



Co-funded by
the European Union



**Intellectual
Multiverse**

Project Number: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

ATELIER „MULTIVERSUL INTELECTUAL”



 **aspaym**
castilla y león

 **ROSTO
SOLIDARIO**

CEIPES

 **GAMA INSTITUTE**

Fundación
Planb educación
social

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CUPRINS

PREZENTAREA PROIECTULUI	1
• INTRODUCERE PROIECT	2
• PARTENERII ACESTUI PROIECT	3
◦ Fundația ASPAYM Castilla y León (Coordonator)	3
◦ Fundația PLAN B pentru Educație Socială	4
◦ CEIPES - Centrul Internațional pentru Promovarea Educației și Dezvoltării	5
◦ Rosto Solidário - Organizație pentru dezvoltare umană și socială	6
◦ INSTITUTUL GAMMA - Institutul pentru Cercetarea și Studiul Conștiinței Cuantice	7
METODOLOGIE	9
• OBIECTIVELE PRINCIPALE ALE CELOR 17 ACTIVITĂȚI ȘI 9 JOCURI	9
• STRUCTURA ACTIVITĂȚILOR ȘI JOCURILOR	11
◦ Care sunt activitățile și cum pot fi utilizate	11
◦ Ce sunt jocurile și cum pot fi folosite	87
• RECOMANDĂRI GENERALE PENTRU FACILITATORI	91
◦ Cum pot facilitatorii implementa activitățile și jocurile	92
• INSTRUMENTE DE EVALUARE CARE TREBUIE UTILIZATE ÎN TIMPUL ȘI DUPĂ IMPLEMENTAREA ACTIVITĂȚILOR ȘI JOCURILOR	92
ATELIER „MULTIVERSUL INTELECTUAL”	100
• INTRODUCEREA ATELIERULUI	100
• DEZVOLTAREA ATELIERULUI	102
◦ Jocul „Dobândește înțelepciune” (prima sesiune)	103
◦ Jocul „Pădurea șoptitoare” (prima sesiune)	106
◦ Jocul „Mișcare prin casă” (prima sesiune)	128
◦ Jocul „Conectarea ritmurilor” (prima sesiune)	132
◦ Jocul „Călătoria submarinului” (sesiunea a 2-a)	138
◦ Jocul „Gimkhana naturalistă” (sesiunea a 2-a)	143
◦ Jocul „Cunoaște-ți emoțiile” (sesiunea a 2-a)	151
◦ Joc „WordJam: The Music Factor” (a doua sesiune)	155
◦ Joc suplimentar „Minunata lume nouă”	160
• CONCLUZII FINALE DUPĂ ATELIERUL „MULTIVERSUL INTELECTUAL”	165



Co-funded by
the European Union



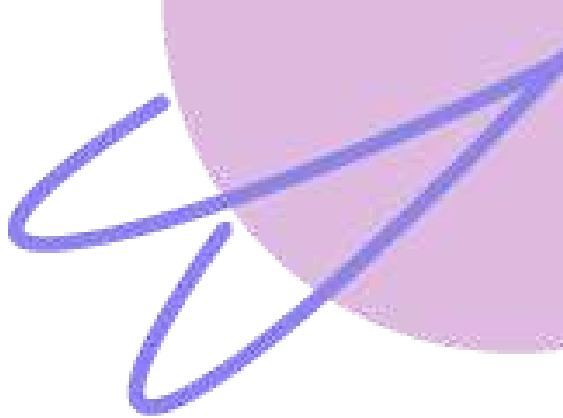
PREZENTAREA PROIECTULUI

Proiectul „Multiversul Intellectual” își propune să dezvolte instrumente educaționale inovatoare pentru cursanții adulți cu oportunități reduse, creând o nouă abordare bazată pe Teoria Inteligențelor Multiple. Această nouă abordare va facilita incluziunea și va favoriza căi de învățare constructive pentru toți adulții implicați.

Obiectivul principal al proiectului este de a **promova echitatea în educație printr-o metodologie alternativă** bazată pe **inteligențe multiple**, pentru dezvoltarea deplină a potențialului personal, în domeniul **educației non-formale a adulților cu oportunități reduse**.

Obiectivele specifice ale acestui proiect sunt:

- Îmbunătățirea capacității educatorilor adulți în recunoașterea și răspunsul la nevoile personale în educație, adaptarea la contextele și mediul individual și pentru a-i învăța prioritățile acestui proces.
- Promovarea strategiilor didactice care evită frustrarea și cultivă motivația în educația non-formală pentru adulții cu oportunități reduse.
- Să ofere educatorilor adulți strategii pentru a depăși dificultățile de învățare ale elevilor lor prin motivații individuale.
- Cunoașterea și promovarea muncii în colaborare între entități care activează în domeniul social cu persoane cu oportunități reduse din diferite grupuri țintă, prin intermediul programului Erasmus+, construind acorduri de colaborare și relații bune între organizațiile europene cu interese comune.



INTRODUCERE PROIECT

Rezultatele așteptate ale proiectului „Multiversul Intelectual” sunt:

- **Ghid de instrumente și recomandări „Multiversul intelectual: învățarea adulților prin joc cu inteligențe multiple”,** cu resurse și activități pentru profesioniștii din domeniu.
- **Atelierul „Multiversul intelectual”** pentru adulți în general, dar cu o perspectivă incluzivă pentru adulții cu oportunități reduse. Va fi un instrument pentru profesioniști despre cum să detecteze potențialul individual în raport cu diferitele inteligențe și motivația personală.



PARTENERII ACESTUI PROIECT



FUNDAȚIA ASPAYM CASTILLA Y LEÓN (COORDONATOR)

Fundación ASPAYM Castilla y León activează în domeniul serviciilor sociale, în special în domeniul dizabilității fizice, din 2004. Aceasta ajută oamenii pe tot parcursul ciclului lor de viață și este susținută de experți în educație și experți sociali, precum și de cercetători în domeniu. În ultimii ani, Fundația a dezvoltat mai multe proiecte care utilizează noile tehnologii și a promovat utilizarea acestora ca instrument pentru îmbunătățirea reabilitării și a calității vieții persoanelor cu dizabilități.

Departamentul de tineret al ASPAYM Castilla y León desfășoară numeroase activități de promovare, educație non-formală, ocupare a forței de muncă, timp liber incluziv etc. Unul dintre cele mai remarcabile exemple este tabăra incluzivă dezvoltată de organizație, care are 22 de ani de experiență și multiple premii, precum și proiectul de conștientizare „Pune-te în pielea mea”, al cărui obiectiv principal este standardizarea dizabilităților în școli, centre comunitare, organizații de tineret etc.

DESCRIEREA PARTENERILOR



FUNDAȚIA DE EDUCAȚIE SOCIALĂ PLAN B

Fundación Plan B Educación Social este o fundație privată spaniolă non-profit, constituită oficial și cu capacitate de autogestionare. Misiunea noastră este de a crea o schimbare socială care să îmbunătățească viața copiilor și adolescenților, oferindu-le oportunități de creștere personală, socială și educațională.

Încercăm să realizăm acest lucru prin stabilirea unor obiective clare pe care le folosim ca ghid pentru a marca calea de urmat în activitatea fundației:

Pentru a dezvolta o participare transformatoare.

Să cercetăm cuprinzător, să intervenim și să promovăm educația ca instrument al schimbării.

Împuternicirea comunităților, promovarea unei democrații de calitate și dezvoltarea mediului.

Experiența noastră implică conceperea de proiecte inovatoare pe care le implementăm atât la nivel național, cât și internațional. Fundația își diseminează inițiativele către o gamă largă de grupuri țintă, de la copii la tineri și adulți. De asemenea, încercăm să abordăm grupurile cu oportunități reduse și persoanele din zonele rurale. Inițiativele derulate de fundație nu se concentrează doar pe dezvoltarea de activități pentru fiecare grup în parte, ci și pe conectarea diferitelor grupuri între ele pentru a cultiva legăturile sociale și dinamica participării între diferite grupuri, de exemplu între copii și vârstnici.

La nivel național, ne concentrăm pe oferirea de oportunități educaționale pentru grupurile noastre țintă, bazate pe nevoile comunității, inclusiv integrarea în muncă, dialogul democratic sau sprijin în multiple dimensiuni ale domeniului educațional.

La nivel internațional, am implementat, în calitate de coordonatori și participanți, numeroase proiecte susținute de Erasmus+, KA1, KA2 și KA3, precum și de Corpul European de Solidaritate, cu scopul de a dezvolta comunități prin intervenții socio-educative cu tinerii din Europa și din străinătate.

În conformitate cu pasiunea noastră de a împuternici diferite grupuri comunitare, luptăm pentru drepturi socio-educative și dorim să fim un partener de referință pentru educația socială și să ne intensificăm eforturile pentru atingerea acestui obiectiv.

DESCRIEREA PARTENERILOR

CEIPES - CENTRUL INTERNAȚIONAL PENTRU PROMOVAREA EDUCAȚIEI ȘI DEZVOLTĂRII



CEIPES – Centrul Internațional pentru Promovarea Educației și Dezvoltării este o organizație non-profit fondată în 2007 și cu sediul în Palermo, Italia. Aceasta conduce o rețea de peste 8 asociații europene și extraeuropene axate pe educație, formare profesională și dezvoltare socială. CEIPES are expertiză în educație, transfer de inovare și management de proiecte în diferite programe europene care abordează educația și consolidarea capacităților diferitelor grupuri țintă, de la tineri la adulți, de la femei la șomeri, migranți și grupuri defavorizate. De asemenea, promovează învățarea pe tot parcursul vieții, formarea profesională și antreprenoriatul, cu scopul de a spori oportunitățile pentru tineri și adulți de a-și îmbunătăți și dobândi competențe și, prin urmare, de a-și stimula capacitatea de angajare și incluziunea.

CEIPES are numeroase legături cu actori publici și privați, locali și internaționali, care pot contribui la atingerea rezultatelor proiectului în ceea ce privește diseminarea, exploatarea și sustenabilitatea acestora. CEIPES se poate baza pe un personal experimentat, compus din profesioniști cu diverse competențe și domenii, precum psihologie, comunicare, formare, cooperare internațională, mediere socială și culturală, asistență socială, TIC, producție digitală și drept.



DESCRIEREA PARTENERILOR

Rosto Solidário



Rosto Solidário (RS) este o ONGD (organizație non-guvernamentală pentru dezvoltare) portugheză, înființată în 2007. Organizația are sediul în Santa Maria da Feira, la aproximativ 30 km de Porto. RS își propune să promoveze cetățenia globală și solidaritatea prin îmbunătățirea dezvoltării umane și sociale a comunităților locale. Principiile de bază ale RS sunt participarea civică, integrarea socială, solidaritatea, crearea de rețele și parteneriatul. Domeniul de activitate al organizației include patru domenii principale: Cooperarea Internațională pentru Dezvoltare, Educația pentru Cetățenie Globală, Voluntariatul și Sprijinul Social bazat pe Familie. Echitatea de gen, Drepturile Omului și Incluziunea Socială sunt subiecte transversale ale RS. Statutul juridic al RS ca utilitate publică a fost recunoscut de Ministerul Afacerilor Externe în 2008. În calitate de membru al Platformei ONGD portugheze, este reprezentată atât în Grupul de lucru pentru Educație pentru Dezvoltare, cât și în Grupul de lucru pentru Etică. RS este o organizație gazdă și de trimitere acreditată pentru proiectele Corpului European de Solidaritate din 2011.

Încă de la început, RS este susținută de Congregația Patimilor lui Isus Hristos. De asemenea, este membră a Platforma das Entidades de Voluntariado Missionário (o rețea națională de instituții catolice care promovează programe internaționale de voluntariat). La nivel local, RS este membră a Rede Social do concelho de Santa Maria da Feira (o rețea locală de 115 organizații cu programe de intervenție socială - care respectă liniile directoare ale Planului Național de Acțiune pentru Incluziune). În cadrul acestei rețele, RS a fost premiată de patru ori ca recunoaștere a muncii sale în domeniul voluntariatului și al sprijinirii dezvoltării comunităților locale.

DESCRIEREA PARTENERILOR

INSTITUTUL GAMMA - AICSCC



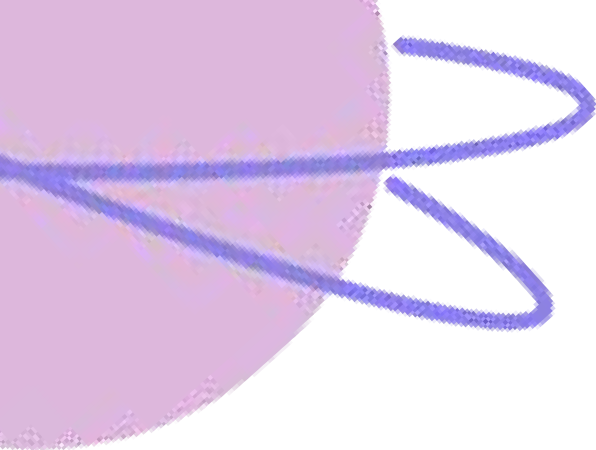
AICSCC este un ONG al cărui scop este de a promova, dezvolta, cerceta și iniția activități în domeniul psihologiei, psihoterapiei și sănătății mintale în special (formare de specialiști, ateliere, educație non-formală pentru adulți și profesioniști), promovarea celor mai bune practici; formarea de specialiști în diverse ramuri ale sănătății psihologice și mintale moderne; facilitarea colaborării dintre specialiștii români și experți din spațiul internațional.

AICSCC (cu Institutul Gamma ca marcă) are 3 departamente:

- Gamma Training este departamentul educațional al organizației și este alcătuit din 2 școli de formare: Școala de Formare Sistemică și Școala de Autoactivare. Școala de formare sistemică: lansată în 2011, este acreditată de Colegiul Psihologilor din România ca furnizor de formare în psihoterapia sistemică a familiei și cuplului și a încorporat în programa de învățământ cele mai recente cercetări legate de practica clinică. Scopul școlii de formare este de a crea o rețea națională și internațională de profesioniști instruiți la un standard înalt de calitate și de a oferi un spațiu de evoluție constantă terapeuților de toate specializările (terapie de cuplu, psihologia copilului, tulburări clinice etc.). Un grup de formare are o programă de studii postuniversitare de 4 ani, cu aproximativ 150 de absolvenți până în prezent. Absolvenții au oportunitatea de a lucra după absolvire în clinica privată și departamentul de cercetare al organizației, descrise mai jos.
- Clinica Gamma este departamentul de sănătate al organizației și are două componente: Clinica Gamma de Psihologie și Gamma Kids. Clinica Gamma de Psihologie oferă diferite servicii psihologice adolescenților, tinerilor și adulților cu diverse probleme, în sesiuni individuale, de cuplu, familiale sau de grup. Practicienii sunt psihologi clinicieni și psihoterapeuți acreditați. Cealaltă componentă este Gamma Kids, un departament care își propune să ajute copiii (de toate vârstele) și familiile acestora cu tot felul de dificultăți. Problemele abordate sunt: tulburări de anxietate și depresie, inadaptare școlară, tulburări de învățare, tulburări de vorbire, bullying, dificultăți familiale și sociale și nu numai. Psihologii implicați în Gamma Kids sunt psihoterapeuți specializați în probleme psihologice ale copilului, psihologi clinicieni, logopezi, psihoterapeuți și terapeuți prin artă pentru copii cu nevoi educaționale speciale (inclusiv tulburări de învățare).

La Gamma Kids, lucrăm cu copilul, dar și cu întreaga familie într-o abordare sistemică și colaborăm cu profesori și alți specialiști. Activitățile includ sesiuni individuale, sesiuni familiale, sesiuni cu părinții, ateliere pentru copii, ateliere de art-terapie, traininguri pentru părinți și specialiști.

- Gamma Research este departamentul de cercetare al organizației și își propune să dezvolte cercetare fundamentală în domeniul neuroștiinței și conștiinței, dar și în domeniul psihoterapiei. Prin intermediul acestui departament, dorim să dezvoltăm noi programe de formare pentru profesioniștii din domeniul psihologic, să dezvoltăm noi metode și instrumente pentru intervenție la nivel înalt. Platforma noastră de cercetare reunește specialiști din psihologie, științe cognitive, genetică, științe umane și psihologia copilului (psihologii care lucrează la Gamma Kids sunt și cercetători în cadrul departamentului Gamma Research).



METODOLOGIE

OBIECTIVELE PRINCIPALE ALE CELOR 17 ACTIVITATI SI 9 JOCURI

În cadrul proiectului „Multiversul Intelectual”, consorțiul a elaborat o propunere pentru un program de activități care vor fi desfășurate în același spațiu, prin intermediul căruia educatorii și adulții care participă la acesta vor putea recunoaște cele 8 Inteligențe și relația acestora cu următoarele domenii ale dezvoltării personale:

- Inteligența lingvistică și logico-matematică ca dezvoltare cognitivă.
- Inteligența muzicală legată de dezvoltarea artistică.
- Inteligențe corporale și spațiale legate de dezvoltarea psihomotorie.
- Inteligențe intrapersonale și interpersonale legate de dezvoltarea emoțională.
- Inteligența naturală legată de dezvoltarea etic-durabilă.

Astfel, Atelierul „Multiversul Intelectual” a fost creat folosind metodologia învățării bazate pe jocuri și gamificare. Datorită acestui Atelier în special și „Setului de instrumente și recomandări” în general, se urmărește îmbunătățirea practicilor de educație a adulților ale organizațiilor europene în direcția incluziunii educaționale prin promovarea competențelor și potențialului oamenilor.

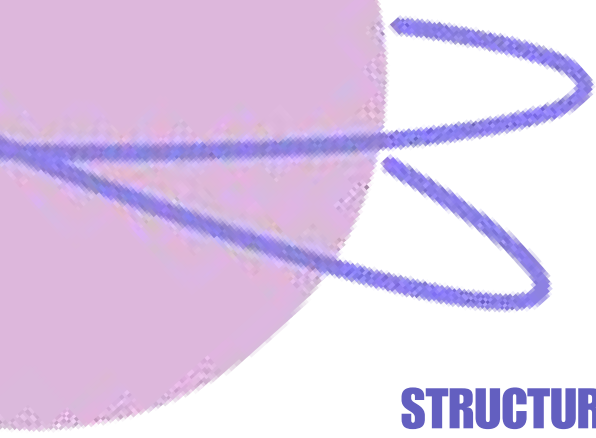
Prin generarea acestui rezultat, care combină diferite activități, jocuri și resurse educaționale axate pe potențialul și capacitățile oamenilor (prin inteligențe multiple și utilizând învățarea bazată pe jocuri și gamificare), se urmărește ca comunitatea educațională și profesioniștii din domeniu să poată detecta abilitățile, capacitățile și motivațiile elevilor în diferitele domenii de cunoaștere propuse ca inteligențe și relația acestora cu domeniile de dezvoltare menționate anterior (dezvoltare cognitivă, artistică, psihomotorie, emoțională și etic-sustenabilă). În plus, un alt obiectiv al atelierului „Multiversul Intelectual” este creșterea motivației cursanților, în special a adulților cu oportunități reduse, prin viziunea asupra abilităților lor și recunoașterea potențialului lor după atelier.



Învățarea bazată pe jocuri și gamificarea au fost utilizate pentru a dezvolta și atinge rezultatele acestui proiect (adică acest Toolkit și Atelierul „Multivers Intelectual” conținut în acesta) deoarece, deși este o metodologie complexă, cu elementele și tehnicile sale, studiate de numeroși autori, transferă mecanica jocurilor în domeniul educațional-profesional, fie pentru o mai bună absorbție a cunoștințelor, fie pentru îmbunătățirea unor abilități, fie pentru generarea unor experiențe pozitive.

Gamificarea nu înseamnă simple jocuri în sala de clasă, ci constă în utilizarea designurilor și tehnicilor de joc în contexte non-ludii pentru a dezvolta abilități în rândul jucătorilor (în cazul concret al acestui proiect, la adulți, în special la cei cu oportunități reduse); scopul gamificării este de a implica participanții, încurajând atât competiția, cât și cooperarea între egali, precum și de a le crește motivația.

Gamificarea utilizează o perspectivă individuală pentru a studia progresul cursanților și pentru a oferi cea mai bună cale de învățare pentru fiecare cursant, în funcție de nevoile și calitățile sale, astfel încât această tehnică de învățare este bine completată de informațiile oferite de Gardner în Teoria Inteligențelor Multiple și aplicarea acestora în acest proiect. În plus, gamificarea este capabilă să gestioneze rute de învățare diversificate, deoarece pune accentul pe realizări mici (nu pe legăturile dintre aceste realizări), astfel încât se pot construi rute multiple către obiectivul principal, pe baza obiectivelor, abilităților și a altor caracteristici ale participanților. Trebuie menționat că gamificarea ia în considerare și dimensiunea vizuală a procesului de învățare, în special vizualizarea progresului în procesul de învățare și a rutei de învățare alese.



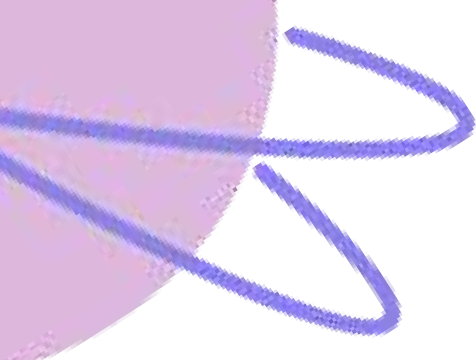
STRUCTURA ACTIVITATILOR SI JOCURILOR

CARE SUNT ACTIVITATILE SI CUM POT FI UTILIZATE

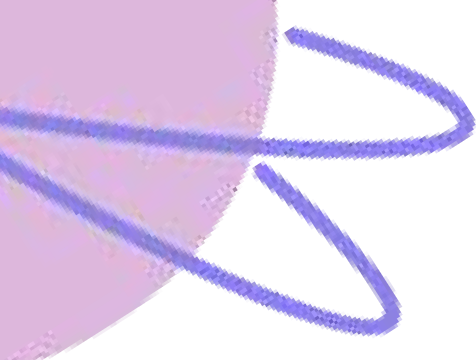
În cadrul proiectului „Multiversul Intellectual”, consorțiul a consultat și a compilat un total de 17 activități pentru a lucra asupra diferitelor Inteligențe Multiple, unele dintre ele fiind resurse deja existente, iar altele elaborate de partenerii proiectului. Au fost alese câte două activități pentru fiecare dintre inteligențele asupra cărora se va lucra, cu excepția cazului Inteligenței Muzicale, care constă în trei activități.

Distribuția și principalele caracteristici ale fiecăreia dintre cele 17 activități menționate sunt explicate mai jos:

- Dacă inteligența care urmează a fi lucrată este cea **lingvistică**, se propun următoarele activități:
 - Activitate numită „Povestire colaborativă” (aproximativ 30 min.). Obiectivele acestei activități sunt ca participanții să își folosească expresia creativă, să utilizeze un limbaj descriptiv (folosind gramatica și vocabularul în mod corespunzător) și, de asemenea, un limbaj figurat, precum și să își exerseze limbajul scris și înțelegerea textelor.
 - Activitate numită „Alibi” (aprox. 30 - 45 min.). Obiectivele acestei activități sunt ca participanții să își îmbunătățească comunicarea verbală, ascultarea, argumentarea, limbajul figurat și abilitățile de formulare a întrebărilor constructive, să exerseze abilitățile de dezbatere (inclusiv înțelegerea și raționamentul), să lucreze la gramatică (în special la timpurile trecute), să exerseze povestirea și, de asemenea, să utilizeze exprimarea creativă.
- Dacă inteligența care urmează a fi lucrată este cea **logico-matematică**, se propun următoarele activități:
 - Activitate numită „Jocul Einstein” (aproximativ 30 min.). Obiectivele acestei activități sunt ca participanții să utilizeze raționamentul logic, să facă predicții și să tragă concluzii, precum și să analizeze și să interpreteze datele.
 - Activitate numită „Math Escape Room” (aproximativ 30 min.). Obiectivele acestei activități sunt ca participanții să își folosească abilitățile de rezolvare a problemelor în grup și individual, să identifice tipare, precum și să își exerseze și să își consolideze abilitățile de calcul.



- Dacă Inteligența asupra căreia se lucrează este cea **muzicală**, se propun următoarele activități:
 - Activitate numită „Armonie în imagini” (aprox. 20 min.). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt îmbunătățirea abilităților cognitive și utilizarea muzicii ca instrument de înțelegere a realității.
 - Activitate numită „Povestitori muzicali” (aproximativ 25 min.). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt de a conecta emoțiile cu muzica și de a învăța cum să descrie emoțiile și cum să creeze povești din ele.
 - Activitate numită „Ritmuri și emoții” (aprox. 20 min.). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt de a conecta emoțiile cu muzica și de a învăța să interpreteze emoțiile celorlalți și să își descrie propriile emoții fără a vorbi, prin intermediul sunetelor și ritmurilor lor.
- Dacă Inteligența asupra căreia se lucrează este cea **corporal-kinestezică**, se propun următoarele activități:
 - Activitate numită „Ritmi ritmice” (aproximativ 30 min.). Obiectivele acestei activități sunt ca participanții să dezvolte inteligența corporală menționată anterior prin percuție corporală, explorarea ritmurilor și mișcărilor, îmbunătățirea coordonării, memoriei și creativității, precum și îmbunătățirea conștientizării corporale.
 - Activitate numită „Vorbește cu mâinile” (aproximativ 30 min.). Obiectivele acestei activități sunt ca participanții să învețe câte ceva despre limbajul semnelor și, în acest fel, să exerseze un mod diferit de a vorbi și să stimuleze sistemul motor, precum și să îmbunătățească atenția și percepția vizuală.
- Dacă Inteligența asupra căreia se lucrează este cea **spațială**, se propun următoarele activități:
 - Activitate numită „Ilustrarea imaginației” (aproximativ 30 min.). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt dezvoltarea reprezentării, încurajarea imaginației și lucrul la motricitatea grosieră și fină.
 - Activitate numită „Orbește” (aproximativ 30 min.). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt îmbunătățirea concentrării, consolidarea abilităților motorii fine, înțelegerea formelor și recunoașterea texturilor.



- Dacă Inteligența asupra căreia se lucrează este cea **intrapersonală**, se propun următoarele activități:
 - Activitate intitulată „Sculptarea sinelui: o călătorie în lut” (aproximativ 90 min.). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt de a promova conștiința de sine prin exprimare creativă, de a încuraja reflecția asupra identității personale, a emoțiilor și a valorilor, precum și de a dezvolta capacitatea de a traduce conceptele de sine interne în reprezentări simbolice.
 - Activitate intitulată „Cele trei litere: O explorare profundă a sinelui” (aproximativ 90 de minute). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt de a promova o conștientizare de sine avansată și inteligență emoțională, de a încuraja reflecția profundă asupra experiențelor trecute, a identității prezente și a aspirațiilor viitoare, precum și de a dezvolta stabilirea unor obiective personale și o viziune pe termen lung aliniată cu valorile interne.
- Dacă Inteligența asupra căreia se lucrează este cea **interpersonală**, se propun următoarele activități:
 - Activitate intitulată „Construind punți: Cercul empatiei” (aproximativ 90 de minute). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt de a spori empatia și abilitățile de ascultare activă, de a încuraja colaborarea și înțelegerea între participanți, de a dezvolta capacitatea de a interpreta indiciile sociale și de a răspunde în mod corespunzător, precum și de a practica feedback-ul constructiv și sprijinul reciproc.
 - Activitate numită „Jocul negocierii: Misiune câștig-câștig” (aprox. 60 - 75 min.). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt de a îmbunătăți abilitățile de negociere și rezolvare a conflictelor, de a dezvolta capacitatea de a echilibra asertivitatea și empatia, precum și de a consolida munca în echipă și rezolvarea colaborativă a problemelor.
- Dacă Inteligența asupra căreia se lucrează este cea **naturalistă**, se propun următoarele activități:
 - Activitate numită „Jurnal de teren - Jurnalul meu natural” (aproximativ 1 oră). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt de a dezvolta conștientizarea naturii din jurul lor, de a se motiva să desfășoare activități în aer liber și de a promova învățarea în timp ce se bucură de mediile naturale.
 - Activitate numită „C.S.I. în natură” (aproximativ 40 min.). Obiectivele acestei activități pentru participanți sunt de a rezolva mistere legate de mediu, analizând dovezi despre prezența și acțiunile animalelor.



