

**IMPACT – Jocuri și povestiri**  
**Metode de educație nonformală**  
**Ediția a II-a**

August 2016

Dreptul de copyright pentru această colecție aparține Fundației Noi Orizonturi. Reproducerea parțială sau integrală este permisă doar pentru a fi oferită gratuit. Fundația Noi Orizonturi nu își asumă dreptul de proprietate intelectuală asupra jocurilor și povestirilor, acestea fiind colecționate din diverse baze de date ale organizațiilor de tineret naționale și internaționale. Fundația Noi Orizonturi nu comercializează această lucrare, ci este oferită cu titlu gratuit animatorilor socio-educativi IMPACT pentru a servi activităților lor.

IMPACT - Jocuri și povestiri, este o ediție revizuită și actualizată a ediției din 2008, printată într-un număr limitat de exemplare și conținând o colecție de jocuri și povestiri.

Echipa de realizare a lucrării  
Coordonator: Tiberiu Culidiuc

Co-autori: Gabriela Roșă, Anca Pușcașu, Ramona Cîmpean, Ramona Asan, Laura Borbe, Roxana Chebac, Smara Suci, Ana-Maria Boroș, Ioana Aspru, Cătălina Rentea.

Mulțumiri speciale pentru Vali Popescu, coordonatorul primei ediții a acestei lucrări

Fundația Noi Orizonturi

Proiectul *IMPACT* – model de educație pentru cetățenie activă și implicare comunitară în rândul copiilor și tinerilor

B-dul Păcii, Bl. 5, Ap. 9, 335600, Lupeni, Jud. Hunedoara, România

Tel/fax 0040 25456 4471

[www.noi-orizonturi.ro](http://www.noi-orizonturi.ro)

# CUPRINS

Introducere.....	1
Sumar al activităților.....	9
Jocuri.....	16
Povestiri.....	128

# **INTRODUCERE**

## INTRODUCERE

### CE ESTE PROGRAMUL IMPACT?

Programul IMPACT este unul dintre programele Fundației Noi Orizonturi ce a crescut și s-a dezvoltat în România, începând cu anul 2002. IMPACT (Implicare, Motivare, Acțiune, Comunitate, Tineri) combină **educația prin experiență și învățarea prin serviciul în folosul comunității**, prin intermediul întâlnirilor de club, oferind tinerilor posibilitatea de a deveni agenți ai schimbării în comunitățile în care locuiesc.

Fiecare club este format din aproximativ 15 membri și 1-3 lideri de club (facilitatori sau animatori sociali).

Modelul IMPACT este ușor de replicat, putând fi implementat atât în sistemul școlar (învățământ gimnazial și liceal), cât și în alte structuri (organizații nonguvernamentale, biserici).

### CUM SE DESFĂȘOARĂ O ÎNTÂLNIRE DE CLUB?

Clubul IMPACT se întrunește o dată sau de două ori pe săptămână, după caz. Întâlnirile de club sunt organizate, de regulă, pe următoarea structură :

- o activitate de învățare distractivă: jocul, ce are drept scop formarea și dezvoltarea unor atitudini și competențe sociale
- o activitate de învățare reflexivă: povestirea, ce are drept scop formarea și dezvoltarea unor atitudini/trăsături de caracter sau promovarea unor modele și soluții morale pentru diferite probleme de viață
- o activitate premergătoare sau legată de proiectul de învățare prin serviciul în folosul comunității

### CE ÎȘI PROPUNE PROGRAMUL?

Cluburile IMPACT, în calitate de cluburi de inițiativă comunitară pentru tineri, propun tinerilor o modalitate de învățare care este orientată intrinsec spre dezvoltarea competenței morale și a abilităților de viață ale membrilor clubului și extrinsec pe dezvoltarea capitalului social al comunității în care aceștia trăiesc. Pentru că se urmărește formarea și dezvoltarea unor cetățeni activi, întâlnirile IMPACT se finalizează cu munca în cadrul proiectelor de serviciu folosul comunității, acesta reprezentând instrumentul principal de învățare în IMPACT.

### CUM ESTE SPRIJINITĂ ACTIVITATEA CLUBURILOR?

Pentru a putea sprijini activitatea facilitatorilor/liderilor, Fundația Noi Orizonturi a dezvoltat mai multe resurse educaționale, printre acestea numărându-se și prezentul manual de jocuri și povestiri.

