

LEVEL UP!

LEVEL UP! - Colecție de jocuri pentru incluziune



ALEXANDRIA, 2021
ISBN 978-973-0-35176-7

LEVEL UP - Colecție de jocuri pentru incluziune

ISBN 978-973-0-35176-7

Realizat în cadrul proiectului Erasmus+ KA2- Educație școlară „LEVEL UP! DESIGNING GAME BASED PRACTICES FOR MIGRANT CHILDREN INCLUSION–” Număr de referință: 2018-1-ES01-KA201-050626.

Partenerii de proiect:

Municipalitatea Altea (Spania)-coordonator
Casa Corpului Didactic Teleorman (România)
Associazione 2050 (Italia)
DRPDNM Novo Mesto (Slovenia)
DPIP Daugavpils (Lituania)
SSW Collegium Balticum (Polonia)
JWPS Budapest (Ungaria)

Echipa de realizare a ghidului:

Co-autori: prof.Simona Gabriela BĂȚĂUȘ, prof.înv.primar Mihaela Cristina CIOFALCĂ
Mulțumiri speciale pentru Eliza Marinela SOTIRESCU, coordonator al proiectului Erasmus+,
director al Casei Corpului Didactic Teleorman, fără de care această carte nu ar fi apărut.

www.ccd.isjtr.ro

Conținutul acestei lucrări reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Comisia Europeană și Agenția Națională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale nu sunt responsabile pentru felul în care este folosit conținutul acestor informații.

CUVÂNT ÎNAINTE

Proiectul Erasmus+ „LEVEL UP!” se adresează școlilor cu elevi migranți și are drept scop promovarea incluziunii și respectului în interiorul școlilor prin introducerea sistemelor de gamificare în educație pentru a oferi școlilor europene instrumente pentru a face față barierelor culturale, xenofobiei și izolării. Acesta a vizat învățarea interactivă prin intermediul jocurilor educaționale, pentru a spori motivația celor care învață, pornind de la ideea de TEAM (echipa), abreviere a conceptului potrivit căruia împreună, cei care învață pot achiziționa mai multe informații (together everyone achieves more); a însemnat însușirea unor noi termeni și dobândirea de metode diverse prin care noi, ca profesori, putem lucra împreună pentru a identifica, înainte de toate, cauzele care pot duce la părăsirea timpurie a școlii, pentru a găsi cele mai bune soluții ca fiecare elev să se simtă integrat într-un sistem educațional, să simtă că locul lui este la școală și să renunțe la ideea că școala este prea împovărătoare.

În mod obișnuit cunoscut sub numele de gamificare, această abordare de adăugare a elementelor jocului, cum ar fi povestirea, rezolvarea problemelor, reguli, colaborarea, competiția, sistemele de recompensare, feedback-ul și învățarea prin încercări și erori în situații nongame promovează implicarea, participarea și munca în echipă în cadrul școlilor.

Ideea principală a fost găsirea unor soluții comune pentru tema europeană a elevilor migranți, astfel încât să fie posibilă modelarea unor metode de predare mai bune și a unor practici adaptabile pentru diferitele sisteme școlare europene implicând gamificarea.

Am învățat să selectăm și să aplicăm forme alternative și adecvate de activități bazate pe joc pentru a crește implicarea și motivația elevilor; revizuirea și adaptarea metodelor de instruire disponibile pentru îmbunătățirea calității mediului de învățare; oferirea de instrumente și feedback instantaneu cu privire la progresul și activitatea elevilor

În urma implementării proiectului, CCD Teleorman a reușit să aducă în atenție exemple de teorie bazată pe joc și implicații în practica educațională, moduri de diferențiere și de selectare a celor mai potrivite jocuri și piese potrivite cu scopurile educaționale și de includere, o analiză a diferitelor abordări bazate pe joc și selectarea celor mai potrivite pentru nevoile specifice ale grupului de elevi proveniți din medii dezavantajate. Implementarea și buna coordonare a proiectului, realizate de Eliza Marinela SOTIRESCU, a făcut ca proiectul să fie un real schimb de experiență care ne-a făcut să conștientizăm faptul că problema abandonului școlar are aceleași rădăcini oriunde în lume, că reacționăm de cele mai multe ori la fel, că principiul școlii incluzive este acela că toți copiii trebuie să învețe împreună oriunde este posibil acest lucru, iar diferențele care pot exista între ei nu au nicio importanță.

Jocurile prezentate în carte au fost aplicate la clasă de partenerii proiectului fiind primite de elevi cu mult entuziasm iar cadrele didactice au remarcat schimbări în atitudinea modului în care se privesc unii cu ceilalți, o mai bună motivare pentru învățare și că jocul face ca noțiunile predate să pară mai ușoare. Jocurile propuse se adresează elevilor de orice vârstă, pot fi adaptate ușor, dezvoltă capacitatea de a lucra în echipă.

Numele Jocului: Anexează /Completează castelul!

Propus de : Ungaria_Wesley János Óvoda, Általános Iskola, Szakiskola és Gimnázium

<p>Vârsta</p> <p>Obiective</p>	<p>De la clasa a 2 a</p> <p>Participarea la joc necesită muncă în echipă, concentrare și planificare. Din moment ce echipele trebuie să stabilească o strategie, abilități de comunicare, ascultare activă, autogestionare iar abilitățile de autoexprimare vor fi dezvoltate și consolidate. Pentru a reuși implementarea jocului, jucătorii trebuie să respecte regulile stabilite de către maestrul jocului.</p>
<p>Detalii ale jocului (sarcini)</p>	<p>Copiii participanți trebuie distribuiți în 3 grupuri. Două grupuri vor fi echipa atacatoare și unul va fi apărătorul. Apărătorii ar trebui să fie întotdeauna de două ori mai mulți ca atacatorii. (Exemplu: dacă 12 copii se joacă, 6 vor fi în echipa de apărători și 3-3 în atacatorii).</p> <p>În timpul jocului, nimeni nu ar trebui să părăsească zona de joc desemnată. Înainte de joc, maestrul de joc a separat cele 6 plicuri în 3-3. În 3 plicuri ea pune foaie de hârtie cu numere inegale, în celelalte 3 pune foaia cu numere pare). Fiecare echipă atacantă primește trei plicuri, o echipă cu numere inegale și cealaltă echipă cu numerele pare.</p> <p>Numerele de la 1-10 sunt „planul de război”.</p> <p>Scopul jocului pentru fiecare echipă (atât pentru atacanți, cât și pentru apărători) este de a deține întreg plan, de ex. toate numerele de la 1-10. Prin urmare, în timpul jocului au nevoie păstrează câteva dintre alunecările inițiale pe care le aveau. Echipa apărătorului stă la mijloc, în timp ce ambele echipe atacante pot ataca în același timp din ambele direcții, dar numai în zona de joc care este marcată de conuri sau alte obiecte.</p> <p>Pentru a duce părți ale planului (de exemplu, foaie de hârtie cu numere) către cealaltă parte, echipele atacante trebuie să treacă prin zona apărătorilor.</p> <p>Atacatorii sunt prinși atunci când un membru al echipei de apărători îi atinge. După ce a fost prins, persoana prinsă și captorul joacă jocul: foarfece, hârtie, piatră. Dacă fundașul câștigă, atacatorul poate alege: îi dă alunecarea fundașului și pleacă înapoi în zona sa și începe un nou atac cu o altă hârtie. Sau păstrează ziarul, dar în acest caz va deveni „prizonier sau război” și nu se poate juca. Cu toate acestea, în cursul jocului, el își poate schimba decizia, poate da hârtia apărătorilor și se poate întoarce la a zona lui.</p> <p>Jocul se termină atunci când oricare dintre echipe are întregul plan (de exemplu, numerele de la 1-10).</p> <p>În timpul atacului-apărare, apărătorul trebuie să atingă atacatorul. În cazul copiilor care provin din culturi diferite, ar putea apărea dificultăți atunci când un băiat ar dori să atingă o fată.</p> <p>În plus, nu toată lumea se simte confortabilă când este atinsă. Prin urmare, la începutul jocului, maestrul jocului trebuie să ridice întrebarea dacă toată lumea este confortabilă să fie atinsă de altcineva și să limiteze ariile de pe corp unde atingerea reciprocă este adecvată.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spatiu deschis • 30 de foi de hârtie (cu numerele de la 1 la 10, fiecare foaie are doar un număr pe ea)

Materiale necesare	<ul style="list-style-type: none">• 6 plicuri,• Conuri sau alte obiecte pentru a marca zona de joc
Sursa	Școala Primară John Wesley

Numele Jocului : Sunt de pe o altă planetă!