1. ACTIVITATEA „POVESTIRI COLABORATIVE”

INTELIGENȚĂ LINGVISTICĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

4-5 grupuri (15-20 persoane în total)



TIMP

Aproximativ 30 de
minute.



OBIECTIVE

- A folosi exprimarea creativă.
- A folosi un limbaj descriptiv.
- Să folosească corect gramatica și vocabularul.
- A folosi limbaj figurat.
- Să exersăm limbajul scris și
- înțelegere.

ÎNCĂLZIRE: CUVINTE ÎNȚELEPTE

1. Facilitatorul împarte participanții în grupuri de 4-5 persoane.
2. În cadrul fiecărui grup, fiecare persoană spune pe rând câte un cuvânt pe care să-l adauge la zicală. Fiecare cuvânt adăugat la zicală trebuie să se potrivească gramatical cu ceea ce a spus persoana dinaintea sa/ei.
3. Facilitatorul trebuie să explice că acest lucru ar trebui să fie destul de rapid, astfel încât participanții să spună primul cuvânt care le vine în minte.
4. Fiecare grup va face 3 zicături, având la dispoziție 5 minute pentru a le realiza.
5. Ultima persoană care încheie zicala îi va explica sensul. Cu cât mai amuzant, cu atât mai bine!
6. Când timpul se scurge, fiecare grup își poate împărtăși zicala preferată cu restul grupului.

Scopul acestei încălziri este de a pregăti participanții pentru activitate prin exersarea colaborării pentru a construi o frază comună. De asemenea, ar trebui să servească la „spargerea gheții” în grup.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

În cadrul acestei activități, grupurile vor scrie împreună o poveste comună. Participanții vor rămâne în grupurile lor (cei de la exercițiul de încălzire). Fiecare grup va avea o temă de scriere, care poate fi atribuită în avans de către facilitator sau aleasă de grupuri în aceeași zi.



Facilitatorul poate decide dacă toate grupurile au aceleași teme sau teme diferite (în cazul grupurilor mai avansate, le poate ruga să își creeze propriile teme).

Grupurile vor avea și o listă de vocabular cu cuvinte, fraze sau expresii care trebuie folosite în poveste - în funcție de grup, facilitatorul poate folosi și pictograme sau cuburi de poveste pentru această parte.

Fiecare membru al grupului ar trebui să aleagă o culoare diferită cu care să scrie, deoarece, în acest fel, facilitatorul poate identifica cine a scris fiecare parte.

Fiecare persoană va scrie pe rând câte o propoziție. După ce cineva scrie o propoziție, următoarea persoană trebuie să scrie o altă propoziție coerentă cu cea anterioară și care să continue povestea.

Participanții vor avea la dispoziție aproximativ 15-20 de minute pentru a-și scrie poveștile. Poveștile pot fi amuzante, înfricoșătoare, romantice, serioase - orice preferă!

La final, grupurile sunt încurajate să își împărtășească poveștile cu toată lumea.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate? Ce ți-a plăcut cel mai mult/cel mai puțin?
- Cum te-ai simțit când ți-a venit rândul să scrii? Ce strategii ai folosit pentru a-ți scrie partea?
- Ți-a fost greu să creezi o poveste coerentă cu tema și vocabularul pe care grupul tău le-a folosit?
- Cum a fost comunicarea dintre tine și membrii grupului tău?
- Cum crezi că această activitate promovează munca în echipă?
- Cum crezi că ajută această activitate la îmbunătățirea inteligenței lingvistice?
- Dacă ai face din nou această activitate, ce ai face diferit?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Sugestii pentru povești (Anexa 1).
- Listă de vocabular (Anexa 2).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- **NIVEL DE DIFICULTATE:** Nivelul de dificultate al subiectelor de povești și al vocabularului poate fi ajustat atunci când se lucrează cu grupuri care nu sunt vorbitori nativi sau vorbitori nativi, precum și cu grupuri cu dizabilități. În funcție de nivelul participanților și de timpul disponibil, puteți lua în considerare ruga grupul să își creeze propriile subiecte de povești și liste de vocabular.
- **EVALUAREA INTELIGENȚEI LINGVISTICE ORALĂ ÎN LOC DE CEA SCRISĂ:** În funcție de grup, se poate realiza și ca o activitate de povestire orală. În loc ca participanții să scrie, rugați-i să spună pe rând câte o propoziție. În acest caz, facilitatorul ar trebui să meargă în jurul fiecărui grup individual și nu se va aștepta ca grupurile să împărtășească informații la sfârșitul activității.
- **ADAPTAREA PENTRU PERSOANE NEVĂZĂTOARE SAU CU DIZABILITĂȚI DE VEDERE:** Dacă lucrați cu persoane nevăzătoare sau cu deficiențe de vedere, va trebui să le spuneți cu voce tare subiectul poveștii, precum și cuvintele care ar trebui folosite (sau să le puneți la dispoziție în Braille). În loc de liste de vocabular, facilitatorul poate folosi pictograme și/sau cuburi de povești.
- **ADAPTAREA PENTRU PERSOANE SURDE SAU CU DIZABILITĂȚI DE AUZ:** Se poate face și cu persoane surde sau cu deficiențe de auz. Încălzirea poate fi schimbată într-una scrisă în loc de una vorbită. Dacă facilitatorul cunoaște limbajul semnelor, aceasta poate fi semnată în loc de una scrisă.
- **VERSIUNEA ONLINE:** Activitatea se poate desfășura și online. Participanții se pot întâlni pe Zoom și pot lucra împreună la povestea colaborativă în Google Drive. Fiecare participant poate scrie cu o culoare diferită pentru a distinge cine ce a scris. Participanții pot fi împărțiți în săli de lucru separate atât pentru încălzire, cât și pentru activitatea scrisă.





ANEXA 1: PROPUNERE DE SUBIECT PENTRU POVESTIRI

- **Prima provocare:** „Într-o zi, în timp ce făceam curățenie în casă, am găsit o scrisoare secretă...”
- **A doua provocare:** „Îmi plăcea la nebunie tortul de ciocolată, dar totul s-a schimbat când...”
- **A treia provocare:** „În timp ce stăteam lângă șemineu, priveam fulgii de zăpadă care cădeau afară...”

ANEXA 2: PROPUNERE DE LISTĂ DE VOCABULAR

- Turcoaz
- Sos de roșii
- Singuratic
- Tigaie
- Cinematograf
- Sincer
- Păianjen
- Poștaș
- Cuptor
- Slimy



2. ACTIVITATEA „ALIBI”

INTELIGENȚĂ LINGVISTICĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

15 participanți (1 grup de 3 persoane
și 3 grupuri de 4 persoane)



TIMP

Aproximativ 30 - 45 de minute.



OBIECTIVE

- Pentru a îmbunătăți comunicarea verbală, ascultarea, argumentarea, limbajul figurat și adresarea de întrebări constructive.
- Pentru a exersa abilitățile de dezbateri.
- Pentru a utiliza abilitățile de înțelegere.
- Pentru a activa abilitățile de raționament.
- A lucra la gramatică (în special la timpul trecut).
- A exersa povestirea.
- A folosi exprimarea creativă.

ÎNCĂLZIRE: DOUĂ ADEVĂRURI ȘI O MINCIUNĂ

1. Toți participanții se adună în cerc. Fără a le spune cu voce tare, fiecare persoană va pregăti 3 afirmații despre sine - două sunt adevărate și una este o minciună.
2. Când vine rândul unei persoane, aceasta trebuie să spună toate cele 3 afirmații. Minciuna ar trebui să fie ceva destul de credibil pentru a fi mai dificil de ghicit de către ceilalți.
3. Participanții ghicesc care afirmație este minciuna.
4. După ce o persoană ghicește, treceți la următoarea.

Scopul acestei încălziri este de a pregăti participanții să exerseze abilitățile de raționament și dezbateri pentru activitate.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Facilitatorul începe prin a explica faptul că grupul va desfășura o activitate în care vor juca rolul unui personaj. În grup, 3 persoane vor fi acuzate că se fac vinovate de comiterea unei infracțiuni. Pot fi voluntari sau facilitatorul îi poate alege direct. În funcție de mărimea grupului, restul grupului va fi împărțit în 3 grupuri (aproximativ 4 persoane fiecare) pentru a pregăti întrebări pe care să le adreseze „suspecților”. Dacă grupul este mic, ar putea fi mai bine ca fiecare participant să lucreze individual la întrebări.

Facilitatorul prezintă grupului infracțiunea - acest lucru trebuie pregătit în avans. Facilitatorul decide dacă va spune infracțiunea cu voce tare sau o va scrie pe tablă, în funcție de nivelul grupului.



Cei 3 „suspecți” sunt rugați să părăsească încăperea timp de 10-15 minute pentru a-și pregăti alibiurile (povești care să le dovedească nevinovăția). Ar trebui să decidă, fie între ei, fie cu facilitatorul, cine a comis crima.

Ceilalți vor rămâne în cameră timp de 10-15 minute și vor scrie întrebări împreună cu grupurile lor. Explicați grupurilor că fiecare grup ar trebui să aibă un vorbitor și cel puțin un participant care să ia notițe pentru momentul în care îi vor interoga pe suspecți. Facilitatorul va face schimb de grupuri, ajutând „suspecții” să-și elaboreze alibiul, iar restul grupurilor să-și formuleze întrebările. Alibiurile ar trebui să fie destul de credibile, iar participanții ar trebui să ia în considerare toate aspectele crimei, momentul în care a fost comisă și de ce personajul lor nu ar fi putut să o comită. Celelalte grupuri care pun întrebări ar trebui să ia în considerare informațiile de care au nevoie pentru a decide cine este vinovat.

Când cei 3 suspecți sunt gata să își prezinte alibiurile, facilitatorul îi va aduce înapoi în sală. Facilitatorul explică faptul că juriul trebuie să decidă care dintre cei 3 suspecți este vinovat. Aceștia ar trebui să asculte cu atenție toate cele trei povești, să ia notițe, să pună întrebări și să noteze răspunsurile. Nu ar trebui să spună cu voce tare cine cred că este persoana vinovată. Va exista timp pentru a discuta cu grupurile lor la sfârșitul interogatoriului.

Acum, facilitatorul va acționa ca judecător, asigurându-se că suspecții își prezintă alibiurile și răspunzând la întrebările fiecărui grup într-o manieră ordonată.

Toate grupurile ar trebui să aibă rânduri egale pentru a adresa întrebări suspecților, iar suspecții ar trebui să aibă, de asemenea, timp să răspundă. Facilitatorul ar trebui să gestioneze timpul eficient.

Odată ce toate interogatoriile s-au terminat, cei 3 suspecți ar trebui să părăsească sala. Grupurile vor avea la dispoziție 5 minute pentru a discuta între ele pe cine consideră vinovat.

Odată ce au ajuns la verdictul lor, facilitatorul îi invită înapoi pe cei 3 suspecți. Fiecare grup votează și se dezvăluie identitatea persoanei vinovate.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce jucai jocul? Cum este experiența de a fi suspect/membru al juriului?
- (Pentru suspecți) A fost dificil să vă gândiți la un alibi? Cum v-ați simțit când restul grupului v-a interogat?
- (Pentru juriu) A fost dificil să vă gândiți la întrebări înainte de a ști cum va răspunde suspectul? Ce strategii ați folosit pentru a vă formula întrebările? S-a schimbat acest lucru după ce ați auzit alibiurile?
- Cum crezi că te-ar putea ajuta această activitate să-ți îmbunătățești inteligența lingvistică?
- Dacă ai face din nou această activitate, ce ai face diferit?



MATERIALE

- O cameră și un alt loc unde câțiva oameni pot ieși din cameră.
- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Scenarii explicative (Anexa 1).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Când este posibil, este util ca doi facilitatori să realizeze această activitate. În acest fel, unul dintre ei poate rămâne cu grupul principal care scrie întrebările, iar celălalt poate fi cu suspectii. Totuși, nu este necesar.
- **NIVELUL DE DIFICULTATE:** În funcție de competențele lingvistice ale grupului, de exemplu, dacă există vorbitori care nu sunt vorbitori nativi, facilitatorul poate dori să introducă vocabularul din sala de judecată și să recapituleze verbele la timpul trecut.
- **DIMENSIUNEA GRUPULUI:** Dacă lucrați cu un grup mic (mai puțin de 10 persoane), puteți alege 2 suspecti și restul grupului să lucreze individual pentru a pune întrebări. Există și o altă versiune în care aveți un singur suspect, iar suspectul trebuie să își dovedească nevinovăția. În acest caz, facilitatorul trebuie să modifice puțin instrucțiunile și să explice că această persoană este acuzată. Acest lucru face ca activitatea să fie mai scurtă dacă timpul este limitat.
- **ADAPTAREA PENTRU PERSOANE NEVĂZĂTOARE SAU CU DIZABILITĂȚI DE VEDERE:** Dacă lucrați cu persoane nevăzătoare sau cu deficiențe de vedere, asigurați-vă că citiți cu voce tare infracțiunea și le dați un rol - fie în grup, fie ca suspect - în care nu este nevoie să scrie. Membrii grupului ar trebui să explice orice indicii vizuale pe care le pot observa la suspecti (de exemplu, dacă nu stabilesc contact vizual în timp ce vorbesc, deoarece acesta ar putea fi un semn că mint).
- **ADAPTAREA PENTRU PERSOANE SURDE SAU CU DIZABILITĂȚI DE AUZ:** Deoarece această activitate lucrează în principal la abilitățile de dezbateră orală, este posibil să aveți nevoie de un interpret de limbaj mimico-gestual dacă aveți persoane surde sau cu deficiențe de auz.
- **VERSIUNEA ONLINE:** Activitatea se poate desfășura și online. Folosind platforma Zoom, facilitatorul îi poate trimite pe cei 3 suspecti într-o cameră de grup, unde își pot stabili alibiurile. Rețineți însă că altcineva trebuie să gestioneze apelul Zoom, astfel încât facilitatorul să se poată deplasa între camerele de grup.





ANEXA 1: PROPUNERE DE SCENARIU PROMPT

Infrațiune: „Cineva a furat broasca de pe fațada Universității din Salamanca ieri, la ora 19:30!”





3. ACTIVITATEA „JOCUL EINSTEIN”

INTELIGENȚĂ LOGICO-MATEMATICĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

15 participanți



TIMP

Aproximativ 30 de
minute.



OBIECTIVE

- A utiliza raționamentul logic.
- A face predicții.
- A trage concluzii.
- Pentru a analiza și interpreta datele.

ÎNCĂLZIRE: JOC ÎN FORMAREA ECHIBEI

1. Toți participanții ar trebui să se ridice în picioare. Facilitatorul le spune că trebuie să se alinieze conform instrucțiunilor pe care le va da.
2. Participanții trebuie să se așeze în ordine conform instrucțiunilor (de exemplu: cine s-a născut cel mai în vest/est, mărimea pantofilor etc.)
3. Facilitatorul poate crește dificultatea adăugând instrucțiuni (de exemplu: fără să vorbești, trebuie să sari într-un picior etc.)

Scopul acestei încălziri este de a pregăti participanții pentru lucrul în echipă prin urmarea instrucțiunilor și organizarea lor într-un mod coerent și logic.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

În această activitate, participanții trebuie să obțină indicii unii de la alții, să analizeze informațiile din indicii, să le aranjeze într-o ordine logică și să găsească informațiile lipsă. Există două versiuni diferite, în funcție de dificultate, dar în ambele obiectivul este de a afla cine deține peștele.

În primul rând, facilitatorul le explică participanților că, deși activitatea este o activitate de grup, este în mare parte individuală.

Fiecare participant ar trebui să aibă o foaie de hârtie și ceva cu care să scrie, precum și o altă foaie cu un indiciu.



Pentru a obține informații de la ceilalți, participanții trebuie să se plimbe prin cameră și să se apropie de fiecare persoană în parte: pot cere informații de la acea persoană doar cu privire la ceea ce se află pe cartela sa cu indicii - ceea ce înseamnă că, dacă persoana are informații de la alte persoane cu care a vorbit, nu ți le poate oferi. Ideea este să vorbești cu fiecare persoană din cameră și să notezi informațiile pe care ți le oferă.

Când oferă informații, participanții ar trebui să ofere doar informații despre ceea ce este pe lucrarea lor. Nu ar trebui să facă inferențe pe baza indicilor primite de la alții sau să ofere grupului informații de la alții.

După ce toată lumea a vorbit, participanții se așază cu informațiile lor și încearcă să-și dea seama cum să le aranjeze pentru a vedea cine deține peștele.

Facilitatorul poate decide dacă dorește sau nu să le arate participanților tabelul pentru aranjarea informațiilor. În funcție de grup, acesta poate prefera ca participanții să își dea seama singuri cum pot realiza un tabel.

În timp ce își elaborează informațiile, participanții ar trebui să lucreze singuri, în tăcere și să nu vorbească cu ceilalți.

Dacă facilitatorul observă că grupul are probleme, îi poate încuraja să lucreze împreună, dar numai după ce le-a dat șansa de a le rezolva singuri.

Odată ce răspunsul a fost descoperit, facilitatorul va parcurge indiciile și va arăta grupului tabelul cu soluțiile.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- Cum te-ai simțit când ai împărtășit informații cu ceilalți? Cum te-ai simțit când ți-au oferit informațiile lor?
- Cum crezi că te-ar putea ajuta această activitate să-ți consolidezi inteligența logico-matematică?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?
- Ce strategii ai folosit pentru a o rezolva?
- Dacă ai face din nou această activitate, ce ai face diferit?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Fișe cu indicii (Anexa 1).
- Soluții (Anexa 2)



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Această activitate este adaptabilă la multe grupuri diferite. Cu toate acestea, este important să aveți cât mai multe indicii câți participanți din grup.
- Când se lucrează cu grupuri mai mici de 15 persoane, facilitatorul poate decide dacă să ofere mai multe indicii unor persoane diferite sau dacă facilitatorul însuși va avea indiciile. Unele dintre indicii pot fi, de asemenea, combinate, în special cele care oferă o singură informație.
- Este esențial ca toate indiciile să fie oferite, deoarece puzzle-urile pot fi rezolvate doar dacă participanții au toate cele 15 indicii.
- Cartonașele cu indicii au căsuțe suplimentare la sfârșit, unde facilitatorul poate adăuga indicii suplimentare dacă lucrează cu grupuri mai mari. Unele dintre indicii oferă două informații, astfel încât acestea pot fi împărțite în două. Pentru grupuri și mai mari, indiciile pot fi repetate sau se pot oferi informații care nu sunt relevante, ceea ce ar putea face procesul și mai dificil.
- **NIVEL DE DIFICULTATE:** Există 2 scenarii care pot fi utilizate, pe care le veți găsi în anexe. Prima versiune este de dificultate medie și ar trebui să poată fi rezolvată de majoritatea adulților. A doua versiune este dificilă și poate fi mai dificil de rezolvat singur. După ce discută cu ceilalți participanți și obțin toate informațiile lipsă, participanții ar trebui încurajați să lucreze mai întâi la aranjarea informațiilor pe cont propriu. Dacă facilitatorul observă că unii indivizi sunt blocați, aceștia pot forma grupuri mici. Facilitatorul poate oferi, de asemenea, indicii suplimentare, dacă este necesar.
- **ADAPTAREA PENTRU PERSOANELE SURDE SAU CU DIZABILITĂȚI DE AUZ:** În loc să vorbească, rugați participanții să scrie informațiile din indiciile lor.
- **VERSIUNEA ONLINE:** Activitatea se poate desfășura și online. Dacă se desfășoară pe Zoom, participanții își pot trimite mesaje private pentru a primi informații. Se pot utiliza și alte platforme, cum ar fi cele de conferințe online, care permit participanților să vorbească între ei individual.





ANEXA 1: CARTONAȘE CU INDICI

- **Nivel de dificultate:** Mediu

Indicii:

- Persoana care dansează balet are un câine.

- Danezul nu joacă fotbal.

- Persoana care are o capră bea lapte.

- Norvegianul bea ciocolată caldă.

- Suedezul are un câine și locuiește lângă persoana care joacă baschet.

- Norvegianul are o pisică și locuiește lângă persoana cu câinele.

- Britanicul joacă bowling și locuiește lângă persoana care joacă baschet.

- Danezul nu bea suc de mere.

- Danezul nu are capră.

- Germanul joacă volei.

- Germanul are un hamster și locuiește lângă persoana care are o pisică.

- Germanul este în prima casă.

- Persoana care are un hamster bea ceai.

- Persoana care bea apă joacă baschet.

- Danezul nu are hamster.



- **Nivel de dificultate:** Dificil

Indicii:

- Britanicul locuiește în casa roșie.

- Suedezul are un câine.

- Danezul bea ceai.

- Casa verde este exact în stânga Casei Albe.

- Proprietarul serei bea cafea.

- Persoana care înoată are o pasăre.

- Proprietarul casei galbene joacă fotbal.

- Persoana care locuiește în casa din mijloc bea lapte.

- Norvegianul locuiește în prima casă.

- Persoana care joacă baschet locuiește alături de persoana care are o pisică.

- Persoana care are un cal locuiește lângă persoana care joacă fotbal.

- Persoana care joacă rugby bea suc.

- Germanul joacă tenis.

- Norvegianul locuiește lângă casa albastră.

- Persoana care joacă baschet are un vecin care bea apă.

ANEXA 2: SOLUȚII

- **Nivel de dificultate:** Mediu

Indicii:

- Persoana care dansează balet are un câine.
- Danezul nu joacă fotbal.
- Persoana care are o capră bea lapte.
- Norvegianul bea ciocolată caldă.
- Suedezul are un câine și locuiește lângă persoana care joacă baschet.
- Norvegianul are o pisică și locuiește lângă persoana cu câinele.
- Britanicul joacă bowling și locuiește lângă persoana care joacă baschet.
- Danezul nu bea suc de mere.
- Danezul nu are capră.
- Germanul joacă volei.
- Germanul are un hamster și locuiește lângă persoana care are o pisică.
- Germanul este în prima casă.
- Persoana care are un hamster bea ceai.
- Persoana care bea apă joacă baschet.
- Danezul nu are hamster.

Cui aparține peștele?

Soluție:

Poziție	Naționalitate	Animal de companie	Bea	Sport
1	german	Hamster	Ceai	Volei
2	norvegian	Pisică	Ciocolată fierbinte	Fotbal
3	suedez	Câine	Suc de mere	Balet
4	danez	Pește	Apă	Baschet
5	britanic	Capră	Lapte	Bowling

- **Nivel de dificultate:** Dificil

Indicii:

- Britanicul locuiește în casa roșie.
- Suedezul are un câine.
- Danezul bea ceai.
- Casa verde este exact în stânga Casei Albe.
- Proprietarul serei bea cafea.
- Persoana care înoată are o pasăre.
- Proprietarul casei galbene joacă fotbal.
- Persoana care locuiește în casa din mijloc bea lapte.
- Norvegianul locuiește în prima casă.
- Persoana care joacă baschet locuiește alături de persoana care are o pisică.
- Persoana care are un cal locuiește lângă persoana care joacă fotbal.
- Persoana care joacă rugby bea suc.
- Germanul joacă tenis.
- Norvegianul locuiește lângă casa albastră.
- Persoana care joacă baschet are un vecin care bea apă.

Cui aparține peștele?

Soluție:

Poziție	Culoarea casei	Naționalitate	Animal de companie	Bea	Sport
Casa 1	Galben	norvegian	Pisică	Apă	Fotbal
Casa 2	Albastru	danez	Cal	Ceai	Baschet
Casa 3	Roșu	Pic	Pasăre	Lapte	Înot
Casa 4	Verde	german	Pește	Cafea	Tenis
Casa 5	Alb	suedez	Câine	Sifon	Rugby



4. ACTIVITATEA „CAMERA DE EVADARE DIN MATEMATICĂ”

INTELIGENȚĂ LOGICO-MATEMATICĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

15 - 20 participanți (grupuri de 3 - 4 persoane)



TIMP

Aproximativ 30 de
minute.



OBIECTIVE

- Să utilizeze abilitățile de rezolvare a problemelor atât în grup, cât și individual.
- A exersa rezolvarea problemelor.
- Pentru a identifica tipare.
- Pentru a exersa și a consolida abilitățile de calcul.

ÎNCĂLZIRE: NUMĂRĂTOARE SILENȚIOASĂ

1. Toți participanții stau în cerc, față în față. Facilitatorul le spune că, în tăcere și în gând, vor număra.
 2. Când facilitatorul bate din palme, grupul ar trebui să oprească numărătoarea și să-și amintească ultimul număr. Facilitatorul va da instrucțiuni cu operațiile pe care trebuie să le aplice acelui număr (de exemplu, adunarea cu 2, scăderea cu 7, înmulțirea cu 5 etc.)
 3. Când toată lumea este gata, facilitatorul le spune să înceapă să numere de la 1 în gând.
 4. Facilitatorul ar trebui să aștepte puțin și apoi să adauge o operație. Operațiile ar trebui să înceapă ca fiind foarte simple și să crească treptat dificultatea.
 5. Când facilitatorul este gata să termine activitatea, acesta ar trebui să aplaude și să le spună participanților că aceasta va fi ultima operațiune.
 6. La final, facilitatorul poate ruga câțiva voluntari să spună la ce număr se aflau.
- Scopul acestei încălziri este de a-i pregăti pe participanți pentru efectuarea mentală a operațiilor matematice și de a-i pregăti pentru provocările din Escape Room.



DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

În această activitate, fiecare grup trebuie să lucreze împreună pentru a ieși din cameră găsim soluții. Suma soluțiilor tuturor problemelor este răspunsul care deschide lacătul.

În primul rând, facilitatorul le explică participanților că sunt cu toții blocați într-o cameră și trebuie să găsească o modalitate de a scăpa. Răspunsurile la provocări le vor oferi indicii pentru soluția finală.

Facilitatorul poate alege să inventeze o poveste pentru a face lucrurile mai interesante, de exemplu, participanții sunt blocați în subsolul unei clădiri abandonate și trebuie să găsească o cale de ieșire înainte de lăsarea întunericului.

Toți membrii grupurilor vor lucra împreună pentru a găsi soluții la cele 6 provocări din Math Escape Room. Suma tuturor soluțiilor va deschide lacătul.

Fiecare grup va primi hârtie și creioane pentru a rezolva problemele, dar nu trebuie să spună răspunsurile cu voce tare. Dacă nu, ar putea ajuta celelalte grupuri.

În modelul de Escape Room din anexă, există 4 provocări. Acestea pot fi adaptate în funcție de grup, iar facilitatorul poate decide câte să facă. Totuși, acest lucru ar trebui decis în avans, deoarece suma tuturor provocărilor este răspunsul final.

