

JOC EDUCAȚIONAL NONFORMAL – „Escape Sport – Codul echipei”

Berbece Anca-Ștefania

Clasa: a VII-a

Vârsta elevilor: 12–14 ani

Durata: 50 minute

Domeniul: Educație fizică și sport

Tipul activității: joc motric nonformal, cooperativ și creativ

Organizarea: individual, pe perechi și/sau pe echipe, în funcție de etapă

1. Tema jocului

Team building, comunicare, creativitate și rezolvarea de probleme prin provocări motrice.

2. Scopul jocului

Dezvoltarea competențelor motrice și socio-emoționale ale elevilor printr-un joc de tip escape challenge, în care cooperarea, comunicarea și gândirea creativă sunt necesare pentru finalizarea misiunii.

3. Competențe vizate

- aplicarea deprinderilor motrice în situații complexe;
- cooperarea și distribuirea rolurilor în echipă;
- comunicarea clară și luarea deciziilor;
- rezolvarea creativă a problemelor;
- manifestarea fair-play-ului și respectului pentru diversitatea abilităților;
- gestionarea constructivă a reușitei și a eșecului.

4. Obiective

- O1 – să execute corect sarcinile motrice din minimum patru provocări;
- O2 – să își asume un rol în echipă;
- O3 – să formuleze și să argumenteze o strategie;
- O4 – să adapteze strategia atunci când prima soluție nu funcționează;
- O5 – să încurajeze participarea tuturor colegilor;
- O6 – să reflecteze asupra valorii eșecului ca oportunitate de învățare.

5. Metode și tehnici moderne/nonformale

- Gamification / Escape challenge;
- team-based learning;
- creative problem solving;
- brainstorming;
- learning by doing;

- role rotation;
- Fail Faster – învățarea prin încercare și ajustare;
- debriefing.

6. Materiale necesare

- jaloane;
- mingi;
- cercuri;
- corzi;
- 4 plicuri cu indicii/coduri;
- coli și markere;
- cronometru.

7. Desfășurarea jocului

Etapa I – Misiunea – 5 minute

Clasa este împărțită în echipe de 5–6 elevi. Profesorul explică: „Aveți de descoperit CODUL ECHIPEI. Codul are patru elemente și poate fi obținut numai dacă treceți patru provocări. Nu este suficient să fiți rapizi: trebuie să comunicați, să vă adaptați și să îi implicați pe toți.” Fiecare echipă își distribuie roluri: coordonator, responsabil cu materialele, observator al regulilor, motivator și comunicator.

Etapa a II-a – Provocarea 1: Traseul strategic – 8 minute

Echipa trebuie să transporte trei mingi printr-un traseu cu jaloane. Fiecare elev poate atinge mingea o singură dată înainte ca alt coleg să intervină. Echipa are un minut pentru brainstorming și stabilirea strategiei, apoi execută. Dacă strategia nu funcționează, poate fi modificată.

Etapa a III-a – Provocarea 2: Insulele – 8 minute

Toți membrii trebuie să ajungă din zona A în zona B folosind un număr limitat de cercuri considerate „insule”. Niciun elev nu poate rămâne în urmă. Elevii trebuie să găsească singuri soluția și să o ajusteze dacă este necesar.

Etapa a IV-a – Provocarea 3: Random Move – 8 minute

Echipa extrage trei cuvinte aleatorii, de exemplu: POD, VAL, ROBOT. În trei minute trebuie să creeze o succesiune motrică de 20–30 de secunde inspirată de toate cele trei cuvinte, la care să participe fiecare membru. Activitatea stimulează gândirea divergentă și creativitatea.

Etapa a V-a – Provocarea 4: Fail Faster – 8 minute

Echipa trebuie să trimită o minge printr-un circuit format de membrii săi, fără ca mingea să atingă solul. Prima încercare este considerată „test”, nu eșec. După fiecare încercare, elevii au 30 de secunde să răspundă: „Ce nu a funcționat? Ce schimbăm?” și încearcă din nou.

Etapa a VI-a – Descifrarea codului și debriefing – 13 minute

După fiecare probă, echipa primește un cuvânt. Cele patru cuvinte formează CODUL ECHIPEI: COMUNICARE – ÎNCREDERE – CREATIVITATE – COOPERARE. Elevii discută: Care probă a fost cea mai dificilă? Ce a făcut echipa când o soluție nu a funcționat? Cine a ajutat grupul și cum? A fost mai importantă viteza sau strategia? Ce înseamnă „Fail Faster” în viața de zi cu zi? Fiecare echipă încheie cu o propoziție: „O echipă bună este o echipă care...”