Printre resursele educaționale pe care Fundația Noi Orizonturi le pune la dispoziția membrilor și facilitatorilor, menționăm:

- Manual IMPACT – manual adresat liderilor IMPACT în care se face o introducere în program, filosofia și pedagogia IMPACT și principalele instrumente educaționale

- Manualul de jocuri și povestiri – o culegere de jocuri și povestiri, adresate facilitatorilor de cluburi
- Curriculum IMPACT – ghiduri metodologice adresate facilitatorilor de club pe următoarele domenii de învățare : cetățenie activă, angajabilitate, antreprenoriat social, leadership, responsabilitate financiară
- Jurnalul IMPACT – instrument educațional adresat membrilor de club în vederea monitorizării propriului traseu de învățare
- Pașaportul IMPACT – instrument de evaluare a competențelor dobândite prin participarea la program
- Rețea de formatori și de mentori – cu rol de formare și suport a liderilor programului
- Site-ul fundației [www.noi-orizonturi.ro](http://www.noi-orizonturi.ro) și al programului VIAȚA
- Pagina de facebook a Fundației Noi Orizonturi
- Alte documente resursă, precum și acces pe bază de competiție de proiecte, la surse financiare sau materiale

### CUM SE ÎNVAȚĂ ÎN PROGRAMUL IMPACT?

Învățarea în activitățile de club este nonformală. Fordham (1993) evidențiază faptul că, în cazul educației nonformale, organizarea și planificarea învățării sunt asumate chiar de către beneficiar, de aceea este nevoie ca facilitatorul să ajungă să își cunoască foarte bine membrii clubului, aceștia să aibă încredere în el, astfel încât să se respecte principiul participativ care stă la baza filosofiei nonformalului: tânărul (cu vârsta între 12-18/19 ani) să participe la propria formare (identificând nevoile sale de învățare și soluțiile adecvate de instruire) și la viața comunității în care trăiește. Pentru a respecta acest principiu, este de dorit ca facilitatorii să construiască un mediu și să genereze condiții astfel încât:

- copiii/tinerii să participe la activitățile de învățare în mod voluntar, din proprie inițiativă, maximizând efectele procesului de învățare, minimizând constrângerea specifică educației formale;
- proiectele pe care le dezvoltă copiii/tinerii, indiferent de vârsta lor, să aibă obiective pragmatice și să ducă la schimbări vizibile în comunitatea în care trăiesc, pentru a întemeia motivația pentru o viitoare implicare;
- copiii/tinerii să participe la construcția și desfășurarea activităților de club și a proiectelor;
- copiii/tinerii să lucreze împreună și astfel să construiască relații interumane pozitive;

### DE CE VIN ȘI DE CE RĂMÂN COPIII ÎN PROGRAMUL IMPACT?

Copiii pe care îi așteptăm la Club sunt copii crescuți în prezența televizorului și internetului și ei se comportă diferit la școală și în comunitate. Datorită unei experiențe de viață construită indirect, prin vizionarea experiențelor de viață reale (sau nu) ale altor ființe, ei se prezintă la școală cu alte expectanțe, atitudini, motivații. Majoritatea facilitatorilor din România (dar nu numai) s-au educat în absența televizorului și a internetului și această diferență reduce simțitor nivelul de empatie între copii și aceștia. Școala tinde și ea spre o fixare a demersului și a cerințelor în reperele textului scris, în timp ce elevii de azi au alte repere, cele ale imaginii.

Presupunem că s-a produs o schimbare importantă la nivelul învățării, de exemplu, noi credem că apare o diferență și în privința aportului *imaginației* în activitatea de învățare. Așa cum susține Aristotel, Descartes, Kant, imaginația are “responsabilitatea” de a efectua legătura între sensibilitate și intelect. Educația mediată de textul scris pare diferită de educația mediată de imagine<sup>1</sup>. Imaginația se manifestă activ, pare stimulată și

<sup>1</sup> Vezi H.R.Patapievici, *Discernământul modernizării*, Editura Humanitas, București, 2009

obligată să creeze imagini, atâta timp cât textul nu trimite la o experiență de viață trăită deja, deci la memoria individului.

