

ȘERBAN DERLOGEA

TEAMBUILDING

50

DE JOCURI ȘI ROLUL LOR
ÎN CONSOLIDAREA ECHIBEI



EDITURA AMALTEA

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
DERLOGEA, ȘERBAN
**Teambuilding: 50 de jocuri și rolul lor în consolidarea
echipei / Șerban Derlogea – București: Amaltea, 2006**
Bibliogr.

ISBN (10) 973-7780-45-0;
ISBN (13) 978-973-7780-45-4

796

**TEAMBUILDING: 50 DE JOCURI ȘI ROLUL LOR
ÎN CONSOLIDAREA ECHIPEI**
ȘERBAN DERLOGEA

ISBN (10) 973-7780-45-0;
ISBN (13) 978-973-7780-45-4

© 2006 – Editura AMALTEA

CUPRINS

| | |
|--|-----------|
| 1. HAI SĂ NE JUCĂM! | 11 |
| 1.1. Argument | 11 |
| 1.2. Colaborare sau competiție? | 12 |
| 1.3. Ce sunt jocurile de colaborare? | 15 |
| 1.4. Socializare și coeziune – în scop constructiv | 18 |
| 2. FORMAREA SPIRITULUI DE ECHIPĂ | 20 |
| 2.1. Principiile de bază ale muncii în echipă..... | 20 |
| 2.2. Educația prin jocuri de colaborare | 21 |
| 2.2.1. Scopul educației | 21 |
| 2.2.2. Factorii procesului educativ | 21 |
| 2.2.3. Creșterea încrederii de sine..... | 23 |
| 2.2.4. Obișnuirea cu diverse roluri | 24 |
| 2.2.5. Creșterea eficienței comunicării | 24 |
| 2.2.6. Acceptarea riscurilor..... | 25 |
| 2.3. Rolul instructorului | 25 |
| 2.4. Conducerea grupului..... | 27 |
| 2.4.1. Interesele comune..... | 27 |
| 2.4.2. Motivarea cu ajutorul stimulării | 27 |
| 2.4.3. Participarea la joc este voluntară | 28 |
| 2.4.4. Convenția de colaborare | 29 |
| 2.4.5. Când intervine instructorul? | 30 |
| 2.4.6. <i>Feedbackul</i> de la participanți | 31 |
| 2.4.7. Competiție sau colaborare? | 31 |
| 2.4.8. Colegii și ajutoarele instructorului..... | 32 |
| 2.4.9. Motivarea cu ajutorul umorului | 32 |
| 2.5. Ce învață elevii? | 33 |
| 3. INDICAȚII PENTRU INSTRUCTORI | 34 |
| 3.1. Planificarea lecției | 35 |
| 3.2. Cum alegem jocurile?..... | 36 |
| 3.3. Alcătuirea grupului | 37 |
| 3.3.1. Sarcini speciale | 38 |
| 3.4. Informarea participanților | 39 |

| | |
|--|-----------|
| 4. EVITAREA ACCIDENTELOR | 41 |
| 4.1. Succesiunea gradată a activităților | 42 |
| 4.2. Numai participare voluntară! | 42 |
| 4.3. Asigurarea tovarășilor de joc | 42 |
| 4.4. Căderile | 43 |
| 4.4.1. Căderea înapoi cu amortizare prin rostogolire | 44 |
| 4.4.2. Căderea înainte cu amortizare prin rostogolire | 45 |
| 4.4.3. Căderi în grup | 46 |
| 5. DESCIFRAREA EXPERIENȚEI | 48 |
| 5.1. Ne jucăm pentru a învăța să trăim | 48 |
| 5.2. Supravegherea participanților | 50 |
| 5.3. Cum se descifrează experiența? | 50 |
| 5.3.1. Toată lumea participă la discuții | 51 |
| 5.3.2. Respectarea ficcării participant este obligatorie | 51 |
| 5.3.3. „Teleghidarea” descoperirii | 51 |
| 5.4. Desfășurarea discuțiilor | 52 |
| 5.4.1. Ce (s-a petrecut)? | 53 |
| 5.4.2. Ce (am aflat)? | 54 |
| 5.4.3. Ce facem mai departe? | 55 |
| 6. JOCURI INTRODUCATIVE | 56 |
| 6.1. Primul contact cu jucătorii | 57 |
| 6.2. Prezentarea participanților și cunoașterea numelor coechipierilor | 57 |
| 6.3. Regulile de purtare | 57 |
| 6.4. Socializarea (I 1) | 57 |
| 6.5. O pereche grozavă (I 2) | 57 |
| 6.6. Spargerea bisericuțelor (I 3) | 58 |
| 6.7. Nume și caracteristici (I 4) | 58 |
| 6.8. Înșiruirea în ordinea prenumelor (I 5) | 58 |
| 6.9. Petrecerea (I 6) | 58 |
| 6.10. Găsește-ți fratele și sora (I 7) | 59 |
| 6.11. Cine scrie mai multe nume? (I 8) | 59 |
| 6.12. Grupați-vă! (I 9) | 59 |
| 7. ÎNCĂLZIREA | 61 |
| 7.1. Sărituri | 63 |
| 7.2. Ciocnirea călcâielor | 64 |
| 7.3. Entrechat | 64 |
| 7.4. Sărituri într-un picior | 64 |
| 7.5. Sărituri combinate | 64 |
| 7.6. Ciocnirea călcâielor și vârfurilor | 64 |
| 7.7. Sărituri cu lipirea palmelor de vârfurile picioarelor | 64 |
| 7.8. Sărituri cu partener A | 64 |
| 7.9. Sărituri cu partener B | 64 |
| 7.10. Sărituri în trei | 65 |
| 7.11. Sărituri în grup | 65 |
| 7.12. Alergarea în grup | 65 |