După ce toate grupurile au rezolvat toate provocările, ar trebui să adune răspunsurile. Acest număr, dacă este corect, va deschide lacătul. Ar trebui să scrie răspunsul și să-l arate facilitatorului. Dacă este corect, li se va permite să iasă din cameră. Dacă nu, facilitatorul îi poate ajuta și le poate arăta unde au greșit.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- (Dacă desfășurați activitatea în grupuri) Cum a fost experiența desfășurării acestei activități în grup? Cum ar fi diferită dacă ați face-o singuri?
- (Dacă faci activitatea singur) Cum a fost experiența de a face această activitate singur? Cum ar fi diferită dacă ai fi într-un grup?
- Cum crezi că te-ar putea ajuta această activitate să-ți consolidezi inteligența logico-matematică?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?
- Dacă ai face din nou această activitate, ce ai face diferit?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Fișe de provocare (Anexa 1).
- Soluții ale provocărilor (Anexa 2).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

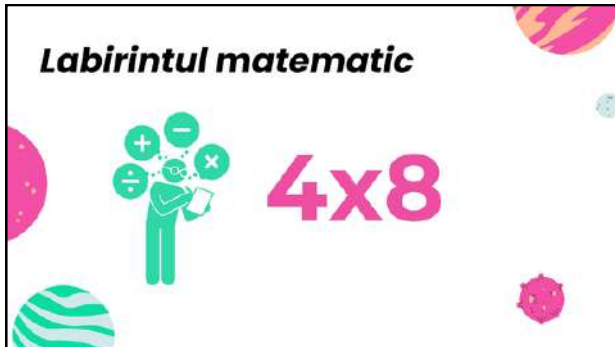
- **NIVELUL DE DIFICULTATE:** Încălzirea poate fi ajustată pentru a se potrivi diferitelor niveluri de dificultate. Pentru o dificultate mai mică, eliminați împărțirea și înmulțirea. Facilitatorul poate, de asemenea, ruga grupul să numere încet, astfel încât să nu ajungă la numere mai mari. Pentru a adăuga mai multă dificultate, facilitatorul poate amesteca operațiile de la început și le poate oferi participanților mai puțin timp pentru numărare.
- **VERSIUNE INDIVIDUALĂ:** Ar putea fi mai convenabil să se desfășoare activitatea individual, în loc de una în grup. În acest caz, fiecare participant ar trebui să parcurgă toate provocările pe cont propriu și să își noteze răspunsurile. Facilitatorul poate adapta provocările în consecință.
- **ADAPTAREA PENTRU PERSOANE NEVĂZĂTOARE SAU CU DIZABILITĂȚI DE VEDERE:** Pentru a lucra la această activitate cu persoane nevăzătoare sau cu deficiențe de vedere, ar putea fi cel mai bine să o scurtați. Facilitatorul ar trebui să spună toate provocările cu voce tare și să ofere suficient timp participanților pentru a le finaliza. Dacă este disponibil, provocările pot fi pregătite în cod Braille sau Nemeth.
- **ADAPTAREA PENTRU PERSOANE SURDE SAU CU DIZABILITĂȚI DE AUZ:** Pentru a lucra la această activitate cu persoane surde sau cu deficiențe de auz, toate provocările trebuie rezolvate pe hârtie. Ar putea fi util să le proiectați pe perete sau să le scrieți pe tablă. Provocarea calculatorului uman sugerată în anexe poate fi realizată și în scris și ar putea funcționa mai bine ca exercițiu individual.
- **VERSIUNEA ONLINE:** Activitatea se poate desfășura și online. Dacă se desfășoară în grup, facilitatorul poate folosi funcția de cameră de grup din Zoom pentru a împărți participanții în grupuri mici. Provocarea calculatorului uman se poate desfășura în scris, în grupul mare, unde facilitatorul poate afișa întrebările pe ecran și îi poate ruga pe participanți să lucreze individual la fiecare întrebare pe o foaie de hârtie. La sfârșitul provocărilor, fiecare grup sau participant individual își poate trimite răspunsul într-un chat privat facilitatorului.



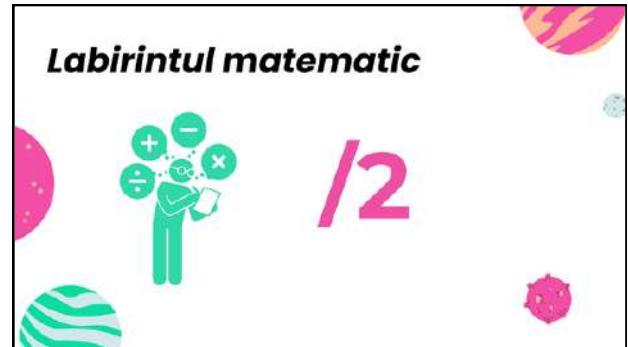
ANEXA 1: CARȚI DE PROVOCARE

CALCULATOR UMAN:

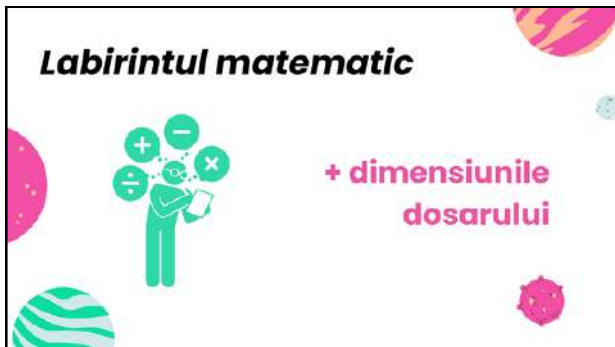
1.



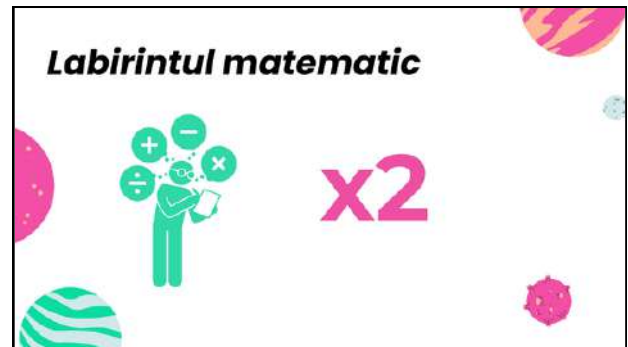
2.



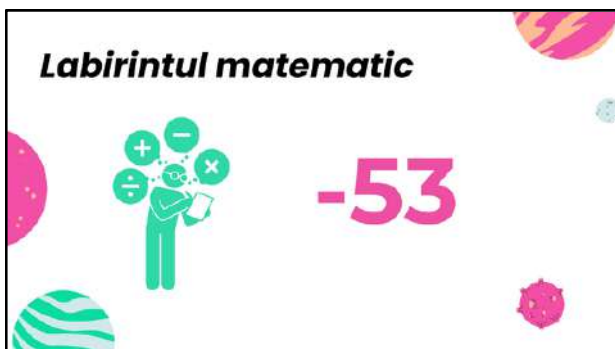
3.



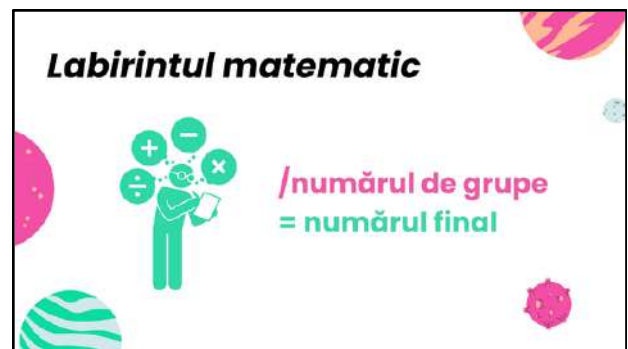
4.



5.



6.



SECVENȚE:

Labirintul matematic

Secvențial!

1, 9, 17, 25, _____

35, 33, 31, 29, _____

98, 88, 79, 71, _____

144, 72, 36, 18, _____

1, 1, 2, 6, _____

SUMĂ= _____

ENIGMĂ:

Labirintul matematic

Enigmă!

Sunt un număr de două cifre. Cifra zecilor este de trei ori cifra unităților. Suma cifrelor mele este 12. Ce număr sunt eu?

$a+b=12$
 $bx3=a$

PROVOCAREA FINALĂ:

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

1. Numărul inițial (9) x 8
2. - 37
3. /7
4. x însuși
5. + 14
6. /3
7. + cifrele numărului în ordine inversă
8. - o cifră de la 1-9 care nu se află în tabel

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel

ANEXA 2: SOLUȚII ALE PROVOCĂRILOR

CALCULATOR UMAN:

Labirintul matematic



Calculatorul uman!

$$4 \times 8 = 32$$

$$32 / 2 = 16$$

$$16 + \text{dimensiunea dosarului (33)} = 49$$

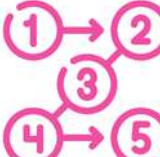
$$49 \times 2 = 98$$

$$98 - 53 = 45$$

$$45 / \text{numărul de grupe (5)} = 9$$

SECVENȚE:

Labirintul matematic



Secvențial!

$$+8 \ +8 \ +8 \ +8$$

$$1, 9, 17, 25, 33$$

$$-2 \ -2 \ -2 \ -2$$

$$35, 33, 31, 29, 27$$

$$-10 \ -9 \ -8 \ -7$$

$$98, 88, 79, 71, 64$$

$$/2 \ /2 \ /2 \ /2$$

$$144, 72, 36, 18, 9$$

$$\times 1 \times 2 \times 3 \times 4$$

$$1, 1, 2, 6, 24$$

$$33 + 27 + 64 + 9 + 24 = 157$$

ENIGMĂ:

Labirintul matematic



Enigmă!

Sunt un număr de două cifre. Cifra zecilor este de trei ori cifra unităților. Suma cifrelor mele este 12. Ce număr sunt eu?

$$a + b = 12$$

$$b \times 3 = a$$

$$93$$



PROVOCAREA FINALĂ:

1.

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Numărul tău x8 ($9 \times 8 = 72$)

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel

2.

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Numărul tău x8 ($9 \times 8 = 72$)
- -37 ($72 - 37 = 35$)

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel

3.

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Numărul tău x8 ($9 \times 8 = 72$)
- -37 ($72 - 37 = 35$)

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel

4.

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Numărul tău x8 ($9 \times 8 = 72$)
- -37 ($72 - 37 = 35$)
- $/ 7$ ($35 / 7 = 5$)
- x însuși ($5 \times 5 = 25$)

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel

5.

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Numărul tău x8 ($9 \times 8 = 72$)
- -37 ($72 - 37 = 35$)
- $/ 7$ ($35 / 7 = 5$)
- x însuși ($5 \times 5 = 25$)
- $+ 14$ ($25 + 14 = 39$)

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel

6.

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Numărul tău x8 ($9 \times 8 = 72$)
- -37 ($72 - 37 = 35$)
- $/ 7$ ($35 / 7 = 5$)
- x însuși ($5 \times 5 = 25$)
- $+ 14$ ($25 + 14 = 39$)
- $/ 3$ ($39 / 3 = 13$)

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel

7.

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Numărul tău x8 ($9 \times 8 = 72$)
- -37 ($72 - 37 = 35$)
- $/ 7$ ($35 / 7 = 5$)
- x însuși ($5 \times 5 = 25$)
- $+ 14$ ($25 + 14 = 39$)
- $/ 3$ ($39 / 3 = 13$)
- + cifrele numărului în ordine inversă ($13 \times 31 = 44$)

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel

8.

Labirintul matematic

9	8	12	10	44
39	5	29	72	40
42	74	81	58	25
87	35	79	45	17
38	4	13	24	55

- Numărul tău x8 ($9 \times 8 = 72$)
- -37 ($72 - 37 = 35$)
- $/ 7$ ($35 / 7 = 5$)
- x însuși ($5 \times 5 = 25$)
- $+ 14$ ($25 + 14 = 39$)
- $/ 3$ ($39 / 3 = 13$)
- + cifrele numărului în ordine inversă ($13 \times 31 = 44$)
- cifră de la 1-9 care nu apare în tabel numărului în ordine inversă ($44 - 6 = 38$)

Indiciu: toate răspunsurile sunt în tabel



5. ACTIVITATEA „ARMONIE ÎN IMAGINI”

INTELIGENȚĂ MUZICALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

20 de participanți (împărțiți în 4 - 5 grupuri)



TIMP

Aproximativ 20 de
minute.



OBIECTIVE

- Pentru a îmbunătăți abilitățile cognitive.
- Să folosim muzica ca instrument pentru înțelegerea realității.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Facilitatorul împarte participanții în 4 sau 5 grupuri. Fiecare grup primește o imagine și câteva instrumente sau instrumente sonore.

Grupurile ar trebui să își analizeze imaginea pentru a identifica stări de spirit sau idei de poveste și apoi să creeze o piesă muzicală care să reflecte emoția sau narațiunea imaginii.

După elaborarea piesei muzicale, fiecare grup trebuie să o interpreteze pentru ceilalți participanți fără a dezvălui imaginea.

Restul grupurilor trebuie să ghicească imaginea pe baza muzicii, urmat de o dezvăluire.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?
- Cum crezi că muzica transmite emoții sau povești?
- Dacă ai face din nou această activitate, ce ai face diferit?



- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Instrumente muzicale sau instrumente sonore.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

[illegible]



6. ACTIVITATEA „POVEȘTITORI MUZICALI”

INTELIGENȚĂ MUZICALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

20 de participanți (împărțiți în 4 - 5 grupuri)



TIMP

Aproximativ 25 de
minute.



OBIECTIVE

- Să conectezi emoțiile la muzică.
- Să învățăm cum să descriem emoțiile și cum să creăm povești din ele.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Facilitatorul pregătește în avans o piesă muzicală. Apoi, muzica este interpretată, în timp ce participanții sunt împărțiți în 4-5 grupuri.

Facilitatorul le cere să se concentreze asupra emoțiilor, stării de spirit și oricărei „povești” pe care o pot auzi. Participanții pot nota elemente cheie precum tempo-ul, dinamica și instrumentația.

După ascultare, fiecare grup este rugat să scrie o scurtă poveste (maxim 200 de cuvinte), bazată pe sentimentele pe care le-a provocat muzica, descriind personajele, decorul și intriga.

În final, toți participanții își împărtășesc poveștile cu restul grupurilor.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?
- Cum crezi că muzica transmite emoții sau povești?
- Câte interpretări diferite au apărut ale aceleiași muzici?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Instrumente muzicale sau instrumente sonore (de exemplu, tobe, shakere, bețe sau orice alte obiecte care pot produce ritm).



7. ACTIVITATEA „RITMURI ȘI EMOȚII”

INTELIGENȚĂ MUZICALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

20 de participanți (împărțiți în 4 - 5 grupuri)



TIMP

Aproximativ 20 de
minute.



OBIECTIVE

- Să conectezi emoțiile la muzică.
- Să învețe cum să interpreteze emoțiile celorlalți și să descrie propriile emoții fără a vorbi, prin sunetele și ritmurile lor.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Facilitatorul împarte participanții în 4-5 grupuri. Fiecare grup primește niște instrumente muzicale sau alte obiecte pe care le pot folosi pentru a produce sunete (de exemplu, shakere, bețe etc.).

Fiecare grup este rugat să creeze un ritm care exprimă o emoție specifică, atribuită în prealabil: fericire, frică, furie, calm etc.

După ce fiecare grup și-a dezvoltat ritmul, îl va interpreta pentru ceilalți participanți. După fiecare reprezentație, celelalte grupuri trebuie să ghicească ce emoție reprezintă ritmul și să discute cum le-a provocat ritmul.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?
- Cum crezi că muzica transmite emoții sau povești?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Instrumente muzicale sau instrumente sonore (de exemplu, tobe, shakere, bețe sau orice alte obiecte care pot produce ritm).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



8. ACTIVITATEA „RITMURI RITMICE”

INTELIGENȚĂ CORPORALĂ-KINESTETICĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

15 participanți



TIMP

Aproximativ 30 de
minute.



OBIECTIVE

- Să exersăm percuția corporală, explorând ritmurile și mișcările.
- Pentru a îmbunătăți coordonarea, memoria și creativitatea.
- Pentru a dezvolta și îmbunătăți conștientizarea corpului.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

La început, facilitatorul explică faptul că percuția corporală folosește corpul însuși ca instrument muzical, permițând fiecărei persoane să exploreze ritmurile și mișcările într-un mod creativ și conștient. Din acest motiv, această activitate îmbunătățește coordonarea, ritmul și conștientizarea corpului.

Facilitatorul ar trebui să explice participanților percuția corporală și beneficiile acesteia pentru coordonare și conștientizarea corpului.

După aceea, facilitatorul pune niște muzică (trebuie să o pregătească în avans) și participanții sunt rugați să exploreze individual câteva ritmuri de bază, folosind diferite părți ale corpului și creând secvențe.

Pentru a finaliza activitatea, facilitatorul poate pregăti un moment de relaxare.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- Ai încercat vreodată activități de percuție corporală?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?



- Muzică și dispozitive pentru redarea muzicii.
- Spațiu mare, liniștit.
- Haine confortabile.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



9. ACTIVITATEA „VORBEȘTE CU MÂINILE”

INTELIGENȚĂ CORPORALĂ-KINESTETICĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

15 participanți



TIMP

Aproximativ 30 de
minute.



OBIECTIVE

- Ca să învățăm câte ceva despre limbajul semnelor.
- Să exersezi un alt mod de a vorbi.
- Pentru stimularea sistemului locomotor și îmbunătățirea atenției și percepției vizuale.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

La început, facilitatorul explică participanților importanța limbajului semnelor, subliniind faptul că nu există un „limbaj semnelor universal”, ci că fiecare limbă are propriul său limbaj semnelor. Pentru această activitate, facilitatorul poate folosi limbajul semnelor în propria limbă, dar sunt oferite ca exemple câteva alfabete ale limbajului semnelor.

După explicație, folosind alfabetul limbajului semnelor, participanții sunt rugați să exerseze numele și cuvintele și să înțeleagă cum funcționează acestea.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- Ai încercat vreodată să vorbești cu mâinile?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?



MATERIALE

- Spațiu mare, liniștit.
- Alfabetul limbajului semnelor al fiecărei țări (anexă).

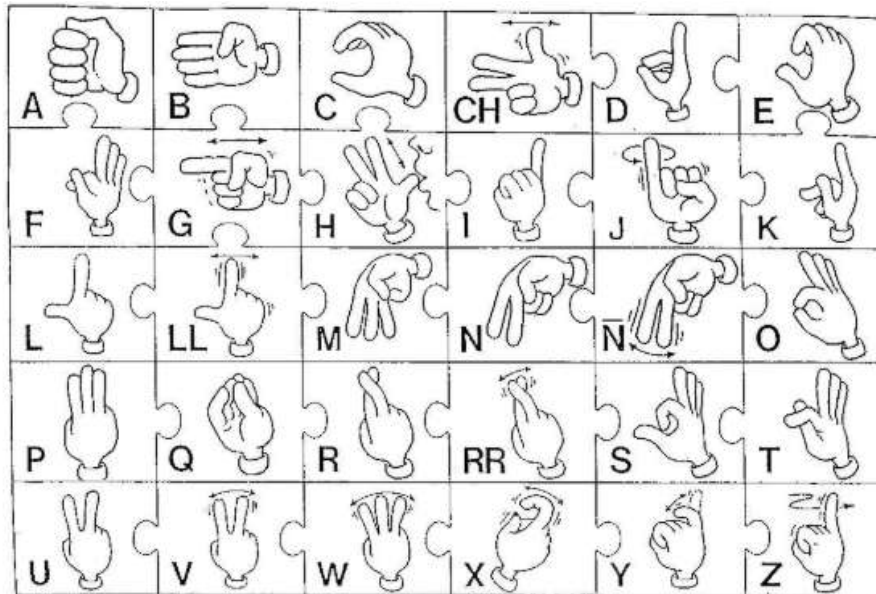


RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

ANEXĂ: ALFABETELE LIMBAJULUI MIMIC

• ALFABETUL LIMBAJULUI SEMNELOR - SPANIOLĂ:



• ALFABETUL LIMBAJULUI SEMNELOR - PORTUGHEZĂ:



• **ALFABETUL LIMBAJULUI SEMNELOR - ITALIANĂ:**



• **ALFABETUL LIMBAJULUI SEMNELOR - ROMÂNĂ:**





10. ACTIVITATEA „ILUSTRAREA IMAGINAȚIEI”

INTELIGENȚĂ SPAȚIALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

10 participanți



TIMP

Aproximativ 30 de
minute.



OBIECTIVE

- Pentru a dezvolta reprezentarea.
- Pentru a stimula imaginația.
- Pentru a lucra la motricitatea grosieră și fină.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Facilitatorul citește cu voce tare un fragment dintr-o poveste aleasă la întâmplare. El/ea repetă fragmentul de aproximativ trei ori.

În timp ce facilitatorul citește, participanții sunt rugați să vizualizeze scena cu ochii închiși. Li se lasă câteva minute să-și dezvolte imaginația.

După acest timp, participanții ar trebui să deseneze ceea ce le sugerează fragmentul din poveste.

Nu este necesar să explici despre ce este vorba în poveste. Este foarte plăcut să vezi cum același fragment este diferit la fiecare persoană.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?

- Foi de hârtie.
- Creioane, creioane colorate sau markere.
- Extras dintr-o povestire.

[illegible]



11. ACTIVITATEA „ORB”

INTELIGENȚĂ SPAȚIALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

15 participanți



TIMP

Aproximativ 30 de
minute.



OBIECTIVE

- Pentru a dezvolta abilități de concentrare și recunoaștere.
- Pentru a consolida abilitățile motorii fine.
- Pentru a dezvolta recunoașterea texturilor și înțelegerea formelor.

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Înainte de desfășurarea acestei activități, facilitatorul trebuie să ascundă într-o geantă mai multe obiecte ușor de recunoscut. Acestea pot fi, de exemplu, o minge mică, o banană, un creion și un măr.

În cadrul acestei activități, participanții, fără a vedea ce se află înăuntru, sunt rugați să bage mâna în geantă și să aleagă un obiect. Ar trebui să îl atingă pentru a încerca să-l recunoască și apoi să deseneze obiectul fără a se uita la hârtie - deoarece acest lucru îi ajută să se concentreze mult mai mult asupra atingerii și asupra traiectoriei creioanelor.

O altă opțiune pentru desfășurarea acestei activități este ca facilitatorul să le ceară participanților să modeleze cu lut sau plastilină obiectul selectat din pungă, prin atingerea și textura obiectului.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit în timp ce făceai această activitate?
- Ce ți s-a părut cel mai dificil la această activitate?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane, creioane colorate sau markere.
- Geantă cu diferite obiecte înăuntru (facilitatorul decide care obiecte).
- Măști (opțional).
- Lut sau plastilină (opțional).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

[illegible]



12. ACTIVITATEA „SCULPTAREA SINELUI: O CĂLĂTORIE ÎN LUT”

INTELIGENȚĂ INTRAPERSONALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

8 - 20 de participanți



TIMP

Aproximativ 90 de
minute.



OBIECTIVE

- Pentru a dezvolta conștiința de sine prin exprimare creativă.
- Pentru a încuraja reflecția asupra identității personale, emoțiilor și valorilor.
- Pentru a dezvolta capacitatea de a traduce conceptele de sine intern în reprezentări simbolice.

INTRODUCERE

Facilitatorul ar trebui să introducă inteligența intrapersonală ca abilitatea de a accesa propriile sentimente și stări interne și de a utiliza aceste cunoștințe pentru autoghidare (Gardner, 2011). Apoi, ar trebui să explice faptul că activitățile creative precum sculptura pot ajuta la externalizarea experiențelor interne, promovând o înțelegere de sine mai profundă.

ÎNCĂLZIRE: VIZUALIZARE GHIDATĂ

Facilitatorul le cere participanților să închidă ochii și să-și imagineze „sinele” actual ca pe un obiect, o formă sau un simbol (aproximativ 5 minute).

Reflecție instigatoare: Ce culori, texturi sau forme le vin în minte?

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Această activitate este împărțită în 3 momente diferite:

1. Ședință de sculptură (aprox. 45 min.):

Facilitatorul distribuie fiecărui participant lut sau aluat de modelat. Apoi, îi instruește să sculpteze o reprezentare a lor (nu un autoportret literal, ci un model simbolic sau abstract care să reflecte cine sunt în acel moment).

Facilitatorul ar trebui să îi încurajeze să se gândească la emoțiile, valorile, punctele forte și provocările lor în timp ce sculptează.



2. Scriere de reflecție (aproximativ 10 min.):

După finalizarea sculpturii, facilitatorul le cere participanților să scrie un scurt paragraf care să descrie munca lor:

- *Cum au ales aceste forme/culori?*
- *Ce aspecte ale lor înșiși reprezintă?*

3. Împărțire (aprox. 20 min.):

Participanții care se simt confortabil își pot prezenta sculpturile și reflecțiile în fața grupului.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum a fost să te reprezinți pe tine însuși într-un mod non-verbal, artistic?
- Ți-a dezvăluit sculptura ceva neașteptat despre tine?



MATERIALE

- Lut, aluat de modelat sau plastilină (diverse culori, dacă este posibil).
- Fețe de masă sau covorașe de unică folosință.
- Hârtie și pixuri pentru reflecție scrisă.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Pentru un nivel mai profund, repetați activitatea, cerându-le participanților să-și sculpteze „sinele ideal” și să le compare pe cele două.



BIBLIOGRAFIE

- Gardner, H. (2011). Cadre mentale: teoria inteligențelor multiple (ediție actualizată). Cărți de bază.
- McNiff, S. (2004). Arta vindecă: Cum vindecă creativitatea sufletul. Shambhala Publications.



13. ACTIVITATEA „CELE 3 LITERE: O SCURZARE PROFUNDĂ ÎN SINE”

INTELIGENȚĂ INTRAPERSONALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

8 - 20 participanți (Activitate individuală, partajare opțională în perechi sau grupuri mici)



TIMP

Aproximativ 90 de minute.



OBIECTIVE

- Pentru a promova o conștientizare de sine avansată și inteligență emoțională.
- Pentru a încuraja o reflecție profundă asupra experiențelor trecute, identității prezente și aspirațiilor viitoare.
- Să dezvolte stabilirea unor obiective personale și a unei viziuni pe termen lung aliniate cu valorile interne.

INTRODUCERE

Facilitatorul ar trebui să introducă inteligența intrapersonală ca fundament pentru cunoașterea de sine, gestionarea emoțiilor și luarea unor decizii de viață informate și autentice (Gardner, 2011). Apoi, el/ea ar trebui să explice, de asemenea, că abilitatea de a reflecta profund în timp (trecut, prezent și viitor) construiește un sentiment coerent de identitate și scop.

ÎNCĂLZIRE: VIZUALIZARE RAPIDĂ GHIDATĂ

Facilitatorul le spune participanților următoarele: „Închideți ochii și imaginați-vă copilăriei. Acum mutați imaginea la cine sunteți astăzi. În cele din urmă, imaginați-vă peste 10 ani.” După aproximativ 5 minute, facilitatorul le cere participanților să scrie trei cuvinte care să descrie fiecare versiune a lor: Trecut, Prezent, Viitor.



DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Această activitate este împărțită în 3 momente diferite, participanții vor scrie secvențial 3 litere diferite, construind un dialog de-a lungul timpului:

1. Scrisoare către sinele trecut (aprox. 20 min.):

Participanților li se cere să se adreseze sinelui lor mai tânăr (acum 5-10 ani). Fiecare persoană ar trebui să își exprime recunoștința, să își ierte sau să își dea sfaturi pentru experiențele pe care le-a avut. Facilitatorul va ruga participanții să reflecteze asupra a ceea ce au învățat din provocările și succesele lor din trecut.

2. Scrisoare către Sinele Actual (aprox. 20 min.):

Facilitatorul le cere participanților să își scrie singuri astăzi, reflectând asupra punctelor forte și a domeniilor de dezvoltare. Participanții ar trebui să reflecteze asupra a ceea ce contează cel mai mult pentru ei acum și asupra modului în care trăiesc conform valorilor lor.

3. Scrisoare către Sinele Viitor (aprox. 20 min.):

Facilitatorul le cere participanților să se proiecteze cu 10 ani înainte, împărtășindu-și speranțele, visele și intențiile. Participanții ar trebui să descrie ce fel de persoană aspiră fiecare să devină și calea pe care și-o imaginează.

În final, va exista o sesiune de reflecție (aproximativ 20 de minute): În perechi sau triouri, participanții pot împărtăși fragmente sau perspective selectate - opțional, în funcție de nivelul de confort.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Care literă a fost cea mai greu de scris? De ce?
- Ți-a schimbat oare scrierea acestor scrisori înțelegerea despre cine ești sau încotro te îndrepti?
- Cum poți folosi ceea ce ai descoperit pentru a-ți ghida acțiunile începând de astăzi?



MATERIALE

- Hârtie, pixuri, plicuri (opțional, dacă participanții doresc să își sigileze scrisorile).
- Muzică de fundal liniștitoare (opțional) pentru a crea o atmosferă reflexivă.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Creați o „capsulă a timpului”: sigilați scrisorile și programați returnarea lor participanților peste un an.
- Ca o variantă vizuală, după ce scriu, participanții pot desena o cronologie care să lege cele trei sine.
- Folosește forma poetică pentru scrisori pentru a încuraja o exprimare emoțională mai profundă.



BIBLIOGRAFIE

- Gardner, H. (2011). Cadre mentale: teoria inteligențelor multiple (ediție actualizată). Cărți de bază.
- Pennebaker, J. W. (1997). Deschiderea: Puterea vindecătoare a exprimării emoțiilor. Guilford Press.
- Brown, B. (2018). Îndrăznește să conduci: Muncă curajoasă. Conversații dificile. Inimă întreagă. Random House.



14. ACTIVITATEA „CONSTRUIND PUNDURI: CERCUL EMPATIEI”

INTELIGENȚĂ INTERPERSONALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

8 - 20 de participanți



TIMP

Aproximativ 90 de minute.