Propus de : SSW Collegium Balticum



Szczecińska
Szkoła Wyższa

Prezentare generală	Jocul are ca rezultat un card de expediție, pe care participantul o construiește și o completează cu echipa în care se află. Prin joc, el recunoaște diferențele și asemănările interculturale și își înregistrează experiențele de la prima relație într-o situație nouă.
Vârstă	10-16 ani
Legături Cross-curriculare	Participanții sunt implicați, iar jocul are o funcție de integrare, oferă un câmp pentru a se cunoaște și a crea ceva împreună.
Timp	15-45 min
Scurtă descriere a jocului	Jocul este un RPG. Participanții formează grupuri de șase. Un copil din viitorul îndepărtat (migrant) invită un grup de copii la o misiune; fiecare dintre ei își creează propriul caracter. Jocul are ca rezultat o carte de expediție, pe care participantul o construiește și o completează cu echipa în care se află. Prin joc, el recunoaște diferențele și asemănările interculturale și își înregistrează experiențele de la prima relație într-o situație nouă. În misiune recunosc diferențele și căile: cum să vă salutați, să vă bucurați, ce este important pentru ei și cum să refuzați ... găsiți asemănări și diferențe în mesajele verbale și non-verbale.
Obiective	<ol style="list-style-type: none"> 1. La nivel psihosocial, acest joc dezvoltă creativitatea, munca în echipă, respectul pentru ceilalți și înțelegerea ascultării. 2. Dorința de a face față provocărilor. 3. Motivarea elevilor să acționeze. 4. Obținerea încrederii în sine de către elev. 5. Învățați lucruri noi fără efort.
Detaliile jocului și sarcinile	<p>În acest joc, trebuie să pregătiți un stand (de exemplu, un birou de școală și scaune pentru fiecare participant, copiii pot sta, de asemenea, pe podea în cerc).</p> <p>Profesorul numește un copil din viitorul îndepărtat (de exemplu, un copil migrant), care invită un grup de copii (maximum 5 persoane) la o misiune.</p> <p>Jocul are ca rezultat o carte de căutare pe care participantul o construiește și o completează cu echipa în care se află. Fiecare participant își creează personajul desenând în zona desemnată. Apoi, prin joc, recunoaște diferențele și asemănările interculturale, își înregistrează experiențele din prima relație într-o situație nouă. În misiune recunosc diferențele și modalitățile - cum să se salute, să se bucure, ce este important pentru ei și cum să refuze găsec similitudini și diferențe în mesajele verbale și non-verbale și completează câmpurile corespunzătoare.</p> <p>Participanții se implică și, în plus, jocul are o funcție de integrare, oferă un câmp pentru a se cunoaște și a crea ceva împreună.</p>
Materiale necesare	Cardul expediției printat pe o coala A 4
Feedback și	<p>Discuție despre joc:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jocul ți-a fost de înțeles? - Îți place să joci alte personaje? - Interpretând rolul unui personaj din spațiul cosmic, ați încercat să acționați altfel decât ca de obicei? Dacă da, de ce?

evaluare	<ul style="list-style-type: none">- Poți ghici cu ușurință comportamentul altora?- Ți place să afli ce este nou sau nu ți plac schimbările?- Ești deschis noilor cunoscuți?
Sfaturi suplimentare (optional)	După joc, se poate întâmpla schimbarea narațiunii unui copil migrant. Copilul este întărit - îl invită să se joace, nu este un participant pasiv, intră doar cu ajutorul profesorului și stabilește primele relații.

Folosind codul QR care se află pe cardul de misiune, participantul poate obține efectele proiectului și poate partaja fotografia cu noii prieteni.
Jocul nu ar trebui să provoace dificultăți, deoarece copilul își poate folosi imaginația și o poate interpreta în moduri diferite.
Pot apărea dificultăți atunci când copilul nu are capacitatea de a lucra în grup

Sursă

SSW Collegium Balticum, Natalia Burdzy & Fundația Droga Wolna, Piotr Szetela

Namele Jocului: O barcă

Propus de DAUGAVPILS PILSETAS IZGITIBAS PARVALDE

Vârsta 15+

Legaturi

crosscurriculare

Jocul poate fi folosit atât în timpul ședințelor de clasă, cât și în timpul

cursurilor de limbă letonă sau de altă de altă limbă pentru a dezvolta abilități de vorbire și gândire critică.

Timp

30-40 min.

Obiective

Jucătorii trebuie să selecteze cinci articole din listă și fiecare echipă trebuie să fie de acord cu o decizie comună.

- 1) Să dezvolte abilitățile de gândire critică ale elevilor
- 2) Pentru a îmbunătăți abilitățile de vorbire.
- 3) Să unească echipa clasei.
- 4) Să-i învețe pe elevi să lucreze în grup și să găsească decizia comună

Detalii ale jocului și sarcini

O situație: sunteți cu toții într-un naufragiu, urcați pe o barcă de salvare cu toate valizele și observați brusc că barca se scurge și se scufundă încet. Un rechin circulă lângă barcă. Trebuie să scapi de o serie de lucruri, datorită greutateii tale, poți păstra doar 5 dintre ele, astfel încât barca să nu se scufunde și să poți înota către o insulă din apropiere. De pe barcă puteți vedea o insulă acoperită cu nisip, aproape fără copaci, dar locuită de struți și aborigeni. Nu par foarte fericiți de sosirea oaspeților neinvitați. Înainte de scufundarea navei, ați putut trimite un semnal SOS și aveți speranța că cineva vă va găsi.

1. Liderul jocului împarte clasa în echipe de câte 4-5 participanți fiecare.
2. Pentru început, fiecare persoană trebuie să selecteze cinci articole din lista de mai jos.
3. Fiecare echipă ar trebui apoi să găsească decizia comună.
4. Fiecare echipă trebuie apoi să-și apere propriul motiv pentru păstrarea acestor lucruri.
5. Toți participanții echipei trebuie să se pronunțe în prezentare.

Feedback și evaluare

Discuție după joc:

- care a fost cel mai interesant în acest joc;
- care a fost cel mai dificil în acest joc;
- cum m-am simțit în timpul acestui joc.

Participanților li se poate oferi, de asemenea, să completeze fișele de evaluare individuale cu întrebările relevante.

Pentru a face lucrurile mai interesante, jucătorii pot folosi cărți cu imaginile articolelor din listă.

Joc adaptat de pe:

<https://ballites.lv/komandas-saliedesana/ledus-lausanas-speles/>

Numele Jocului: Teatrul Mut

Propus de DAUGAVPILS PILSETAS IZGITIBAS PARVALDE

Vârstă

Grades 1-4

Legături curscurriculare

Latvian, Social science

Timp

15-25 min.

Obiective

Descriere si sarcini

Cu ajutorul gesturilor, jucătorii trebuie să transmită informații altor jucători. Informațiile sunt transferate reciproc.

- 1) A da o idee despre posibilitățile de comunicare într-un mod non-verbal, doar prin gesturi .
- 2) Dezvoltarea abilităților vorbitoare / narative.
- 3) Antrenează atenția și memoria.
- 4) Să unească echipa clasei într-o atmosferă emoțional pozitivă și relaxată.

- Participanții la joc sunt împărțiți în două grupuri sau sunt 6 persoane într-un grup, iar ceilalți în alt grup.
- Un grup ((aproximativ 6 persoane) intră într-o altă cameră, dar restul își imaginează o situație descrisă, cum ar fi prepararea pâinii pentru micul dejun sau îmbrăcarea dimineața.
- Apoi unul dintre jucătorii dintr-o altă cameră este invitat și cineva îi descrie situația fără să explice nimic cu cuvinte.
- Deși participantul nu are voie să ceară nimic, el sau ea trebuie să-și amintească situația, astfel încât să poată juca pentru următorul membru al grupului său, atunci când este invitat.
- Apoi, el sau ea arată situația următorului membru al grupului său.
- Jocul continuă până când toți jucătorii sunt invitați.
- Numai ultimul participant poate descrie situația cu voce tare.
- Grupurile schimbă apoi rolurile.
- Apoi, el sau ea arată situația următorului membru al grupului său.
- Jocul continuă până când toți jucătorii sunt invitați
- Numai ultimul participant poate descrie situația cu voce tare.
- Grupurile schimbă apoi rolurile.
- Situații care au fost create în prealabil.

Feedback și evaluare

Discuție despre joc:

- ce a fost cel mai interesant în acest joc;
- care a fost cel mai dificil în acest joc;
- cum s-au simțit participanții în timpul acestui joc.

Participanților li se poate oferi, de asemenea, să completeze fișele de evaluare individuale cu întrebările relevante.

Variația jocului: participanții pot folosi imaginile și le pot descrie cu cuvinte (comunicare verbală)

Joc adaptat din colecția de jocuri Celmiņa, Indra (comp.) (2002). Jocuri de petrecere. Editura Zvaigzne ABC.

Numele jocului: Nu te supara, frate!



Propus de ROMANIA_CASA CORPULUI DIDACTIC TELEORMAN

Vârstă	6-14 ani
Timp	15-30 min
Scurtă descriere a jocului	Jocul se joacă cu două echipe care urmăresc ca toți membrii să urce toate scările. Acest lucru se va face prin „mişcare” în funcție de numărul afișat pe zaruri. Câștigă echipa care vine pe primul loc cu toți pionii.
Obiective	Cooperare, distracție Sa se organizeze / reorganizeze corect si rapid
Detalii ale jocului și sarcini	<ol style="list-style-type: none"> Jucătorii sunt împărțiți în două echipe egale și așteaptă la baza scărilor; fiecare echipă are un căpitan, iar ceilalți jucători joacă pionii în binecunoscutul joc de societate. Fiecare echipă aruncă zarurile prin căpitanul său. Căpitanul este singurul din echipă care are dreptul de a arunca zarurile și indică, de asemenea, ce „pion” -ul său va urca atât de multe trepte câte puncte a dat cu zarurile. Căpitanul nu a urcat el însuși. La fiecare lansare a zarurilor, este permis un „pion” deja pe scară sau un „pion” nou la baza scărilor, fără restricții. Membrii fiecăreia dintre cele două echipe vor urca în timpul jocului pe o porțiune prestabilită a scărilor, spunem echipa A în stânga și echipa B în dreapta. Când un „pion” vine pe un pas pe care se afla un alt coleg din propria echipă, nu se întâmplă nimic și mișcarea este permisă; cu toate acestea, atunci când lovește un pas pe care se află unul sau mai mulți „pioni” opuși, acestea sunt trimise înapoi la baza scărilor. Când un „pion” ajunge în vârful scărilor, acesta se oprește acolo, chiar dacă zarurile erau mai mari. Există, de asemenea, o opțiune, atunci când numărul de jucători este mai mic (2 căpitani și 6 „pioni”), să fie forțați să meargă exact la cât de mulți pași a dat zarurile și dacă dă mai mult decât este necesar pentru a se ridica pentru a reveni mulți pași câte puncte în plus are pe zaruri (de exemplu, dacă ar avea nevoie de 4 pentru a se ridica și a dat 5 ar ajunge la penultimul pas). Câștigă echipa care vine pe primul loc cu toți pionii
Materiale necesare	un zar; jocul se joacă pe scări cu aprox. 10-16 pași
Feedback și evaluare	<p>Cum te-ai simțit în timpul jocului?</p> <p>Care au fost dificultățile pe care le-ai întâmpinat?</p> <p>Au fost respectate regulile jocului?</p>

Numele jocului: Am încredere în tine!