| | |
|---|-----------|
| 7.13. Să pasăm sticlele (J 1) | 65 |
| 7.14. Volei (J 2) | 66 |
| 7.15. Volei extrem (J 3) | 66 |
| 7.16. Fiecare prinde (J 4) | 66 |
| 7.17. Comoara balaurului (J 5) | 66 |
| 7.18. Să trecem cercul! (J 6) | 67 |
| 8. LINIȘTIREA..... | 68 |
| 8.1. Îngerul (L 1) | 69 |
| 8.2. Răsucirea (L 2) | 69 |
| 8.3. Apăsarea umerilor (L 3) | 69 |
| 8.4. Așezarea pe sol (L 4) | 70 |
| 8.5. Apucă-te de tâlpi (L 5) | 70 |
| 8.6. Huța (L 6) | 70 |
| 8.7. Fluturașul (L 7) | 70 |
| 8.8. Să ne târâm împreună (L 8) | 70 |
| 8.9. Fundul sus! (L 9) | 71 |
| 8.10. Să vâslim! (L 10) | 71 |
| 8.11. Cobra (L 11) | 71 |
| 8.12. Candela (L 12) | 71 |
| 8.13. Șarpele boa (L 13) | 72 |
| 8.14. Mătura sus! (L 14) | 72 |
| 8.15. Țipătul (L 15) | 73 |
| 9. JOCURI DE DESTINDERE | 74 |
| 9.1. Să țipăm! (D 1) | 74 |
| 9.2. Moartea samuraiului (D 2) | 75 |
| 9.3. Vânătoarea de comori (sufletești) (D 3) | 75 |
| 9.4. Ce-mi place? (D 4) | 75 |
| 9.5. Lista cu informații (D 5) | 76 |
| 9.6. Caută o asemănare (D 6) | 76 |
| 9.7. Jocul cu pantofi (D 7) | 77 |
| 9.8. Fredonează o melodie (D 8) | 77 |
| 9.9. Firul de ață (D 9) | 77 |
| 9.10. Vorbește! (D 10) | 78 |
| 9.11. Înfășoară chinga pe deget (D 11) | 78 |
| 9.12. Trenul numelor (D 12) | 78 |
| 9.13. Aruncă numele (D 13) | 79 |
| 9.14. Îmbrățișează vecinul (D 14) | 80 |
| 9.15. Cercurile concentrice (D 15) | 80 |
| 9.16. „Nici unul dintre noi nu poate face singur câte putem face toți împreună” (D 16) | 81 |
| 9.17. Ovații (D 17) | 81 |
| 9.18. Cine înfășoară chinga mai repede? (D 18) | 81 |
| 9.19. Ghici cum e chinga? (D 19) | 81 |
| 9.20. Ghici dacă e nod (D 20) | 82 |
| 9.21. Ghici pe ce față (D 21) | 82 |

| | |
|--|-----------|
| 10. JOCURI DE CREATIVITATE | 83 |
| 10.1. Om la om (R 1) | 84 |
| 10.2. Atinge cutia (R 2) | 84 |
| 10.3. Balta de lavă (R 3) | 84 |
| 10.4. Hopa (R 4) | 85 |
| 10.5. Înșirați-vă după... (R 5) | 85 |
| 10.6. Piramida (R 6) | 85 |
| 10.7. Ambuteiajul (R 7) | 86 |
| 11. JOCURI DE COOPERARE ȘI COMUNICARE | 88 |
| 11.1. Culori preferate (T 1) | 89 |
| 11.2. Geometria pe tăcute (T 2) | 89 |
| 11.3. Descălcirea încurăturii (T 3) | 90 |
| 11.4. Pasează sticla (T 4) | 91 |
| 11.5. Așezarea împreună (T 5) | 91 |
| 11.6. Deșeurile toxice (T 6) | 91 |
| 11.7. Frânghia înnodată (T 7) | 92 |
| 11.8. Te rog să dai cheia (T 8) | 92 |
| 11.9. Aruncarea pizzei în aer (T 9) | 92 |
| 11.10. Liftul (T 10) | 93 |
| 11.11. Să ne rotim (T 11) | 93 |
| 11.12. Trecerea râului (T 12) | 94 |
| 11.13. Trecerea peste baraj (T 13) | 94 |
| 11.14. Teleghidează partenerul (T 14) | 94 |
| 11.15. Să ducem mingea (T 15) | 95 |
| 11.16. Contra sau împreună? (T 16) | 95 |
| 11.17. Să ajungem la țintă! (T 17) | 96 |
| 11.18. Evadarea – A (T 18) | 97 |
| 11.19. Evadarea – B (T 19) | 99 |
| 11.20. Evadarea – C (T 20) | 99 |
| 11.21. Cât mai sus (T 21) | 99 |
| 11.22. Să ne salvăm împreună! (T 22) | 100 |
| 11.23. Să sărim gardul! (T 23) | 100 |
| 11.24. Barca de salvare (T 24) | 100 |
| 11.25. Să schimbăm locurile! – A (T 25) | 101 |
| 11.26. Să schimbăm locurile! – B (T 26) | 102 |
| 11.27. Să ne ridicăm împreună! (T 27) | 102 |
| 11.28. Să stăm pe palme! (T 28) | 103 |
| 11.29. Să ducem sticlele! (T 29) | 103 |
| 11.30. Bărcile de salvare (T 30) | 104 |
| 11.31. Linia cea mai lungă (T 31) | 104 |
| 11.32. Cortina (T 32) | 104 |
| 11.33. Schimbă-ți locul! (T 33) | 104 |
| 11.34. Una vorbim și bașca înțelegem! (T 34) | 104 |
| 11.35. Amortizarea capsulei spațiale (T 35) | 105 |
| 11.36. Marea înșurubare (T 36) | 105 |
| 11.37. Mica înfilare (T 37) | 106 |
| 11.38. Hop la țintă (T 38) | 106 |

