Jocuri de spart gheața

Câte un joc pentru fiecare episod Alpha YOUTH



© 2023 Alphalive Schweiz · Versiunea în limba română: Pulse · Gratuit pentru lucrarea ta cu tinerii. Ce ai voie să faci cu acest material: thepulse.org/ro/terms/

Cuprins

Jocurile și icebreakerele sunt importante pentru viața grupului, și la întâlnirile față în față, și la cele online. Aici găsești câteva idei pe care le poți folosi direct sau care îți pot stârni propria creativitate.

Episodul 1: Viața	Bingo de cunoaștere	**3**
Episodul 2: Isus	Jocul numelor	**4**
Episodul 3: Crucea	Piatră, foarfecă, hârtie	**5**
Episodul 4: Credința	Trepiedul uman	**6**
Episodul 5: Rugăciunea	Ștafeta cu hârtie igienică	**7**
Episodul 6: Biblia	Podul Bibliei	**8**
Episodul 6: Biblia	Dacă aș ...	**9**
Episodul 7: Duhul Sfânt	Fotbalul crabilor	**10**
Episodul 8: Umpluți cu Duhul	Experimentul cu doza	**11**
Episodul 9: Viața 2.0	Experimentul Asch	**12**
Episodul 10: Răul	Bun sau rău?	**13**
Episodul 11: Spune mai departe	Prinde balonul cu apă	**14**
Episodul 12: Vindecarea	Show de gafe	**15**
Episodul 13: Biserica	Calități pozitive	**16**
Bonus: joc de spart gheața	Ghicește imaginea	**17**
Anexă: fișe de printat	Bingo de cunoaștere · Calități pozitive	**18**

Episodul 1: Viața

Bingo de cunoaștere

Toate episoadele Alpha YOUTH le poți descărca după ce te autentifici pe auth.alpha.org.

Pe scurt: Scopul este să găsești cât mai repede cât mai mulți oameni care se potrivesc cu ce scrie într-o căsuță și care să semneze acolo. Cine are primul un rând sau o coloană plină strigă „Bingo”, câștigă și primește un mic premiu.

Cum se joacă: În acest joc, adolescenții se pot mișca liber prin cameră. Fiecare are un pix și o fișă cu multe căsuțe, fiecare legată de o însușire sau de o experiență (de exemplu: are un animal de companie, cântă la un instrument, a fost deja la mare).

Acum pot aborda oameni din toată camera și pot strânge semnături. Regulă opțională: o persoană poate da o singură semnătură pe aceeași fișă.

Episodul 2: Isus

Jocul numelor

Toate episoadele Alpha YOUTH le poți descărca după ce te autentifici pe auth.alpha.org.

Pe scurt: Jocul e amuzant și simplu și ajută la învățarea numelor celor din grup. În plus, afli câte ceva despre fiecare.

Cum se joacă: Împărțiți participanții în grupele mici în care vor avea mai târziu și discuțiile. Pe rând, fiecare își spune numele. Dar la nume trebuie să adauge un adjectiv care începe cu aceeași literă ca numele și care descrie ceva din personalitatea lui (de exemplu „David deșteptul" sau „Mila muzicala"). Următorul repetă toate numele și adjectivele celor dinaintea lui și apoi își spune propriul nume cu descrierea lui. Cu cât îți vine rândul mai târziu, cu atât ai mai multe de ținut minte.

Episodul 3: Crucea

Piatră, foarfecă, hârtie

Toate episoadele Alpha YOUTH le poți descărca după ce te autentifici pe auth.alpha.org.

Pe scurt: Surprinzător, jocul acesta clasic se poate juca și online. Pentru reușită contează o moderare bună, care anunță clar când începe o rundă nouă.

Cum se joacă: Mai întâi explicați că există trei semne, piatra, foarfeca și hârtia, și care pe care îl bate. Fiecare participant la întâlnire își alege apoi un adversar pentru runda respectivă. La semnalul de start „Piatră, foarfecă, hârtie" fiecare arată în cameră semnul ales. Apoi fiecare verifică ce semn a ales adversarul lui. Cine pierde își oprește camera, ca să se vadă cine mai e în joc. La egalitate, amândoi trec în runda următoare. În fiecare rundă nouă îți alegi din nou un adversar. Jocul se încheie cu o finală, în care se stabilește câștigătorul. Jocul e potrivit pentru grupuri de la 5 până la 50 de persoane.