Propus de ROMANIA_CASA CORPULUI DIDACTIC TELEORMAN



Vârstă	Clasele 1-8
Legături cross-curriculare	Joc ideal folosit pentru a-i învăța pe elevi să coopereze pentru orice disciplină și pentru Consiliere și Dezvoltare Personală
Timp	15-30 min
Scurtă descriere a jocului	Participantii, grupați în echipe și ținându-se de mână, au sarcina de a menține un balon umflat în aer cât mai mult timp posibil, fără a-și da drumul mâinilor.
Obiective	Să dezvolte cooperarea și colaborarea tuturor membrilor unui grup
Detalii ale jocului și sarcini	Pentru acest joc grupul este împărțit în grupuri de 4-6 jucători care primesc fiecare câte o minge pentru a fi umflată. Apoi, ținându-se de mână, membrii grupului formează un cerc și se vor strădui să țină balonul în aer, lovindu-l, fără să-și slăbească mâinile. Dacă mingea atinge solul, grupul „pierde” pentru început mâinile, adică , nu mai pot atinge mingea cu mâinile. Totuși, întotdeauna fără a-și desprinde mâinile, de fiecare dată când mingea atinge solul, jucătorii „își pierd” dreptul de a-și folosi coatele, apoi umerii, capetele, picioarele. .
Materiale necesare	X baloane (un balon pentru fiecare echipă participantă)
Feedback și evaluare	Discutarea jocului în sine Elevii vor analiza dacă au respectat regulile jocului, dacă au reușit să se concentreze pentru a reacționa corespunzător.
Sfaturi suplimentare (optional)	Jocul poate fi complicat prin adăugarea altor reguli în situația în care mingea lovește pământul.

Numele Jocului: Insula cu acțiuni



Propusă de : ROMANIA_CASA CORPULUI DIDACTIC TELEORMAN

Vârstă	Orice vârstă
Timp	15-30 min
Scurtă descriere a jocului	Participanții sunt la mare, înoată și trebuie să scape de rechini. Se refugiază pe o insulă din ce în ce mai mică. Jocul este câștigat de echipa care a reușit să țină toți copiii de pe insulă.
Obiective	La nivel psihosocial, copiii dezvoltă strategii de cooperare, precum și respect pentru celălalt și încredere prin contactul fizic. În acest joc, este important să aveți o gândire altruistă, nu una individualistă. Din punct de vedere fizic, jucătorii își pot întări echilibrul și forță, urmând strategia găsită, precum și rezistența, pe măsură ce jocul rulează.
Detalii de loc și sarcini	Acest joc necesită un teren delimitat și un covor sau orice obiect care poate varia în mărime (corzi, plastic etc.). Dacă numărul de participanți este mare, aceștia sunt împărțiți și jocul se va desfășura în paralel cu două (sau mai multe) grupuri de 6-10 jucători. Fiecare grup are propriul covor sau obiect. Profesorul spune o poveste: Copiii sunt la mare, înoată și se distrează în apă (aleargă imitând înotul). Când apar rechini (imaginați), gardianul de plajă (liderul fiecăruia echipa) fluieră o dată (sau dă mâna) și toată lumea trebuie să se refugieze pe insulă (covor sau alt obiect), fără a lăsa un picior în apă (în afara covorului). Apoi, când pericolul s-a sfârșit, gardianul fluieră de două ori și copiii se pot întoarce la apă. Dar valul crește și insula devine din ce în ce mai mică (liderul pliază covorul astfel încât suprafața să devină mai mică). Când garda fluieră din nou, copiii trebuie să se întoarcă pe insulă din nou, pentru ca nimeni să nu rămână pe mare. Dacă unul sau mai mulți copiii rămân în apă (cu un picior care depășește covorul) și sunt lăsați devorați de rechini, întregul grup trebuie să execute o pedeapsă: de exemplu, să facă de trei ori în jurul pământului sau alte pedepse. Deci, copiii trebuie să găsească o strategie să se ajute singuri (pot vorbi între ei) și să rămână pe zona de covor disponibilă.
Materiale necesare	Un covor sau alt obiect care poate reprezenta insula, fluiera.
Feedback și evaluare	Vom discuta despre modul în care copiii se pot ajuta reciproc, de ce aleg să facă anumite lucruri și nu altele. A fost dificil contactul fizic cu ceilalți? De ce? -Care au fost atitudinile din grup? Binevoitor? Egoism? - A refuzat vreunul dintre jucători să coopereze? De ce? - Ce părere aveți despre pedeapsa colectivă? Motivați răspunsul.

Sfaturi suplimentare (optional)

Dificultatea depinde de numărul de jucători din grup și de suprafața covorului. Liderul echipei este cel care conduce și evaluează capacitățile jucătorilor. Trebuie să fie precis în ordinea dată: niciun membru nu trebuie să treacă covorul sau să atingă

Este interesant să urmăriți evoluția strategiilor. Tendința este adesea să se gândească doar la sine: de exemplu, unii copii stau pe covor, fără să se gândească la alții. Comportamentele egoiste pot servi drept bază pentru discuții. Este important să rețineți comanda dată

și să încurajeze copiii să vorbească, să găsească strategii creative (de exemplu: să stea coatele, să se sprijine pe piciorul interior, cu piciorul exterior ridicat; sau să facă o piramidă umană etc.)

Jucătorii trebuie să fie de acord să atingă și să fie atinși. Respectul și încrederea în sine sunt aspecte importante pe care participanții le dezvoltă prin acest joc.

Numele Jocului: Șoarecii



Propus de : ROMANIA_CASA CORPULUI DIDACTIC TELEORMAN

Vârsta	6-10 ani
Lăgături Cross-curriculare	Jocul ideal pentru dezvoltarea munii în echipă
Timp	10-15 min
Scurtă descriere a jocului	Jocul se joacă în echipe formate din 4 participanți. Ei primesc o foaie împărțită în 8 pătrate și instrucțiunile jocului. Cu ajutorul unui zar, fiecare echipă va face, în diferite etape, în funcție de numărul afișat de zaruri, cei 8 șoareci.
Obiective	<ol style="list-style-type: none"> 1) A da o idee despre posibilitățile de comunicare 2) Antrenează atenția și memoria 3) Să unească echipa clasei într-o atmosferă emoțional pozitivă și relaxată
Detalii joc (sarcini)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participanții sunt împărțiți în echipe, de preferință 4. 2. Fiecare echipă primește câte un pix pentru fiecare participant, precum și un zar și o foaie de hârtie. 3. Moderatorul demonstrează desenarea unui mouse în ordinea articolului 7 pentru a avea un model de mouse în profilul la care se referă toți jucătorii. 4. Când începe jocul, primul jucător din fiecare echipă aruncă zarurile, apoi al doilea, al treilea s.a.m.d. la ultima, apoi din nou la prima. până când una dintre echipe termină de desenat cei 8 șoareci. 5. Echipele concurează între ele trăgând șoareci conform regulilor de mai jos, așa că trebuie să arunce cu zarurile cât mai repede posibil. Se afirmă că frumusețea desenelor nu contează. 6. Când un participant lansează un 6, el poate începe să deseneze un șoarece desenând corpul acestuia (un oval în poziție verticală) într-unul din cele 8 pătrate de pe foaie, apoi aruncă următorul jucător din echipă cu zarurile. 7. Desenarea părților șoarecilor se face numai într-o anumită ordine - în funcție de numărul rezultat din aruncarea zarurilor. Asa de: <ul style="list-style-type: none"> - la 6 se trage corpul - la 4 picioare de tragere - la 5 desenați capul (profil) - la 1 atrage un ochi - la 2 desenați o ureche - la 3 desenați nasul și mustățile 8. Nu este necesar să finalizați primul mouse înainte de a începe al doilea, de exemplu, dacă un jucător aruncă 6 și următorul le aruncă pe toate 6, fiecare va extrage un corp. 9. Orice jucător poate completa oricare dintre șoarecii echipei sale dacă dă morții un număr corespunzător părții corpului care lipsește de la mouse. 10. Câștigă prima echipă care termină de desenat toți cei 8 șoareci.
Feedback și evaluare	<p>În mod ideal, povestea ar trebui să răspundă la câteva întrebări:</p> <ul style="list-style-type: none"> - de ce concurăm? - de ce desenăm? - de ce șoareci? - de ce aruncăm zarurile? - de ce desenez părțile mouse-ului numai în această ordine?