| | |
|--|------------|
| 12. JOCURI DE ÎNCREDERE | 107 |
| 12.1. Învățarea asigurării colegului (B 1) | 108 |
| 12.2. Salcia în bătaia vântului (B 2) | 108 |
| 12.3. Mașina de fabricat salam (B 3) | 109 |
| 12.4. Cercul popicelor (B 4) | 111 |
| 12.5. Înșirați-vă după... (B5)..... | 111 |
| 12.6. Jupuirea șarpelui (B 6) | 111 |
| 12.7. Mersul pe încredere (B 7) | 112 |
| 12.8. Șiragul de accidentați (B 8)..... | 113 |
| 12.9. Câmpul minat (B 9)..... | 113 |
| 12.10. De-a rostogolul (B 10)..... | 115 |
| 12.11. Șezi în poală (B 11) | 115 |
| 12.12. Mersul pe cercul suspendat (B 12) | 116 |
| 12.13. Plasa de păianjen (B 13) | 116 |
| 12.14. Bățul zburător (B 14) | 117 |
| 12.15. Pluta salvatoare (B 15)..... | 119 |
| 13. JOCURI DISTRACTIVE..... | 120 |
| 13.1. Sardecele (F 1) | 120 |
| 13.2. Piatra – hârtia – foarfeca (F 2) | 121 |
| 13.3. Hai să prindem! (F 3) | 121 |
| 13.4. Hai să ne strâmbăm! (F 4) | 121 |
| 13.5. Ura, ura, pentru simbol! (F 5)..... | 122 |
| 13.6. Teatrul ciudat (F 6) | 122 |
| 13.6.1. Oamenii-mașină (F 7)..... | 122 |
| 13.6.2. Corvezi emoționale (F 8) | 123 |
| 13.6.3. Recitare (F 9) | 123 |
| 13.7. Ghici, ce face? (F 10) | 124 |
| 13.8. Cinci schimbări (F 11) | 124 |
| 13.9. Te rog să zâmbești (F 12) | 124 |
| 13.10. VIP secret (F 13) | 125 |
| 13.11. Scapă de minge (F 14)..... | 125 |
| 13.12. Impulsul (F 15) | 125 |
| 13.13. Desenează pe nevăzute! (F 16) | 126 |
| 13.14. Să prindem coada! (F 17) | 126 |
| 14. JOCURI DE ÎNCHEIERE | 127 |
| 14.1. Să facem o furtună! (C 1) | 127 |
| 14.2. Rețeaua (C 2)..... | 128 |
| 14.3. Alege un suvenir (C 3)..... | 128 |
| 14.4. Ca frunzele copacului (C 4) | 129 |
| 14.5. Masajul în grup (C 5) | 129 |
| 14.6. Îmbrățișarea în grup (C6) | 129 |
| 14.7. Cum e el? (C7) | 129 |
| 14.8. Șoptește vorbe dulci! (C 8) | 130 |
| 14.9. La revedere! – A (C 9)..... | 130 |

| | |
|--|------------|
| 14.10. La revedere! – B (C 10) | 131 |
| 14.11. La revedere! – C (C 11) | 131 |
| 14.12. Aprindem luminițe (C 12) | 131 |
| 14.13. Să desfacem nodurile! (C 13) | 132 |
| 15. ÎNCHEIERE | 133 |
| 16. ANEXE | 134 |
| 16.1. Materialele auxiliare | 134 |
| 16.2. Teambuilding la locul de muncă | 135 |
| 17. SURSE DE INFORMAȚII | 138 |
| LISTA FIGURILOR | 139 |

1. Hai să ne jucăm!

1.1. Argument

1.2. Colaborare sau competiție?

1.3. Ce sunt jocurile de colaborare?

1.4. Socializare și coeziune – în scop constructiv

1.1. Argument

*Toți trăim sub același cer,
dar nu avem toți același orizont.*

Konrad Adenauer

Lumea e plină de semeni zglobii de toate vârstele, care spun ori fac lucruri trăsnite, și de smintiți care îi tolerează:

1. Sâmbătă, ora 6.10, în personalul de la București spre Valea Prahovei. Într-un colț al vagonului, câțiva puști bucuroși că se duc „la munte” destupă o sticlă de „tărie” și încep s-o golească, pasând-o de la unul la altul. „De ce îi lăsați?”, o întreb pe profesoara care îi „conduce”. „Ca să nu se apuce de droguri mai rele!”, a răspuns ea.

