</b>	Bilețele cu întrebări scurte.
<b>Beneficii</b>	Creează o atmosferă relaxată și interactivă.

<b>Titlu</b>	<b>CUVINTELE CHEIE</b>
<b>Descriere</b>	Participanții aleg un cuvânt care îi descrie și împărtășesc de ce au ales acel cuvânt.
<b>Obiectiv</b>	Îmbunătățirea introspecției
<b>Durată</b>	3 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Promovează auto-reflecția și conectarea emoțională.

1. Ce zi e azi?
2. Ce ai în buzunar?
3. Ai mâncat ceva azi?
4. Cum te simți acum?
5. Ce culoare porți azi?
6. Ce sunet auzi acum?
7. Ce vezi în stânga ta?
8. Ce număr îți place?
9. Spune un cuvânt la întâmplare.
10. Câte ore ai dormit?
11. Ce ai pe birou?
12. Ai apă lângă tine?
13. Ai animale acasă?
14. Ce aplicație folosești cel mai des?
15. Ai un pix sau creion acum?
16. Ce fel de vreme îți place?
17. Ai fost azi afară?
18. Cafea sau suc?
19. Munte sau mare?
20. Ai scris ceva azi?
21. Câte mesaje ai primit azi?
22. Ce culoare are telefonul tău?
23. Ai citit ceva azi?
24. Te-ai uitat la TV azi?

<b>Titlu</b>	
<b>Descriere</b>	Participanții se grupează în perechi, pentru a cânta o strofă sau un refren dintr-o melodie cunoscută.
<b>Obiectiv</b>	Îmbunătățirea colaborării
<b>Durată</b>	5 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Creează amintiri plăcute și distracție.

<b>Titlu</b>	<b>MICA FABRICĂ DE CUVINTE</b>
<b>Descriere</b>	Fiecare participant spune un cuvânt și ceilalți trebuie să facă o propoziție cu acel cuvânt.
<b>Obiectiv</b>	Încurajarea creativității lingvistice
<b>Durată</b>	3 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Îmbunătățește abilitățile de comunicare.

<b>Titlu</b>	<b>SĂRBĂTOAREA FAPTELOR</b>
<b>Descriere</b>	Fiecare participant împărtășește un fapt interesant despre sine.
<b>Obiectiv</b>	Îmbogățirea cunoștințelor personale
<b>Durată</b>	4 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Creează un mediu deschis și primitor.

<b>Titlu</b>	<b>PASIUNILE ASCUNSE</b>
<b>Descriere</b>	Fiecare participant împărtășește o pasiune pe care nu mulți o cunosc.
<b>Obiectiv</b>	Îmbunătățirea cunoașterii între participanți
<b>Durată</b>	3 minute
<b>Materiale</b>	Nu sunt necesare materiale
<b>Beneficii</b>	Încurajează aprecierea diversității.