Materiale necesare

pixuri (1 / participant), foi de hârtie (de preferință tipărite cu 8 pătrate mari și legenda de la articolul 7) și zaruri - și unele în nr. egală cu cea a echipelor participante



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

LEVEL UP!

Numele jocului: Poștașul



Presented by: ROMANIA_CASA CORPULUI DIDACTIC TELEORMAN

Vârstă	Clasele 1-4
Legături Cross-curriculare	Joc ideal pentru un grup de cunoștințe sau pentru un grup care dorește să se descopere într-un mod dinamic și ludic.
Țimp	10-15 min
Scurtă descriere a jocului	Participanții, așezați în cerc, sunt destinatarii unor litere. Poștașul, un copil așezat în mijlocul cercului, încearcă să găsească destinatarul scrisorii spunând o caracteristică a acesteia. Ceilalți copii, pentru care această caracteristică este adevărată, trebuie să se ridice de pe scaun și să schimbe locul dintre ei, adăugându-le poștașului. Cel care stă în picioare este cel care primește scrisoarea. El va lua locul poștașului și va continua jocul.
Obiective	<ol style="list-style-type: none"> 1) Facilitarea cunoașterii și autocunoașterii 2) La nivel psihosocial, acest joc dezvoltă concentrare (ascultare), creativ gândire, respect (nonviolență) și onestitate. 3) Fizic, jucătorii își exercită capacitatea de reacție, viteza și agilitatea.
Detalii joc (sarcini)	<p>Pentru acest joc, trebuie delimitat un spațiu mic pentru fiecare persoană, în afară de factorul poștal: fie un scaun pentru fiecare persoană (sau ceva pe care să stea), fie pur și simplu un cerc, o frânghie sau un cerc desenat cu cretă.</p> <p>Jucătorii sunt așezați, într-un cerc sau într-un cerc cu cretă.</p> <p>Un jucător, factorul poștal, stă în centru. El spune tare și inteligibil: „A sosit poștașul ...”.</p> <p>Ceilalți jucători întreabă: "Pentru cine?" Factorul răspunde: „Pentru toți cei care ..." și afirmă o caracteristică: de exemplu „cei care au un frate, cei care au călătorit la Londra, cei născuți în sezonul estival, cei care poartă ceva verde etc. ”.</p> <p>Destinatarii „scrisorii” trebuie să se ridice în picioare și să schimbe locul între ei, să se așeze pe un scaun cât mai curând posibil. În acest timp, poștașul încearcă, de asemenea, să găsească un loc.</p> <p>Cel care va rămâne fără loc (loc) devine noul poștaș și aduce următoarea scrisoare „pentru toți cei care ...”. Și jocul este reluat până când participanții epuizează „literale”</p> <p>More about this source text Source text required for additional translation information Send feedback Side panels</p>
Materiale necesare	Scaune
Feedback și	<p>Discutarea jocului în sine</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ai aflat ceva nou despre unul dintre colegii tăi? Ce? - Ți-a plăcut să fii poștaș? Descrie - A fost dificil să găsești idei de scrisori? - Te-au deranjat câteva întrebări? De ce? - Ai fost întotdeauna sincer? De ce?

Sfaturi suplimentare
(optional)

Jocul poate fi complicat prin adăugarea altor reguli:

- Nu puteți schimba scaunul cu vecinul;
- Trebuie să alergați pentru a schimba locul (viteză - reacție);
- Nu poate rămâne așezat dacă „scrisoarea” îi se adresează (onestitate);
- Celalți jucători (respect, non-violență) nu pot fi contactați (se ciocnesc);
- Aceeași literă (concentrare și gândire creativă) nu poate fi amânată de două ori.

Opțional: Pentru a face jocul cât mai dificil posibil (fără locuri), vă puteți imagina orice poziție de plecare. Fie jucătorii stau (sau se ghemuit) în cerul lor, cu spatele la centru etc., ceea ce crește concentrația și viteza de reacție

Numele jocului: Statuia



Prezentat de : ROMANIA_CASA CORPULUI DIDACTIC TELEORMAN

Vârstă	Orice vârstă
Legături Cross-curriculare	Limbi moderne
Timp	15 min.
Scurtă descriere a jocului	Jocul este util pentru identificarea și exprimarea emoțiilor prin comunicare nonverbală. Jocul se joacă în perechi, unul dintre participanți va fi lutul (materialul din care este făcută statuia), iar celălalt va fi sculptorul. Jucătorii trebuie să ghicească emoția ilustrată de statuie.
Obiective	<ul style="list-style-type: none"> - Analizarea mijloacelor non-verbale de comunicare - Dezvoltarea comunicării non-verbale - Manifestarea interesului pentru autocunoaștere și pentru exprimarea emoțiilor
Detalii joc (sarcini)	<p>Toți participanții stau în cerc. Se formează perechi. Fiecare pereche va primi o foaie pe care este scrisă o emoție (de exemplu: ciudă, frică, dragoste, dezamăgire, exaltare, dispoziție victorioasă, mulțumire, panică etc.).</p> <p>Participanții trebuie să păstreze secret ceea ce este scris pe foaia primită și să discute între ei cum va trebui realizată statuia.</p> <p>Fiecare pereche iese una câte una în centru. Unul dintre membrii perechii va fi lutul, iar celălalt sculptorul care va mișca picioarele, mâinile, capul, lipind expresia primei fețe și creând sculptura.</p> <p>Grupul trebuie să ghicească ce emoție a încercat să arate perechea. Jocul continuă până participă toate perechile.</p>
Materiale necesare	Coli si pixuri
Feedback și evaluare	<p>Evaluarea se face prin întrebări, de exemplu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ce dificultăți ai întâmpinat? - Ce impresie a lăsat activitatea ta? - Cum te-ai simțit în timpul jocului? Ce concluzii ai tras?
Sfaturi suplimentare (optional)	Variante posibile: pentru a economisi timp, jumătate din perechi își pot arăta sculpturile, iar cealaltă jumătate se plimbă prin hol și ghicesc sculpturile.

Numele jocului: 7 Pietre

Propus de : Associazione 2050

Prezentare generală	Acest joc face parte dintr-un proiect în mai multe etape care își propune să extindă utilizarea activităților în aer liber ca instrument de susținere a incluziunii în munca tinerilor. Este unul dintre cele mai populare jocuri din Azerbaidjan.
Vârstă	Adolescenți
Legături crosscurriculare	Consiliere și Dezvoltare personală
Timp	15-20 min.
Obiective	1) socializare 2) dezvoltarea abilităților motorii brute 3) rezolvarea problemelor
Descrierea jocului	Grupul (dimensiune: 8-12 membri) este împărțit în 2 echipe. Apoi, trebuie să desenați un cerc mare și altul mic în interiorul acestuia. Împarte cercul mare în 7 părți. Așezați cele 7 pietre (capace de borcan, ochelari) în cercul mic, una peste alta. Echipa A ar trebui să lovească aceste pietre cu mingea de la 5-7 metri. Dacă echipa A nu lovește pietrele, atunci este rândul echipei B. De îndată ce o echipă lovește mingea, ar trebui să fugă. Echipa B pune pietrele în cele 7 secțiuni ale cercului mare. Din momentul în care pietrele sunt plasate pe sector, echipa B nu trebuie să atingă aceste pietre mai mult. Echipa B îi urmărește pe membrii echipei echipei A cu mingea. Dacă lovesc cu mingea un membru al echipei A, această persoană părăsește jocul. Scopul dacă echipa A este să adune toate pietrele țintă înapoi în cercul interior. Jocul se termină atunci când toate cele 7 pietre sunt adunate în cercul interior ca la început sau dacă toți membrii echipei A sunt loviți cu mingea.
Materiale necesare	7 pahare plate (capace de borcan sau pietre plate), bilă, o bucată de cretă
Feedback și evaluare	-întrebări legate de joc și interacțiunea fiecăruia
Sfaturi suplimentare (optional)	Explicați activitățile încet și înainte de joc. Faceți totul clar pentru toată lumea și lăsați-i să se întâlnească și să cunoască locul dinaintea activității. - Aveți o persoană suplimentară pentru a sprijini grupul și pentru a ajuta la rezolvarea conflictelor din timpul Activității. - Verificați prognoza meteo sau alegeți o dată de rezervă pentru a desfășura activitatea. - Mai multe pauze de 5 minute în timpul sesiunilor, pentru a crește concentrarea
Sursa	Un proiect în mai multe etape „Activități în aer liber pentru incluziune” finanțat de Agenția Națională pentru Educație din Finlanda. https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/toolbox-outdoor-activities-for-inclusion.2699/