Imaginația devine mai puțin importantă, ea poate rămâne neactivată de textul scris, dacă în memorie se găsesc suficiente imagini care să permită înțelegerea, interpretarea textului. Atunci când subiectul poate accesa informația din memorie, accentul se deplasează de la “a descoperi”, la “a găsi”. Pentru că în școală se lucrează cu reperele inițiale ale textului scris, copiii se plictisesc; ei găsesc soluții, nu le descoperă. A căuta imagini în memorie pentru a oferi o interpretare, nu se compară cu procesul imaginării unei interpretări, iar **în lipsa oricărei experiențe de viață**, teoriile **nu mai** prezintă elemente de atractivitate. Plictiseala, lipsa entuziasmului său a interesului, însoțește demersul de accesare a memoriei, în timp ce, **surpriză, entuziasmul și curiozitatea** însoțesc al doilea demers, cel al activării imaginației și al trăirii unor experiențe de viață sau aventuri. În aceste condiții educația non-formală poate avea un rol important, pentru că poate facilita experiențe de învățare care apelează la imaginație. Studiile de psihologie, indiferent de concepție sau curent, dovedesc la unison că formula corectă se află sub deviza “**elevul este cel care învață**” și nu „**elevul este învățat**”. Dacă puterea stă în „mâna elevului”, mecanismul facilitării experienței de învățare, ca experiență de viață, stă în „mâna facilitatorului” și se poate realiza prin joc, povestire, proiecte de învățare prin serviciul în folosul comunității (ne oprim la acestea, pentru că ele reprezintă metodele specifice organizației noastre).

Experiența Fundației Noi Orizonturi din ultimii 12 ani ne ajută să enumerăm câteva argumente care, nădăduim noi, să constituie o provocare pentru a stimula educatorii care lucrează în mod direct alături de copii și tinerii, să testeze valoarea acestor metode:

### JOCUL

- jocul este activitatea care implică cel mai mare număr de elevi
- jocul are atributul de a conduce la formarea celor mai multe competențe cheie, simultan
- jocul este preferat de orice persoană, dacă are sens, relevanță și nu atinge persoana
- jocul este forma educativă care asigură gradul maxim de socializare și este distractiv
- jocul răspunde unei provocări a prezentului - implicarea 100% în procesul învățării (asemeni jocurilor pe computer)
- jocul ne permite să descoperim trăsături pozitive, dar și limite personale și, din acest considerent, asigură o cunoaștere mai profundă a persoanei, permițând corectarea comportamentului
- jocul este forma cea mai potrivită pentru autoevaluare, deoarece, fiind vorba de joc, nu se dau nici succesului și nici eșecului dimensiuni care să afecteze negativ dezvoltarea personalității copilului
- jocul servește relației copil-adult, este un mediator excelent
- jocul poate nu numai să ne învețe semnificația unor concepte, fenomene dificile, ci și să stârnească ceea ce se numește curiozitate epistemică, adică motivație cognitivă intrinsecă (cel mai greu de format la majoritatea copiilor)
- având în vedere că, în realitate, puțini adulți au curajul să utilizeze această metodă, caracterul spectaculos al activităților va crește interesul pentru învățare.

## POVESTIREA

- copiii învață să citească; să-și îmbogățească vocabularul;
- se poate utiliza la orice vârstă, dacă este bine scrisă;
- funcționează ca simulare a unei experiențe de viață;
- transmite enorm de multă informație într-un mod plăcut (ex.noțiuni de fizică cuantică în „Alice în țara minunilor”, noțiuni de teoria relativității în „Tinerețe fără bătrânețe și viață fără de moarte”);
- orice text permite lecturi multiple, chiar dramatizare (A.Pamfil);
- asigură premise pentru dezvoltarea creativității (H.R.Patapievici);
- povestirile bine alese, deci relevante, au proprietatea pe care o semnală M.Eliade în analiza miturilor, aceea de a permite accesul imediat, intuitiv la semnificații și sensuri umane profunde, de a facilita accesul la ceea ce nu se lasă exprimat;
- povestirile (cu cât mai criptice, cu atât mai bune) permit generarea unei stări numite de Wittgenstein „crampe intelectuale”, care îl obligă pe copil la reacție, la meditație, la reflecție;
- povestirile despre bucuria vieții (indiferent ce valoare ar promova) deschid apetitul pentru manifestarea acestei bucurii, conturează un orizont de așteptare pentru fiecare tânăr, orizont pe care, după întăriri succesive, și-l va așeza ca scop în viață;
- unele povești „fac sens”, pentru unii copii ele devin rețete existențiale, devin un fel de referent, un „aha!” care îi mișcă în orizontul apropiat și le ușurează rezolvarea de probleme;
- stârnesc emoții ce nu aveau, înainte de lectură, un nume;
- ne învață să spunem, fără să dezvăluim totul, permițându-le cititorilor să învețe jocul subtil și dificil al distincției între privat și public (una din marile probleme în perioada pubertății)