2. Duminică, ora 19.00, în personalul dinspre Valea Prahovei spre București. Câțiva puști se întorc după două zile de ieșire „la munte”, timp în care e vizibil că n-au făcut vreun efort fizic. Cu o vioiciune năvalnică și un casetofon uriaș, pun la maxim manele. „Vă rog să puneți muzica mai încet”, intervine un vecin. „Dar noi când ne mai distrăm?”, ripostează unul din grup.

Și nu e vorba doar de comportarea copiilor (încă?) prost educați (sau îndrumați), ci și de cea a adulților, manifestată printre altele de lipsa responsabilității, a coeziunii sociale și a solidarității umane, de intoleranță și discriminare.

3. Galeria echipei de fotbal *Steaua*, din București, a fost aspru amendată pentru că striga lozinci rasiste.

4. Cineva povestea că la marginea unui sat amenințat de revărsarea râului vecin, a sosit armata cu saci de nisip pentru a ridica un dig. Fără a le da vreo mână de ajutor, țărani se uitau la militari cum lucrează, de parcă era vorba de un spectacol. După ce digul a fost gata și satul asigurat contra inundației, soldații au plecat. Peste noapte, sătenii care aveau nevoie de nisip în gospodărie s-au dus tiptil la dig și au furat sacii. A doua zi, viitura a sosit. Nemaifiind îngrădită, a inundat și distrus satul.

Unii locuitori sunt atât de certăreți, încât „nu se înțeleg nici măcar cu ei înșiși!”. Pavel Coruș scria în glumă că: „*Și în lad ei s-ar comporta tot așa. La cazanul cu smoală în care fierb românii nu e nevoie să facă de serviciu nici un drac, deoarece se împing singuri unul pe altul, cât mai adânc*” etc. etc.

Cine se vaită mai apoi de „soarta crudă” și susține că „în România nu se poate trăi?” Aceiași sedentariști nesimțitori, scandalagii, certăreți, hapsâni, hrăpăreți, alcoolici, pizmoși, hoți etc.

Ce-i de făcut? Cum ar putea fi evitate astfel de comportări la cei încă „neinfecțați” și corectate la ceilalți?

O treabă mai practică: ce se poate face la „munte” cu o ceată de elevi, care zac de obicei într-o cabană sau o vilă – din vale? De urcat spre o culme nici nu poate fi vorba: toți sunt mari specialiști doar în șederea la calculator, sau și mai rău – doar în ședere și tăiat frunză la câini. Dar o adunare de tineri cu scop educativ ar trebui să aibă un program dinainte pregătit, care să le organizeze activitatea 24 ore/zi. Altfel, lăsați în voia lor, vor face prostii, ca să-și omoare plictisul sau ca să se dea mari.

Așadar ce ar putea conține programul, pentru a fi totuși acceptat?

În carte e un răspuns: ei pot fi puși la treabă cu o distracție – educativă.

Cheia unui viitor mai bun al tuturor este **(re)educarea tuturor**. Dar nu cu o școlarizare obișnuită, plicticoasă, teoretică, sedentară, ruptă de realitate. Ci – o educație practică, prin **jocuri!**

Unii poate se vor mira: „*I-auzi colo, jocuri!? Să aibă oare astea vreun efect asupra tinerilor fără minte?*”. Ei bine, da! Ba chiar și asupra adulților. Alții poate vor comenta, mai responsabil: „*Cum să ne jucăm, când sunt atâtea nezacuri și nevoi în jurul nostru! Societatea se destramă, oamenii sunt săraci, infrastructura lipsește sau e degradată. E așa de multă treabă de făcut, atâtea așteptări un ajutor cât de mic... În condițiile acestea, de ce să ne pierdem vremea cu jocuri?*”

Dintr-o mic de motive!

Dar mai întâi, să lămurim despre ce fel de jocuri e vorba.

1.2. Colaborare sau competiție?

Din cauza **efectului sinergic** (conform căruia *suma e mai mare decât rezultă din simpla adunare a părților*), munca și societatea bazată pe coeziune, pe solidaritate și **lucrul în echipă**, sunt mult mai performante decât cele bazate pe individualism și competiție.

În cadrul unei echipe adevărate, individul contribuie conștient și benevol la succesul general, fără a fi interesat (în primul rând) de succesul sau gloria personală.

Toate bune, dar cum apar „echipa” și mentalitatea ei?