OBIECTIVE

- Pentru a îmbunătăți empatia și abilitățile de ascultare activă.
- Pentru a promova colaborarea și înțelegerea între participanți.
- Pentru a dezvolta capacitatea de a interpreta indiciile sociale și de a reacționa corespunzător.
- Să exerseze feedback-ul constructiv și sprijinul reciproc.

INTRODUCERE

Facilitatorul ar trebui să introducă conceptul de inteligență interpersonală ca fiind abilitatea de a înțelege și interacționa eficient cu ceilalți (Gardner, 2011). El/ea ar trebui să sublinieze importanța empatiei și a abilităților de ascultare în construirea unor relații personale și profesionale solide.

EXERCIȚIU DE ÎNCĂLZIRE

Facilitatorul începe prin a împărți participanții în perechi aleatoriu. Fiecare persoană are la dispoziție 3 minute pentru a împărtăși o experiență pozitivă din viața sa, în timp ce celălalt participant ascultă cu atenție fără a-i întrerupe.

După fiecare rundă, ascultătorii rezumă ceea ce au auzit, concentrându-se pe emoții și puncte cheie.

Faceți o recenzie a încălzirii întrebând:

- Cum a fost să fii ascultat fără întrerupere?
- Ce a fost dificil în rezumatul poveștii?



DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Facilitatorul le cere participanților să formeze cercuri mici (5-6 persoane în fiecare). Apoi, un participant prezintă o problemă sau o dilemă reală sau ipotetică (aproximativ 2-3 minute). După împărtășire, fiecare membru al grupului reflectă pe scurt (aproximativ 1 minut) asupra a ceea ce a înțeles, concentrându-se pe emoțiile și nevoile exprimate.

În această etapă nu sunt permise sfaturi - doar reflecții și răspunsuri empaticе.

După toate reflecțiile, vorbitorul inițial poate comenta ce feedback a fost cel mai semnificativ.

Apoi, facilitatorul le cere participanților să-și rotească rolurile până când fiecare persoană a avut șansa să împărtășească.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Ce ai învățat despre tine și despre ceilalți?
- Cum a influențat ascultarea activă conexiunea ta cu vorbitorul?
- În ce moduri pot fi aplicate aceste abilități în viața de zi cu zi?



MATERIALE

- Scaune aranjate în cercuri.
- Cronometru sau cronometru.
- Caiet și pix (opțional, pentru notițe personale).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Pentru grupuri mai mici, măriți numărul de runde de împărțire.
- Pentru participanții avansați, introduceți subiecte de discuție mai complexe (de exemplu, dileme etice).
- Încurajați participanții să mențină contactul vizual și să folosească afirmații nonverbale (darea din cap, zâmbetul).



BIBLIOGRAFIE

- Gardner, H. (2011). Cadre mentale: teoria inteligențelor multiple (ediție actualizată). Cărți de bază.
- Goleman, D. (1995). Inteligența emoțională: De ce poate conta mai mult decât IQ-ul. Bantam Books.



15. ACTIVITATEA „JOCUL NEGOCIERII: MISIUNE CÂȘTIG-CÂȘTIG”

INTELIGENȚĂ INTERPERSONALĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

12 - 30 de participanți



TIMP

Aproximativ 90 de minute.



OBIECTIVE

- Să dezvoltăm conștientizarea naturii din jurul nostru.
- Să mă motivez să fac activități în aer liber.
- Pentru a promova învățarea în timp ce ne bucurăm de mediile naturale.

INTRODUCERE

Facilitatorul ar trebui să introducă pe scurt inteligența interpersonală, subliniind importanța negocierii, colaborării și conștientizării sociale (Gardner, 2011). Apoi, poate fi un moment de discuție despre modul în care succesul în lumea reală depinde adesea de ajungerea la acorduri reciproc avantajoase.

ÎNCĂLZIRE: DA - NU EXERCİȚIU

Facilitatorul începe prin a împărți participanții în perechi aleatoriu. În fiecare pereche, participanții trebuie să continue o conversație în care au voie să răspundă doar cu „da” sau „nu” - fără alte cuvinte permise.

După 2 minute, facilitatorul ar trebui să pună următoarele întrebări:

- Cât de greu a fost să mențin conversația?
- Ce strategii au funcționat cel mai bine?



DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Facilitatorul împarte participanții în echipe de 3-4 persoane.

Fiecare echipă reprezintă o „țară” diferită însărcinată cu negocierea unui acord internațional (de exemplu, un tratat de mediu, un acord comercial, un schimb cultural). Fiecare echipă primește un briefing confidențial care detaliază obiectivele țării lor, elementele esențiale și punctele asupra cărora sunt dispuse să facă compromisuri.

Apoi, există o fază de negociere: toate echipele au la dispoziție aproximativ 30 de minute pentru a negocia și a ajunge la un consens care să îndeplinească cel puțin 70% din obiectivele fiecărei țări.

În final, va exista o reflecție asupra procesului de negociere, în cadrul căreia facilitatorul poate adresa participanților următoarele întrebări:

Ce strategii au fost eficiente?

Care au fost cele mai mari provocări?

Cum au ajutat empatia și înțelegerea la ajungerea la acorduri?

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum ați gestionat interesele concurente?
- Ce rol au jucat ascultarea și flexibilitatea în negocierea de succes?
- Vă puteți gândi la situații din viața reală în care aceste abilități sunt esențiale?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Note informative confidențiale despre țară (tipărite sau digitale).
- Fișe de negociere (pentru urmărirea acordurilor și compromisurilor).
- Cronometru.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Adăugați o întorsătură: introduceți „evenimente globale” neașteptate la jumătatea drumului (de exemplu, o criză economică, un dezastru ecologic) care obligă echipele să își adapteze strategiile de negociere.
- Pentru grupuri mai mici, creați companii sau organizații fictive în loc de țări.



BIBLIOGRAFIE

- Gardner, H. (2011). Cadre mentale: teoria inteligențelor multiple (ediție actualizată). Cărți de bază.
- Fisher, R., Ury, W. și Patton, B. (2011). Ajungerea la un „da”: negocierea unui acord fără a ceda (ediția a 3-a). Penguin Books.





16. ACTIVITATEA „JURNALUL MEU DE CÂMP - JURNALUL NATURII”

INTELIGENȚĂ NATURALISTĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

10 - 12 participanți (pentru a lucra individual)



TIMP

Aproximativ 60 de minute.



OBIECTIVE

- Pentru a îmbunătăți abilitățile de negociere și rezolvare a conflictelor.
- Pentru a dezvolta capacitatea de a echilibra asertivitatea și empatia.
- Pentru a consolida munca în echipă și rezolvarea colaborativă a problemelor.

ÎNCĂLZIRE: CINE ESTE CINE?

Facilitatorul începe prin a le explica participanților că unele personaje istorice sunt considerate a avea cea mai înaltă inteligență naturalistă. Apoi, îi va provoca pe participanți să ghicească cine sunt aceste personaje (în acest scop, facilitatorul are la dispoziție câteva diapozitive în Anexă).

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Această activitate este împărțită în 4 etape.

PASUL 1. (aprox. 15 min.):

Urmând calea lui Darwin, facilitatorul îi provoacă pe participanți să-și construiască propriul Jurnal al Naturii: o mică broșură pe care să o ia cu ei la următoarea plimbare și să înceapă să observe detalii naturaliste din jurul lor. Desene, sentimente, observații, detalii interesante, învățăminte, elemente naturale etc.

Facilitatorul prezintă filmul Nature Journal (al cărui link este disponibil în secțiunea „Materiale”) sau un alt film mai potrivit grupului.

Apoi, facilitatorul prezintă materialele și le permite participanților să lucreze la ele timp de aproximativ 15 minute: desenează, decupează, lipește, scrie..., folosindu-și creativitatea pentru a construi și decora jurnalul. Coperta poate fi personalizată, se pot include capitole (plante, animale, gânduri, desene și fotografii, printre altele).



PASUL 2. (aproximativ 10 min.):

Următoarea provocare pentru participanți este să înceapă să folosească Jurnalul Naturii. Facilitatorul le cere participanților să-și amintească un anumit loc din natură pe care și-l amintesc: grădina casei, un loc de vacanță, o excursie pe care nu o uită niciodată, plimbarea de duminică în familie...

Odată ce locul este identificat, facilitatorul îi provoacă pe participanți să-și amintească de acel loc din natură și să completeze Jurnalul cu informații aferente: numele locului, locația, data vizitei, anotimpul, peisajul tipic (munte, câmpie, vale, râu, pădure), copaci/flori/animale tipice, sunete comune (apa, vântul, cântecul păsărilor), mirosuri și culori, detalii specifice și unice care sunt întipărite în memorie... Aceste informații pot fi scrise sau chiar desenate.

PASUL 3. (aproximativ 10 min.):

Facilitatorul invită participanții să enumere pe post-it-uri (sau pe foi mici de hârtie reutilizate) idei legate de sustenabilitate și respect pentru natură în viețile noastre și să le așeze în 3 cutii diferite:

Acțiuni prietenoase cu natura pe care fiecare persoană le include deja în viața sa.

1. Acțiuni prietenoase cu natura, fiecare persoană ia în considerare experimentarea.
2. Acțiuni UAU (ceva nou, îndrăzneț, ieșit din tipare...).

În cele din urmă, din cutii, participanții pot alege câteva acțiuni pe care ar dori să le încerce în viața de zi cu zi pentru a deveni mai sustenabili și mai prietenoși cu natura - și le pot include în Jurnalul Naturii.

PASUL 4. (aproximativ 10 min.):

Facilitatorul îi invită pe participanți (pe cei care doresc) să își prezinte jurnalele și/sau locul lor special și/sau acțiunile WOW.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Ai simțit că te conectezi cumva cu Natura?
- Ai descoperit în tine un „iubit de natură” de care nu știai?
- Ești de acord că acest tip de activitate te poate ajuta să dezvolți abilități naturaliste și o atitudine mai grijulie față de natură?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Materiale pentru lucru manual: hârtie de schiță, cutii de carton folosite, hârtie de schiță, foarfece, lipici, bandă adezivă, reviste vechi (pentru decuparea imaginilor) și elemente naturale (flori, frunze de copaci, bețe...), printre altele.
- Post-it-uri sau bucăți mici de hârtie.
- 3 cutii mici.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Păstrați muzica/sunetele redade în timp ce participanții lucrează, dacă activitatea se desfășoară într-o cameră. Iată câteva linkuri către sunete din natură:
- [Păsările cântând](#)
- [Zgomot alb al apei](#)
- [Valurile oceanului](#)
- În timp ce participanții sunt la lucru, aromaterapia este o altă opțiune posibilă în ceea ce privește trezirea simțurilor și oferirea unei atmosfere de bunăstare.
- Dacă este posibil, desfășurați această activitate într-un spațiu exterior (o grădină, o zonă de picnic etc.).

Întrucât activitățile proiectului oferă împreună o cale personală, o altă sugestie este de a folosi acest Jurnal al Naturii ca Jurnal Personal pentru întregul proces de Activități Multivers. În acest fel, fiecare participant va avea un caiet personalizat pentru a se înregistra, scrie, desena, lua notițe, face liste, face planuri etc., în timp ce participă la activitățile proiectului despre Inteligențele Multiple.



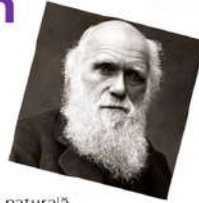
RESURSE

- Scurt videoclip despre realizarea unui Jurnal al Naturii: Filmul Jurnalului Naturii
- Instrucțiuni pas cu pas despre cum să creezi un Jurnal al Naturii:
<https://www.wikihow.life/Make-a-Nature-Journal>
- Diferite propuneri pentru Jurnale de teren:
<https://pt.pinterest.com/search/pins/?q=naturalistic%20journals&rs=typed>
- Ce se înregistrează într-un Jurnal de Teren (în engleză):
<https://www.youtube.com/shorts/jJU0YwtzT8Y>
- <https://www.earthwiseaware.org/ewa-nature-circles/ewa-circles-rules-tools/nature-naturalist-journaling-why-how-to/>

ANEXĂ: DIAPOZITIVE PENTRU ÎNCĂLZIRE „CINE ESTE CINE?”

Charles Darwin

Ghici cine?



A păstrat dragostea și curiozitatea din copilărie pentru lumea naturală, iar în cele din urmă a devenit una dintre cele mai influente persoane din istorie datorită lucrării sale despre evoluția speciilor.

Jacques Costeau

Ghici cine?



Orițer naval francez și explorator al oceanelor, om de știință și cercetător care a studiat toate formele de viață marină.

Dian Fossey

Ghici cine?



Ea a fost o zoologă cunoscută mai ales pentru cercetările sale asupra gorilelor pe cale de dispariție din pădurile montane ale Rwandei și una dintre primele persoane care au atras atenția asupra extincției speciilor.

Carl Sagan

Ghici cine?



Ne-a condus prin întinderile galaxiei și a devenit un astronom popular și influent.

Jane Goddall

Ghici cine?



Este o etoloagă britanică, cunoscută pentru cercetările sale extrem de detaliate și de lungă durată asupra cimpanzeilor din Parcul Național Gombe Stream din Tanzania.

Greta Thunberg

Ghici cine?



Este o tânără activistă de mediu suedeză, cunoscută pentru că a provocat liderii lumii să ia măsuri imediate pentru a atenua efectele schimbărilor climatice cauzate de oameni.

Natură și oameni (MAI PUȚIN cunoscuți)

Încă de la început, **popoarele indigene** au avut o relație puternică cu natura.

Ei o consideră sacră și se simt parte integrantă din ea.

Este mediul din care își obțin mijloacele de subsistență – hrana și apa de care au nevoie pentru a supraviețui.

Comunitățile indigene acordă o atenție specială ciclurilor climatice și anotimpurilor (cel mai bun moment pentru plantarea și creșterea culturilor).

În ritualurile lor, elementele naturii, în special flora și fauna, sunt întotdeauna prezente.



Natură și oameni (MAI PUȚIN cunoscuți)

Popoarele indigene sunt oameni care mențin **un mod de viață în armonie cu natura**.

Ei sunt exemple **inspiratoare de societăți durabile**, iar cunoștințele și practicile lor ar trebui să ghideze dezvoltarea omenirii către sustenabilitate.

Exemple: comunitățile de indieni amazoniani, First Nation din America de Nord, poporul Maasai din Kenya, poporul Pigmeu din Africa Centrală, maorii din Noua Zeelandă, kanakii din Noua Caledonie.





17. ACTIVITATEA „NATURĂ C.S.I.”

INTELIGENȚĂ NATURALISTĂ



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

15 participanți



TIMP

Aproximativ 40 de
minute.



OBIECTIVE

- Pentru a rezolva misterele mediului înconjurător analizând dovezi despre prezența și acțiunile animalelor.

ÎNCĂLZIRE: ÎȚI POȚI SPUNE?

Facilitatorul începe prin a-i provoca pe participanți cu câteva cunoștințe despre natură: pot identifica animalele după sunetul pe care îl scot? Iată o listă de posibilități:

<https://animalsoundslist.com/>

O altă posibilitate cu o varietate de sunete găsite în natură (apă, pași, mers, cântec de păsări, sunete de broaște etc.): <https://pixabay.com/sound-effects/search/nature/>

DESCRIEREA ACTIVITĂȚII

Facilitatorul împarte participanții în grupuri și îi informează că vor fi anchetatori la locul crimei (C.S.I.) ai ceea ce s-ar fi putut întâmpla într-un anumit mediu natural.

Facilitatorul prezintă un exemplu (numit „Misterul 0”): scenariul, indiciile, suspiecții, posibilele ipoteze, răspunsul și justificarea.

Apoi, fiecare grup primește o situație din natură pe care o analizează, referitoare la un scenariu misterios. Grupurile analizează indiciile și propun ipoteze cu privire la ceea ce s-ar fi putut întâmpla.

După aceea, fiecare grup își prezintă soluțiile la mister și justificările, în funcție de cunoștințele sale naturaliste.

În final, facilitatorul confirmă/dezvăluie răspunsul corect și oferă explicații suplimentare - dacă este necesar.



DISCUȚII/DEBRIEFING

- Ești de acord că acest tip de activitate te poate ajuta să dezvolti abilități naturaliste și o atitudine mai grijulie față de natură?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Fișe misterioase pentru facilitator (Anexa 1) cu sugestii pentru a ajuta grupurile, dacă este nevoie.
- Fișe cu mistere pentru participanți (Anexa 2) cu informații despre mister și spații libere pentru a nota ipoteza, răspunsul și justificarea.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Facilitatorul își poate crea propriile scenarii C.S.I., mai adaptate la fauna și flora regiunii.



RESURSE

- Sunete de animale pentru exercițiul de încălzire:

<https://animalsoundslist.com/>

- <https://pixabay.com/sound-effects/search/nature/>

ANEXA 1: CĂRȚI MISTERIOASE PENTRU FACILITATOR

MISTERUL 0 (EXEMPLU):

TITLU	COPACUL ZGÂRIAT
SCENARIU	Un copac prezintă semne că a fost vizitat de un animal.
INDICI	Urme mari, rotunjite, lângă un copac zgâriat. Pe jos sunt coji de fructe parțial mâncate și urme de dinți. Cineva a zgâriat copacul și a lăsat în urmă smocuri de blană închisă la culoare.
SUSPECȚI	• Lup • Urs • Cerb • Vulpe
IPOTEZE POSIBILE	Lupii nu mănâncă fructe. O căprioară nu are păr închis la culoare. Urșii mănâncă fructe, lasă urme mari și se freacă de copaci. Vulpile nu au blană închisă la culoare.
RĂSPUNS	Urs
JUSTIFICARE	Urșii mănâncă fructe, au părul închis la culoare și adoră să zgârie copacii cu ghearele.

MISTERUL 1:

TITLU	CAMPINGUL INVADAT
SCENARIU	Un grup de camperi se trezește și descoperă că locul lor de campare a dispărut. Există urme de pași în pământ, pachete cu mâncare rupte și un rucsac rupt.
INDICI	Urme mici lângă corturi. Pachete cu alimente mușcate și împrăștiate. Fire de păr portocalii lipite de rucsac.
SUSPECȚI	• Vulpe • Bursuc • Câine vagabond
IPOTEZE POSIBILE	Vulpile au blana portocalie. Bursucii pot face față gunoiului, dar au blană închisă la culoare. Un câine vagabond poate căuta mâncare și în gunoi.
RĂSPUNS	Vulpe
JUSTIFICARE	Vulpile au blană portocalie și sunt foarte curioase în legătură cu activitatea umană.

MISTERUL 2:

TITLU	LACUL POLUAT
SCENARIU	Un mic lac care odinioară era limpede ca cristalul este acum tulbure, cu spumă la suprafață. Mai mulți pești zac morți pe țărm.
INDICI	Apa miroase diferit. Iarba de lângă lac pare mai verde și mai crescută în exces. Există o mulțime de alge la suprafața apei. Pe țărm sunt urme de roți.
SUSPECȚI	• Îngrășăminte de la o fermă din apropiere • Castori • Mistreț
IPOTEZE POSIBILE	Îngrășăminte de la o fermă din apropiere - Excesul de nutrienți provoacă înflorirea algelor, care elimină oxigenul din apă șiucid peștii. Castorii pot schimba curgerea apei, dar nu provoacă spumă sau moartea peștilor. Mistrețul poate amesteca noroiul, dar nu ar afecta apa în acest fel.
RĂSPUNS	Îngrășăminte de la o fermă din apropiere
JUSTIFICARE	Îngrășămintele provoacă schimbarea culorii apei, creșterea excesivă a plantelor și algelor. Urmele roților de pe țărm sunt o dovadă a prezenței umane.

MISTERUL 3:

TITLU	OUĂLE LIPSITE
SCENARIU	Un cuib care ieri era plin de ouă este acum gol. Nu există semne de coji sparte, dar există pene pe jos.
INDICI	Pene gri și albe împrăștiate pe pământ. Mici zgârieturi pe trunchiul copacului. Nicio coji de ouă la fața locului. Sunetul îndepărtat al unui animal care cheamă noaptea.
SUSPECȚI	• Bufniță • Pisică sălbatică • Raton
IPOTEZE POSIBILE	Bufnițele vânează păsări mici și pot lua ouă întregi fără a lăsa urme. Pisica sălbatică ar putea fura ouă, dar de obicei lasă urme mai vizibile. Ratonii fură ouăle, dar de obicei rup cojile pe loc.
RĂSPUNS	Bufniță
JUSTIFICARE	Pene gri și albe împrăștiate, fără alte urme și dispariția ouălor. Sunetul chemăturii.

MISTERUL 4:

TITLU	COPACUL FĂRĂM
SCENARIU	Un copac tânăr a fost distrus în timpul nopții. Trunchiul său este tăiat în bucăți, iar ramurile sunt împrăștiate peste tot.
INDICI	Trunchi tăiat neregulat. Urme de dinți în lemn. Un mic dig începe să se formeze într-un pârau din apropiere. Urme ude lângă mal.
SUSPECȚI	• Castor • Vier • Urs
IPOTEZE POSIBILE	Castorii taie copacii cu dinții pentru a construi diguri. Mistreții pot zgâria copacii, dar nu taie trunchiurile. Urșii zgârie copacii pentru a-și marca teritoriul, dar nu îi distrug în acest fel.
RĂSPUNS	Castor
JUSTIFICARE	Trunchiul tăiat neregulat cu urme de dinți în lemn. Construirea unui mic dig pe un pârau din apropiere.

MISTERUL 5:

TITLU	VIZUȚA MISTERIOASĂ
SCENARIU	Pe o potecă de munte, excursioniștii găsesc o vizuină proaspăt săpată, dar nu știu ce animal ar putea fi.
INDICI	O groapă adâncă și largă, cu pământ înconjurat de ea. Urme mici de gheare la intrare. Rămășițe de insecte și oase mici în apropiere. Un miros puternic de mosc venind din gaură.
SUSPECȚI	• Bursuc • Iepure • Vulpe
IPOTEZE POSIBILE	Bursucii sapă vizuini mari și se hrănesc cu insecte și animale mici. Iepurii sapă și ei vizuini, dar nu lasă resturi osoase prin preajmă. Vulpile pot săpa gropi, dar de obicei aleg adăposturi naturale, în loc să sape ceva nou.
RĂSPUNS	Bursuc
JUSTIFICARE	Gaura adâncă și largă, cu urme mici, de gheare, la intrare și mirosul puternic de mosc venind din gaură.

MISTERUL 6:

TITLU	GRĂDINĂ SUB ATAC
SCENARIU	O grădină comunitară plină de legume și flori începe să prezinte frunze mâncate, mici urme lipicioase și plante bolnave.
INDICI	Frunze cu găuri mici și urme de mestecat. Ouă mici, verzui, pe spatele frunzelor. Unele plante sunt acoperite de o substanță lipicioasă. Prezența furnicilor în jurul plantelor afectate.
SUSPECȚI	• Afide • Omizi • Melci
IPOTEZE POSIBILE	Afidele sug seva din plante și excretă o substanță dulce (miere de rouă), care atrage furnicile. Furnicile protejează afidele în schimbul mierii. Omizile mănâncă și frunze, dar nu produc substanța lipicioasă. Melcii lasă urme de mucus, dar nu depun ouă verzui și nu atrag furnici.
RĂSPUNS	Afide
JUSTIFICARE	Substanța lipicioasă, ouăle verzui și prezența furnicilor.



ȘABLOAN PENTRU A CREA UN ALT MISTER:

TITLU	
SCENARIU	
INDICI	
SUSPECȚI	
IPOTEZE POSIBILE	
RĂSPUNS	
JUSTIFICARE	

ANEXA 2: CĂRȚI MISTERIOASE PENTRU PARTICIPANȚI

MISTERUL 0 (EXEMPLU):

TITLU	COPACUL ZGÂRIAT
SCENARIU	Un copac prezintă semne că a fost vizitat de un animal.
INDICI	Urme mari, rotunjite, lângă un copac zgâriat. Pe jos sunt coji de fructe parțial mâncate și urme de dinți. Cineva a zgâriat copacul și a lăsat în urmă smocuri de blană închisă la culoare.
SUSPECȚI	• Lup • Urs • Cerb • Vulpe
IPOTEZE POSIBILE	
RĂSPUNS	
JUSTIFICARE	

MISTERUL 1:

TITLU	CAMPINGUL INVADAT
SCENARIU	Un grup de camperi se trezește și descoperă că locul lor de campare a dispărut. Există urme de pași în pământ, pachete cu mâncare rupte și un rucsac rupt.
INDICI	Urme mici lângă corturi. Pachete cu alimente mușcate și împrăștiate. Fire de păr portocalii lipite de rucsac.
SUSPECȚI	• Vulpe • Bursuc • Câine vagabond
IPOTEZE POSIBILE	
RĂSPUNS	
JUSTIFICARE	

MISTERUL 2:

TITLU	LACUL POLUAT
SCENARIU	Un mic lac care odinioară era limpede ca cristalul este acum tulbure, cu spumă la suprafață. Mai mulți pești zac morți pe țărm.
INDICI	Apa miroase diferit. Iarba de lângă lac pare mai verde și mai crescută în exces. Există o mulțime de alge la suprafața apei. Pe țărm sunt urme de roți.
SUSPECȚI	• Îngrășăminte de la o fermă din apropiere • Castori • Mistreț
IPOTEZE POSIBILE	
RĂSPUNS	
JUSTIFICARE	

MISTERUL 3:

TITLU	OUĂLE LIPSITE
SCENARIU	Un cuib care ieri era plin de ouă este acum gol. Nu există semne de coji sparte, dar există pene pe jos.
INDICI	Pene gri și albe împrăștiate pe pământ. Mici zgârieturi pe trunchiul copacului. Nicio coji de ouă la fața locului. Sunetul îndepărtat al unui animal care cheamă noaptea.
SUSPECȚI	• Bufniță • Pisică sălbatică • Raton
IPOTEZE POSIBILE	
RĂSPUNS	
JUSTIFICARE	

MISTERUL 4:

TITLU	COPACUL FĂRĂM
SCENARIU	Un copac tânăr a fost distrus în timpul nopții. Trunchiul său este tăiat în bucăți, iar ramurile sunt împrăștiate peste tot.
INDICI	Trunchi tăiat neregulat. Urme de dinți în lemn. Un mic dig începe să se formeze într-un pârau din apropiere. Urme ude lângă mal.
SUSPECȚI	• Castor • Vier • Urs
IPOTEZE POSIBILE	
RĂSPUNS	
JUSTIFICARE	

MISTERUL 5:

TITLU	VIZUȚA MISTERIOASĂ
SCENARIU	Pe o potecă de munte, excursioniștii găsesc o vizuină proaspăt săpată, dar nu știu ce animal ar putea fi.
INDICI	O groapă adâncă și largă, cu pământ înconjurat de ea. Urme mici de gheare la intrare. Rămășițe de insecte și oase mici în apropiere. Un miros puternic de mosc venind din gaură.
SUSPECȚI	• Bursuc • Iepure • Vulpe
IPOTEZE POSIBILE	
RĂSPUNS	
JUSTIFICARE	

MISTERUL 6:

TITLU	GRĂDINĂ SUB ATAC
SCENARIU	O grădină comunitară plină de legume și flori începe să prezinte frunze mâncate, mici urme lipicioase și plante bolnave.
INDICI	Frunze cu găuri mici și urme de mestecat. Ouă mici, verzui, pe spatele frunzelor. Unele plante sunt acoperite de o substanță lipicioasă. Prezența furnicilor în jurul plantelor afectate.
SUSPECȚI	• Afide • Omizi • Melci
IPOTEZE POSIBILE	
RĂSPUNS	
JUSTIFICARE	



CE SUNT JOCURILE SI CUM POT FI FOLOSITE

Cu scopul de a genera o propunere pentru un program de jocuri prin care educatorii și adulții care participă la acesta să poată recunoaște care sunt cele 8 inteligențe și relația acestora cu domeniile dezvoltării personale, consorțiul proiectului „Multiversul Intelectual” a creat și dezvoltat 9 jocuri diferite (câte unul pentru fiecare dintre cele 8 Inteligențe Multiple și un joc suplimentar). Programul menționat, cu introducerea corespunzătoare și concluziile ulterioare, prinde contur în cadrul Atelierului „Multiversul Intelectual” (care poate fi găsit în ultimul capitol al acestui Set de Instrumente), menit să crească motivația elevilor, în special a adulților cu oportunități reduse, prin viziunea asupra abilităților lor și recunoașterea potențialului lor după finalizarea Atelierului menționat.