Name of game: Mingea olandeză

Propus de : Associazione 2050

Prezentare generală	<p>Este un joc sportiv care folosește incluziunea, diversitatea și sportul ca instrument de promovare a drepturilor omului.</p> <p>Sportul depășește granițele și oferă oportunități tuturor ființelor umane, indiferent de rasă, culoare, religie, vârstă, abilitate fizică, circumstanță sau context economic, de a se conecta între ele și cu lumea din jur.</p> <p>Jocul ar putea fi adresat unei game largi de oameni: tineri (16-30 de ani), asistenți sociali și organizații care lucrează cu subiecte legate de drepturile omului, incluziune socială și sport.</p>
Vârstă	16-30
Legături Cross-curriculare	Educație fizică și sport, Dezvoltare personala, Educație civică
Timp	45 min
Obiective	<p>Sa promoveze drepturile omului și a incluziunea socială</p> <p>Să împuternicească participanții prin propriul proces de învățare</p> <p>Să se Joace impreuna</p>
Detalii joc (sarcini)	<p>Regulile jocului</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 echipe - Câmp împărțit în 4 zone: câmpul echipei A, câmpul echipei B, cimitirul echipei A, echipa B cimitir - Echipa va câștiga atunci când îi trimite pe toți ceilalți membri ai echipei la cimitir. <p>Jucătorul este în afara dacă:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Aruncă o minge care este prinsă de cealaltă echipă. * Sunt loviți de o minge aruncată de cealaltă echipă. (Dacă mingea sări de pe un jucător adversar și este apoi prins, aruncatorul va fi apoi afară. Acest lucru este adevărat chiar dacă un alt jucător prinde mingea. Totuși, dacă mingea sare dintr-o altă minge, mingea este „moartă” .). Jucătorii pot folosi mingea pentru a bloca; totuși, dacă mingea este scoasă din mână în timp ce blochează, vor fi scoase. * Au lovit un alt jucător deasupra umerilor. * Trec linia centrală. <p>Jucătorul nu este în afara dacă:</p> <ul style="list-style-type: none"> * mingea lor este prinsă de perete sau tavan; * sunt lovite sub umeri. <p>Puteți ieși din cimitir lovind un membru al celeilalte echipe.</p> <p>Activitate</p> <p>Joacă Dodgeball timp de 10 minute. După acest timp, cereți ambelor echipe să se întoarcă pe terenul lor și să închidă ochii.</p> <p>Postați pe ele etichete despre rasă, culoare, sex, limbă sau țară, religie, opinie politică, origine socială, proprietate (așa cum se menționează în articolul 2 din DUDH)</p> <p>Continuați cu jocul. Jocul nu ar trebui să fie afectat de aceste modificări.</p>
Materiale necesare	<p>2 bile moi</p> <p>frânghii pentru a crea teren de dodgeball (dacă este necesar)</p> <p>fluier</p>

Feedback și evaluare	<p>Întrebări pentru reflecție:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ce s-a întâmplat când etichetele au fost postate pe tine? 2. Cum v-au afectat etichetele? 3. Cum ați putea relaționa acest lucru cu societatea și sportul? <p>Arătați articolul 2 din UDHR și discutați-l</p>
Additional tips (optional)	
Source	<p>“Play Forward booklet on Social inclusion, Sports and Human Rights”: unul dintre rezultatele proiectului</p> <p>“Play Forward”, finanțat prin AN Olanda și organizat de Olde Vechte Foundation: www.oldevechte.com</p>

Numele Jocului : Salata socială

Propus de : Associazione 2050

SESIUNE DE GĂTIT	SALATA SOCIALĂ
PARTENER	2050
INTRODUCERE	CONCEPT

Concursul de salate este o activitate distractivă în bucătărie utilă pentru activități de team building și interacțiune socială.

A fost dezvoltat și adaptat pentru diferite vârste și o diversitate de participanți.

Poate implica un număr variabil de echipe, dar este perfect pentru 3/5 echipe compuse din câte 4 sau 5 persoane fiecare.

Alegerea id-ului salatei datorită flexibilității, deoarece această opțiune nu necesită multă gătit și, prin urmare, se poate face în locuri care au bucătării care nu au foarte multe echipamente și utilizarea aragazului este limitată.

Puteți pregăti unele lucruri înainte de joc, iar jocul este mult mai interesant dacă rețetele nu provin din țările oricărui dintre participanți sau din grupuri.

APLICAȚIE	LINKS TO SCHOOL SUBJECTS
-----------	--------------------------

Acest joc este considerat a fi folosit ca team building, leadership și dialog intercultural, dar cu tineri studenți și străini sau imigranți, ar putea fi folosit și pentru a preda materii școlare într-un mod non-formal:

- Geografie (aflați țările de origine ale ingredientelor sau ale rețetelor)
- Istorie (aflați istoricul istoric și obiceiurile și obiceiurile diferitelor culturi)
- Economie verde (aflați importanța utilizării produselor locale sau conștientizați amprenta de carbon a alimentelor exotice)
- Stil de viață sănătos (învățați calitățile nutriționale ale rețetelor, chimiei etc.)
- Limbă (folosiți cuvinte, verbe și fraze noi pentru a interacționa)

1. Te vei regăsi împărțit în 4 echipe: pregătește-te să lucrezi împreună!
2. Veți găsi 4 cărți pliate într-un coș: desemnați un extractor norocos și extrageți unul pentru fiecare grup.
3. Deschideți cardul: veți găsi un indiciu util pentru a ghici din ce țară provine rețeta de salată pe care va trebui să o pregătiți.
4. În acest moment, trebuie să alegeți cele 7 ingrediente cheie care îl compun, plus un ingredient pe care îl puteți alege pentru a completa sau îmbunătăți vasul, luând pe rând un ingredient la rând.
5. La final, veți avea 15 minute pentru a face schimb de ingrediente cu celelalte grupuri. Aceasta este o fază de negociere.
6. Acum veți avea 1 oră pentru a vă pregăti felul de mâncare și a-l prezenta.
7. Judecata finală va consta în numărul de stele colectate.
8. Prin urmare, punctele sunt date de ingrediente corecte; gust și prezentare.
9. Pentru fiecare indicator există cinci puncte.
10. Dacă într-adevăr nu vă dați seama cum să procedați, puteți adresa expertului o întrebare cu prețul unei stele.

În timpul sesiunii Asigurați siguranța și securitatea participanților Observați comportamentul și fiți gata să vă ajutați Asigurați-vă că gestionați dinamica neașteptată	Coordonarea sesiunii de gătit Pregătiți o foaie de înregistrare și participare pentru participanți Fiți pregătit pentru mass-media cu informații sau apăsați colțul / trusa
---	---

După sesiunea de gătit	Feedback sesiune de gătit
------------------------	---------------------------

Administrarea chestionarului de satisfacție

Informare cu echipa organizațională

Scrierea unui articol sau informare în presa a evenimentului

Trimiterea unei note de mulțumire participanților

Elaborarea de chestionare

Distribuirea de filmări sau poze

Scrierea raportului

DERULARE	REGULI (4 ECHIPE)
----------	-------------------

1. Te vei regăsi împărțit în 4 echipe: pregătește-te să lucrezi împreună!
2. Te vei regăsi împărțit în 4 echipe: pregătește-te să lucrezi împreună!
3. Veți găsi 4 cărți pliate într-un coș: desemnați un extractor norocos și extrageți unul pentru fiecare grup.

4. Deschideți cardul: veți găsi un indiciu util pentru a ghici din ce țară provine rețeta de salată pe care va trebui să o preparați.

5. În acest moment trebuie să alegeți cele 7 ingrediente cheie care îl alcătuiesc plus un ingredient pe care îl puteți alege pentru a completa sau a îmbunătăți felul de mâncare, luând pe rând câte un ingredient.

6. La final, veți avea 15 minute pentru a face schimb de ingrediente cu celelalte grupuri. Aceasta este o fază de negociere.

7. Acum veți avea 1 oră pentru a vă pregăti felul de mâncare și a-l prezenta.

8. Judecata finală va consta în numărul de stele colectate.

9. Punctele sunt, prin urmare, date de ingrediente corecte; gust și prezentare.

10. Pentru fiecare indicator există cinci puncte.

11. Dacă într-adevăr nu vă puteți da seama cum să procedați, puteți adresa expertului o întrebare la preț a unei stele.

ATENȚIE!

● **Dacă utilizați hărți ca indicii, unele țări ar putea fi foarte greu de ghicit. În acest caz, puteți adăuga un indiciu sau puteți recompensa o stea suplimentară echipei capabile să rezolve testul!**

● **Rețineți: jocul este despre construirea echipei și cooperare: stimulați echipele să colaboreze și nu doar să concureze!**

● **Dacă doriți să creați o adevărată competiție de gătit (tinerilor le va plăcea) aveți nevoie de un sistem de urmărire a punctelor. Puteți utiliza următoarele, minim 0 stele, maxim 5 pentru fiecare indicator**

SECRETUL REȚETEI

Puteți folosi salate cu ingrediente tipice din diferite locuri. Aici patru rețete potrivite pentru o competiție de echipe venite din centrul sau nordul Europei, cu rețete din Grecia, Liban, Peru și Japonia, dar puteți utiliza alte salate din catalogul de rețete NIK, în mod corespunzător.

Masline	pătrunjel	creveti	orez
Feta brânză	rosii	mango	Surimi
Oregano	ulei de măsline	ceapă	morcovi
Castraveți	lămâie	ardei iute	semințe negre
Roșii	ceapă	sos de soia	roșii
Ceapă roșie	bolgur	pipер	arpagic
Ulei de măsline	frunze de mentă	limetă	alge marine

Grecia

Liban

Peru

Japonia

ȘI CÂȘTIGĂTORUL ESTE....

	Este bună?	Arată bine?	Este făcută corect?
Echipa Greciei			
Echipa Libanului			
Echipa Peru			
Echipa Japoniei			



Numele jocului: Sa trecem râul!