Pentru ca o adunătură de indivizi dispași, care poate nici nu se cunosc unii pe alții, să devină coechipieri și să participe eficient la o activitate colectivă cu un scop comun, ori pentru ca într-o comunitate să apară coeziunea socială și atitudinea civică responsabilă, e necesară spargerea barierelor psihologice și a inhibițiilor naturale care despart oamenii. Înainte ca ei să poată naște soluții eficiente la problemele ridicate în fața grupului, sau să participe la o schimbare socială în comunitate, e nevoie să apară între participanți o încredere reciprocă și o comunicare reală, să-și schimbe mentalitatea tradițional condusă de instincte.

De asemenea, nevoia de toleranță, înțelegere și acceptarea necesităților sau drepturilor celor de altă etnie, culoare sau cultură etc., impun renunțarea la unele apucături primitive, egoiste, distructive, instinctuale.

Dacă e lăsată să se facă *de la sine*, o astfel de schimbare poate dura zeci de ani, iar uneori nici nu se mai face: datorită conflictelor interne (care atrag ca un magnet pe cele externe), comunitatea (grupul) dispare înainte de a se schimba, măturată de „străinii” mai competitivi.

Din contră, schimbarea *dirijată* (prin educație) se poate face mult mai repede. Însă pentru ca indivizii să acționeze în echipă este nevoie de o educație specială, neobișnuită la noi. Efortul de schimbare socială este dificil, stresant, mare consumator de energie. Însă merită, din punctul de vedere al interesului colectiv. Puterea echipei mai mari este evidentă în orice competiție sau conflict, inclusiv cele care au loc în cadrul globalizării.

Educația obișnuită acum (școlară, familială) este *individualistă*. Ea ne învață: fiecare pentru el; ceilalți sunt concurenți sau dușmani – nu oportunități sau avantaje potențiale. Școala îi învață pe copii să fie individualiști, iar 50 de ani de dictaturi i-au învățat pe adulți că angajarea și colaborarea cu alți oameni, pentru o cauză neagreată de autorități, le poate aduce neazuri mari (închisoare, torturi etc.) în loc de satisfacții. Din păcate, situația nu este mai bună nici cu capitalismul atât de multă vreme visat de noi. Piața capitalistă liberă, deși inventată de creștinii protestanți ca o expresie a spiritului de dreptate în acțiune, are în practică o influență distructivă asupra eticii sociale, din cauză că încurajează atitudinea „cu mai întâi, iar ceilalți nu contează”. Când indivizii devin antisociali, aruncă gunoii la întâmplare, pun difuzoarele să zbiere sau sunt agresivi, nu fac altceva decât să aplice în practică mentalitatea egoistă a capitalismului.

Motivarea actuală a școlărilor cu premiile de la sfârșitul anului, în care scopul este depășirea colegilor, implică și rateurile educative. Însă adeseori tocmai repetenții ajung mai târziu bogătași, politicieni etc., deoarece ei nu sunt proști, ci doar victimele unui sistem pedagogic greșit.

Iar neștiința adulților de a comunica și stabili relații interpersonale folositoare, imprimată în subconștient de nevoia supraviețuirii atât în societatea

totalitară, cât și în capitalismul sălbatic de la noi, a devenit periculos de contraproductivă în epoca actuală, bazată pe libertate, democrație, competiție deschisă, informație, comunicare – totodată însă și pe o luptă nemiloasă pentru „resurse”. Izolarea indivizilor contribuie și la alienarea lor: apar depresii, frica de viață, neputința, senzația de persecuție, agresivitatea etc. „*Românii sunt un popor ciudat: cu cât îi cunoști mai bine, cu atât îi înțelegeți mai puțin!*”, declara Jonathan Scheele, reprezentantul UE în România. Conform unei statistici recente, 80% din populația României ar avea nevoie de un tratament psihiatric, sau cel puțin de consiliere comportamentală.

În contrast cu concepția pedagogiei tradiționale de la noi (dar răspândită și în străinătate), au apărut păreri despre un nou gen de educație, care valorifică avantajele **acțiunii în echipă**, ale lucrului în colectiv la proiecte comune. Ea caută să subordoneze interesul personal în folosul celui colectiv.

Ideea n-a rămas doar pe hârtie. În țările avansate ea se aplică cu mare succes, deși nu e chiar o educație de masă. Nici pe acolo „revoluțiile” în gândire nu câștigă ușor sufragiile. Totuși, pe baza ei se educă (și re-educă) numeroși tineri, adulți cu cele mai variate vârste și profesii, delincvenți minori, handicapați etc.

Din ansamblul metodelor formative face parte și **educația fizică**.

Deși se preocupă în primul rând de condiția fizică și îndemânarea mișcărilor, în ultima vreme domeniul ei s-a lărgit pentru a cuprinde activități care dezvoltă capacitatea de interacțiune socială, de performanță psihologică, de perfecționare personală. Pentru *educarea* tinerilor, ca și pentru „*învățământul continuu*” al adulților, se folosește acum o nouă formă de educație fizică, formă care combină atracția și entuziasmul „aventurii” trăite (cu pericole aparente, dar în fond complet nepericuloase), cu stimulentele depășirii propriilor limite și cu satisfacția rezolvării problemelor împreună cu coechipierii.