Pentru a dezvolta inteligența interpersonală, se recomandă următoarele jocuri:

- Joc numit „Călătoria Submarinului” (aprox. 30 min.). Pe lângă Inteligența Interpersonală, prin intermediul acestui joc se poate lucra și cea Spațială. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt îmbunătățirea abilităților de orientare și coordonare spațială, exersarea secvențelor de mișcări, dezvoltarea încrederii, comunicării și ascultării active, lucrul în echipă (conștientizarea rolului individual în grup) și, de asemenea, dezvoltarea conștiinței corporale și de sine, atât la nivel individual, cât și în grup.
- Joc numit „Dobândește înțelepciunea” (aprox. 30 min.). Prin intermediul acestui joc se poate lucra atât la inteligența intrapersonală, cât și la cea interpersonală. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a eticheta emoțiile, de a le folosi ca mijloc de înțelegere și ghidare a propriului comportament și de a putea citi intențiile și dorințele celorlalți.
- Joc numit „Lumea nouă și curajoasă” (45 min. - aprox. 1 oră). Acesta este al 9-lea joc conceput în cadrul acestui proiect suplimentar, a cărui durată este de aproximativ 1 oră, iar inteligența principală lucrată în jocul menționat este cea logico-matematică, iar cea secundară este cea interpersonală. Obiectivele acestui joc suplimentar pentru participanți sunt de a conecta logica cu inteligența interpersonală și de a lua decizii ecologice, de a-și evalua inteligența logică și capacitatea de luare a deciziilor, de a stabili priorități și de a-și dezvolta abilitățile de lucru în echipă.



Dacă obiectivul este de a lucra la inteligența logico-matematică, se sugerează următoarele jocuri:

- Joc numit „Pădurea Șoaptelor” (aprox. 20 - 25 min.). Pe lângă inteligența logico-matematică, prin intermediul acestui joc se poate lucra și cea lingvistică. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt consolidarea abilităților de rezolvare a problemelor și a gândirii critice, exersarea gândirii logice într-un cadru cooperant, exersarea abilităților lingvistice într-un cadru cooperant și evaluarea inteligenței logico-matematice la participanți, precum și a celei lingvistice.
- Jocul „O lume nouă și minunată” (45 min. - aprox. 1 oră). Inteligența principală lucrată este cea logico-matematică, iar cea secundară este cea interpersonală. Obiectivele acestui joc suplimentar pentru participanți sunt de a conecta logica cu inteligența interpersonală și de a lua decizii ecologice, de a-și evalua inteligența logică și capacitatea de luare a deciziilor, de a stabili priorități și de a-și dezvolta abilitățile de lucru în echipă.

Dacă scopul este de a lucra la inteligența spațială, se sugerează următoarele jocuri:

- Joc numit „Mișcare prin casă” (aprox. 30 min.). Pe lângă inteligența spațială, prin intermediul acestui joc se poate lucra și la cea corporal-kinestezică. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a dezvolta capacitatea de a rezolva probleme folosind corpul sau părți ale acestuia, de a îmbunătăți coordonarea fizică și conștientizarea corpului (precum și a motricității fine și grosiere), de a îmbunătăți conștientizarea spațială și memoria kinestezică și de a exersa mișcarea expresivă și crearea de reprezentări mentale.
- Jocul „Călătoria Submarinului” (aprox. 30 min.). Prin intermediul acestui joc se poate lucra și la Inteligența Interpersonală și Spațială. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt îmbunătățirea abilităților de orientare și coordonare spațială, exersarea secvențelor de mișcări, dezvoltarea încrederii, comunicării și ascultării active, lucrul în echipă (conștientizarea rolului individual în grup) și, de asemenea, dezvoltarea conștiinței corporale și de sine, atât la nivel individual, cât și în grup.

Dacă obiectivul este de a lucra la inteligența muzicală, se sugerează următoarele jocuri:

- Joc numit „Conectarea ritmurilor” (aprox. 30 min.). Pe lângă Inteligența Muzicală, prin intermediul acestui joc se poate lucra și cea Naturalistă. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt discriminarea, integrarea și crearea de sunete și melodii, dezvoltarea abilității ritmice, discriminarea, identificarea și clasificarea sunetelor naturale, precum și compilarea logică și evaluarea critică a datelor pentru a le da sens.
- Joc numit „WordJam: Factorul muzical” (aprox. 30 min.). Prin intermediul acestui joc se poate lucra și la inteligența lingvistică și la cea muzicală. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a stimula creativitatea, de a îmbunătăți vocabularul, munca în echipă și abilitățile de interpretare, precum și de a exersa gestionarea timpului și vorbitul în public/interpretarea.

Dacă scopul este de a lucra la inteligența intrapersonală, se sugerează următoarele jocuri:

- Jocul „Dobândește înțelepciunea” (aprox. 30 min.). Pe lângă Inteligența Intrapersonală, prin intermediul acestui joc se poate lucra și la cea Interpersonală. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a eticheta emoțiile, de a le folosi ca mijloc de înțelegere și ghidare a propriului comportament și de a putea citi intențiile și dorințele celorlalți.
- Joc numit „Cunoaște-ți emoțiile” (aprox. 30 min.). Prin intermediul acestui joc se poate lucra la inteligența corporală-kinestezică și la cea intrapersonală. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a-și recunoaște propriile emoții, precum și pe cele ale celorlalți, și de a-și folosi emoțiile ca mijloc de înțelegere și ghidare a propriului comportament.

Dacă obiectivul este de a lucra la inteligența lingvistică, se sugerează următoarele jocuri:

- Jocul „WordJam: Factorul Muzical” (aprox. 30 min.). Pe lângă Inteligența Lingvistică, prin intermediul acestui joc se poate lucra și cea Muzicală. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt dezvoltarea creativității, îmbunătățirea vocabularului, a abilităților de lucru în echipă și de interpretare, precum și exersarea managementului timpului și a vorbitului/interpretării în public.
- Jocul „Pădurea șoptitoare” (aprox. 20 - 25 min.). Prin intermediul acestui joc se poate lucra atât la inteligența logico-matematică, cât și la cea lingvistică. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a consolida abilitățile de rezolvare a problemelor și gândirea critică, de a exersa gândirea logică într-un cadru cooperant, de a exersa abilitățile lingvistice într-un cadru cooperant și de a evalua inteligența logico-matematică a participanților, precum și pe cea lingvistică.



Dacă obiectivul este de a lucra la Inteligența Naturalistă, se sugerează următoarele jocuri:

- Joc numit „Gimcana Naturalistă” (aprox. 45 min.). Pe lângă Inteligența Naturalistă, prin intermediul acestui joc se poate lucra și cea Logico-Matematică. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a învăța cum să acorde atenție detaliilor și elementelor naturale din zona lor, de a valida cunoștințele despre elementele naturale și de a îmbunătăți învățarea altora, precum și de a dezvolta conștientizarea cauzelor și problemelor naturale din mediul lor.
- Jocul „Conectarea ritmurilor” (aprox. 30 min.). Prin intermediul acestui joc se poate lucra atât la inteligența muzicală, cât și la cea naturalistă. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a discrimina, integra și crea sunete și melodii, de a dezvolta abilitatea ritmică, de a discrimina, identifica și clasifica sunetele naturale, precum și de a compila logic și evalua critic datele pentru a le da sens.

Dacă scopul este de a lucra la inteligența corporală-kinestezică, se sugerează următoarele jocuri:

- Jocul „Cunoaște-ți emoțiile” (aprox. 30 min.). Pe lângă inteligența corporală-kinestezică, prin intermediul acestui joc se poate lucra și la cea intrapersonală. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt recunoașterea propriilor emoții, precum și a emoțiilor celorlalți și utilizarea emoțiilor ca mijloc de înțelegere și ghidare a propriului comportament.
- Jocul „Mișcare prin casă” (aprox. 30 min.). Prin intermediul acestui joc se poate lucra și la inteligența spațială și la kinestezismul corporal. Obiectivele acestui joc pentru participanți sunt de a dezvolta capacitatea de a rezolva probleme folosind corpul sau părți ale acestuia, de a îmbunătăți coordonarea fizică și conștientizarea corpului (precum și abilitățile motorii fine și grosiere), de a îmbunătăți conștientizarea spațială și memoria kinestezică și de a exersa mișcarea expresivă și crearea de reprezentări mentale.



RECOMANDARI GENERALE PENTRU FACILITATORI

- Facilitatorul ar trebui să citească cu atenție capitolul din această Metodologie și întregul Atelier Final înainte de a implementa cea menționată cu grupul său țintă. El sau ea poate decide, apoi, dacă dorește să utilizeze anumite activități, în afară de jocuri, sau să combine unele dintre ele (în funcție de scopul atelierului său).
- Facilitatorul trebuie să se asigure că spațiul, materialele necesare și așa mai departe sunt disponibile pentru fiecare grup de participanți. Este important să se adapteze o parte din materialele menționate, precum și explicațiile, în funcție de grupul țintă.
- Facilitatorul trebuie să se asigure că are suficient timp pentru a dezvolta în mod corespunzător Atelierul Final - facilitatorul poate împărți Atelierul menționat în 2 sesiuni diferite, lucrând cele 8 inteligențe diferite din fiecare sesiune prin intermediul a 4 jocuri diferite. Acest lucru este explicat în detaliu în capitolul Metodologiei.
- Dacă este posibil, ar fi recomandabil să existe cel puțin 2 facilitatori.
- În funcție de grupul țintă și de nivelul său de „înțelegere”, facilitatorul, în loc să explice întregul text despre fiecare inteligență, poate oferi doar exemple pentru fiecare în parte.
- Ca recomandare, facilitatorul ar trebui să înceapă fiecare sesiune cu o activitate energizantă sau care „trezește” grupul de participanți.
- Facilitatorul ar trebui să încheie fiecare joc cu o scurtă sesiune de debriefing, conform explicațiilor date în fiecare dintre cele 8 jocuri diferite.
- Facilitatorul ar trebui să adapteze concluziile Atelierului Final în funcție de grupul țintă, de scopul pentru care a organizat Atelierul menționat și de diferitele experiențe pe care participanții le-ar putea avea în timpul sesiunilor. Nu uitați să folosiți instrumentele de evaluare (inclusiv partea de debriefing).
- După implementarea Atelierului și identificarea profilului grupului țintă, este important să adaptați o parte din materialele menționate, precum și explicațiile.



INSTRUMENTE DE EVALUARE CARE TREBUIE UTILIZATE ÎN TIMPUL SI DUPA IMPLEMENTAREA ACTIVITATILOR SI JOCURILOR

La sfârșitul Atelierului „Multiversul Intellectual”, este recomandabil să se acorde timp pentru reflecție individuală de către fiecare participant, precum și reflecție de grup, pentru care se sugerează următorul chestionar:

A. Evaluarea generală a atelierului

1. Atelierul a motivat grupul să participe.

1	2	3	4	5
Dezacord total			Acord total	

2. Atelierul a creat un context bun pentru ca participanții să își dezvolte conștientizarea abilităților în diferitele tipuri de inteligență.

1	2	3	4	5
Dezacord total			Acord total	

3. Atelierul a creat coeziune în grup.

1	2	3	4	5
Dezacord total			Acord total	

4. Atelierul m-a motivat.

1	2	3	4	5
Dezacord total			Acord total	

5. Logistica atelierului a fost adecvată (timp, spațiu, materiale etc.).

1	2	3	4	5
Dezacord total			Acord total	

1	2	3	4	5
Dezacord total				Acord total

1	2	3	4	5
Dezacord total				Acord total

9. Ce ai învățat despre tine și abilitățile tale în diferitele tipuri de inteligență în timpul atelierului?

10. Aveți sugestii pentru îmbunătățirea atelierului?

B. Chestionar de constientizare

Inteligența intrapersonală - Implică cunoașterea aspectelor interne ale unei persoane: accesul la propria viață emoțională, gama sa de emoții, capacitatea de a face diferențe între aceste emoții și, în cele din urmă, de a le eticheta și de a le folosi ca mijloc de înțelegere și ghidare a propriului comportament - de exemplu, aceasta vă permite să aveți auto-compasiune și conștientizare, autorefecție și să-i înțelegeți pe ceilalți înțelegându-vă mai întâi pe voi înșivă. După atelier, vă rugăm să răspundeți la întrebarea cât de mult sunteți de acord cu fiecare dintre următoarele afirmații referitoare la diferite aspecte ale inteligenței intrapersonale:

Scală:

1 - Total dezacord

6 - Total de acord

1. Sunt constient de mine însumi.

1	2	3	4	5
Dezacord total				Acord total

2. După ce mă înțeleg pe mine însumi, îi pot înțelege mai bine pe ceilalți.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total			Acord total		

Inteligența interpersonală - Capacitatea de a observa diferențele dintre ceilalți, în special contrastele dintre stările de spirit, temperamente, motivații și intenții - de exemplu, această inteligență permite unei persoane să citească intențiile și dorințele celorlalți, să creeze relații pozitive cu ceilalți și să comunice bine verbal și non-verbal.

După atelier, vă rugăm să răspundeți la întrebarea cât de mult sunteți de acord cu fiecare dintre următoarele afirmații referitoare la diferite aspecte ale inteligenței interpersonale:

Scală:

1 - Total dezacord

6 - Total de acord

1. Pot recunoaște stările de spirit, temperamentele, motivațiile și intențiile altora.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total			Acord total		

2. Pot crea relații pozitive cu ceilalți (verbal și nonverbal).

1	2	3	4	5	6
Dezacord total			Acord total		

Inteligența lingvistică - Aceasta cuprinde abilități și abilități legate de limbaj - limbajul vorbit, dar și limbajul scris, limbajul semnelor, interpretarea simbolurilor etc. Aceasta le permite oamenilor să vorbească, să citească, să spună povești, să argumenteze și să învețe limbi străine, precum și fonologia. De asemenea, permite analizarea informațiilor și crearea de produse care implică limbajul oral și scris, cum ar fi discursuri, cărți și note.

După atelier, vă rugăm să răspundeți la întrebarea cât de mult sunteți de acord cu fiecare dintre următoarele afirmații referitoare la diferite aspecte ale inteligenței lingvistice:

Scală:

1 - Total dezacord

6 - Total de acord

1. Sunt capabil să analizez informații și să creez produse care implică limbaj oral și scris.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

2. Îmi pot folosi abilitățile de limbaj oral pentru a vorbi, a povesti și a argumenta.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

3. Îmi pot folosi abilitățile de limbaj scris pentru a povesti și a argumenta.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

Inteligența muzicală - Implică abilități în interpretarea, compunerea și aprecierea modelelor muzicale - de exemplu, această capacitate permite unei persoane să recunoască și să compună înălțimi, tonuri și ritmuri muzicale.

După atelier, vă rugăm să răspundeți la întrebarea cât de mult sunteți de acord cu fiecare dintre următoarele afirmații referitoare la diferite aspecte ale inteligenței muzicale:

Scală:

1 - Total dezacord

6 - Total de acord

1. Îmi pot folosi corpul și instrumentele pentru a crea sunete și ritmuri.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

2. Pot recunoaște și distinge modele muzicale.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

Inteligența logico-matematică - Este legată de interacțiunile oamenilor cu obiectele, ceea ce duce la capacitatea lor de gândire conceptuală și abstractă și la abilitatea de a analiza numere și modele - de exemplu, aceasta permite oamenilor să rezolve ecuații și să facă calcule, precum și raționament logic. După atelier, vă rugăm să răspundeți în ce măsură sunteți de acord cu fiecare dintre următoarele afirmații referitoare la diferite aspecte ale inteligenței logico-matematice:

Scală:

1 - Total dezacord

6 - Total de acord

1. Pot analiza numere și modele pentru a rezolva ecuații și a face calcule.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

2. Pot folosi concepte pentru raționament logic.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

Inteligența naturalistă - Abilitatea de a discrimina, identifica, observa, clasifica, înțelege și manipula elemente naturale precum plantele, animalele și mediul înconjurător și de a detecta tipare în natură - de exemplu, aceasta permite oamenilor să distingă și să găsească relații între plante, animale și alte componente din natură. Această capacitate implică cât de sensibilă este o persoană față de natură și față de lume.

După atelier, vă rugăm să răspundeți la întrebarea cât de mult sunteți de acord cu fiecare dintre următoarele afirmații referitoare la diferite aspecte ale inteligenței naturaliste:

Scală:

1 - Total dezacord

6 - Total de acord

1. Sunt sensibil la natură și la lumea din jurul meu.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

2. Sunt capabil să discriminez, să identific și să manipulez elemente naturale (plante, animale, mediu).

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

Inteligența corporală/kinestezică - abilitatea de a rezolva probleme sau de a crea produse folosind corpul sau părți ale acestuia - de exemplu, abilitățile de a-ți folosi forța, rezistența, flexibilitatea, echilibrul, dexteritatea, mișcarea, expresia și limbajul corpului.

După atelier, vă rugăm să răspundeți la întrebarea cât de mult sunteți de acord cu fiecare dintre următoarele afirmații referitoare la diferite aspecte ale inteligenței corporale/kinestezice:

Scală:

1 - Total dezacord

6 - Total de acord

1. Mă pot mișca și exprima cu corpul meu.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

2. Pot rezolva probleme sau crea produse folosindu-mi corpul.

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

Inteligența spațială - Abilitatea de a procesa informații în 3 dimensiuni, de a gestiona aspecte precum culoarea, forma liniilor, spațiul și relațiile dintre acestea - de exemplu, aceasta permite unei persoane să perceapă realitatea, să creeze reprezentări mentale, să aprecieze dimensiuni și direcții, printre altele.

După atelier, vă rugăm să răspundeți la întrebarea cât de mult sunteți de acord cu fiecare dintre următoarele afirmații referitoare la diferite aspecte ale inteligenței spațiale:

Scală:

1 - Total dezacord

6 - Total de acord

1. Pot procesa informații în 3 dimensiuni (relația dintre culoare, linie, formă și spațiu).

1	2	3	4	5	6
Dezacord total				Acord total	

2. Pot percepe realitatea și crea reprezentări mentale.

1	2	3	4	5	6
Total dezacord			Total de acord		

C. Evaluare generală

După atelier, te rugăm să evaluezi cât de conștient ești de propriile abilități în diferitele tipuri de inteligență.

Scală:

1 - Deloc conștient

6- Total conștient

	1	2	3	4	5	6
Logico-matematică						
Lingvistică						
Interpersonală						
Intrapersonală						
Muzicală						
Naturală						
Spațială						
Corporal/Kinestezică						

De asemenea, este important ca **fiecare profesionist implicat în Atelierul „Multiversul Intelectual”** (adică atât facilitatorii, cât și observatorii) să reflecteze individual, pentru care se sugerează următoarele întrebări:

A. După organizarea și facilitarea atelierelor, considerați că:

- Au fost jocurile adaptate grupului țintă?
- Au permis jocurile evaluarea inteligenței la care se refereau (așa cum apare în descrierea șablonului de joc)?
- Te-au ajutat jocurile să-ți îmbunătățești instrumentele și strategiile de intervenție în rândul adulților cu oportunități reduse?
- Considerați că activitățile desfășurate (și rezultatele obținute) sunt adecvate obiectivelor acestui proiect?
- Considerați adecvate sau inadecvate resursele/instrumentele pentru incluziunea educațională a adulților cu oportunități profesionale reduse dezvoltate în cadrul acestui proiect?

B. În ceea ce privește dobândirea de competențe după ce ați luat contact și ați experimentat cu diferite resurse din cadrul acestui proiect, în special în cadrul atelierelor:

- Consideri că ai dobândit cunoștințe despre teoria inteligențelor multiple a lui Gardner?
- În opinia dumneavoastră, este Teoria Inteligențelor Multiple utilă pentru educatorii adulților cu oportunități reduse? Care este potențialul său?
- Cum vă imaginați să folosiți resursele și jocurile din acest proiect în viitor cu grupurile dumneavoastră țintă?
- Crezi că ai acum mai multe instrumente pentru a detecta potențialele și inteligența individuală a participanților tăi?



ATELIER „MULTIVERSUL INTELECTUAL”

INTRODUCEREA ATELIERULUI

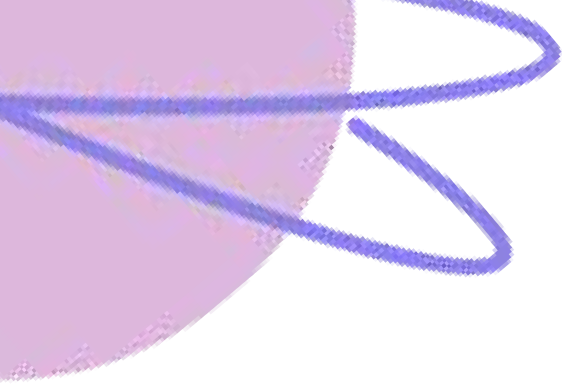
Ți s-a spus vreodată, în perioada școlară, că ești „foarte bun la matematică” sau „super bun la literatură”, dar nu ai avut succes în activități fizice sau muzică? Și cunoști pe altcineva care a fost complet opusul?

Acum mulți ani, când vorbeam despre inteligență, existau doar două opțiuni: erai inteligent sau nu erai.

După câțiva ani, un psiholog pe nume Howard Gardner și-a prezentat teoria despre diferitele inteligențe, iar principalele concluzii au fost că toți avem întreaga gamă de inteligențe (asta ne face ființe umane, din punct de vedere cognitiv) și că nu există doi indivizi cu același profil intelectual, deoarece, chiar și atunci când materialul genetic este identic, indivizii au experiențe diferite.

Știi câte inteligențe există într-o persoană? Răspunsul este 8 inteligențe diferite! Și cu siguranță le vei recunoaște pe toate acum:

- Inteligența intrapersonală: implică cunoașterea aspectelor interne ale unei persoane: accesul la propria viață emoțională, gama sa de emoții, capacitatea de a face diferențe între aceste emoții și, în cele din urmă, de a le eticheta și de a le folosi ca mijloc de înțelegere și ghidare a propriului comportament - de exemplu, aceasta vă permite să aveți auto-compasiune și conștientizare, autorefecție și să-i înțelegeți pe ceilalți înțelegându-vă mai întâi pe voi înșivă.
- Inteligența interpersonală: capacitatea de a observa diferențele dintre ceilalți, în special contrastele dintre stările de spirit, temperamente, motivații și intenții - de exemplu, această inteligență permite unei persoane să citească intențiile și dorințele celorlalți, să creeze relații pozitive cu ceilalți și să comunice bine verbal și non-verbal.
- Inteligența lingvistică: aceasta cuprinde abilități și abilități legate de limbaj - limbajul vorbit, dar și limbajul scris, limbajul semnelor, interpretarea simbolurilor etc. Aceasta le permite oamenilor să vorbească, să citească, să spună povești, să argumenteze și să învețe limbi străine, precum și fonologia. De asemenea, permite analizarea informațiilor și crearea de produse care implică limbajul oral și scris, cum ar fi discursuri, cărți și note.



- Inteligența muzicală: implică abilități în interpretarea, compunerea și aprecierea modelelor muzicale - de exemplu, această capacitate permite unei persoane să recunoască și să compună înălțimi, tonuri și ritmuri muzicale.
- Inteligența logico-matematică: este legată de interacțiunile oamenilor cu obiectele, ceea ce duce la capacitatea lor de gândire conceptuală și abstractă și la abilitatea de a analiza numere și modele - de exemplu, aceasta permite oamenilor să rezolve ecuații și să facă calcule, precum și raționament logic.
- Inteligența naturalistă: abilitatea de a discrimina, identifica, observa, clasifica, înțelege și manipula elemente naturale precum plantele, animalele și mediul înconjurător și de a detecta tipare în natură - de exemplu, aceasta le permite oamenilor să distingă și să găsească relații între plante, animale și alte componente din natură. Această capacitate implică cât de sensibilă este o persoană față de natură și față de lume.
- Inteligența kinestezică corporală: abilitatea de a rezolva probleme sau de a crea produse folosind corpul sau părți ale acestuia - de exemplu, abilitățile de a-ți folosi forța, rezistența, flexibilitatea, echilibrul, dexteritatea, mișcarea, expresia și limbajul corpului.
- Inteligența spațială: abilitatea de a procesa informații în 3 dimensiuni, de a gestiona aspecte precum culoarea, forma liniilor, spațiul și relațiile dintre acestea - de exemplu, aceasta permite unei persoane să perceapă realitatea, să creeze reprezentări mentale, să aprecieze dimensiuni și direcții, printre altele.

Este important de subliniat faptul că în fiecare dintre noi avem toate cele 8 inteligențe la diferite niveluri! Fiecare dintre aceste tipuri de inteligențe are o parte înăscută și o parte dezvoltată de-a lungul vieții, prin diferite activități și experiențe.

Ești aici, în acest moment, pentru a realiza și a descoperi în ce măsură fiecare dintre Inteligențe se manifestă în tine! Poate descoperi părți din tine de care nu știai niciodată și poți începe să te perfecționezi în fiecare dintre aceste aspecte. Hai să începem să descoperim!



DEZVOLTAREA ATELIERULUI

Deși în cadrul acestui proiect „Multiversul Intellectual” consorțiul a conceput 9 jocuri în total, propunem să folosim 8 (câte unul pentru a lucra la fiecare dintre inteligențe). În timpul fazei de testare internă a diferitelor jocuri de către profesioniștii implicați în acest proiect, care a avut loc în Santa Maria da Feira, Portugalia, consorțiul a constatat că durata Atelierului „Multiversul Intellectual” a fost de două ori mai lungă decât cea planificată la începutul proiectului - în loc de 3 ore, s-a dovedit a fi de aproximativ 6 ore. Prin urmare, după analizarea duratei fiecărui joc și a Inteligenței principale (și a celei secundare) lucrate, s-a decis împărțirea acestui Atelier „Multiversul Intellectual” în 2 sesiuni diferite cu câte 4 jocuri pe fiecare.

Prima sesiune a Atelierului menționat anterior este concepută după cum urmează:

- Introducere pentru participanți, care poate fi găsită la începutul acestui capitol.
- Primul joc numit „Dobândește înțelepciunea” (aprox. 30 min.). Inteligența principală lucrată în acest joc este cea **intrapersonală**, iar cea secundară este cea interpersonală.
- Al doilea joc numit „Pădurea Șoaptelor” (aprox. 30 - 45 min.). Inteligența principală lucrată în acest joc este cea **logico-matematică**, iar cea secundară este cea lingvistică. Acest joc poate fi înlocuit de așa-numitul „Lumea nouă și curajoasă” (al 9-lea joc conceput suplimentar în cadrul acestui proiect), a cărui durată este de aproximativ 1 oră, iar inteligența principală lucrată în jocul menționat este cea logico-matematică, iar cea secundară este cea interpersonală.
- Al treilea joc numit „Mișcare prin casă” (aprox. 30 - 40 min.). Inteligența principală lucrată în acest joc este cea **spațială**, iar cea secundară este cea corporal-kinestezică.
- Al patrulea joc numit „Conectarea ritmurilor” (aprox. 30 min.). Inteligența principală lucrată în acest joc este cea **muzicală**, iar cea secundară este cea naturalistă.

A doua sesiune a Atelierului este concepută după cum urmează:

- Al cincilea joc numit „Călătoria submarinului” (30 - 40 min.). Inteligența principală lucrată în acest joc este cea **interpersonală**, iar cea secundară este cea spațială.
- Al șaselea joc numit „Gimcana naturalistă”. Inteligența principală lucrată în acest joc este cea **naturalistă**, iar cea secundară este cea logico-matematică.
- Al șaptelea joc numit „Cunoaște-ți emoțiile” (aprox. 30 min.). Inteligența principală lucrată în acest joc este cea **corporală-kinestezică**, iar cea secundară este cea intrapersonală.
- Al optulea joc numit „WordJam: Factorul muzical” (aprox. 30 min.). Inteligența principală lucrată în acest joc este cea **lingvistică**, iar cea secundară este cea muzicală.
- Concluzii finale.



1. JOCUL „DOBÂNDEȘTE ÎNȚELEPCIUNEA”

INTELIGENȚĂ: Inteligențe intrapersonale și interpersonale



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

3-4 grupuri de câte 4 persoane



TIMP

Aproximativ 30 de
minute.