Episodul 4: Credința

Trepiedul uman

Pe scurt: Echipele încearcă să facă un „trepied uman” din trei picioare ale membrilor echipei. Pe el trebuie apoi să țină în echilibru un pahar cu apă.

Materiale: Pentru fiecare echipă, o scândură și un pahar de plastic cu apă.

Cum se joacă: Faceți două sau trei echipe de câte trei oameni. Aceștia se întind pe spate pe podea și ridică un picior în sus. Cine poartă fustă sau rochie preia mai bine altă sarcină, de exemplu ține timpul. Puneți scândura pe tălpile lor. Apoi așezați pe scândură paharul plin cu apă. Câștigă echipa care rezistă cel mai mult în echilibru.

Apropo: Echipele s-ar putea uda.

Episodul 5: Rugăciunea

Ștafeta cu hârtie igienică

Pe scurt: Două echipe se întrec la desfășurat și înfășurat la loc o rolă de hârtie igienică.

Materiale: o rolă de hârtie igienică pentru fiecare echipă.

Cum se joacă: Împărțiți grupul în două echipe (sau mai multe). Membrii fiecărei echipe se așază în șir, unul în spatele celuilalt. Dați fiecărei echipe o rolă de hârtie igienică. La semnalul de start, primul din fiecare echipă ia rola, ține strâns capătul hârtiei și dă rola printre picioare celui din spatele lui (rola se desfășoară). Următorul trebuie să dea rola mai departe pe deasupra capului. Tot așa: pe dedesubt, pe deasupra, pe dedesubt ... până la capătul șirului. Când rola ajunge la ultimul din echipă, acesta începe să înfășoare hârtia la loc și dă rola înapoi celui din fața lui. Dacă hârtia se rupe undeva, echipa trebuie să o ia de la capăt. Câștigă prima echipă care a înfășurat rola la loc.

Episodul 6: Biblia

Podul Bibliei

Pe scurt: În grupe de câte cinci, participanții construiesc un pod între două scaune. Podurile trebuie să fie destul de rezistente ca să țină Biblii.

Materiale: Pentru fiecare grupă, zece foi A4 și o bucată mare de bandă adezivă.

Cum se joacă: După un timp de construcție de aproximativ șapte minute, cine moderează dă puncte fiecărui pod după criteriile următoare:

- **Prezentare:** Cum și-a prezentat grupa podul? (între 1 și 3 puncte)
- **Aspect:** Cât de frumos arată podul? (între 1 și 3 puncte)
- **Rezistență:** Ce Biblie ține podul? Aplicația Biblia pe telefon (1 punct), Biblie de buzunar (2 puncte), Biblie mică (3 puncte), Biblie obișnuită (4 puncte) sau Biblie de studiu (5 puncte).

Câștigă grupa cu cele mai multe puncte.

Episodul 6: Biblia

Dacă aș ...

Pe scurt: Un joc amuzant ca să vă cunoașteți mai bine.

Materiale: bilețele cu începuturi de propoziții și pixuri.

Cum se joacă: Fiecare trebuie să completeze propozițiile de mai jos. Trei trebuie completate cu adevărul și una cu o minciună.

- Dacă m-aș putea căsători cu o persoană celebră, m-aș căsători cu ...
- Dacă aș avea bani nelimitați, aș conduce ...
- Dacă aș putea locui oriunde în lume, aș locui în ...
- Dacă aș putea primi orice slujbă, aș lucra ca ...

După câteva minute, fiecare își citește cele patru propoziții, iar ceilalți din grup încearcă să ghicească care afirmație a fost falsă.

Episodul 7: Duhul Sfânt

Fotbalul crabilor

Pe scurt: Fotbal jucat în patru labe, ca un crab.

Materiale: o minge mare de fotbal, mese pe post de porți.

Cum se joacă: În acest joc se întrec două echipe. Singura diferență față de fotbalul obișnuit e că te poți mișca doar în patru labe (cu spatele spre podea). Câștigă echipa cu cele mai multe goluri. Aveți grijă ca încăperea să fie bine aerisită.