Orice om se va confrunța cu dificultăți în viață. Succesul în carieră, sănătatea, fericirea sunt țeluri care nu se ating ușor; ba chiar trebuie muncit din greu ca să le obții. Ajungerea la țel și depășirea obstacolelor nu se poate face fără o calificare, fără cunoașterea anumitor îndemânări. Unii oameni se nasc cu ele, alții trebuie să muncească din greu pentru a le învăța. Însă orice individ are o capacitate înăscută de a-și putea îmbunătăți îndemânările cu care rezolvă problemele, iar dacă mai are și ceva voință, va fi în stare să-și atingă scopurile.

Filozofia noii educații este că indivizii au resurse proprii (mentale, emoționale, corporale) nu doar necunoscute, ci chiar nebanuite de ei înșiși. Când li se dă ocazia să facă încercări într-un cadru propice, care susține și încurajează căutările, ei își pot descoperi acest potențial.

Ca să aibă succes, educarea (re-educarea) trebuie să fie plăcută, atractivă pentru majoritatea „victimelor”. De aceea, unul dintre principalele *mijloace formative* ale noii educații sunt *jocurile de colaborare*. Acestea oferă un cadru rapid și prietenos pentru a asocia scopurile personale motivante, orientate spre rezultate adesea individuale, cu crearea unui adevărat spirit de echipă, preocupat de randamentul grupului.

Aș dori să subliniez meritele unor pedagogi americani în inventarea, dezvoltarea și perfecționarea *educației experiențiale*, cu ajutorul aventurilor planificate, a *teambuildingului* cu jocuri de colaborare. Eu am prins „meseria” de la unii dintre ei, fie prin intermediul cărților pe care le-au scris, fie citind paginile lor de Internet, menționate la # 17. Le mulțumesc pe această cale entuziaștilor profesori (formatori de instructori) și autori (pe care nu știu dacă îi voi vedea vreodată) Karl Rohnke, Jim Cain, Tom Smith, Tom Heck, fără a uita pe mentorul lor – Kurt Hahn.

1.3. Ce sunt jocurile de colaborare?

Educația fizică *obișnuită*, clasică, este condiționată de existența unor dotări materiale și unei calificări pretențioase a îndrumătorului (profesor de sport etc.).

În schimb, jocurile sunt mult mai accesibile și eficiente decât gimnastica sau celelalte activități obișnuite de petrecere a timpului liber. Ele pot fi practicate oriunde și oricând. Dacă urmărim, de exemplu, comportarea elevilor în cursul unei ore de educație fizică, vom constata că profesorul e nevoit să le adreseze mereu îndemnuri sau să le facă observații. Dar punându-i să se joace, ei se vor angrena cu mare interes de joc, fără a da semne de oboseală, singura problemă a instructorului fiind supravegherea lor pentru evitarea accidentelor.

Sunt cunoscute și răspândite jocurile *competiționale*, care urmăresc învingerea cuiva: unii (puțini) câștigă, alții (mulți) pierd. Rezultatul este că aceia care pierd sunt nefericiți, le scade încrederea în propriile forțe, se desolidarizează de restul comunității, tind să „evadeze” sau să „emigreze” – în America, în realitatea virtuală, în lumea drogurilor etc.

Spre deosebire de acestea, jocurile de tip nou sunt de *colaborare* sau de *cooperare* și au ca scop creșterea gradului de participare individuală, formarea capacității de rezolvare în colectiv a unor probleme. Ele pot servi la: îmbunătățirea spiritului de echipă, desființarea barierelor și stereotipurilor psihologice, creșterea încrederii în sine a jucătorilor, creșterea tonusului și a condiției fizice și mintale a jucătorilor, creșterea solidarității și responsabilității.

Într-un joc de colaborare, grupul de participanți are de rezolvat o *problemă*, *sarcină* sau *temă* (în engleză: *challenge*). Aceasta se face cu ajutorul inițiativei sau creativității unuia sau mai multor jucători, a comunicării și participării tuturor. Rezolvarea sarcinilor impune jucătorilor să colaboreze, astfel încât chiar și cea mai izolată persoană devine un component important al echipei. Activitatea practică de rezolvare a diverselor jocuri formează (cu timpul) spiritul de echipă (*teambuilding*).

Jocurile de *creativitate* sau de inițiativă (în engleză: *initiatives*), mai servesc și la înțelegerea specificului acțiunii de conducere a oamenilor, în ce constă această activitate, dar și la învățarea capacității de conducere (*leadership*). Ele dezvoltă încrederea între coechipieri și capacitatea grupului de a face față diverselor sarcini comune.

Un alt scop al jocurilor este învățarea indivizilor să aibă idei pe care să le împărtășească celorlalți membri ai grupului, să gândească împreună, ca o echipă,

astfel ca fiecare dintre ei să contribuie la alimentarea grupului cu gândire. Pentru ca echipa să reușească, coechipierii sunt siliți să comunice: să asculte ce zic ceilalți, să laude pe oricine are idei, să folosească ideile auzite, să încurajeze eforturile coechipierilor. Cine participă devine *coproprietar* al rezultatelor. Cu cât mai mulți coproprietari, cu atât va fi mai mare succesul.