OBIECTIVE

- Să utilizeze inteligența intrapersonală pentru a identifica propriile puncte forte și domeniile de îmbunătățire.
- Să exerseze abilitățile de lucru în echipă lucrând împreună la 3-4 sarcini diferite.
- A pune în practică abilitățile de conducere într-o activitate de echipă.
- Să folosească abilități de rezolvare a problemelor.

DESCRIEREA JOCULUI

Facilitatorul începe prin a citi următorul text întregului grup:

„A fost odată ca niciodată, în (...) un bătrân vrăjitor a observat că oamenii se chinuie să găsească (...) în viața lor și a decis că este momentul să dezvăluie un secret pe care oamenii din vechime îl știau, dar îl pierduseră atunci când (...). Pentru a accesa această înțelepciune, au nevoie de un super-creier pentru a descifra codul și a înțelege cu adevărat mesajul. Pentru a avea acest super-creier trebuie să activezi superputerea. Așadar, mai întâi, trebuie să descoperi cine ești.”

Apoi, facilitatorul le cere participanților să deseneze un personaj care îi reprezintă, incluzând punctele lor forte în timp ce lucrează în echipă și o caracteristică principală pe care ar dori să o îmbunătățească. Apoi, ar trebui să dea un nume personajului lor.

Facilitatorul explică apoi următoarea parte a activității. Provocarea este că super-creierul necesită 3 părți ale mesajului. Când s-a pierdut, mesajul a fost separat în 3 părți diferite ale lumii, departe una de cealaltă. Pentru a reuși în această misiune, aveți norocul să aveți coechipieri, așa că ne vom împărți în 3 grupuri. Obiectivul final este ca fiecare echipă să găsească o parte lipsă a acestui mesaj și, după aceea, să lucreze împreună pentru a completa super-creierul.

Apoi, facilitatorul va împărți participanții în echipe. Echipele sunt rugate să petreacă 1-2 minute prezentând personajele pe care le-au desenat. În funcție de mărimea grupului sau de timpul de care dispune facilitatorul, pot exista 3 sau 4 activități diferite. Aceste activități pot fi desfășurate simultan prin împărțirea grupurilor în grupuri mai mici sau una după alta.



Acestea sunt câteva exemple de activități care pot fi realizate pentru prima sarcină, care este legată de inteligența corporală-kinestezică/spațială:

1. Rugați fiecare grup să arunce un obiect (cum ar fi pietricele, ghinde, o minge, o figurină de plastic etc.) într-un recipient sau o cutie.
2. Fiecare grup are un borcan și un material diferit (cum ar fi pietricele, material textil, monede etc.) și trebuie să le facă să încapă în borcan.

Următoarea sarcină este legată de inteligența muzicală și/sau naturalistă. Iată câteva exemple de activități:

1. Pregătiți în avans 3-4 sunete naturale sau muzicale diferite. Acestea pot fi animale, vreme, instrumente muzicale etc. Fie trimiteți clipurile audio grupurilor, fie rugați-i să meargă într-o parte retrasă a sălii pentru a asculta împreună cu grupul lor și a ghici elementele naturale și/sau muzicale.
2. O altă variantă ar fi redarea sunetelor și rugarea participanților să aleagă fișa corectă corespunzătoare sunetului.
3. Rugați participanții să cânte o melodie folosindu-și corpul. Aceasta încorporează și inteligența corporală-kinestezică.

Următoarea sarcină este legată de inteligența logico-matematică și lingvistică. Dați fiecărui grup una sau mai multe dintre următoarele ghicitori și rugați-i să le rezolve:

1. Un cocoș stă pe acoperișul unui hambar. Dacă ar ouă un ou, în ce direcție s-ar rostogoli acesta? (Acest lucru nu s-ar întâmpla pentru că cocoșii nu ouă.)
2. Care este singura stea care nu are lumină? (O stea de mare.)
3. Ce trebuie spart înainte să poți folosi? (Un ou.)
4. Care lună a anului are 28 de zile? (Toate)
5. Nu am viață, dar pot muri. Ce sunt eu? (O baterie)
6. Un bărbat a ieșit afară în ploaie fără umbrelă și nu s-a udat niciun fir de păr de pe cap. De ce? (E chel.)
7. Sunt înalt când sunt tânăr și sunt scund când sunt mai în vârstă. Ce sunt eu? (O lumânare).

Pentru ultima sarcină, facilitatorul poate adăuga exerciții logico-matematice. Câteva exemple sunt:

1. Probleme de matematică
2. Rebusuri
3. Căutări de cuvinte

După ce grupurile termină cele 3 sau 4 sarcini, fiecare va primi o piesă din puzzle-ul final al super-creierului pentru a o rezolva împreună. Fiecare piesă face parte dintr-un mesaj mai amplu, care trebuie pregătit în avans, în funcție de cuvântul pe care facilitatorul decide să-l pună în al doilea spațiu liber al mesajului super-creierului (de exemplu, fericire, inteligență, succes etc.). Câteva exemple de mesaje ar putea fi:

1. Fericirea nu se găsește, ci se creează zilnic.
2. Cheia succesului este să ne concentrăm mintea conștientă asupra lucrurilor pe care ni le dorim, nu asupra lucrurilor de care ne temem.
3. Succesul este suma eforturilor mici, repetate zi de zi.



DISCUȚII/DEBRIEFING

- Ai avut suficient timp să răspunzi?
- Ai fost stresat/frustrat și de ce? Ce ai făcut?
- Ce ai putea face în timpul orei sau acasă pentru a-ți îmbunătăți performanța în acest joc?
- Cum ai calculat rezultatul?
- Ce ai face diferit data viitoare?
- Ai găsit strategia de a calcula mai repede?
- Ești mai bun sau mai rău decât colegii tăi de clasă? Cum îi poți ajuta să fie mai buni?
- Cum te pot ajuta ei sau profesorul tău să te perfecționezi?
- Ce variantă ați include pentru a-i ajuta pe elevi să se frustreze mai des?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- O cutie sau un borcan (ceva care poate fi umplut cu anumite obiecte).
- Clipurile audio și ghicitorii ar trebui pregătite și selectate din timp.
- Bucăți mici de hârtie cu fragmente din mesajul supercreierului, pregătite în avans.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

Facilitatorul poate alege între 3 sau 4 sarcini per grup.





2. JOCUL „PĂDUREA ȘOAPTE”

INTELIGENȚĂ: Inteligențe logico-matematice și lingvistice



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

Maxim 25 de persoane



TIMP

20 - 25 de minute.



OBIECTIVE

- Pentru a consolida abilitățile de rezolvare a problemelor și gândirea critică.
- Să exerseze gândirea logică într-un cadru cooperativ.
- Să exerseze abilitățile lingvistice într-un cadru cooperativ.
- Pentru a evalua inteligența logico-matematică la participanți, precum și cea lingvistică.

DESCRIEREA JOCULUI

Acest joc este cooperativ. Participanții ar trebui împărțiți în 4-5 grupuri cu același număr de persoane, dacă este posibil - grupurile pot fi ajustate în funcție de mărimea grupului.

Jocul este alcătuit din 7 categorii, fiecare categorie având o culoare diferită. Facilitatorul va decide în prealabil ce sarcini să utilizeze, ce nivel de dificultate etc. Fiecare categorie are 5 sarcini diferite și toate încorporează logică într-o oarecare măsură.

Cele 7 categorii sunt:

- Modele logice (cărți portocalii).
- Calcule matematice (cartonașe galbene).
- Ghicitori logice (cărți roz).
- Știință și lingvistică (cărți verzi) - în ceea ce privește aceste cărți verzi, în funcție de grup, participanții pot fi rugați de către facilitatori să scrie 3 sau mai multe propoziții.
- Deducție logică (cărți mov).
- Măsurare și analiză a datelor (cartonașe roșii).
- Dezbateri (cartonașe albastre) - participanții prezintă 3 argumente în favoarea sau împotriva a ceva.



Facilitatorul începe să citească participanților următorul text introductiv:

„Ne-am adunat într-o pădure luxuriantă și fermecată. Auzim foșnetul blând al frunzelor și strigătele blânde ale diferitelor animale. Deodată, apare o bufniță bătrână și înțeleaptă care ne explică faptul că pădurea este în pericol, iar locuitorii ei au nevoie de ajutorul nostru. Pentru a salva pădurea și creaturile ei, trebuie să îndeplinim o serie de sarcini și să răspundem la întrebări. Fiecare răspuns corect va dezvălui o parte dintr-o propoziție magică care, odată completată și pusă împreună cu propozițiile celorlalte grupuri, va debloca secretul restabilirii armoniei în pădure. Bufnița îi încurajează pe toți să lucreze împreună, amintindu-le că fiecare mică acțiune contează în protejarea lumii din jurul lor.”

Participanții sunt împărțiți în grupuri de câte 5 persoane. Fiecare participant trebuie să îndeplinească cel puțin o sarcină, așa că fiecare persoană din grup alege o cartelă de culoare cu provocarea sa - nu va ști în ce categorie se află fiecare culoare, ceea ce ajută la evitarea faptului că participanții care sunt mai buni într-un anumit domeniu să nu aleagă doar o întrebare din acel domeniu.

Facilitatorul va oferi un exemplu despre cum se face/rezolvă fiecare dintre sarcini. Iată o serie de exemple:

- Ex. pentru sarcina 1 (calcul matematice):

$$\begin{array}{r} 10 \\ - 8 \\ \hline 1 \quad - \quad 7 \end{array} \quad \text{Răspuns:} \quad \begin{array}{r} 10 \\ 2 \quad 8 \\ 1 \quad 1 \quad 7 \end{array}$$

- Ex. sarcina 2 (modele logice): „Mai întâi plantezi o sămânță, apoi o uzi, apoi înflorește etc.”
- Ex. sarcina 4 (ghicitori de logică): „Un cocoș stă pe acoperișul unui hambar. Dacă ar oua un ou, în ce direcție s-ar rostogoli acesta?” Răspuns: Cocoșii nu ouă!
- Ex. sarcina 5 (științe): „Care este singura stea care nu are lumină?” Răspuns: Steaua de mare „Vă rugăm să scrieți un scurt text despre animalele pe cale de dispariție.”
- Ex. sarcina 6 (deducție logică): „Unele albine sunt regine. Toate reginele sunt frumoase. Concluzii:
1. *Toate albinele sunt frumoase.*
2. *Toate reginele sunt regi.*”
Răspuns: *Nici concluzia 1, nici concluzia 2 nu sunt corecte.*

Toate grupurile trebuie să îndeplinească toate cele 7 sarcini.



După ce participanții termină fiecare sarcină, facilitatorul le dă fiecăruia câte un cuvânt. Când termină, ei pun cuvintele împreună și formează o propoziție. Apoi, grupurile se adună și își pun propozițiile în ordine logică pentru a alcătui o poveste coerentă.

Câteva **exemple de texte pentru final sunt următoarele:**

- „Mediul înconjurător este foarte important pentru noi toți. Acesta include aerul, apa și pământul din jurul nostru. Trebuie să protejăm natura pentru generațiile viitoare. Acțiunile mici pot face o mare diferență. Haideți să lucrăm împreună pentru a menține planeta noastră sănătoasă!”
- „Animalele sunt esențiale pentru un ecosistem echilibrat. Ne oferă hrană, companie și ajută la polenizarea plantelor. Trebuie să le protejăm habitatele pentru a le asigura supraviețuirea.”

Facilitatorul trebuie să împartă fiecare text în propoziții separate și apoi să împartă fiecare propoziție în 4-5 părți, în funcție de numărul de persoane din fiecare grup.



MATERIALE

- Fișe de lucru, împărțite pe categorii de culori (anexă), care pot fi imprimate sau trimise în format digital, de exemplu PDF.
- Creioane și/sau pixuri.
- Foi de hârtie.



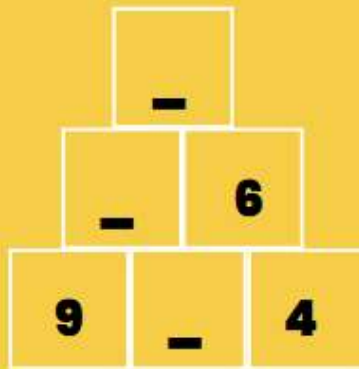
RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Jocul poate fi jucat față în față și poate fi adaptat cu ușurință pentru utilizare online. Când jucați online, puteți utiliza Zoom și trimite provocări participanților prin mesaje private sau prin orice aplicație de mesagerie (de exemplu, Whatsapp).
- Dacă un grup de participanți rezolvă sarcinile foarte repede, facilitatorul le poate da mai multe cartonașe - nu uitați doar să decupați în mai multe bucăți textul final care va fi pus la punct de toți participanții pentru a termina jocul și asta este tot.
- În ceea ce privește cărțile verzi (Științe și Lingvistică), în funcție de grupul țintă, participanții pot fi rugați de către facilitatori să scrie 3 sau mai multe propoziții.
- Facilitatorii pot decide dacă le dau participanților un set de cărți sau câte o carte de persoană.



ANEXĂ: FIȘE DE SARCINI

Complete this number pyramid. The sum of the numbers above on each level must result in the number at the top, on the last level.



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

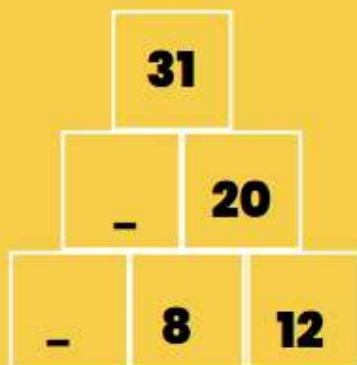
CEIPES

Fundación
Planb
integración social

 **ROSTO
SOLIDARIO**

 **GAMA INSTITUTE**
GAMA Institute - GAMA

Complete this number pyramid. The sum of the numbers above on each level must result in the number at the top, on the last level.



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES

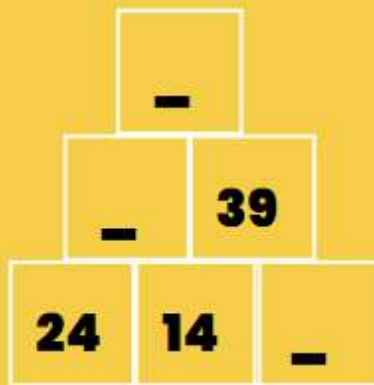
Fundación
Planb
integración social

 **ROSTO
SOLIDARIO**

 **GAMA INSTITUTE**
GAMA Institute - GAMA



Complete this number pyramid. The sum of the numbers above on each level must result in the number at the top, on the last level.



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

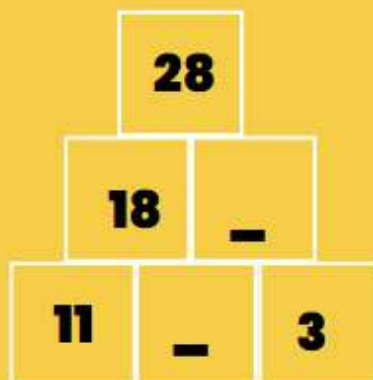
CEIPES

Fundación
Planb
educación social

 **ROSTO
SOLIDARIO**

 **GAMA INSTITUTE**
GAMMA Institute Center

Complete this number pyramid. The sum of the numbers above on each level must result in the number at the top, on the last level.



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES

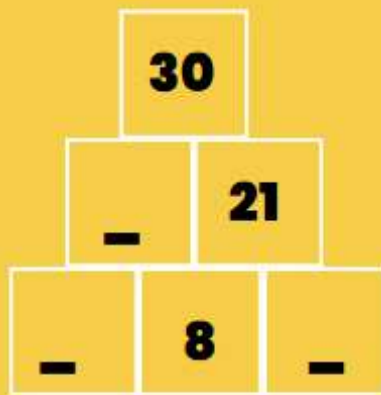
Fundación
Planb
educación social

 **ROSTO
SOLIDARIO**

 **GAMA INSTITUTE**
GAMMA Institute Center



Complete this number pyramid. The sum of the numbers above on each level must result in the number at the top, on the last level.



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES



Arrange the following words in a meaningful order.

**1.Secondary Education,
2. Master, 3.University,
4.Primary School,
5.Doctorate**

- **A: 5, 1, 2, 3, 4**
- **B: 4, 2, 3, 1, 5**
- **C: 4, 1, 3, 2, 5**
- **D: 4, 3, 2, 1, 5**



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

CEIPES





Arrange the following words in a meaningful order.

**1.Word, 2.Paragraph,
3.Sentence, 4.Letters,
5.Whole text**

- **A: 4, 1, 5, 2, 3**
- **B: 4, 1, 3, 5, 2**
- **C: 4, 2, 5, 1, 3**
- **D: 4, 1, 3, 2, 5**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Arrange the following words in a meaningful order.

**1.Elephant, 2.Cat,
3.Mosquito, 4.Tiger,
5.Whale**

- **A: 5, 3, 1, 2, 4**
- **B: 3, 2, 4, 1, 5**
- **C: 1, 3, 5, 4, 2**
- **D: 2, 5, 1, 4, 3**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Arrange the following words in a meaningful order.

1.Grass, 2. Curd, 3.Milk, 4.Cow, 5.Butter

- **A: 1, 2, 3, 4, 5**
- **B: 2, 3, 4, 5, 1**
- **C: 4, 3, 1, 2, 5**
- **D: 5, 4, 3, 2, 1**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Arrange the following words in a meaningful order.

1.Police, 2.Punishment, 3.Crime, 4.Judge, 5.Judgement

- **A: 3, 1, 2, 4, 5**
- **B: 1, 2, 4, 3, 5**
- **C: 5, 4, 3, 2, 1**
- **D: 3, 1, 4, 5, 2**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Debate: present 3
arguments in favour
or against the topic
proposed.**

Artificial Intelligence



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



**Debate: present 3
arguments in favour
or against the topic
proposed.**

Social Media



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Debate: present 3
arguments in favour
or against the topic
proposed.**

Holidays



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



**Debate: present 3
arguments in favour
or against the topic
proposed.**

**Taking care of the
environment**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Debate: present 3 arguments in favour or against the topic proposed.

Countryside VS. City



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Logic Riddle

You have 6 eggs, you crack 2, you fried 2 and you eat 2. How many eggs do you have?



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Logic Riddle

There are 10 white and 10 black socks in a bag. What is the smallest number of socks that need to be taken out of the bag to have a pair of socks?



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Logic Riddle

During which month do people sleep the least?



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Logic Riddle

**You are my son but I
am not your father.
Who said this?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Logic Riddle

**Beth's mother has
three daughters. One
is called Lara, the
other one is Sara.
What is the name of
the third daughter?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Please, write a
short text about:**

**Endangered
animals.**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



**Please, write a
short text about:**

**How is the
climate in your
area.**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Please, write a
short text about:**

**The different
types of animals
that can be found
in the desert.**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



**Please, write a
short text about:**

**What can you
find in the
mountain**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





**Please, write a
short text about:**

**The different
types of animals
that you can find
in the ocean**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



**Take these statements to be
true, read the conclusions
and choose the correct
option (A, B, C and D):**

**Some dreams are nights.
Some nights are days.**

Conclusions:

**1.All days are either nights or
dreams.**

2.Some days are nights.

- **A: Only conclusion 1 is
right**
- **B: Only C. 2 is right**
- **C: Neither C.1 nor 2 are
right**
- **D: Both C.1 and 2 are right**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Take these statements to be true, read the conclusions and choose the correct option (A, B, C and D):

**Some kings are queens. All queens are beautiful.
Conclusions:**

- 1.All kings are beautiful.
2.All queens are kings.**

- **A: Only conclusion 1 is right**
- **B: Only C. 2 is right**
- **C: Neither C.1 nor 2 are right**
- **D: Both C.1 and 2 are right**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430



Take these statements to be true, read the conclusions and choose the correct option (A, B, C and D):

All flowers are trees. No fruit is tree.

Conclusions:

- 1.No fruit is flower.
2.Some trees are flowers.**

- **A: Only conclusion 1 is right**
- **B: Only C. 2 is right**
- **C: Neither C.1 nor 2 are right**
- **D: Both C.1 and 2 are right**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430





Take these statements to be true, read the conclusions and choose the correct option (A, B, C and D):

All mangoes are golden in colour. No golden-coloured things are cheap.

Conclusions:

1. All mangoes are cheap.

2. Golden-coloured mangoes are not cheap.

- **A: Only conclusion 1 is right**
- **B: Only C. 2 is right**
- **C: Neither C.1 nor 2 are right**
- **D: Both C.1 and 2 are right**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

C=IP=S



Take these statements to be true, read the conclusions and choose the correct option (A, B, C and D):

Some swords are sharp. All swords are rusty.

Conclusions:

1. Some rusty things are sharp.

2. Some rusty things are not sharp.

- **A: Only conclusion 1 is right**
- **B: Only C. 2 is right**
- **C: Neither C.1 nor 2 are right**
- **D: Both C.1 and 2 are right**



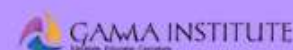
Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

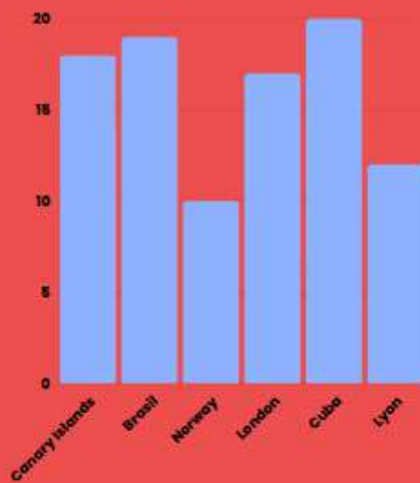
C=IP=S





**Answer the following
question:**

**What is the most
preferred place?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

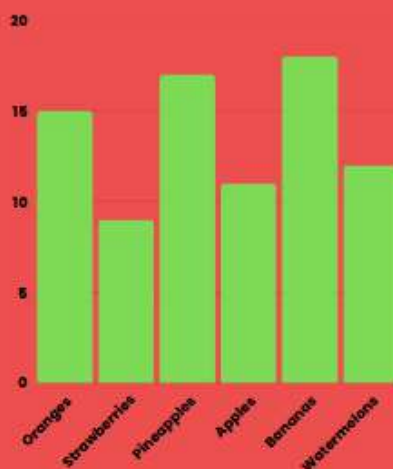
 **aspaym**
castilla y león

CEIPES



**Answer the following
question:**

**What is the fruit with
the lowest preference?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

 **aspaym**
castilla y león

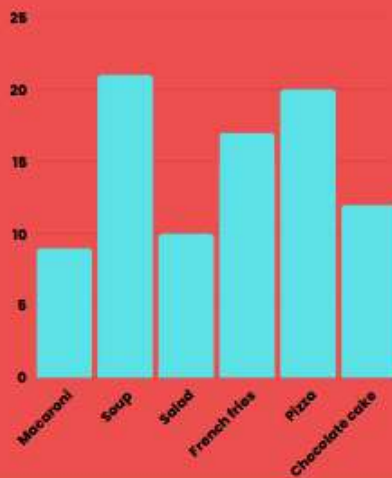
CEIPES





**Answer the following
question:**

**How many people
prefer macaroni?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

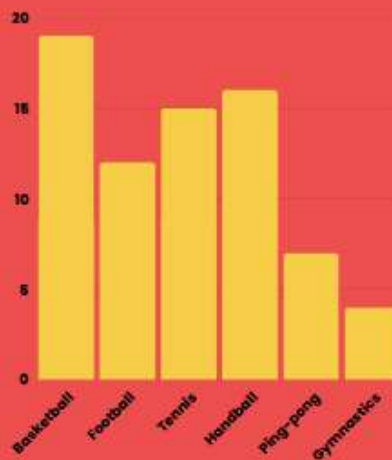
aspaym
castilla y león

CEIPES



**Answer the following
question:**

**How many people
prefer tennis?**



Co-funded by
the European Union



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

aspaym
castilla y león

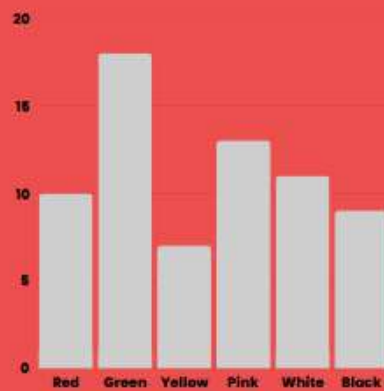
CEIPES





**Answer the following
question:**

**How many people
prefer pink?**



Project code: 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

aspaym
castilla y león

CEIPES





3. JOC „MIȘCĂ-TE PRIN CASĂ”

INTELIGENȚĂ: Inteligențe spațiale și corporale-kinesteze



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

3-4 grupuri de maximum 5 participanți



TIMP

Aprox. 30 min.



OBIECTIVE

- Pentru a dezvolta capacitatea de a rezolva probleme folosind corpul sau părți ale acestuia.
- Pentru a îmbunătăți coordonarea fizică și conștientizarea corpului, precum și abilitățile motrice fine și grosiere.
- Pentru a îmbunătăți conștientizarea spațială și memoria kinestezică.
- Să exerseze mișcarea expresivă și crearea de reprezentări mentale.

DESCRIEREA JOCULUI

Facilitatorul împarte grupul în grupuri mai mici pentru a juca. Fiecare grup va avea o hartă a casei cu camere și va trebui să decidă cine va reprezenta fiecare personaj.

Facilitatorul dă următoarele instrucțiuni:

„Acum vom juca un joc. Vă dau fiecăruia câte o hartă a casei (Anexa 1).”

Aceasta este casa voastră comună. În acea casă locuiesc 5 persoane (sau mai puține în cazul în care grupul are mai puțini participanți): persoana 1 (de exemplu, mama), persoana 2 (de exemplu, mătușa), persoana 3 (de exemplu, fiul), persoana 4 (de exemplu, vărul) și persoana 5 (de exemplu, bunica).

Vă rog să decideți cine va reprezenta fiecare personaj. Trebuie să vă comportați (să vă comportați) ca și cum ați fi cu adevărat acel personaj. Felul în care vă mișcați prin spațiu, felul în care vă veți comporta în timpul sarcinilor... Acum, fiecare persoană are o hartă a casei și este un personaj. Imaginați-vă că harta este acest spațiu din fața voastră. Aveți scara hărții chiar acolo. Fiecare pătrat al grilei reprezintă un pas. Deci, putem face cu toții un pas înainte? Trebuie să fie unul mic. Haideți să încercăm!

Participanții ar trebui să încerce să dea pașii și să alinieze dimensiunea pașilor pe care îi fac. Facilitatorul continuă cu instrucțiunile:

„Acea urmă îndrăzneată reprezintă uși. Toate ușile sunt închise și poți vedea pe hartă direcția în care ar trebui să se deschidă.”

„Acum, unde crezi că este baia? Și cum rămâne cu sufrageria? Și bucătăria? Ai putea, te rog, să deschizi ușa bucătăriei?”



Facilitatorul ar trebui să le permită participanților să indice unde cred ei că se află camerele în spațiu și să dea un exemplu despre cum se deschid ușile.

Dacă facilitatorul observă o oarecare confuzie, îl va ajuta să înțeleagă scara și poziția camerelor în spațiul real, înainte de începerea jocului.

Facilitatorul poate acorda 5 minute fiecărui grup pentru a se deplasa prin spațiu și a înțelege mai bine unde se află spațiile imaginare ale casei lor.

Când toată lumea cunoaște scara și unde sunt camerele și ușile, facilitatorul le va cere participanților 2, 3, 4 și 5 să stea afară, la ușa din față. Doar persoana 1 va merge în sufragerie.

Fiecare persoană trebuie să se poziționeze acolo unde i-a spus facilitatorul.

Facilitatorul le va cere participanților să-și ia câteva momente pentru a-și imagina că sunt cu adevărat acea persoană/personaj, încercând să gândească și să se comporte ca acel personaj.

Apoi, fiecare participant va primi câteva instrucțiuni de la facilitator (pe hârtie sau șoptite – Anexa 2).

Sarcina este de a ghida pe cineva într-o altă cameră, pentru a îndeplini o sarcină, fără a spune în ce cameră îl ghidezi. Participanții trebuie să înțeleagă unde se află celălalt și să-l ghideze prin spațiu, luând în considerare obiectele și ușile de pe hartă. Facilitatorul ar trebui să-și amintească participanților că nu uită că toate ușile sunt închise!

Facilitatorul începe să dea instrucțiunile Persoanei 1, așa cum sunt prezentate în Anexa 2.