8. Evaluarea

- observarea execuției și implicării;
- evaluarea cooperării și comunicării;
- aprecierea capacității de adaptare a strategiei;
- feedback între colegi;
- reflecție finală asupra reușitei, greșelii și contribuției personale.

9. Rezultate așteptate

- dezvoltarea competențelor motrice;
- îmbunătățirea comunicării și a coeziunii grupului;
- dezvoltarea gândirii creative și strategice;
- acceptarea greșelii ca parte a învățării;
- creșterea motivației și a responsabilității individuale;
- dezvoltarea fair-play-ului și a respectului pentru abilitățile diferite ale colegilor.

10. Legătura cu formarea Erasmus+

Jocul educațional nonformal „Escape Sport – Codul echipei” valorifică în mod direct competențele, metodele și instrumentele abordate în cadrul formării Erasmus+, în special în modulele „Team building and group dynamics”, „Creativity” și „Motivation”. Activitatea reprezintă o modalitate concretă de transfer al experienței de învățare dobândite în cadrul mobilității către activitatea desfășurată cu elevii la orele de Educație fizică și sport.

Componenta de team building și dinamica grupului este prezentă pe tot parcursul jocului. Elevii lucrează în echipe, își distribuie roluri și trebuie să comunice permanent pentru a rezolva provocările. Rolurile de coordonator, responsabil cu materialele, observator al regulilor, motivator și comunicator îi ajută să înțeleagă faptul că fiecare membru are o contribuție importantă la succesul grupului. Accentul este pus pe cooperare, încredere, responsabilitate și participarea tuturor, nu doar pe performanța individuală.

Elementele modulului Creativity sunt valorificate prin utilizarea unor metode precum brainstorming, Random Words și Creative Problem Solving. În cadrul provocării „Random Move”, elevii pornesc de la cuvinte aparent fără legătură cu activitatea sportivă – de exemplu, „POD”, „VAL” sau „ROBOT” – și trebuie să le transforme într-o succesiune motrică originală. Astfel, sunt stimulați să gândească diferit, să experimenteze și să găsească soluții proprii, aplicând principiul „thinking outside the box” abordat în cadrul cursului.

Metoda learning by doing este integrată în toate etapele jocului. Elevii învață prin acțiune, experimentare și colaborare, profesorul având în principal rolul de organizator și facilitator. Soluțiile nu sunt oferite în prealabil, ci sunt descoperite de elevi prin încercare, analiză și adaptarea strategiei. O componentă importantă, preluată din modulul Motivation, este principiul „Fail Faster”. În cadrul jocului, nereușita unei prime încercări nu este tratată ca un eșec, ci ca o oportunitate de învățare. Elevii sunt încurajați să analizeze ce nu a funcționat, să modifice strategia și să încerce din nou. În acest mod

sunt dezvoltate perseverența, flexibilitatea, capacitatea de adaptare și o atitudine constructivă față de greșeală.

Structura de tip Gamification / Escape Challenge contribuie la creșterea motivației și implicării elevilor. Existența unei misiuni, a unor indicii și a unui „cod” care trebuie descifrat transformă activitatea fizică într-o experiență atractivă și participativă. Elevii nu execută pur și simplu exerciții motrice, ci devin membri ai unei echipe care trebuie să ia decizii și să depășească împreună provocările.

Etapă finală de debriefing și reflecție permite transformarea experienței practice într-o experiență de învățare conștientă. Întrebările adresate elevilor – „*Ce nu a funcționat?*”, „*Ce am schimbat?*”, „*Cine a ajutat echipa și cum?*”, „*A fost mai importantă viteza sau strategia?*” – îi determină să analizeze atât rezultatul, cât și procesul prin care echipa a ajuns la acesta.

Cele patru elemente ale CODULUI ECHIPEI – COMUNICARE, ÎNCREDERE, CREATIVITATE și COOPERARE – sintetizează competențe transversale dezvoltate în cadrul formării Erasmus+ și transferate prin acest joc către elevi.

Prin urmare, „Escape Sport – Codul echipei” constituie un exemplu concret de valorificare, transfer și diseminare a rezultatelor învățării dobândite în cadrul mobilității Erasmus+. Jocul demonstrează că metode precum team building, brainstorming, Random Words, Creative Problem Solving, learning by doing, gamification, Fail Faster și debriefing pot fi integrate cu succes în lecțiile de Educație fizică și sport, contribuind atât la dezvoltarea competențelor motrice, cât și a creativității, comunicării, autonomiei, responsabilității, perseverenței și capacității de lucru în echipă.