Uneori însă echipa nu reușește să îndeplinească sarcina de joc, să-și atingă țelul. Ea se poate chiar destrăma – dacă membrii nu știu să se organizeze, să lucreze unii cu alții, să planifice activitatea. Dar o activitate educativă dibaci dirijată de instructor creează entuziasm și interes pentru succesul grupului, care este astfel ajutat să învețe modul optim de lucru și de comportare. Practicând aceste atitudini, indivizii învață să lucreze în echipă. Chiar și când grupul nu reușește să facă ce s-a cerut (ce și-au propus), membrii săi câștigă totuși ceva: priceperea de a fi *coechipier*.

În plus, discutarea desfășurării jocurilor de colaborare (*descifrarea experienței*) ajută la învățarea procesului de a gândi la experiențele trăite, ceea ce permite însușirea și exersarea responsabilității.

Deși serioase, în fond, jocurile de *colaborare* urmăresc și distracția jucătorilor, „*învățarea cu bucurie*”. Cu alte cuvinte, schimbările în bine, sociale sau educative, sau din interiorul întreprinderilor, pot fi susținute de distracție!

Cu ajutorul jocurilor pot fi atinse câteva *scopuri* valabile pentru orice grup de oameni:

- Suprimarea barierelor psihologice dintre jucători, privind de exemplu: etnia, sexul, originea socială, rangul social etc.

- Crearea unui sentiment de echipă (camaraderie) și de scop comun.

- Încurajarea participării fiecăruia, oricând. Sublinierea ideii că fiecare are puteri, capacități și talente diferite cu care poate contribui la succesul grupului. Demonstrarea ideii că nici unul dintre jucători nu e nici mai valoros, nici mai prejos decât ceilalți, chiar dacă priceperile și posibilitățile lor fizice sunt diferite, altele, și că fiecare poate contribui, în primul rând cu bunăvoință și sinceritate, la efortul grupului (echipei) de a îndeplini scopul comun. Dorința unora de a-i domina pe alții trebuie combătută.

- Construirea mentalității și camaraderiei de grup. Cu cât jucătorii se simt mai bine unii cu alții în cadrul grupului, cu atât le cresc șansele să devină prieteni și să stabilească relații de lungă durată, ceea ce, în fond, le mărește competitivitatea. Coeziunea creează o „presiune a grupului”, care constrânge indirect fiecare membru să efectueze fapte – fie bune, fie rele. *Teambuildingul* urmărește însușirea și generalizarea celor bune; dar nu trebuie uitat că tot influența grupului poate dirija un membru spre droguri, fapte antisociale, crime etc.

- În cadrul descifrării experienței, îndrumarea grupul către țeluri mai generoase, ținând dincolo de cadrul jocului sau lecției.

- Distracția! Nu se va exagera cu seriozitatea. Câtă vreme grupa se străduiește și se poartă respectuos, vor fi lăsați să glumească, să râdă, să se joace.

Educația prin jocuri de colaborare (*teambuilding*) urmărește:

1. Creșterea încrederii în forțele proprii

După ce participă cu succes (sau fără!) la jocurile cu dificultate crescătoare, care includ „pericole” corporale și emoționale, multor indivizi le crește respectul

de sine. După ce s-au „călit” cu ajutorul problemelor întâmpinate într-un joc, participanții abordează cu curaj problemele noi și mai complicate ale jocului următor (sau cele din viața obișnuită).

2. Creșterea gradului de într-ajutorare din cadrul grupului

Filozofia jocurilor se bazează pe ipoteza că oricine încearcă cu sinceritate și conștiinciozitate să rezolve sarcina jocului, are dreptul la respectul celorlalți. Efortul personal, încercarea, contează mai mult decât succesul sau nereușita, pentru că la multe jocuri, acestea depind de ceilalți coechipieri. Atmosfera prietenoasă și încurajatoare tinde să susțină participarea. De aceea, la multe jocuri s-a redus sau s-a evitat complet folosirea întrecerii (competiției) cu alte echipe sau indivizi (deși există și astfel de variante).

3. Creșterea nivelului de sprinteneală și coordonare neuro-musculară

Multe exerciții stimulează mișcările bazate pe echilibru și continuitate curgătoare. Aceste performanțe fizice sunt mai ușor de realizat decât alte feluri de mișcări sau eforturi fizice (ca sprintul, săriturile etc.), iar succesul stăpânirii propriului corp încurajează și dă un sentiment de încredere în toate domeniile de activitate.

4. Creșterea satisfacției pentru propriul corp și a bucuriei de a fi împreună cu alții

Un criteriu de bază pentru aprecierea unui joc este nivelul de distracție pe care-l stărnește. Aceasta pe de o parte compensează stresul provocat de senzația de pericol, iar pe de alta susține și întărește procesul educativ.