Experimentul cu doza

Pe scurt: O doză plină și nedeschisă ar trebui să poată ține greutatea unui om, pe când una goală se strivește. Experimentul arată că acei creștini care sunt umpluți cu Duhul Sfânt sunt mai puternici.

Materiale: 2 doze de băutură energizantă, una goală, una plină.

Cum se joacă: Rugați un voluntar să stea într-un picior pe doza nedeschisă. Apoi îndoiți puțin peretele dozei și tot nu se va întâmpla nimic. După aceea rugați voluntarul să încerce același lucru cu doza goală. Și asta ar trebui să meargă fără ca doza să se strivească imediat. Dar de îndată ce îndoiți peretele dozei, doza se strivește.

Atenție: Cât timp îndoiți doza, voluntarul nu trebuie să stea pe ea. E bine să încercați experimentul dinainte.

Episodul 9: Viața 2.0

Experimentul Asch

Pe scurt: Clipul despre un experiment al lui Solomon Asch arată cât de ușor se adaptează oamenii la un anumit standard, chiar și atunci când e evident greșit. Creștinii nu sunt chemați să se adapteze pur și simplu, ci să facă o diferență și să-și trăiască viața împreună cu Dumnezeu.

Materiale: laptop și proiector.

Clipul îl găsești aici:

youtube.com/watch?v=iRh5qy09nNw (în engleză)

Trecerea la temă: De multe ori e mult mai simplu să te adaptezi și să faci ce fac toți ceilalți, chiar dacă poate e greșit. Ieri ne-am ocupat de Duhul Sfânt și am avut ocazia să ne rugăm unii pentru alții. Acum ne uităm spre viitor: ce facem cu restul vieții noastre? Cum vrem să mergem mai departe și să trăim cât mai bine viața cu Dumnezeu?

Episodul 10: Răul

Bun sau rău?

Pe scurt: În acest joc, grupul decide ce lucruri de pe lista de mai jos sunt bune și ce lucruri sunt rele.

Cum se joacă: Explicați grupului că veți citi o listă și că ei înșiși trebuie să decidă dacă lucrurile sunt bune, rele sau undeva la mijloc. Stabiliți o parte a camerei pentru „bun” și cealaltă pentru „rău”. Subliniați că e în regulă să stea și la mijloc. Toți se mișcă prin cameră și se opresc acolo unde ar așeza cuvântul pe scara lor de la bun la rău.

Cuvinte: cafeaua de la Starbucks, bârfa, pornografia, școala, încălzirea globală, donațiile ...

După ce ați terminat „votul”, discutați întrebările acestea:

- Cum putem judeca ce e rău?
- Nu e interesant cât de diferite sunt părerile noastre despre ce e rău?

Episodul 11: Spune mai departe

Prinde balonul cu apă

Pe scurt: În perechi, tinerii încearcă să prindă baloane cu apă.

Materiale: multe baloane umplute cu apă (cel puțin un balon pentru fiecare pereche și câteva în plus).

Cum se joacă: Ieșiți cu grupul afară, unde se poate face ud. Împărțiți tinerii în perechi și puneți perechile să stea față în față, la aproximativ 1 metru distanță. Dați fiecărei perechi un balon cu apă. La comandă, câte o persoană din fiecare pereche îi aruncă balonul celeilalte. Toate perechile care au reușit fac un pas înapoi. La „Start!" celălalt aruncă balonul înapoi. Dacă cineva scapă balonul sau balonul se sparge când e prins, perechea iese din joc. De fiecare dată când o pereche reușește să arunce și să prindă, amândoi fac un pas înapoi. Câștigă perechea care rămâne la final și care a ajuns astfel la cea mai mare distanță de aruncat și prins.

Episodul 12: Vindecarea

Show de gafe

Pe scurt: Arătați un clip cu accidente amuzante din sport sau cu căzături spectaculoase pe schiuri și pe snowboard (dar nu prea dure).