Dacă un participant are dificultăți în a da sau a primi instrucțiuni, facilitatorul ar trebui să aștepte puțin pentru a înțelege dacă grupul o va ajuta pe acea persoană sau dacă aceasta poate dezvolta o strategie. Facilitatorul ar trebui să intervină doar dacă persoana începe să manifeste o oarecare demotivare.

Exemplu de dinamică a jocului:

Persoana 1 se află în sufragerie și primește prima foaie de hârtie pentru a-i da instrucțiuni persoanei 2. Persoana 1 trebuie să-i dea instrucțiuni persoanei 2 să meargă la baie pentru a o curăța. Cu toate acestea, persoana 1 nu-i poate spune persoanei 2 unde este destinația finală. Abia când persoana 2 ajunge la baie, îi spune să curețe acea cameră din casă.

După ce pune sarcina în scenă în baie, facilitatorul îi dă persoanei 2 hârtia cu instrucțiunile (sau șoptita) pe care trebuie să le dea persoanei 3 - și așa mai departe cu toate celelalte personaje, până când toată lumea a fost ghidată și i-a ghidat pe ceilalți participanți.

DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te simți în legătură cu lucrul în echipă?
- Cum te simți în legătură cu reprezentarea altei persoane?
- Ce părere ai despre a le da instrucțiuni altora? Și despre a le primi?
- Ți-ai imaginat spațiul în mintea ta? A fost dificil?
- Cum a fost pentru tine să te miști prin spațiu, cu corpul tău (spațiu și conștientizarea corpului)?



MATERIALE

- Un spațiu mare, de cel puțin 4 metri lungime (6 trepte mici) și 2 metri lățime (4 trepte mici).
- Hârtie și pixuri/creioane.
- Hărți tipărite ale caselor (Anexa 1).
- Instrucțiuni pentru participanți (Anexa 2) - pot fi tipărite sau șoptite.
- Propuneri pentru personaje (opțional).
- Măști (opțional).

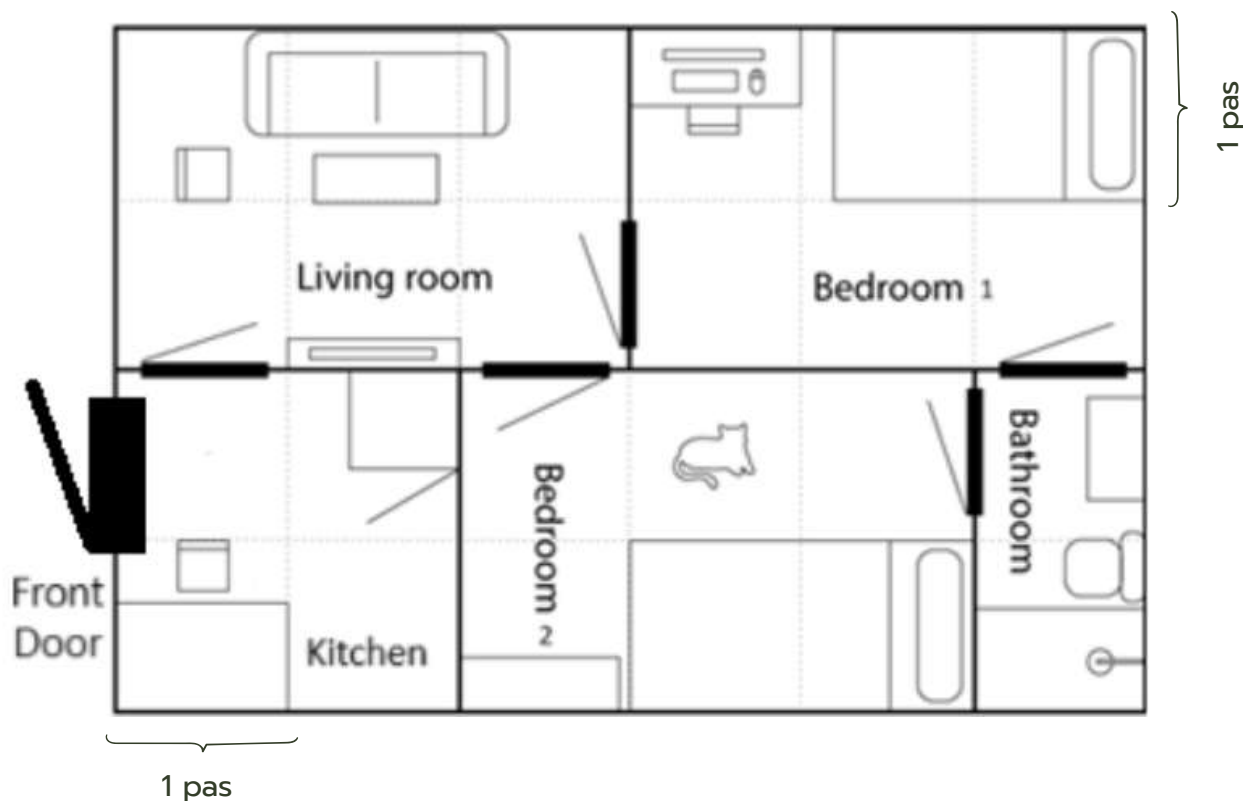


RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Facilitatorul trebuie să cunoască bine spațiul în care se desfășoară jocul, asigurându-se că există suficient spațiu pentru desfășurarea acestuia.
- Ideal este să aveți minimum 3 jucători și maximum 5 pentru a juca jocul (Partea 2). Dacă grupul are doar 3 sau 4 persoane, facilitatorul ar trebui să elimine anumite elemente din instrucțiuni (Anexa 2). Totuși, dacă grupul este mai mare, facilitatorul poate forma perechi, iar fiecare pereche de 2 persoane reprezintă un personaj care trebuie să se miște ca o singură persoană. În acest caz, jocul se poate juca cu 10 participanți.
- Facilitatorul poate adapta personajele la grup. De exemplu, personajele pot fi o familie tradițională, un grup de prieteni sau o echipă de curățenie... Orice se potrivește mai bine fiecărui grup. Facilitatorul poate, de asemenea, să lase fiecare grup să decidă cine este.
- Facilitatorul poate, de asemenea, schimba sarcinile pe care fiecare personaj trebuie să le îndeplinească și poate decide nivelul acestuia de dificultate.



ANEXA 1: HARTĂ CASĂ



ANEXA 2: INSTRUCȚIUNI PENTRU PARTICIPANȚI

Nr	Cine dă instrucțiunea	Unde este plasată acea persoană	Cui i se dau instrucțiunile	Unde trebuie să meargă acea persoană	Ce sarcină ar trebui să îndeplinească persoana respectivă și unde
1	Persoana 1	Sufragerie	Persoana 2	Baie	Curățați baia
2	Persoana 2	Baie	Persoana 3	Bucătărie	Curățați frigiderul din bucătărie
3	Persoana 3	Bucătărie	Persoana 4	Dormitor 2	Curățați dormitorul 2
4	Persoana 4	Dormitor 2	Persoana 5	Dormitor 1	Pune rufele în dulapul din dormitorul 1
5	Persoana 5	Dormitor 1	Persoana 1	Exterior	leși afară și tunde iarba



4. JOC „CONECTAREA RITMURILOR”

INTELIGENȚĂ: Inteligențe muzicale și naturaliste



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

4 grupuri de câte 4-5 participanți



TIMP

Aprox. 30 min.



OBIECTIVE

- Să discrimineze, să integreze și să creeze sunete și melodii.
- Creație muzicală; Abilitate ritmică.
- Discriminarea, identificarea și clasificarea sunetelor naturale.
- Compilare logică și evaluare critică a datelor pentru a le da sens.

ACTIVITATE DE ÎNCĂLZIRE:

Toți participanții trebuie să se ridice în picioare. Facilitatorul dă următoarele instrucțiuni: „Vei auzi niște sunete. Trebuie să ghicești dacă sunt sunete din natură, de la animale sau de la oameni. Fiecare colț al camerei este o categorie. Trebuie să te muți în colțul pe care îl consideri potrivit.”

DESCRIEREA JOCULUI

PRIMA PARTE:

Facilitatorul împarte grupul în 4 echipe (maxim 5 elemente în fiecare echipă). Apoi, explică jocul după cum urmează:

„Fiecare echipă va lucra separat. Veți primi un telefon mobil/computer cu 4 părți muzicale. Primul vostru obiectiv este să identificați muzica și categoria căreia îi aparține.”

- Prima categorie: Stil muzical.
- A doua categorie: Instrument muzical.
- A 3-a categorie: Elemente naturale
- A 4-a categorie: Animale.

Pentru a avea acces la toate categoriile, trebuie mai întâi să ghiciți categoria precedentă. După ce ghiciți toate categoriile, grupul vostru trebuie să afle cărui scenariu îi aparține. Scenariul este un ecosistem. Toate scenariile sunt diferite.



Apoi, cele 4 grupuri trebuie să meargă în locuri diferite pentru a avea acces la sunetele muzicale. Poate fi necesar să existe câte un facilitator în fiecare grup pentru a reda prima piesă, a decide dacă răspunsul este corect și a reda următoarea piesă. O altă opțiune este: în loc să aveți câte unul per grup, folosiți o aplicație interactivă preînregistrată sau un cod QR pentru fiecare grup, pentru a debloca sunetele pas cu pas.

A DOUA PARTE:

După ce fiecare grup identifică scenariul, facilitatorul dă următoarele instrucțiuni: „Acum, fiecare grup trebuie să creeze o melodie sau o interpretare care să includă unele dintre sunetele muzicale pe care le-ați auzit anterior. Scopul este să interpretați acea melodie celorlalte grupuri, astfel încât acestea să poată ghici scenariul vostru. Aceasta nu este o competiție, deoarece întregul grup câștigă împreună (muncă în colaborare).”

Ai la dispoziție 20 de minute de creație și le poți folosi oricând dorești: să produci sunete, să-ți folosești corpul, să descoperi elemente din exterior, să manipulezi și să explorezi elemente naturale...”

A TREIA PARTE:

Când toate grupurile termină sarcina, acestea merg în aceeași cameră și încep să o interpreteze.

Jocul se termină când ghicesc toate performanțele grupului.

SCAN



Junglă



Deșert



Oraș



Plajă



DISCUȚII/DEBRIEFING

- După ce jocul se termină, facilitatorul adresează grupului câteva întrebări:
- Cum te simți în legătură cu lucrul în echipă?
- Ce părere ai despre fiecare piesă muzicală? Ți-a fost greu să o recunoști?
- Ce părere ai despre crearea unei melodii noi?
- Cum crezi că se leagă acest exercițiu de abilitățile muzicale și naturaliste?



MATERIALE

- Un spațiu mare.
- Telefon mobil sau calculator cu internet pentru fiecare echipă.
- Scenarii muzicale (Anexa 1).
- Muzică pentru fiecare scenariu (Anexa 2).
- Căști (opțional).
- Instrumente muzicale, elemente din natură (opțional).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Facilitatorul trebuie să cunoască bine spațiul în care se desfășoară jocul, asigurându-se că există suficient spațiu pentru desfășurarea acestuia.
- Ideal este să existe maximum 4 echipe, cu câte 5 jucători.
- Adaptări pentru nevoi speciale:
- Folosește materiale vizuale (fișe sau imagini) pentru a reprezenta sunete sau instrumente.
- Oferiți căști cu anulare a zgomotului pentru participanții sensibili la sunete.
- Permite explorarea tactilă a instrumentelor/elementelor naturale.
- Furnizați instrucțiuni scrise sau vizuale pentru claritate.



ANEXA 1: SCENARIILE MUZICALE

Primul scenariu: Junglă

- Stil muzical: tradițional / tribal.
- Instrument: tobe / bongo.
- Element natural: cascadă de apă.
- Animal: maimuță sau elefant.

Al doilea scenariu: Plajă

- Stil muzical: reggae.
- Instrument: voce.
- Element natural: valurile oceanului.
- Animal: pescăruși sau delfini.

Al treilea scenariu: Deșert

- Stil muzical: muzică arabă.
- Instrument: flaut.
- Element natural: furtună de nisip sau foc.
- Animal: șarpe.

Al 4-lea scenariu: Oraș

- Stil muzical: rock.
- Instrument: chitară electrică.
- Element natural: tunetul.
- Animal: câini sau pisici.

Câteva exemple pentru scenarii:

- Jungle-jazz-tobe-cascadă-de-apă-maimuță/elefant:
<https://open.spotify.com/intl-es/track/2Ju42T1PwVXzBoG4qnRgxm?si=fdea892ad7634eb5> (2:02-2:21) <https://open.spotify.com/intl-es/track/4d21y8DL6oMN4n9NmArNqQ?si=033585c3e56c4920> (6:29 -6:40)
- Tobe: <https://open.spotify.com/intl-es/track/71kfR8pnwz7EE2Scvo7EP8?si=0999247818224012>
- Bongo: <https://open.spotify.com/intl-es/track/71J0ZiyY16BJBITgeQuSI3?si=98df326f285a4a2f>
- Cascadă de apă: <https://open.spotify.com/intl-es/track/6LWNOJ2CRhFCqdomoysEh3?si=6f0dfa659af84e9c>
<https://open.spotify.com/intl-es/track/0Hid0lrDc50PWfBdyadwVD?si=4b0dddcf6e684b9c>
- Maimuță: <https://open.spotify.com/int-es/track/3ahQ6mc3lrdgKJVl6bUJhz?si=054af68324a1417c>
- Elefant: <https://open.spotify.com/int-es/track/5JvB9P9JN6Ny9kJRmV4gCl?si=8f78f65dae2b4f7b>

- Reggae pe plajă/ voce, valuri oceanice, delfini:
<https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1ElgtVMulk5m2P>
<https://open.spotify.com/track/3c6CoQBVpDNHL2QcBogllc>
- Voce: <https://open.spotify.com/album/1r0zcv9hn6TFqajmdFcHg5>
<https://open.spotify.com/album/0U8YOylg6DUJTco8NhvCsW>
- Valuri oceanice: <https://open.spotify.com/playlist/51xnvswDeZbfyKq5d1ufHT>
<https://open.spotify.com/track/0YuKG1kFgb6vLDiQqmBaM3>
- Delfin: <https://open.spotify.com/track/0ZRE4to8ZWvstsGngL7PHm>
- Pescărușul: <https://open.spotify.com/track/762UJE0oSp7By20KsbWKS2>

- Stil arabesc: <https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1EId4VNBaRtbbT>
- Stil occidental: <https://open.spotify.com/playlist/43h5szKEIG0gKfoBLFsXAg>
- Flaut clasic: <https://open.spotify.com/playlist/6waO5TodggQE9epY91vYlwE>
<https://open.spotify.com/playlist/3ZRIJdLlJyRJM4MjD25wdb>
- Foc: <https://open.spotify.com/playlist/37i9dQZF1DXaa8UmWJHYTU>
- Șarpe (șuierat): <https://open.spotify.com/playlist/1u22b1ppbHwuk3WdHxkPYG>
- Șarpe (șarpe cu clopotei): <https://open.spotify.com/track/3kJEX8pJIltkvQTEfylO8g>



AI 4-lea scenariu: Oraș

- Rock: <https://open.spotify.com/album/3DGHc6kJMQauqBiDqQC76t>
<https://open.spotify.com/playlist/6mwwlCec874FbDaz8EDeyj>
- Instrument - chitară electrică:
<https://open.spotify.com/playlist/71u9LyXX96cfmfPBJVpe3A>
- Furtună: <https://open.spotify.com/playlist/6wx6zQaEaQ7pWj7e0CIM3S>
- Câini: <https://open.spotify.com/playlist/63tOIPXEGtCWGBqYAbTKbN>



5. JOCUL „CĂLĂTORIA SUBMARINULUI”

INTELIGENȚĂ: Inteligențe interpersonale și spațiale



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

10 participanți (2 grupuri de câte 5 persoane)



TIMP

Aprox. 30 min.



OBIECTIVE

- Pentru a îmbunătăți orientarea spațială și abilitățile de coordonare.
- Pentru a dezvolta încrederea, comunicarea și abilitățile de ascultare activă.
- Pentru a lucra în echipă, fii conștient de rolul tău individual în grup și lucrează pentru un obiectiv comun.
- Pentru a stimula conștiința corporală și de sine, atât individuală, cât și de grup.

ACTIVITATE DE ÎNCĂLZIRE „SPIONUL”:

Aceasta este o încălzire/introducere în joc de 5 minute. Participanții sunt acum spioni, stând împreună în cerc. Facilitatorul le explică că toată lumea ar trebui să-și plece capul, privind în pământ și, atunci când numără până la 3 (1..., 2... și 3!), ar trebui să ridice privirea de la pământ și să se uite la cineva. Dacă, din întâmplare, 2 persoane (2 spioni, în acest caz) se uită una la cealaltă, pierd pentru că vor fi fost descoperite una de cealaltă și ambele părăsesc cercul.

Participantul (participanții) care au rămas la final câștigă.

DESCRIEREA JOCULUI

Înainte de a începe, facilitatorul ar trebui să întrebe dacă cineva are dificultăți și să adapteze jocul în consecință. Întrucât acest joc implică atingere fizică, ar trebui să se asigure și că toți participanții sunt de acord cu acest lucru sau să adapteze jocul în consecință.

Scopul jocului este de a găsi comoara pierdută a lui Jacques Cousteau. Fiecare grup are părți separate ale comorii și ambele grupuri trebuie să le asambleze pentru a găsi comoara (un puzzle complet). Facilitatorul spune o poveste despre o navă scufundată și explică contextul poveștii. Participanții (echipajul) vor fi într-un submarin și vor urma instrucțiunile căpitanului lor pentru a-și aduna piesele și a găsi comoara (imaginea din puzzle).

Roluri:

- 2 căpitani.
- 2 echipaje de submarine.



ÎNAINTE DE A JUCA:

Un facilitator scoate grupul din cameră și explică activitatea - celălalt facilitator pregătește camera cu traseul cu obstacole. Aceștia pot muta scaune, pot pune conuri pe jos, frânghii etc.

Participanții sunt împărțiți în 2 grupuri egale, iar câte o persoană din fiecare grup începe ca „căpitan de submarin” (lider).

Căpitanul trebuie să aibă grijă de submarin, să își folosească empatia pentru a ghida grupul și să fie în contact cu sentimentele și reacțiile grupului. (Facilitatorul ar trebui să explice acest lucru căpitanului și să îi acorde câteva secunde pentru a reflecta asupra aspectelor personalității lor pe care le-ar putea folosi pentru a conduce grupul.) Restul grupului este echipajul. Echipajul trebuie să își folosească și abilitățile intrapersonale pentru a-și folosi potențialul de a-i sprijini pe ceilalți și de a urma instrucțiunile.

Facilitatorul ar trebui să explice acest lucru echipajului și să le acorde câteva secunde pentru a reflecta asupra aspectelor personalității lor pe care le-ar putea folosi pentru a fi un bun membru al echipajului.

Facilitatorul explică semnalele pentru mișcare:

- 1 bătaie ușoară pe umeri cu ambele mâini, 1 pas înainte
- 2 atingeri, doi pași înainte
- 1 atingere ușoară pe umărul drept, un pas la dreapta
- 1 atingere ușoară pe umărul stâng, un pas spre stânga
- 2 bătăi pe umărul drept, viraj la dreapta
- 2 bătăi pe umărul stâng, viraj la dreapta
- 1 atingere ușoară pe cap, pas înapoi

În funcție de nivelul de dificultate, facilitatorul poate elimina sau adăuga mai multe acțiuni rapide (de exemplu, un semnal pentru a sări, pentru a se apleca).

Dacă există timp, participanții pot, de asemenea, să inventeze propriile semnale, ceea ce reprezintă o modalitate excelentă de a lucra la abilitățile interpersonale.

CUM SE JOACĂ:

1. „Căpitanul submarinului” (liderul) este cel care dă ordinele restului grupului. Acesta va conduce timp de maximum 4-5 minute, iar facilitatorul îi va anunța când grupul ar trebui să schimbe căpitanul strigând „schimbare căpitan” sau ceva similar.
2. După ce membrii grupului au parcurs instrucțiunile, grupurile se așează la rând. „Căpitanul de submarin” stă în spate.
3. Tot grupul își pune mâinile pe umerii persoanei din fața lor. Toți, cu excepția căpitanului, sunt legați la ochi și trebuie să se bazeze pe căpitan pentru a le da instrucțiuni.
4. Cu fiecare schimbare de căpitan, adăugăm o altă instrucțiune pentru a crește dificultatea. Fiecare persoană va avea șansa de a fi căpitan, pentru maximum 4-5 minute.

Scopul ambelor echipe este să-și adune comorile, să le pună laolaltă și să găsească comoara (imaginea din Anexă).



DISCUȚII/DEBRIEFING

- Debriefing-ul va începe după ce cele 2 grupuri își vor aduce împreună piesele din comoară și vor descoperi imaginea finală. Facilitatorul le va cere grupului să explice ce au „găsit”. Câteva exemple de întrebări pentru a continua debriefing-ul sunt:
- Cum te-ai simțit în această activitate?
- Ce ai preferat: să fii căpitanul submarinului sau să faci parte din echipaj?
- Cum te-ai simțit ca lider și cum te-ai simțit ca participant? (leadership, responsabilizare, comunicare, preocupare pentru starea echipei, empatie, dependență de căpitan, nervozitate, nesiguranță, încredere, sentiment de siguranță în grup etc.)
- Ce ai învățat despre tine? (Punctele tale forte, punctele tale slabe, limitele tale personale)
- Ce ai aflat despre grup?
- Ce ai învățat despre tine făcând parte din acest grup?
- Ce ai folosit pentru a realiza acea sarcină (stil de învățare)?
- Cum te-ai putea îmbunătăți la acest joc data viitoare când joci?



MATERIALE

- Un spațiu mare.
- Obiecte din clasă care pot fi folosite ca obstacole (scaune, taburete, frânghii, ghiozdane, scânduri etc.).
- Comoară (Anexă) - piese ale unui puzzle și, de asemenea, 2 cutii cu comori. Comoara este o imagine a mării, împărțită în mai multe piese și distribuită în mod egal în cele 2 cutii cu comori. Când este asamblată, va exista o imagine completă (adică o scenă subacvatică).
- Legături la ochi (opțional).
- Muzică de fundal cu tematică mare pentru a crea ambianță (opțional).
- Căpitan (opțional).





RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- **ADAPTAȚII:**

- În funcție de caracteristicile grupului, vă puteți adapta adăugând mai multe sau mai puține instrucțiuni și mai multe sau mai puține obstacole.
- Pentru persoanele cărora nu le place să fie atinse, în loc să atingă, căpitanul ar putea bate din palme sau să scoată sunete, iar fiecare ar putea reprezenta o anumită direcție.
- Pentru persoanele cu mobilitate redusă, se pot oferi instrucțiuni verbale sau aplauze. Dacă acest lucru nu este posibil, se pot oferi instrucțiuni vizuale, cum ar fi imagini, culori sau pictograme.

- **VERSIUNEA ONLINE:** Versiunea online: acest joc poate fi adaptat ca un joc de luptă navală sau ca un cufăr digital cu comori folosind <https://genially.com/> (participanții trebuie să își creeze un cont în prealabil). Jocul trebuie creat în avans și făcut public, partajat cu participanții. Căpitanul este singurul care poate deschide șablonul și poate muta jocul, iar ceilalți discută cum să se miște. După 2-3 minute, puteți schimba căpitanii. Explicați regulile înainte de a începe. Puteți trimite un document în chat cu instrucțiunile pentru sarcină. (Creșteți competențele digitale). Pentru a îngreuna sarcina, acordați-le doar 10 minute pentru a termina, iar jocul se termină când facilitatorul închide jocul. Echipele nu știu unde sunt celelalte echipe.

- **DOJO-UL CLASEI:** La început, fiecare persoană își creează un avatar, o emoție, care o identifică pe ea și personalitatea sa. O scurtă prezentare a fiecărei persoane înainte de începerea activității. Aceasta ar fi o modalitate de a lucra la abilitățile intra- și interpersonale.

- **OPȚIUNI DE DEBRIEFING:** Dacă vorbirea este dificilă, ați putea folosi cartonașe cu emoji-uri, astfel încât participanții să poată arăta cum se simt.



ANEXĂ: COMOARĂ (IMAGINE PENTRU CREAREA PUZZLE-ULUI)





6. JOCUL „GIMCHANA NATURALISTĂ”

INTELIGENȚĂ: *Inteligențe naturaliste și logico-matematice*



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

12 până la 16 participanți (împărțiți în grupuri)



TIMP

Aprox. 45 min.



OBIECTIVE

- Să învățăm să acordăm atenție detaliilor și elementelor naturale din zona noastră locală.
- Pentru a valida cunoștințele despre elementele naturale și a îmbunătăți învățarea mai multor lucruri.
- Pentru a dezvolta conștientizarea cauzelor și întrebărilor naturale din mediul nostru înconjurător.
- Pentru a îmbunătăți capacitatea de raționament logic pentru a identifica tipare.
- Pentru a dezvolta abilități de rezolvare a problemelor
- Pentru a îmbunătăți abilitățile de structurare și organizare a ideilor cu logică.

ACTIVITATE DE ÎNCĂLZIRE:

Facilitatorul le cere participanților să se așeze confortabil, să închidă ochii și să asculte o coloană sonoră (aproximativ 2 minute):

- Păsările cântând: https://www.youtube.com/watch?v=Nmmsl2X_--U
- Zgomot alb al apei: <https://www.youtube.com/watch?v=jkLRith2wcc>
- Valurile oceanului: <https://www.youtube.com/watch?v=6Mwq88CqzJ4>

După această experiență, s-ar putea simți acum evadați într-un mediu natural. Această activitate de încălzire este, de asemenea, o sugestie pentru viața noastră de zi cu zi.

Facilitatorul poate citi participanților următorul text:

„Adesea, ne-ar plăcea să ieșim și să ne bucurăm de natură, dar nu putem. Cu toate acestea, tehnologia ne poate ajuta să aducem natura mai aproape de noi. La serviciu sau acasă, o coloană sonoră poate oferi un mediu de lucru plăcut sau un moment de relaxare la sfârșitul zilei...”

DESCRIEREA JOCULUI

Inteligența naturală înseamnă și cunoaștere. Unii oameni au o mulțime de cunoștințe despre un anumit subiect, dar, de obicei, nici nu ne dăm seama cât de multe știm deja despre Natură. Și cât de multe altele putem încă învăța cu ușurință... Facilitatorul explică faptul că participanții joacă un joc de echipă, cu 4 provocări. Provocările vor fi aceleași pentru toate echipele, dar secvența provocărilor este diferită pentru fiecare echipă, așa că nu vor face aceeași provocare în același timp.



NOTĂ IMPORTANTĂ PENTRU FACILITATORII:

Dacă există, de exemplu, 4 echipe, facilitatorul trebuie să pregătească 4 secvențe diferite pentru a le da fiecărei echipe.

Facilitatorul ar trebui să explice, de asemenea, că unele provocări ale jocului vor avea loc în afara sălii de lucru (de preferință într-o grădină din apropiere).

Fiecare echipă va fi evaluată în funcție de performanțele sale în cadrul provocărilor.

Punctajul total pentru cele 4 provocări va avea o valoare maximă de 98 de puncte.

Echipa care termină prima primește 2 puncte suplimentare. Astfel, scorul maxim care poate fi obținut în acest joc este de 100 de puncte.

Fiecare echipă are la dispoziție 30 de minute pentru a termina jocul!

PAȘII JOCULUI:

- Pasul 1: Facilitatorul împarte grupul în echipe, fiecare cu un nume (de exemplu, foc, apă, vânt, pământ etc.).
- Pasul 2: Fiecare echipă trebuie să aleagă un reprezentant cu telefon mobil. Acesta va fi singurul telefon mobil disponibil pentru fiecare echipă (doar ca o variantă, putem imprima sarcinile).
- Pasul 3: Fiecare echipă va primi instrucțiunile activității (Anexa 1) pe telefonul mobil respectiv. Echipa trebuie să respecte secvența de sarcini (efectuată anterior de către facilitator). Facilitatorul avertizează că este interzisă căutarea de informații pe internet.
- Pasul 4: Echipele trebuie să răspundă la cele 4 provocări ale jocului (în afara și în interiorul camerei) în 30 de minute.
- Pasul 5: După finalizarea sarcinilor, toate echipele se întorc în sala de lucru și dau foaia de răspuns facilitatorilor. Prima echipă care termină câștigă 2 puncte suplimentare (total: 100 pct).