5. Creșterea familiarizării cu mediul natural

Tinerii și adulții care locuiesc la oraș nu mai știu ce este ploaia, noroiul, vântul, gerul, zloata, toamna, iarna, oboseala, transpirația etc. Multe jocuri desfășurate în aer liber îi familiarizează cu rostogolirea întâmplătoare în noroi, cu mirosul ierbii, cu bătaia razelor soarelui, cu mușcătura gerului, sub cele mai diverse forme. Starea nesigură a vremii contribuie la mărirea „pericolului” (aparent) activității și la întărirea efectului ei educativ.

Jocurile de colaborare nu sunt totuși o invenție modernă. Multe dintre jocurile cunoscute din copilăria fiecăruia aveau ca scop principal nu competiția propriu-zisă, ci tocmai activitățile aparent secundare: formarea echipelor, organizarea unei strategii de acțiune, relațiile între coechipieri, dar și cu adversarii etc.

În timp ce multe activități folclorice tradiționale, de socializare sau petrecere a timpului liber (jocuri, chefuri), urmăresc satisfacerea unor porniri instinctuale (supraviețuire, reproducere), noul tip de jocuri se referă la strunirea instinctelor și civilizarea indivizilor.

În multe situații, jocurile de colaborare pot constitui un mijloc pedagogic eficient. Educarea pentru formarea spiritului de echipă (*teambuilding*) poate fi utilă în cele mai diverse domenii ale activității sociale:

- în școli de orice fel;
- ca activitate auxiliară în cadrul taberelor educative, turistice, distractive, sportive;
- pentru cercetași;
- pentru grupele de Aikido (educația pentru conviețuire pașnică);

– în cadrul unor programe de școlarizare profesională (*training* – de exemplu, pentru creșterea productivității muncii), desfășurate în interiorul sau în afara întreprinderilor;

– în cămine;

– în comunități și adunări locale.

În cazul școlilor, introducerea unor jocuri în programul de educație fizică de la începutul anului școlar poate crea o atmosferă pozitivă, cu urmări benefice pentru restul anului. Cele însușite la aceste lecții vor fi resimțite și în atitudinea elevilor la celelalte materii de studiu.

Jocurile pot fi reflecții ale vieții, iar cele învățate prin joacă pot deveni deprinderi utile pentru a trăi mai bine.

1.4. Socializare și coeziune – în scop constructiv

Nu judecați oamenii după cei cu care se adună: Iuda era un amic ireproșabil.

Ernest Hemingway

Trebuie subliniat că în joc omul manifestă nu numai trăsăturile pozitive de caracter, ci le dezvăluie și pe cele negative. Lipsa de interes coexistă cu egoismul, modestia cu orgoliul nemăsurat, onestitatea cu viclenia.

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

Aspectul bun ar fi să se poată lega între ele efortul de schimbare socială cu educația și construirea comunității, întărindu-se necesitatea de comunicare, învățare împreună și luarea deciziilor în comun. Oricine e conștient că spiritul de sacrificiu reprezintă o calitate. Conștiința apartenenței la o echipă dă prioritate trăsăturilor pozitive.

În cazul rău, jocurile pot deveni mijloace de opresiune și înstrăinare, folosite pentru susținerea metodelor de educație verticală (forțată; de sus în jos) și la izolarea indivizilor, la îndepărtarea lor unul de altul. „*Un om adevărat se vede după încrederea pe care o are în ceilalți oameni și după participarea la lupta lor, iar nu după o mie de acțiuni miloase fără încredere...*” (Paulo Freire).

Dacă jocurile sunt folosite numai ca „umplură” sau „completare” în cadrul activităților obișnuite, succesul e parțial: participanții au rețineri, simțind că monotonia muncii obișnuite va continua sub altă formă. Când însă jocurile sunt folosite ca materie pentru întreaga „lecție”, jucătorii devin vioi și dornici să învețe ceva nou și util.

Teambuildingul este deosebit de important și pentru educarea adulților. Ei alcătuiesc segmentul de populație productivă și constituie un public țintă important al noului tip de educație. Dacă la tineri „joaca” este o preocupare naturală, la adulți ea e mai greu acceptată. De aceea, pentru evitarea respingerii,

jocurile de colaborare sunt adeseori botezate: „activități”, „provocări”, „probleme”. Indiferent cum ar fi numite, ele au o mare putere de a influența schimbarea durabilă în bine a grupurilor sau comunităților.

În cazul adulților, jocurile de colaborare folosite corect pot susține efortul de realizare a sarcinilor de serviciu, de îndeplinire a scopului lucrativ al grupului. Dar și pentru reeducarea spiritului comunitar, a toleranței și într-ajutorării. Substituindu-se realității, care adeseori sancționează încercările neizbutite, jocurile permit experimentarea și însușirea unor deprinderi necunoscute, fără pericolul pedepsei, rușinii, respingerii. Ele devin mijloace relevante și puternice pentru: spargerea barierelor dintre indivizi, concentrarea atenției, asigurarea implicării tuturor membrilor grupului, creșterea randamentului activității colective.

Jocurile trebuie folosite pentru crearea unui simț al scopului comun, pasiunii pentru acțiune practică și recunoașterii posibilităților existente. Fără aceste scopuri superioare, jocurile de colaborare rămân totuși folositoare însă numai ca tranchilizante pentru adulți, deoarece au un imens potențial de topire a poftelor de putere asupra grupului.