Materiale: laptop, proiector și un clip cu gafe sportive amuzante (căutați, de exemplu, pe YouTube).

youtube.com/watch?v=cdmKVXynX3I

Trecerea la temă: De ce credeți că v-am arătat clipurile acestea? Se potrivesc perfect cu tema de azi! Vrem să vorbim despre vindecare.

Calități pozitive

Pe scurt: Dați tuturor fișa „Calități pozitive”. Jocul e un mod foarte bun de a ne încuraja unii pe alții.

Materiale: fișa „Calități pozitive” (o foaie cu căsuțe, în fiecare câte o calitate pozitivă, de exemplu „ascultă bine”, „îi încurajează pe alții”, „e mereu gata să ajute”, „mă face să râd”), pixuri.

Cum se joacă: Dați fiecăruia o fișă și un pix. Scopul jocului este să ne încurajăm unii pe alții. Fiecare jucător încearcă să-și umple căsuțele cu semnăturile celorlalți. Jucătorul alege o persoană care se potrivește cu descrierea dintr-o căsuță și îi cere să semneze în căsuța aceea. Toate descrierile sunt pozitive, iar fiecare trebuie să decidă ce calitate îl descrie cel mai bine pe celălalt. Fiecare poate semna o singură dată pe fișa altui jucător. Câștigă cine are primul toate căsuțele semnate.

Bonus: joc de spart gheața

Ghicește imaginea

Pe scurt: În acest joc, jucătorii ghicesc ce se vede în imaginile dintr-o prezentare PowerPoint. Greutatea e că fiecare imagine apare doar bucată cu bucată. Câștigă cine ghicește mai repede ce se vede.

Materiale: o prezentare PowerPoint în care fiecare imagine e acoperită de pătrate care dispar unul câte unul.

Cum se joacă: O regulă posibilă ar fi, de exemplu, ca fiecare jucător să aibă doar un număr de încercări stabilit de tine ca să ghicească ce e în imagine. Cine și-a folosit încercările așteaptă până se termină runda. În plus, le poți cere jucătorilor să se ridice în picioare când strigă răspunsul. Jucați toți contra tuturor sau pe echipe.

Anexă: fișe de printat

Bingo de cunoaștere

Caută persoane diferite care să semneze în căsuțe. Pentru fiecare căsuță, alege persoana care se potrivește cel mai bine cu descrierea. Cine completează primul un rând de patru căsuțe, pe verticală, pe orizontală sau pe diagonală, strigă „Bingo!” și câștigă.

Îi place cola	**Poate sta în mâini**	**Îi place fotbalul**	**A fost deja la un târg de Crăciun**
Are doi frați	**Îi place culoarea roșie**	**Are ochi albaștri**	**Vorbește și o altă limbă decât româna**
Îi plac filmele de acțiune	**Cântă la un instrument**	**Îi place ciocolata**	**Își serbează ziua vara**
Îi place mult să gătească	**Poartă aceeași mărime la pantofi ca tine**	**Îi place să citească**	**Desenează frumos**

Jocurile au fost adunate de Alphalive Schweiz (Marco Muntwyler, Luca Zanotti), © 2023 Alphalive Schweiz. Versiunea în limba română: Pulse. Gratuit pentru lucrarea ta cu tinerii. Ce ai voie să faci cu acest material: Termeni de utilizare.

Anexă: fișe de printat

Calități pozitive

Caută persoane diferite care să semneze în căsuțe. Pentru fiecare căsuță, alege persoana care se potrivește cel mai bine cu descrierea. Câștigă cine are primul toate căsuțele semnate.

Persoană primitoare	**Persoană muzicală**	**Joacă super fotbal**	**Persoană care inspiră**
Persoană prietenoasă	**Se gândește la alții**	**Spune cele mai bune glume**	**Joacă teatru de minune**
Cântă de minune	**Se îmbracă cu stil**	**Are un păr incredibil**	**Persoană generoasă**
Persoană creativă	**Gătește de minune**	**Se descurcă bine la sport**	**Are cel mai frumos râs**

Jocurile au fost adunate de Alphalive Schweiz (Marco Muntwyler, Luca Zanotti), © 2023 Alphalive Schweiz. Versiunea în limba română: Pulse. Gratuit pentru lucrarea ta cu tinerii. Ce ai voie să faci cu acest material: Termeni de utilizare.