## PROIECTELE DE ÎNVĂȚARE PRIN SERVICIUL ÎN FOLOSUL COMUNITĂȚII

- deprinderea de a lucra în echipă nu se poate forma citind despre ce este o echipă;
- leadershipul poate fi studiat, dar când este pus în practică se formează mecanismele fine ale conducerii;
- teama de eroare, de necunoscut, de nou, de o autoritate, de vorbirea în public - sunt mai simplu de învins în afara mediului evaluativ școlar, iar proiectele, prin complexitatea și anvergura lor pot să ofere oportunități pentru a ne confrunța cu aceste temeri, a le gestiona și de a le soluționa;
- un om activ social este un om care, pentru orice propunere, este capabil să înceapă conjugarea acțiunii la persoana I singular; în cărțile de specialitate și tratate nu se poate folosi persoana I singular;
- proiectele schimbă în bine exact acea lume în care trăim noi, nu lumea în general, asta se poate vedea și copiii au șansa de a trăi sentimente de succes, împlinire, speranță;
- în cadrul proiectelor se pot forma și dezvolta competențele complexe;
- în cadrul proiectelor se experimentează relații pozitive între membrii echipei, dar se generează, trăiesc și apoi se rezolvă conflicte, ceea ce dezvoltă abilități de viață, capacitatea de a rezolva probleme, conflicte și de a identifica soluții de coping (a face față cu bine situațiilor stresante).

## CUM UTILIZĂM JOCURILE ȘI POVESTIRILE?

### Sugestii pentru folosirea jocurilor în activitățile de la club

- alegem tipul de joc care se potrivește cu obiectivele propuse, vârsta și potențialul copiilor;



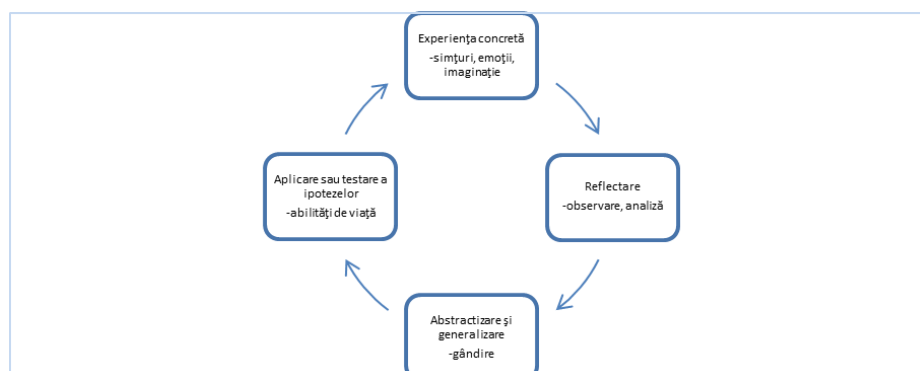
- suntem atenți la încadrarea în timp. Un joc care durează prea mult și nu ne permite să realizăm debrieful, nu constituie experiență de învățare;
- ne asigurăm că jocul se poate desfășura în spațiul pe care îl avem la dispoziție, că nu există risc de accidente;
- unii copii manifestă reticență față de anumite jocuri, este bine să nu insistăm, să lăsăm libertatea de a opta. Nu putem obliga, dar putem crea motivații suficiente pentru ca ei să intre în joc. Uneori, prin simplul fapt că noi intrăm în joc, reticențele dispar. De cele mai multe ori reținerile sunt legate de teama de ridicol, de frica de eșec.
- explicăm jocul și ne asigurăm că toată lumea a înțeles. Uneori e nevoie de o rundă demo.
- fructificăm jocul pentru atingerea obiectivelor, prin realizarea debridatului(!). *Debrief*-ul este procesul de reflecție asupra experiențelor activității la care am participat. Discuțiile generate în grup au scopul de a clarifica reacțiile, gândurile și răspunsurile care au fost generate de experiența trăită. Utilizarea tehnicii debrief-ului (care este corelată cu procesul învățării și stilurile de învățare a lui Kolb) permite creșterea ratei reamintirii și trecerea de la atitudinea de receptare, la cea de implicare în învățare, conform piramidei învățării.