VERIFICAREA REZULTATELOR:

Răspunsurile sunt corectate de către facilitator și punctate pe o tablă.

În unele provocări, răspunsurile sunt „închise”, iar corectarea răspunsurilor este ușoară (provocarea Test și Clasificare).

În provocarea „Vânătoare de comori”, facilitatorul trebuie să verifice toate elementele provocării (verifică fotografiile, gunoiul, elementele naturale aduse etc.).

În „Povestea Conexiunii”, facilitatorul poate defini în prealabil câteva criterii pentru a evalua discursul pe care îl va susține fiecare grup: de exemplu, capacitatea de a argumenta, claritatea argumentelor, consecvența discursului, performanța participantului în interpretarea personajului, printre alte criterii.

În final, după ce scorurile echipelor au fost totalizate, o echipă va fi câștigătoare.



MATERIALE

- Telefon mobil și/sau difuzor audio.
 - Fișe de lucru cu activități (anexă), care pot fi imprimate sau trimise în format PDF pe telefoanele mobile.
 - Tablă albă sau hârtie de flipchart.
 - Pixuri/creioane și markere.
 - Saci de gunoi și mănuși de unică folosință (opțional).
-
- Muzică de încălzire:
 - Păsări care cântă: https://www.youtube.com/watch?v=Nmmsl2X_-U
 - Zgomot alb al apei: <https://www.youtube.com/watch?v=jklRith2wcc>
 - Valurile oceanului: <https://www.youtube.com/watch?v=6Mwq88CqzJ4>
 - Exemple de chestionare despre natură:
 - <https://quiz-questions.uk/nature-quiz/>
 - <https://toptriviaquestions.com/nature-quiz-questions-and-answers/>



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- **FIȘE DE LUCRU CU ACTIVITĂȚI:** pot fi imprimate și răspunsurile pot fi scrise direct pe ele, deoarece poate fi mai ușor pentru unii participanți, în loc să citească un document pe un telefon mobil. A doua opțiune este mai ecologică.
- **ÎNTREBĂRI QUIZ:** găsiți întrebări legate de mediul natural în care trăiesc participanții. Vor afla cu ușurință răspunsurile. Asigurați-vă că întrebările au un singur răspuns.
- **PROVOCARE DE CLASIFICARE:** participanții pot să nu cunoască aceste animale (foarte rar), așa că o posibilitate este să includeți animale deosebite din zona voastră.
- **VÂNĂTOARE DE COMORURI:** căutați un loc în aer liber, în apropiere, și căutați posibilități de a participa la vânătoare. Facilitatorul trebuie să verifice în prealabil vânătoarea (zona și sarcinile) și să adapteze întrebările/sarcinile legate de zona respectivă.
- **POVESTE DE CONEXIUNE:** alegeți un subiect legat de natură cu care participanții dumneavoastră vor fi familiarizați. Cuvintele date trebuie să fie, de asemenea, ușor de înțeles de către toți.



ANEXĂ: PROVOCĂRILE JOCULUI

TEST MAXIM 15 PUNCTE (1 PUNCT/FIECARE ÎNTREBARE)

Categorie	Întrebarea 1	Întrebarea 2	Întrebarea 3
Fenomene naturale	Cum se măsoară cutremurele?	Vulcanii pot produce fulgere. Adevărat sau fals?	Care este numele oficial al Aurorei Boreale?
Apă	Care este cel mai mare ocean din lume?	Cum se numesc valurile catastrofale ale oceanului?	Cum se numesc întinderile mari de apă înconjurată de uscat?
Plante	Aloe Vera este o plantă, un copac sau o iarbă?	Ce tip de brad este un brad de Crăciun tradițional?	Numiți copacii în miniatură care își au originea în China și Japonia.
Animale	Cum se numește frica de animale?	Care sunt singurele mamifere care pot zbura?	Ce parte a corpului folosesc fluturii pentru a gusta lucruri?
Sub mare	Câte inimi are o caracatiță?	Ce pește produce caviar?	Care sunt singurele creaturi subacvatice în care masculul dă naștere?



PROVOCARE DE CLASIFICARE
MAXIM 20 DE PUNCTE (5 PUNCTE PENTRU FIECARE RĂSPUNS CORECT)

Clasificați următoarele imagini în categoria corectă:

Mamifere

1. Reptile
2. Păsări
3. Insecte

O.



B.



C.



D.





VÂNĂTOARE DE COMORURI MAXIM 48 DE PUNCTE

Folosindu-ți toate simțurile, îndeplinește următoarele sarcini, plimbându-te prin _____ (numele locului, grădinii, străzii, fermei).

1. Câți copaci (numele) poți număra? _____. (4 puncte)
2. Simte mirosul a 2 elemente naturale și notează numele acelor elemente. (4 puncte / 2 puncte fiecare) _____ + _____
3. Aduceți 3 frunze diferite de copac (de pe jos). (9 puncte – 3 puncte/fiecare)
4. Înregistrați 5 sunete diferite din mediul înconjurător (naturale și/sau umane). (15 puncte / 3 puncte fiecare)
5. Faceți 3 fotografii care ilustrează modul în care construcțiile umane și natura pot fi integrate în urbanismul sustenabil. (6 puncte / 2 puncte fiecare)
6. Acțiune de eliminare a deșeurilor: Adună cel puțin 5 obiecte considerate gunoi/gunoi și adu-le cu tine. (10 puncte / 2 puncte fiecare)



Definiția plogging-ului: Plogging este un termen inventat de Erik Ahlström care se referă la actul de a strânge gunoiul și mizeria în timpul joggingului. Este un portmanteau al termenului suedez „plocka upp”, care înseamnă „a ridica” și jogging.



POVESTEA CONEXIUNII MAXIM 15 PUNCTE

Grupul vostru trebuie să scrie un discurs, de maximum 75 de cuvinte, pe tema „**Pădure**” (de exemplu). Este obligatoriu să folosiți următoarele cuvinte:

Biodiversitate

Schimbările climatice

Economie sustenabilă

Faună sălbatică

Trebuie să alegeți o persoană reprezentativă pentru a prezenta argumentul în fața celorlalte grupuri.

Ești politician / student / om de afaceri / activist de mediu... (oferă o opțiune fiecărui grup).



SOLUȚII

TEST:

Răspunsuri despre fenomenele naturale: Scara Richter, Aurora Boreală
Adevărată, Aurora Boreală.

- Răspunsuri despre apă: Oceanul Pacific, tsunami, un lac.
- Răspunsuri despre plante: O plantă și o plantă aromatică, Pini, Bonsai.
- Răspunsuri despre animale: Zoofobie, lilieci, picioare.
- Răspunsuri despre Sub mare: Trei, Nisturion, Căluți de mare.

CLASIFICARE:

Animalele date sunt toate mamifere (pangolin, liliac, ornitorinc, lamantin).



7. JOCUL „CUNOAȘTE-ȚI EMOȚIILE”

INTELIGENȚĂ: Inteligențe intrapersonale și corporale-kinesteze



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

Maxim 10 participanți



TIMP

Aprox. 30 min.



OBIECTIVE

- A-ți recunoaște propriile emoții, precum și pe ale celorlalți.
- A utiliza emoțiile ca mijloc de înțelegere și ghidare a propriului comportament.

DESCRIEREA JOCULUI

FAZA 1 - ÎNCĂLZIRE/CRONOMETRARE:

Facilitatorul distribuie fiecărui participant o foaie goală de hârtie și o bucată de lut/plastilină.

Apoi, el/ea oferă 2 minute fiecăruia pentru a scrie pe foaia de hârtie „Ce emoție te descrie mai bine astăzi?”. Fiecare participant scrie răspunsul pe foaie, fără a lăsa pe nimeni să vadă emoția scrisă, îndoiește hârtia și o ține în buzunar sau unde îi convine cel mai bine.

Când timpul expiră, facilitatorul sună soneria sau oprește timpul. În acest moment, facilitatorul le mai oferă participanților încă 2 minute pentru a reprezenta emoția scrisă anterior cu plastilină/lutul. Participanții modelează pongo-ul fără a spune ce emoție „modelează”. Când timpul expiră, facilitatorul sună soneria.

Scurtă sesiune de debriefing - facilitatorul întreabă:

- „A fost greu să-ți creezi emoția cu ajutorul jocului de rol?”
- „Seamănă cu imaginea pe care ți-ai făcut-o în minte?”
- „Dacă nu, nu e nicio problemă, dar crezi că forma sau cel puțin culorile corespund emoției tale?”



FAZA 2:

Facilitatorul împarte participanții în grupuri de câte 3 persoane și le explică faptul că fiecare grup trebuie să ghicească și să împărtășească emoțiile pe care participanții le-au reprezentat în fiecare figurină din plastilină/lut.

După ce cei 3 participanți din fiecare grup și-au împărtășit emoțiile (reprezentate în plastilină/lut), toți membrii grupului ar trebui să creeze împreună o scurtă poveste bazată pe acele emoții.

Scurtă informare:

- „Cum a fost să cooperezi în crearea unei povești, bazată pe emoții diferite? Ați fost cu toții de acord?”
- „A fost mai ușor să ghicesc sau să-i fac pe ceilalți să ghicească?”
- „A fost o provocare să creez o poveste?”

FAZA 3:

Facilitatorul explică fiecărui grup că, odată ce și-au elaborat povestea (pe baza emoțiilor identificate de toți membrii și puse la punct), ar trebui să pregătească un joc de rol pentru ca restul grupurilor să ghicească nu doar intriga poveștii, ci și emoțiile care fac parte din ea. Pentru a face acest lucru, fiecare membru al grupului ar trebui să fie un personaj diferit.

În acest fel, unul câte unul, fiecare grup își va interpreta jocul de rol (povestea), iar restul grupurilor vor trebui să ghicească povestea și emoțiile.

DEBRIEFING FINAL:

Cum a fost pentru tine să-ți exprimi emoțiile prin plastilină/lut?

- Încă simți felul în care ai scris în lucrare și ai modelat?
- A fost stimulant lucrul în echipă?



DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum a fost pentru tine să pregătești plastilina și mai târziu jocul de rol?
- Ai face ceva diferit data viitoare?
- Cum a fost pentru tine să joci acest joc?
- Cum ai simțit comunicarea cu colegii de grup?
- Cum a fost pentru tine să înțelegi regulile jocului?
- Poți să explici acest joc unui alt elev?



MATERIALE

- Cearșafuri albe.
- Pixuri/creioane sau markere.
- Plastilină/lut în mai multe culori.
- Roata emoțiilor (Anexă) cu câteva sinonime, care pot fi proiectate în timpul jocului.
- Sunet de buzzer (opțional).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- **VERSIUNEA ONLINE:** poți crea un labirint de emoții online. Ecranul principal întreabă „cum te simți astăzi?”. Jucătorul alege o față și trebuie să obțină emoția corespunzătoare traversând labirintul.
- **VARIANTĂ PENTRU DEFICIENȚE VEZALE/COGNITIVE:** persoana cu dizabilități vizuale/cognitive își poate exprima emoția la urechea facilitatorului, care o va scrie pe o foaie de hârtie și, în loc de plastilină/lut, poate alege un sunet sau un cântec.





8. JOC „WORDJAM: FACTORUL MUZICAL”

INTELIGENȚĂ: *Inteligențe lingvistice și muzicale*



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

3 grupuri de câte 5 participanți



TIMP

Aprox. 30 min.



OBIECTIVE

- Pentru a stimula creativitatea și a îmbunătăți vocabularul.
- Abilități de lucru în echipă și performanță.
- Managementul timpului și vorbitul/permanența în public.

DESCRIEREA JOCULUI

Participanții sunt împărțiți în 3 grupuri de câte 5 și li se oferă o listă de 50 de termeni și li se cere să creeze o melodie din genul lor preferat. Grupurile trebuie să includă cât mai mulți dintre cei 50 de termeni în versurile lor și trebuie să fie atenți să nu repete termenii de mai multe ori (termenii pot fi repetați, dar vor conta ca un punct).

Fiecare persoană (dacă este posibil) trebuie să scrie un paragraf din versuri. Totuși, întregul grup este responsabil pentru versuri și interpretarea lor.

În final, odată ce versurile sunt gata, trebuie să le predea facilitatorului.

Grupurile pot folosi orice instrumente sau instrumente de creare a ritmului disponibile pentru a crea un ritm pentru cântecul lor.

Câștigătorul concursului „**WordJam: Factorul Muzical**” va fi grupul care obține cel mai mare scor pe baza tabelului de puncte stabilit de celelalte grupuri și de facilitator.

Facilitatorul va evalua fiecare performanță în funcție de criterii specifice, cantitative (punctarea în tabelele de puncte) și calitative (coerența ritmului și a versurilor), precum și de utilizarea termenilor furnizați.

Creativitatea va fi evaluată de celelalte grupuri, conform graficului și divertismentului.

Grupul cu cele mai multe puncte (sumă) la sfârșitul activității va fi declarat câștigător.



DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum a fost pentru tine să joci acest joc?
- Cum ai simțit comunicarea cu colegii de grup?
- Cum a fost pentru tine să înțelegi regulile jocului?
- Poți să explici acest joc unui alt elev?



MATERIALE

- Listă de 50 de termeni pentru fiecare grupă (Anexa 1), împărțiți în diferite categorii.
- Tabelul de puncte (Anexa 2).
- Diverse instrumente, dacă este posibil (de exemplu, maracas, tobe sau orice instrument necesar, sau un instrument pentru a face ritmuri etc.).
- Foi de hârtie.
- Pixuri/creioane de culori diferite atribuite fiecărei persoane din grup.



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Subliniați că vor avea la dispoziție 30 de minute pentru a compune, a exersa și a interpreta creația lor.
- Subliniați faptul că accentul se pune pe creativitate, autoexprimare și utilizarea termenilor dați, precum și pe distracție.
- Rolul facilitatorului este de a verifica modul în care grupurile dezvoltă versurile, de a media distribuirea sarcinilor și de a reține culorile folosite de fiecare participant. Dacă un participant este incapabil să scrie sau nu dorește să o facă, facilitatorul poate propune întregului grup să o sprijine.
- Rețineți că participanții vor avea niveluri diferite de abilități muzicale și lirice. Pentru cei mai puțin încrezători în crearea ritmului, concentrați-vă mai mult pe versuri sau invers. Fiecare persoană va avea un pix de culoare diferită pentru a scrie propriul paragraf din versuri.
- Încurajați-i să își îmbrățișeze stilul personal - fie că este vorba de complexitatea lirică sau de concentrarea mai multă pe ritm și interpretare.





ANEXA 1: LISTA DE 50 DE TERMENI

Cuvinte de bază:

- *Salut* – Un cuvânt simplu, dar versatil, care poate fi folosit pentru a spune salut sau la revedere.
- *Mulțumesc* – Folosit pentru a exprima recunoștință.
- *Vă rog* – Folosit pentru a face cereri politicoase.
- *Scuze* – Folosit pentru a-ți cere scuze sau pentru a atrage atenția cuiva.
- *Da* – Unul dintre cele mai simple și mai utile cuvinte, înseamnă „afirmație”.
- *Nu* – Opusul lui „da”, înseamnă „negație”.

Cuvinte pentru a te prezenta:

- *Eu* – Pronume personal,
- *Tu* – Pronume personal
- *Numele meu este* – Folosit pentru a spune numele tău.
- *Încântat de cunoștință* – O expresie folosită atunci când întâlnești pe cineva pentru prima dată.
- *Ce mai faci?* – O întrebare frecventă adresată cuiva despre cum se simte.
- *Bine* – Răspuns pozitiv la întrebarea „Ce mai faci?”

Cuvinte pentru timp:

- *Astăzi* – Ziua curentă.
- *Mâine* – Poimâine.
- *Ieri* – Ziua precedentă.
- *Dimineața* – Începutul zilei.
- *După-amiaza* – Mijlocul zilei.
- *Seara* – Sfârșitul zilei.

Numere esențiale:

- *Unu* – Numărul 1.
- *Doi* – Numărul 2.
- *Trei* – Numărul 3.
- *Patru* – Numărul 4.
- *Cinci* – Numărul 5.
- *Zece* – Numărul 10.

Cuvinte pentru mâncare și băutură:

- *Apa* – Un element esențial pentru viață.
- *Pâinea* – un aliment comun în multe culturi.
- *Vin* – o băutură populară în Italia și Spania.
- *Cafeaua* – Foarte iubită de italieni și portughezi.
- *Micul dejun* – Prima masă a zilei.
- *Prânz* – Masa principală de la prânz.
- *Cina* – Masa de seară.



Cuvinte pentru Acasă:

- *Casă – Locul în care locuiești.*
- *Dormitor – O cameră din casa ta.*
- *Bucătărie – locul unde prepari mâncarea.*
- *Baie – Camera în care te speli.*
- *Pat – Unde dormi.*
- *Masă – Locul unde mănânci sau lucrezi.*

Cuvinte pentru deplasare:

- *Mașină – un mijloc de transport obișnuit.*
- *Autobuz – Mijloc de transport în comun.*
- *Bicicleta – un mijloc de transport ecologic.*
- *Tren – Mijloc de transport feroviar.*
- *Avion – mijloc de transport aerian.*

Cuvinte pentru cumpărături:

- *Magazin – Un loc unde cumperi lucruri.*
- *Preț – Cât costă ceva.*
- *Reducere – O reducere de preț.*
- *Bani – Banii folosiți pentru a cumpăra lucruri.*
- *Card de credit – O metodă de plată.*

Cuvinte pentru exprimarea emoțiilor:

- *Fericit – Când ești fericit.*
- *Trist – Când nu ești fericit.*
- *Furios – Când ești foarte enervat*



ANEXA 2: TABELUL PUNCTELOR

- **Cuvinte de bază:** 1 punct
- **Cuvinte de prezentare:** 2 puncte
- **Cuvinte pentru timp:** 3 puncte
- **Numere esențiale:** 4 puncte
- **Cuvinte pentru mâncare și băutură:** 5 puncte
- **Cuvinte pentru Acasă:** 6 puncte
- **Cuvinte pentru deplasare:** 7 puncte
- **Cuvinte pentru cumpărături:** 8 puncte
- **Cuvinte pentru exprimarea emoțiilor:** 9 puncte



9. JOC „LUME NEAGRĂ”

INTELIGENȚĂ: Inteligență logico-matematică și interpersonală



GRUP ȚINTĂ

Adulți/adulți cu oportunități reduse



NUMĂR DE PARTICIPANȚI

Grupuri de 3-4 participanți



TIMP

45 min. - 1 oră aprox.



OBIECTIVE

- Să le conecteze logica cu inteligența interpersonală și să ia decizii ecologice.
- Pentru a le evalua inteligența logică și capacitatea de luare a deciziilor.
- Pentru a stabili priorități.
- Pentru a-și dezvolta abilitățile de lucru în echipă.

DESCRIEREA JOCULUI

NARATIV:

„Voi (grupul) și alte 30 de persoane ați fost trimiși pe o insulă recent descoperită, ținută în secret. Trebuie să supraviețuiți pe insulă, într-un mod sănătos și fericit, mai mult de 3 săptămâni, fără niciun contact sau ajutor din partea restului lumii.”

DEZVOLTARE:

Grupul primește o hartă și o listă de sarcini.

1. Individual, fiecare participant analizează o listă de 15 priorități și distribuie 5 priorități pe săptămână (5 min.).

2. Membrii grupului negociază între ei care vor fi prioritățile finale pentru comunitatea de pe insulă (10 min.).



3. Pentru ca planul dumneavoastră să fie implementat, trebuie să răspundeți la următoarele întrebări:

- Cum veți gestiona resursele de bază (hrană, apă, energie etc.)
- În ce parte a insulei veți amplasa diferitele facilități/construcții?
- Cum veți asigura siguranța și bunăstarea comunității?
- Pe hartă, desenează-ți planurile pentru cele 3 săptămâni.

Grupurile au la dispoziție 15 minute pentru aceste 4 sarcini.

Sarcină bonus: Creează un jingle pentru comunitatea ta insulară. Dacă reușești să îndeplinești această sarcină la timp, primești un punct suplimentar.

4. Fiecare grup își prezintă harta, iar facilitatorul pune anumite întrebări pentru a evalua fezabilitatea planurilor, în funcție de 3 indicatori: Sănătate, Fericire și Sustenabilitate. Grupurile trebuie să prezinte 2 exemple pentru fiecare (10 min.).



DISCUȚII/DEBRIEFING

- Cum te-ai simțit?
- Asupra căror indicatori te-ai concentrat mai mult?
- Ce ai descoperit despre prioritățile în viață?
- Cum vei integra în viața ta învățămintele dobândite din acest exercițiu?



MATERIALE

- Foi de hârtie.
- Creioane și/sau pixuri.
- Culori.
- Lista priorităților (Anexa 1)
- Harta insulei (Anexa 2).



RECOMANDĂRI PENTRU FACILITATORI/VARIAȚII

- Facilitatorii pot imprima o listă de priorități pentru fiecare grup de participanți.
- Facilitatorii pot sări peste partea inițială (pentru ca acest joc să dureze mai puțin) în care participanții reflectă asupra propriilor priorități, pe baza listei date.
- Formați grupuri de 3 sau 4 persoane, în funcție de numărul de participanți, dar nu mai mult de 5 (pentru a facilita discuțiile din cadrul grupurilor).
- Dați mementouri cu privire la timp, astfel încât grupurile să treacă la următoarea sarcină. Respectarea timpului pentru fiecare sarcină este foarte importantă pentru a respecta durata jocului.





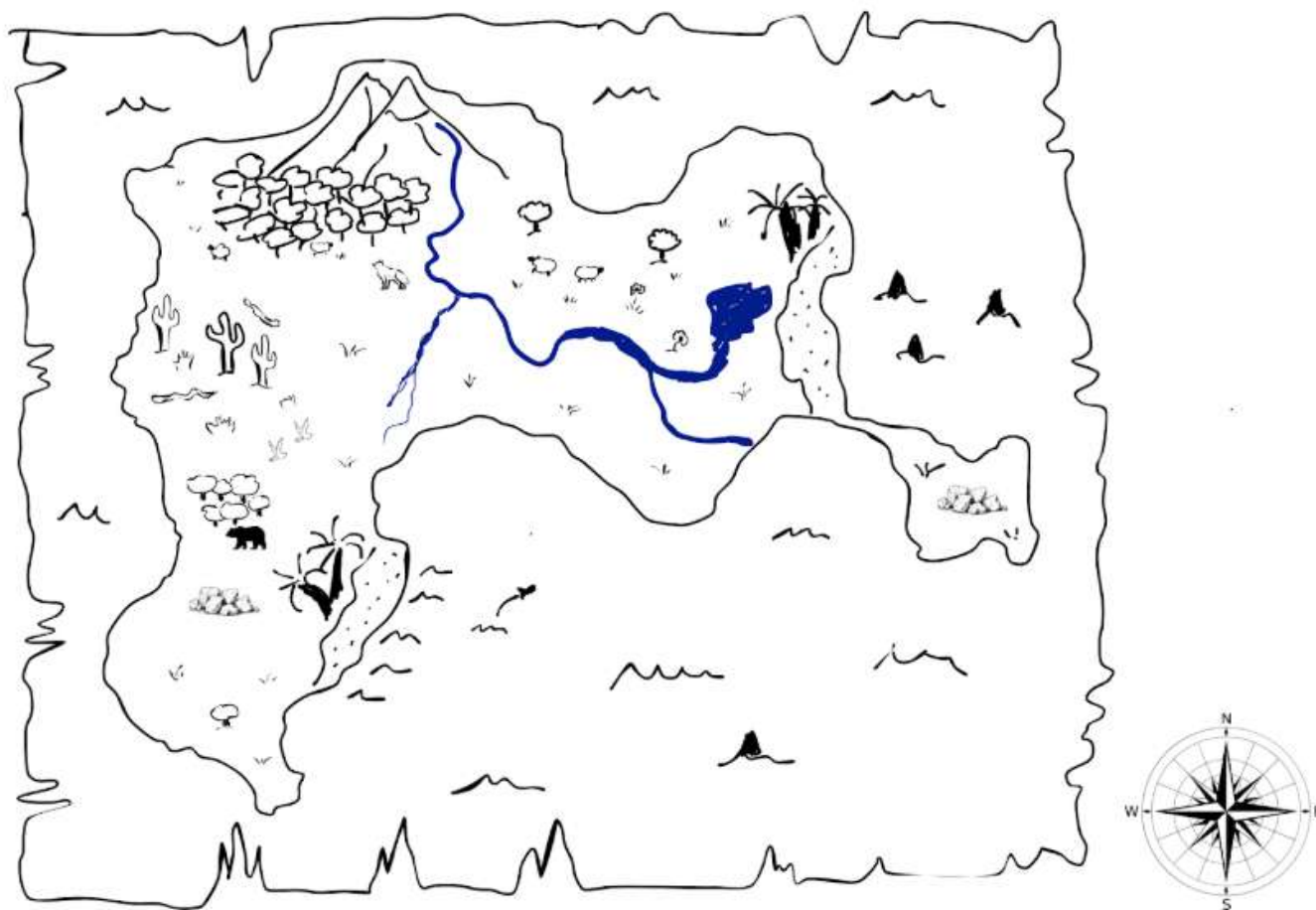
ANEXA 1: LISTA PRIORITĂȚILOR

1. Creați adăposturi.
2. Găsiți apă potabilă.
3. Separați animalele domestice de cele periculoase.
4. Descoperiți/dezvoltați medicamente naturale pentru sănătate.
5. Învățați-i pe copii și tineri despre obiceiurile sigure și sănătoase legate de viața în natură.
6. Construiți facilități pentru păstrarea animalelor.
7. Implică-te în plantare și grădinărit.
8. Află despre vremea insulei.
9. Creați un inventar al resurselor insulei.
10. Creați șeminee pentru încălzire și gătit.
11. Distrează-te în natură.
12. Crearea unui sistem social pentru luarea deciziilor.
13. Creați unelte pentru pescuit și vânătoare.
14. Folosește elementele naturale pentru a crea unelte pentru gătit, construirea și transportul obiectelor.
15. Tăiați suficiente lemne.
16. Vânează animale.
17. Elaborarea unor mecanisme pentru conservarea alimentelor și a resurselor naturale.
18. Identifică urmele animalelor pentru a ști unde se mișcă acestea de obicei.
19. Construiți ziduri în jurul comunității pentru a preveni atacurile animalelor.
20. Gătește mâncare pentru toată lumea, odată ce ai suficiente resurse.

Săptămâna 1	Săptămâna 2	Săptămâna 3



ANEXA 2: HARTĂ A INSULEI





CONCLUZII FINALE DUPA ATELIER

La sfârșitul fiecărei sesiuni, trebuie să existe un moment de împărtășire, în care participanții pot reflecta asupra muncii lor. Facilitatorul ar trebui să se concentreze în acel moment, la sfârșitul Atelierului Final, asupra a 3 aspecte principale privind desfășurarea Atelierului menționat:

- **Chestionar final** - la care participanții trebuie să răspundă individual.
- **Reflecții/debriefing de grup** - cum s-au simțit participanții în ziua respectivă: ce a fost ușor, ce a fost dificil, ce ați îmbunătăți în legătură cu jocurile, ce ați învățat, ce credeți că veți folosi în viața de zi cu zi după aceste sesiuni...
- **Certificate finale** pentru participanți.



Co-funded by
the European Union



Intellectual
Multiverse



Co-funded by
the European Union

FINANȚAT DE UNIUNEA EUROPEANĂ. PĂRERILE ȘI OPINIILE
EXPRIMATE APARTIN EXCLUSIV AUTORULUI/AUTORILOR ȘI NU
REFLECTĂ NEAPĂRAT OPINIILE UNIUNII EUROPENE SAU ALE
AGENȚIEI EXECUTIVE EUROPENE PENTRU EDUCAȚIE ȘI CULTURĂ
(EACEA). NICI UNIUNEA EUROPEANĂ, NICI EACEA NU POT FI
CONSIDERATE RESPONSABILE PENTRU ACESTEA.

PROIECT NR. 2023-1-ES01-KA220-ADU-000152430

<https://intellectualmultiverse.eplusproject.eu/>



CC BY-NC-SA 4.0

ATELIER „MULTIVERSUL INTELECTUAL” © 2025 DE FUNDAȚIA ASPAYM
CASTILLA Y LEÓN ESTE LICENȚIAT SUB CC BY-NC-SA