Propus de : DRUSTVO ZA RAZVIJANJE PROSTOVOLJNEGA DELA NOVO MESTO

Prezentare generală	Acest joc are ca scop promovarea egalității și acceptării
Vârstă	6-8 ani (se poate ajusta să fie pentru toate vârstele).
Timp	O zi
Scurtă descriere	<p>Participanți: 10-20 de elevi ai școlii primare și migranți care vizitează centrul de zi. Spațiu: sala de sport a școlii (poate fi adaptată pentru jocul din exterior). Există doi poli, o parte a clasei are o puternică stimă de sine și simt că aparțin, și o altă parte a grupului care se simte exclusă din cauza diferențelor lor, mai ales din cauza mediului cultural diferit. Creăm un râu foarte îngust făcând două linii - la cel puțin 20 de metri distanță. În „râu” există 4 insule la 3-5 metri distanță una de alta. Elevii primesc 3-4 hula hoops (în funcție de mărimea grupului) care reprezintă „roci” pe care le pot folosi pentru a se deplasa de la o insulă la alta. Participanții nu au voie să pășească în apă, tot timpul jocului trebuie să fie în hula hoops sau pe insule. Dacă cineva cade în apă, se întoarce la ultima insulă și începe din nou. Când ajung la fiecare insulă, profesorul ia cercurile hula și trebuie să termine sarcina / jocul insulei, pentru a le readuce înapoi și pentru a putea continua spre insula următoare. Jocul este terminat când îndeplinesc toate sarcinile și traversează râul.</p>
Obiective	<p>Scopul principal: formarea echipei Alte obiective: diversitate, incluziune, cooperare, contribuție individuală, primul contact. Ideea principală nu este să concurezi cu ceilalți, ci să lucrezi împreună pentru a atinge același obiectiv. Fiecare membru al grupului este important pentru finalizarea fiecărui joc. Prin jocul „Trecerea râului” vor fi provocați și vor trebui să folosească o strategie. Pe diferite insule din joc, vor activa și abilitățile sociale, cooperare și simțuri ale modului în care diferențele pot contribui la grup.</p>
Detalii joc (sarcini)	<p>Va trebui să creați 4 insule. Insula 1: Obțineți toate ștampilele (obiectiv: primul contact) Există ștampile în mijlocul insulei. Fiecare student alege unul. Sarcina lor este să se salute reciproc și să schimbe ștampile pe mâini. Sarcina este finalizată atunci când toți elevii au toate ștampilele pe mâini. Insula 2: Insula Salutări (obiectiv: diversitate) Ei trebuie să găsească cât mai multe felicitări diferite în diferite limbi. Pot folosi diferite feluri de felicitări (salut, bună dimineața, la revedere, ce mai faci ...). Profesorul își notează prepozițiile. Pentru fiecare 3-5 prepoziții (în funcție de vârstă), primesc câte un hula hoops înapoi. Insula 3: Geantă magică (obiectiv: cooperare, activare simțuri) Elevii stau în cerc în jurul sacului magic din mijlocul insulei și încep să treacă sacul magic. Fiecare elev încearcă să recunoască unul dintre obiecte doar atingându-l. Când îl recunoaște, scoate obiectul din geantă și îi trece o geantă unui alt student. Pentru fiecare cinci obiecte recunoscute, profesorul le dă înapoi copiilor câte un hop hoola. Insula 4: nod Gordian (obiectiv: cooperare)</p>



LEVEL UP!

Elevii stau în cerc, închid ochii, fac un pas mai aproape și găsesc o mână liberă să se țină de ea.
Când toate mâinile se țin reciproc, își deschid ochii.

Apoi, trebuie să coopereze și să se deznoddeze fără să-și piardă mâinile vecinilor, astfel încât să poată forma un cerc (Uneori vor primi 2 sau chiar 3 cercuri separate, și asta este OK). Când rezolvă nodul gordian, sarcina este finalizată și primesc hamei hoola înapoi.

Materiale necesare

- * Joc principal:
- Râu: frânghie / bandă, pentru a forma 2 linii, care vor marca râul (în exterior putem folosi cretă)
- 4 insule: covorașe sport, sau le putem desena pe podea; suficient de mare pentru toți elevii.
- Stânci: 4 cercuri hula.
- * Insula 1: timbre diferite (câte una pentru fiecare student)
- * Insula 2: hârtie / tablă și marker / cretă (Pentru ca profesorul să noteze felicitări)
- * Insula 3: o pungă Magic (Geanta, suficient de mare, pentru 20 de obiecte mici diferite nu trebuie să fie a se vedea, de preferință cu corzi, pentru a-l lega); 20 de obiecte mici diferite, legate de un subiect specific, de exemplu: obiecte școlare (creion, carte, capsator, creta, rigla ...)
- * Insula 4: /

În timpul unui joc, sarcina profesorului va fi, de asemenea, să se concentreze asupra elevilor, care sunt mai puțin incluși și să îi încurajeze pe ei sau pe alții să coopereze. În caz contrar, el / ea va fi doar un observator și va lua un rol mai activ în partea de evaluare. Când jocul va fi terminat, fiecare elev va primi o bucată de hârtie și un creion. Sarcina lor va fi să deseneze pe o parte, cum se simțeau înainte de a juca jocul și, pe de altă parte, cum se simt după ce au jucat un joc. Profesorul va conduce conversația și, ca parte finală a evaluării, îi va întreba pe copii ce au învățat după joc.

Feedback și evaluare

Sarcina principală a profesorului este să dea toate informațiile necesare pentru a putea traversa râul. În timpul jocului el/ea observă dacă elevii respectă regulile și, dacă e necesar, îndrumă.
Profesorul să încerce să nu întrerupă prea mult dinamica jocului.
Pregătirea jocului va dura 10 minute, desfășurarea jocului 30 minute și evaluarea 5 minute. Toată activitatea ar trebui să dureze 45 min și se încadrează perfect în durata unei ore de curs.
Dacă adaptați jocul pentru elevi mai mari vă sugerăm alegerea unor distanțe mai mari și sarcini mai dificile, având același scop.



Sfaturi suplimentare (optional)

Sursa

Jocul „Trecerea râului” oferit de Tina Bačar și Mirjam Grahut (DRPDNM)
e-mail: drpdnm.youth@gmail.com

Numele jocului: Cuburile secrete


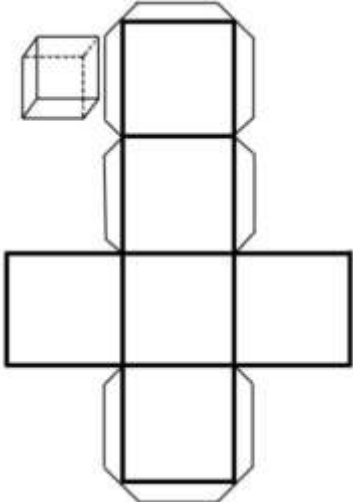
Propus de : Ayuntamiento de Altea

Vârsta	De la 3 la 100 de ani. Jucător: 2-5 pe fiecare echipă (formați câte echipe doriți)
Obiective	<ol style="list-style-type: none"> 1) Faceți elevii să-și dezvolte abilitățile intuitive și de raționament prin colaborare. 2) Depășește dificultățile de integrare a elevilor prin joc. 3) Învăță vocabularul (dacă te hotărăști să-l faci la o oră de limbă străină sau cu unii elevi străini).
Detalii joc(sarcini)	<p>Fiecare echipă are un set de cuburi. Cuburile conțin un singur tip de obiecte. Iată selecția noastră, dar o puteți schimba dacă doriți.</p> <p>Cub 1) marmură Cub 2) bărci de hârtie Cub 3) bile de bumbac Cubul 4) agrafe Cub 5) Piese Lego Cubul 6) joacă aluatul Cubul 7) capse Cub 8) Nisip sau făină Cubul 9) bucăți mici de îmbrăcăminte Cubul 10) creioane mici din lemn</p>  <p>PASUL 1: Scopul este să încercați să ghiciți ce este în interiorul fiecărui cub. Pentru a afla ce este în interiorul fiecărei cutii, ei își pot folosi toate simțurile și magneții, dar nu pot deschide sau face găuri în cuburi. Ar trebui să noteze într-o foaie de hârtie maximum două articole pe cub.</p> 

PASUL 2: Odată ce fiecare echipă a scris ce crede că ascund cuburile, profesorul / educatorul / instructorul arată într-o farfurie toate obiectele ascunse în cub ... amestecate cu încă cinci obiecte de rezervă care nu se află în interiorul niciunui cub (de exemplu, margele hama, blocuri de lemn, capace de stilou, cercuri de hârtie ...).

Jucătorii ar trebui apoi să așeze pe partea de sus a fiecărui cub obiectul pe care îl consideră ascuns în interior.

PASUL 3: Odată ce toate echipele și-au terminat sarcina, acestea ar trebui să vorbească cu membrii celorlalte echipe și, cub cu cub, să decidă dacă sunt de acord sau nu cu elementele selectate.

	<p>PASUL 4: După toate deliberările, profesorul / educatorul / instructorul dezvăluie ceea ce este cu adevărat în interiorul fiecărui cub secret.</p>
<p>Materiale necesare</p>	<p>Material pentru fiecare echipă:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10 cuburi (fiecare realizat pe o culoare diferită). Puteți adapta numărul de cuburi la numărul de participanți și / sau timpul disponibil. Puteți folosi cartoane, plastic ouă / cutii sau orice recipient opac. - câteva obiecte mici (pentru a pune o perspectivă pe fiecare cub) 
<p>Additional tips (optional)</p>	
<p>Sursă</p>	<p>IES Bellaguarda (Altea)</p>

Cum se fac cuburile:

- Puteți găsi pe Internet șabloane de cuburi și videoclipuri despre procesul de construire a cuburilor.
- Am folosit cartoane colorate pentru a construi cuburile cu fața de 6 cm și le-am sigilat cu bandă de ambalare.