### Sugestii pentru folosirea poveștilor

- alegem povestea care se potrivește cu obiectivele activității, de regulă acestea sunt legate de ideea de a dezvolta o anumită atitudine sau de a răspunde unei nevoi sesizate în grup (de exemplu comunicare ineficientă, un anumit grad de neîncredere, intoleranță etc)
- ne asigurăm că citirea și debrief-ul se încadrează în timp
- ne asigurăm că toți copiii pot auzi, urmări lectura (înainte și pe parcursul lecturii)
- utilizăm metoda ascultării dirijate, precizând obiectivele urmărite
- fructificăm povestirea pentru atingerea obiectivelor

## EDUCAȚIA PRIN EXPERIENȚĂ

Atât povestirea, cât și jocul sunt modalități de învățare, dar acest lucru se întâmplă numai dacă, la finalul jocului sau lecturii se realizează debrief-ul. Așa cum putem observa în schema de mai jos, pentru ca aceste metode să fie experiențe relevante de învățare, este nevoie să urmăm cele 4 etape: etapa experimentării, a reflecției, a generalizării și a transferului/aplicării.



Întrucât în timpul **experimentării** oamenii se lasă conduși de emoții, instinct și mai puțin de rațiune, după încheierea experienței sunt indicate două operații: prima, aceea de a ieși din rol (există câteva exerciții simple de liniștire), a doua, de a recapitula sarcinile - activitățile sau etapele experienței, de a reaminti regulile, faptele și acțiunile realizate. Pentru această recapitulare se utilizează întrebări obiective menite să reamintească tot ce s-a petrecut. Întrebările potrivite pentru reamintire sunt:

- ce sarcini ați avut? Cum au fost formulate?
- ce reguli trebuiau respectate?
- ce s-a întâmplat și ce s-a realizat, făcut, cum/când/în ce condiții?
- cine și ce a făcut? Ce rezultate, efecte s-au obținut?

În această etapă se dezvoltă spiritul de observație, capacitatea de exprimare corectă și acuratețea în descrierea evenimentelor trăite, fără însă a interpreta. E un exercițiu bun pentru cei care vor să-și dezvolte capacitatea de a comunica clar, concis și obiectiv o experiență. Se pare că persoanele care se descurcă cel mai bine în acest moment dovedesc abilități interpersonale, ceea ce le face apte pentru a construi relații sociale, a ajuta și înțelege oameni și a-i conduce. În anumite situații este util ca răspunsurile să fie listate pe tablă-foaie flipchart.

A doua etapă este cea a **reflecției**. Aceasta este o etapă crucială în ciclul învățării experiențiale, este momentul în care copiii se interoghează asupra experienței trăite și apoi discută cu ceilalți experiențele specifice pe care le-au avut. Aceasta poate avea loc individual, în grupuri mici de lucru sau cu întreg grupul. Copiii fac un schimb informații despre de reacțiile lor cognitive și afective referitoare la activitățile în care au fost angajați și încearcă să lege aceste gânduri și sentimente pentru a trage învățăminte. Inițial, experiența poate să pară, sau nu, plină de sens pentru participanți, totuși, această fază le permite să înțeleagă experiența și să se concentreze pe motivele pentru care au acționat cum au acționat. Rolul facilitatorului este foarte important în decursul acestei faze. Acesta trebuie să fie pregătit să ajute participanții să judece critic experiența lor. Facilitatorul, în această etapă, are rolul de a ajuta participanții să-și exprime sentimentele și percepțiile și de a atrage atenția asupra oricăror teme sau tipare ce apar în reacțiile participanților, față de experiență. Pe scurt, rolul facilitatorului este acela de a ajuta participanții să conceptualizeze experiențele, astfel încât să aibă date concrete pe baza cărora să tragă concluzii și să generalizeze. Întrebările potrivite pentru această etapă sunt:

- cum vă simțiți acum, la final? Cum v-ați simțit pe parcurs, în momentul X?
- cum ați interpretat cerințele? Cum vi s-a părut atitudinea celorlalți?
- cum ați ajuns la soluție, cum ați reacționat pe parcurs, în momentul X?
- cum ați gândit? Cum au gândit ceilalți?

Reflecția stabilește contextul pentru faza următoare a ciclului experiențial, **generalizarea**. Orice experiență directă sau indirectă trebuie prelucrată. Aceasta înseamnă că participanții trebuie să aibă timp să reflecteze asupra acestor experiențe pentru a-și da seama dacă acestea îi ajută în procesul de învățare. Fără reflectare nu putem învăța din experiență, trăim experiența și atât. Din acest motiv nu putem sări peste această etapă, dar emoțiile cu care ne-am încărcat în timpul trăirii experienței s-ar putea să ne împiedice să atingem obiectivele acestei etape. Facilitatorul are rolul de a crea condiții pentru o reflecție corectă.

A treia etapă este cea a **generalizării**. În această fază se trag concluzii din tiparele și temele identificate. Copiii determină modul în care aceste tipare, care au evoluat în timpul experiențelor construite, sunt legate de experiențe nestructurate din viața de zi cu zi. Copiilor li se oferă șansa de a descoperi relațiile dintre formare, scopurile lor personale și stilul de viață ulterior. Întrebările care pot veni în sprijinul generalizării sunt:

- pornind de la ceea ce ați simțit, puteți să formulați o regulă? (empatie emoțională)
- pornind de la cum ați acționat, cum ați gândit, puteți formula un fel de „învățătură de minte”, un sfat pe care l-ați oferit celorlalți, astfel încât să aibă succes sau să evite un eșec? (empatie cognitivă)
- pornind de la reacție, atitudinea voastră sau a celorlalți coechipieri, ați putea formula o regulă care să îmbunătățească relațiile? (empatie comportamentală)

Ultima etapă este aceea a **transferului** sau **aplicării**. În această etapă putem observa dacă prin activitățile derulate s-a modificat comportamentul copiilor. Studiind concluziile la care au ajuns în urma generalizării, unii vor putea integra această învățare în viața de zi cu zi prin dezvoltarea unor planuri individuale pentru un comportament mai eficient. Pentru această etapă sunt utile întrebările care fac legătura între învățămintele extrase din experiența trăită în timpul jocului sau povestirii și experiența de viață a participanților sau a altor persoane. Uneori copiii nu doresc să facă această legătură, dacă întrebările vizează experiența personală. De aceea e bine să formulăm întrebări, ținând cont de acest aspect. Iată câteva exemple:

- ați simțit, trăit în viața de zi cu zi o experiență similară **sau cunoașteți cazuri?**
- ați gândit, reacționat la fel ca în joc în viața de zi cu zi sau **ați văzut oameni care să reacționeze, acționeze similar?**
- în ce situații din viața de zi cu zi am putea folosi concluziile pe care le-am obținut? Cum putem folosi concluziile la care am ajuns, în viitor?

Comportamentele nu se schimbă foarte repede. Este nevoie ca facilitatorul să observe în mod regulat un anumit timp de comportament și să îl supună evaluărilor succesive în cadrul întâlnirilor de club. Să luăm ca exemplu ascultarea activă: chiar dacă copiii, prin joc sau poveste, au reușit să identifice cum se realizează și de ce e de preferat comunicării haotice, comportamentul nu se instalează imediat după înțelegere. În aceste condiții facilitatorul, atunci când observă că transferul nu se produce, revine la experiența trăită prin joc sau poveste, la concluzii, la reguli și generalizări. Apelul la experiența anterioară trăită instalează aproape imediat complianța (acceptarea regulii), iar în timp, prin perseverență, se va putea obține internalizarea (copiii singuri vor face apel la experiența sau reguli atunci când unul nu acționează corespunzător).

### **CE CUPRINDE PREZENTA CULEGERE DE JOCURI ȘI POVESTIRI?**

Prezenta culegere, aflată la a doua ediție, este o colecție de jocuri și povestiri, selectate fie din diferite baze de date ale organizațiilor de tineret naționale sau internaționale, fie din resursele puse la dispoziție, în mod gratuit, de diferite site-uri educaționale, la ediția a doua și pusă la dispoziția facilitatorilor implicați în programul IMPACT.