Numele Jocului: Evadează din turnul EIFFEL

Propus de : Ayuntamiento de Altea

Vârsta	Vârsta: de la 12 la 100 de ani. Jucători: de la 4 la 20 (4 echipe de 1, 2, 3, 4 sau 5 persoane. Nu contează dacă numărul fiecărei echipe nu este egal). Dacă doriți să jucați cu mai mulți participanți, vă recomandăm să formați o echipă a 5-a sau a 6-a cu un test diferit.
Legături Cross-curriculare	Evenimente și curiozități culturale și istorice (ale Turnului Eiffel în acest caz), Limbi moderne, Consiliere și Dezvoltare personala
Timp	60 min
Scurtă descriere	Fiecare echipă trebuie să rezolve un mister diferit și apoi să colaboreze cu alți membri ai echipei pentru a rezolva împreună ultimul test și pentru a atinge un obiectiv comun: evadarea din liftul Eiffel Tour în viață.
Obiective	<p>Lucrați împreună și începeți să înțelegeți mai bine ceilalți elevi: integrare, acceptare și rezolvare de probleme.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Înțelegeți că colaborarea este mult mai importantă decât competiția pentru a atinge un obiectiv comun și a realiza că fiecare persoană este importantă într-o echipă. - Dezvoltă abilități de raționament și împărtășește opinii, dă idei, încearcă să ajute, să citească și să înțeleagă regulile. - Faceți toate acestea în timp ce învățați evenimente și curiozități culturale și istorice (în turnul Eiffel în acest caz).
Detalii joc (sarcini)	<p>(1) Lecția anterioară jocului, profesorul vorbește o scurtă perioadă la sfârșitul lecției despre turnul Eiffel (poate fi vorba de orice chestiune interesantă legată de subiectul dvs.) și el / ea spune că a doua zi vor fa un joc. El / ea oferă un pliant cu informații referitoare la Turnul Eiffel (sau orice alt subiect de interes) și spune că este important să citiți și să aduceți prospectul a doua zi (acest prospect poate fi scris în orice limbă). (vezi anex1)</p> <p>(2) În ziua jocului, profesorul îi întâmpină, într-o limbă franceză foarte simplă, pe toți elevii de la ușa clasei. El / ea dă un bilet cu o culoare diferită (bleu / albastru, rouge / roșu, jaune / galben și vert / verde) fiecărui participant și îi cere să găsească o masă cu aceeași culoare decât biletul din liftul Eiffel Tour.</p> <p>ÎN INTERIORUL CLASEI (ÎN INTERIORUL ASCENSORULUI)</p> <p>Sala de clasă reprezintă liftul care merge de la etajul 2 la etajul 3 al Turnului Eiffel. Dacă aveți un computer și un proiector puteți afișa o imagine a Turnului Eiffel. Dacă nu, arătați doar un afiș sau un desen pe tablă.</p> <p>Profesorul explică în limba franceză că este însoțitorul ascensorului. Apoi începe să explice lucrurile despre Turnul Eiffel. El / ea întreabă elevii dacă înțeleg ce spune. După cum spun ei nu. El / ea spune că va vorbi foarte încet și vor înțelege. El / ea începe să vorbească în „limba ta”, dar imitând accentul francez.</p> <p>Turul a fost deschis, mulți oameni celebri, cum ar fi oamenii arătați în stânga clasei, au vizitat turnul Eiffel, numit astfel în cinstea arhitectului său: Alexandre Gustave Eiffel.</p> <p>Acesta este un lift modern. Cel original se numea Edoux și obișnuia să facă călătoria la etajul 3 folosind un sistem de contrapondere. Pasagerii trebuiau să se oprească la jumătatea drumului, să treacă de la un lift la altul și să ajungă la vârful Turnului. Acum mergem direct în vârf. Nu a existat niciodată un accident la teleschiul Turnului Eiffel. Inca. Ha ha. ”</p> <p>DISTRIBUȚIA ARTICOLULUI (CUM SE PREGĂTI CLASA ÎNAINTE DE A ÎNCEPE JOCUL)</p>

Patru mese duble cu un indicator de culoare. Puteți utiliza un carton color, de exemplu, și o bandă adezivă.

În partea stângă a clasei, amplasați fotografiile unor oameni celebri care au vizitat turul Eiffel. Fiecare are inițiala numelui său plus întregul nume de familie. (A se vedea anexa 2)

Aproape de acele imagini, în partea din spate a clasei, așezați afișul unui pilot care s-a dus sub arcadele Turnului Eiffel cu avionul său și a murit. (a se vedea anexa 3)

În partea dreaptă așezați afișele cu săgeți și numere (Săgeată dreapta 5-5-10. Săgeată stânga 50) (vezi anexa 3)

În partea din spate a sălii de clasă din această parte, așezați posterul Erika Eiffel.

Sub fiecare masă a echipei - sau foarte aproape - așezați un plic color cu instrucțiuni și o lampă cu led. Plicurile pot fi folosite și pentru a indica culoarea mesei.

Principalele 4 elemente de testare ar trebui să fie, de asemenea, aproape de mesele lor ascunse sub o altă masă sau într-un alt loc, ușor vizibile, dar nu la prima vedere. (a se vedea anexa 3)

Încercați să faceți camera cât mai întunecată posibil și să aprindeți luminile.

JOCUL

Însoțitoarea de teleschi spune că călătoria către vârful turelor Eiffel va începe ... dar dintr-o dată ceva nu merge bine. Un zgomot ciudat vine din interior ... luminile sunt stinse, ușa este blocată (puteți face asta cu ajutorul unui alt profesor sau pur și simplu spuneți elevilor ce se întâmplă).

Însoțitorul spune - aprinzând luminile cu led ale tabliei - că există, sub masa lor, alte lămpi de urgență și plicuri cu instrucțiunile pe care trebuie să le urmeze pentru a recupera electricitatea mai întâi și apoi a deschide ușa liftului și evadare. Dacă găsiți un comutator al culorii echipei dvs., vă rog să mi-l dați și voi putea aprinde din nou luminile.

ECHIPĂ GALBENĂ: CUTIE ENIGMATICĂ

În plicul lor vor citi: „Știu că acei naziști ascund un secret în acea cutie blestemată. Am interceptat o conversație radio și am înțeles că sunt 2 sertare mici în interiorul acelei cutii. Dar nu am reușit să-l deschid și am aruncat cutia în coșul de hârtie. Dacă este încă acolo, probabil că veți avea șansa de a găsi o modalitate de a scăpa de lift. Prima casetă păstrează ceva de care echipa verde va avea nevoie, iar a doua ceva trebuie să păstrați. După deschiderea acestei casete, puteți împărți și ajuta alte echipe să-și rezolve testele.

(Vor găsi comutatorul galben - puteți utiliza un jeton de culoare - în primul sertar împreună cu un cod ciudat pentru echipa verde - EM / B / GR- și banda galbenă de măsurare în al doilea sertar).

ECHIPĂ VERDE: FOTO DE FAMILIE

În plicul lor pot citi: „Lângă masa ta este o cutie cu poze. 4 albume arată cei 72 de inventatori (toți bărbați) ale căror nume pot fi găsite la primul etaj al Turnului Eiffel. 18 inventatori în fiecare parte a turnului. Fiecare parte are un nume Tr (ocadero) B (ourdonnais) EM (École Militaire) și Gr (enelle). De asemenea, veți găsi un al 5-lea album cu lacăt. Acest album secret este despre oamenii care au murit în circumstanțe ciudate în turnul Eiffel. Pentru a deschide acest lacăt va trebui să găsiți inventatorul celor 3 obiecte din cutie. **1.** Veți găsi 3 obiecte. Găsiți inventatorul fiecărui obiect și așteptați un ajutor al echipei galbene sau încercați diferite combinații pentru a deschide albumul misterului odată ce știți cine au fost inventatorii acestor obiecte (giroscop, primele șine de tren și dirijabil, dar nu știu asta ultima info). A se vedea anexa 4

2. Veți găsi, de asemenea, un mesaj secret care vă indică ce trebuie să căutați în albumul secret atunci când este deschis. Folosiți roata din afara cutiei și creionul și hârtia din interiorul acestui plic pentru a descifra și a scrie acel mesaj. Există, de asemenea, un indiciu vital în afara casetei pentru a ști cum să folosești această roată și să descifrezi corect acest mesaj. Puteți să vă împărțiți pentru a face diferite sarcini sau să rămâneți împreună. Depinde de tine!

De asemenea, veți găsi un comutator. Nu uitați să o dați însoțitorului pentru a aprinde luminile! (Pentru profesori: cifrul Caesar arată ce literă a roții exterioare trebuie să se potrivească cu roata interioară. Puteți scrie cu ușurință un mesaj în limba dvs., puteți indica un număr de litere pentru a codifica mesajul și programul va schimba mesajul.

<https://eduscaperoom.com/cifrado-caesar/>. Puteți chiar să imprimați roata de pe această pagină.

Puteți scrie: „Omorât pentru că i-a propus doamnei Curie să figureze printre oamenii de știință celebri”. Alegeți 10 și veți obține: Vebnñbñn oyb zbyzycrwp Vvñ Mebrñ dy orpebñ kvypw dqñ okvyc cmrñwdrdc.

Trebuie să marcați P de fotografie cu un Z în cutia de lemn și acesta este indiciul sau pur și

simplu scrieți undeva în caseta M = V). (Această echipă va primi un cod de la echipa galbenă care arată ordinea referințelor celor 3 inventatori pentru a debloca lacătul și ulterior un mesaj de la echipa albastră pentru a căuta pe cineva în special din albumul secret. Mesajul va spune ei să caute 4 femei ucise pentru că au propus-o pe doamna Curie printre oamenii de știință. Ascunși în spatele imaginii lor vor găsi o cheie care deschide sertarul profesorului. De asemenea, vor găsi o bandă verde de măsurare în imaginea unui designer celebru care a sărit cu un special costum de la turneul Eiffel. Și în spatele imaginii lui Léon Collot sunt 4 chei cu autocolante de diferite culori pentru a dezactiva bomba pe care o vor găsi în sertarul profesorului și încă nu știu că există (vor primi instrucțiunile din albastru echipă despre unde să caute pentru a găsi acele chei).

ECHIPĂ ROSIE: CASUL DE VANITATE AL ERIKAI

În plicul lor pot citi: „Eu sunt Erika Eiffel. M-am îndrăgostit de Turnul Eiffel prima dată când am văzut-o. Apoi m-am căsătorit cu ea și i-am adoptat numele de familie. Poate mă puteți ajuta să-mi găsească verigheta. Se află în cazul meu de vanitate, undeva aproape de tine. Odată ce ați localizat carcasa, inspectați cu atenție sertarele. Veți găsi un mesaj pe care îl veți citi cu ajutorul oglinzii din interiorul cutiei. Veți găsi, de asemenea, o torță specială și o lupă pentru a vă ajuta să găsiți combinația de deschidere. Este cumva legat de anul în care sunteți cu adevărat în acest moment ". (În sertarul din stânga, un mesaj care spune „ 20 lift "este scris cu o cerneală specială și în sertarul din dreapta, „ 12 accident ". Combinația este 2012. Aceasta data este, de asemenea, afișată în bilet și este data singurului accident al Eiffel Tour Lift) Odată deschise, vor găsi o oglindă, o agendă 2012, un comutator roșu, câteva cărți de modele și o cutie de cristal cu un lacăt direcțional (în interiorul cutiei mici există un inel și o bandă de măsurare roșie). Ei pot citi mesajul în oglindă. Puteți scrie cu ușurință acest tip de mesaje folosind „vopsea”.

Mesaj scris: „Îmi place moda. Dacă doriți să deschideți lacătul direcțional, trebuie să reproduceți modul în care am urmat-o la Paris pentru a interviua modele celebre folosind cardurile și cu ajutorul agendei mele. Dacă introduceți o combinație greșită, va trebui să apăsați de două ori săgeata lacătului pentru a o reseta. Nu uitați să dați inelul însoțitorului și să păstrați banda de măsurare! ”

Fiecare model de carte are în spate un număr sau un simbol. Ei trebuie să așeze cărțile pe masă reproducând modelul. Și apoi urmați indicațiile agendei.

BLUE TEAM: biroul lui Gustave Eiffel

Vor găsi un plic albastru. În interior, scris: „Găsește-mă! Semnat: A.G. Eiffel ”.

Trebuie să găsească cine este Eiffel. Literele A.G. sunt indiciul. Îl pot găsi pe A.G. în poza sa printre oamenii celebri care au vizitat turul. În spatele fotografiei sale se află un alt plic albastru.

„Familia mea a schimbat numele de familie, deoarece francezilor le era imposibil să pronunțe corect Bönickhausen. Când bunicul nostru provenea dintr-o regiune din Germania numită Eifel, începem să-l folosim pe Eiffel ca nume de familie.

Vă rugăm să priviți sub un tabel aproape de poza mea. Este biroul meu. Îmi place să iau un ceai în timp ce lucrez și animalele mele de companie sunt adorabile. De asemenea, veți găsi o cutie cu un tur Eiffel din lemn închis de două lacăt. Articolele de perfuzie cu numele lor scrise în franceză (ceas: montre, tisane: tisane, zahăr: sucre și o ceașcă (tasse) și literele scrabble vă vor ajuta să deschideți cea neagră. Animalele mele de companie vă vor oferi indiciul pentru a deschide amintește-ți lucrurile pe care ți le-a spus însoțitorul și folosește informațiile pe care le ai despre Turn ”.

Se pot împărți în două echipe sau pot rezolva împreună cele două mistere una câte una. Animalele de companie sunt o păpușă matrioșka. În interiorul fiecărui animal există un număr în latină I, II și III și un simbol al persoanelor + metri pătrați. În ultima păpușă găsiți indiciul: adăugarea de oameni și metri pătrați și în ultima o întrerupător albastru pentru a da însoțitorului ascensorului. Trebuie să găsească informații în prospect despre capacitatea totală a oamenilor și metri pătrați ai turului Eiffel. Rezultatul deschide lacătul.

În interiorul Turnului Eiffel din lemn vor găsi ultimul plic albastru.

"Felicitări! Sper că v-a plăcut vizita biroului meu. Ultimul pas este de a găsi numele pilotului care a intrat sub arcurile Turnului Eiffel și a murit în cele din urmă la vârsta de 32 de ani. În

construcții, materialul și ordinea sunt indiciul tuturor. În acest caz, ceea ce contează este Ordin. Spuneți numele pe care îl veți găsi echipei ecologice”. A fost o plăcere să petrec ceva timp cu tine.

A.G. Eiffel.

(Elevii trebuie să noteze într-un blocnotes -în urma numerelor- literele pe care le vor găsi pe bucățile de lemn ale turului Eiffel).

Mesajul este ceva de genul: „na-me-ul tânărului care stăpânește cheile bo-imb-ului este Lé-on Co-lloț” (faceți un mesaj în limba dvs. folosind toate piesele).

Există, de asemenea, o bandă albastră de măsurare pentru a fi utilizată în ultimul test.

ULTIMUL TEST

(puteți adapta ultimul test pentru a ușura sau pur și simplu nu. Necesită o pregătire specială).

În jocul meu, pentru a rezolva ultimul test, aveți nevoie de un computer (sau dați planurile elevilor odată ce reușesc să deschidă seiful), sertarul de masă al profesorului și tabla. În interiorul sertarului există un ceas care simulează o bombă (apăs pe butonul Start cu doar câteva minute înainte de sosirea studenților) și o mică cutie de valori cu o combinație secretă (cea afișată cu săgeți și numere) împreună cu un alt plic alb cu instrucțiuni și o cutie mică cu două lacate care conține cheia clasei / liftului). Seiful alb are o unitate USB de utilizat pe computer și o bandă de măsurare albă. Tablele noastre au 4 cuie unghiulare pe vârful lor. Am reușit să pun niște bandă izolatoare colorată (aceleași culori decât echipele), dar puteți folosi orice material care să arate acele culori în jurul unghiului unghiular sau doar să le colorați cu cretă).



	<p>Ticket Ascenseur</p> <p>Tour Eiffel</p> <p>3^{ème} étage</p> <p>20/04/2012</p>	
	<p>Ticket Ascenseur</p> <p>Tour Eiffel</p> <p>3^{ème} étage</p> <p>20/04/2012</p>	
	<p>Ticket Ascenseur</p> <p>Tour Eiffel</p> <p>3^{ème} étage</p> <p>20/04/2012</p>	
	<p>Ticket Ascenseur</p> <p>Tour Eiffel</p> <p>3^{ème} étage</p> <p>20/04/2012</p>	

Am pus 4 abtibolduri(întotdeauna de aceleași patru culori) la o distanta determinată de tabla.



Interiorul sertarului



Benzi pozitionate unghiular



După ce deschid sertarul profesorului, vor găsi un plic alb, o bombă, un seif și o cutie mică, așa cum s-a arătat mai înainte.

Instrucțiunile din interiorul plicului: Bună ziua! Da, o bombă! Și nu mai este prea mult timp pentru detonare! Ha, ha, ha. Dacă doriți să lăsați ascensorul în siguranță și sunet, trebuie mai întâi să deschideți seiful. Combinația este undeva în lift. Pentru a deschide cutia - unde se află cheia ușii liftului - trebuie să deschideți două lacăt. Utilizați informațiile ascunse în USB pentru a încerca să găsiți ambele combinații și, de asemenea, pentru a dezactiva bomba. Dacă deschideți ușa înainte de a dezactiva bomba, liftul va exploda!

Voi face poze cu Turnul Eiffel căzând pe foc. Păcat că nu i-ai putut vedea!

Vă doresc ghinion!

Explicatiile pozelor de mai jos:

Poza Nr. 1

Acest document în limba germană arată că trebuie să folosească centimetri în orizontală și inci în verticală. Ar trebui să fie utilizat pentru a seta corect benzile de măsurare.

Poza nr. 2

Acest al doilea document arată cum să deschideți lacătul color. Folosind banda albă de măsurare trebuie să așeze cele patru cuie unghiulare la 25 cm unul de altul. Poziția culorilor vă va spune combinația lacătului. Alb 1. Verde 2. Roșu 3. Albastru 4. Galben 5.

Poza nr. 3

Acest lacăt se va deschide dacă se adaugă rezultatele în centimetri de la unghiurile unghiulare de o culoare la aceeași culoare, postează-l în tablă folosind benzile de măsurare.

Poza nr. 4

Colorația post it pe tablă va dezvălui ordinea tastelor pe care trebuie să le introducă pentru a dezactiva bomba.





Sfaturi suplimentare
(optional)

Cea mai grea parte a unui escape room este pregătirea materialelor. Dacă profesorii pot lucra în echipă și împart munca, va fi mai rapid și mai bun decât să lucreze singuri.

Sursă

Un curs de evadare pentru profesori, organizat la IES Bellaguarda (Altea) din septembrie până în noiembrie 2019.

<https://eduescaperoom.com/>

ISBN 978-973-0-35176-7