Culegerea cuprinde un număr de 157 de jocuri și 82 de povestiri.

Spre deosebire de prima ediție, în această ediție, jocurile și povestirile au fost îmbogățite prin adăugarea următoarelor elemente:

### **Pentru jocuri**

- Numele jocului
- Tipul jocului - icebreaker, comunicare, teambuilding etc
- Tematici acoperite - cetățenie, drepturile omului, discriminare, violența etc
- Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)
- Dimensiunea grupului
- Timpul necesar pentru desfășurarea jocului și debrief
- Regulile jocului
- Pregătirea jocului
- Obiectivele educaționale urmărite (care pot fi adaptate funcție de nevoile educaționale ale grupului)
- Descrierea (instrucțiunile) jocului
- Întrebări de reflecție și evaluare
- Sugestii pentru follow up
- Recomandări pentru facilitatori
- Referințe bibliografice sau web – unde este cazul
- Fișe de lucru (handouts) – unde este cazul
- Valori promovate prin intermediul jocului

### **Pentru povestiri**

- Numele povestirii
- Tematici acoperite
- Valori promovate (încredere, curaj, integritate etc.)
- Timp necesar pentru povestire și reflecție (debrief)
- Obiectivele povestirii
- Descrierea povestirii
- Întrebări de reflecție și evaluare
- Sugestii pentru follow up
- Referințe

Speranța autorilor acestui manual este ca jocurile și povestirile selectate să vină în sprijinul facilitatorilor IMPACT, astfel încât să contribuie la îmbogățirea experiențelor de învățare ale participanților la program.

*Laura Borbe, voluntar IMPACT*

## SUMAR AL ACTIVITĂȚILOR

### Jocuri

NUMELE JOCULUI	TIPUL JOCULUI	TEMATICI ACOPERITE	VALORI PROMOVATE	PAG
<b>60 sec =1 minut, nu-i așa?</b>	comunicare	discriminare, intercunoaștere	integritate, participare	52
<b>Acrostihul colegilor</b>	icebreaker, intercunoaștere	cetățenie activă	participare, implicare, respect, înțelegere	97
<b>Ajută-ți prietenul</b>	comunicare	diversitate	încredere, muncă în echipă	114
<b>Alege un colț</b>	comunicare	non-discriminare	respect, responsabilitate	117
<b>Ambuscadă</b>	strategie	cetățenie activă	colaborare, respect, fair-play, perseverență,	96
<b>Andreea cea activă</b>	icebreaker	intercunoaștere	participare	31
<b>Antonio și Ali</b>	comunicare	diversitate, comunicare	acceptare, toleranță	113
<b>Baloanele buclușe</b>	icebreaker	intercunoaștere	încredere, participare	35
<b>Batista ucigașă</b>	energizer	violență, justiție socială	cooperare, încredere	62
<b>Bingo uman</b>	intercunoaștere, comunicare	participare	încredere	34
<b>Bomboanele</b>	comunicare	cunoaștere de sine, intercunoaștere	participare	46
<b>Cald și rece</b>	icebreaker	participare	încredere	66
<b>Cavaleri și călăreți</b>	icebreaker	cetățenie	respect, muncă în echipă	71
<b>Căutăm comoara</b>	comunicare, teambuilding	cetățenie	încredere	77
<b>Câte puncte se pot face?</b>	teambuilding, comunicare	diversitate, cetățenie activă	muncă în echipă, respect, integritate, fair-play	23
<b>Cât este ceasul, domnule lup?</b>	icebreaker	diversitate	solidaritate, muncă în echipă	37
<b>Ce-ar fi, dac-ar fi?</b>	icebreaker, comunicare	cetățenie	prietenie, respect	68
<b>Cei care fac ploaia</b>	comunicare, relaxare	diversitate	muncă în echipă, ascultare activă	30
<b>Cenușăreasa, pantofi încurcați</b>	ștafetă	cetățenie activă	încredere, respect, participare	99
<b>Ce vezi?</b>	dezvoltarea atenției	cetățenie	responsabilitate	78
<b>Cine va fi ales?</b>	dezbatere	cetățenie, drepturile omului	responsabilitate, compasiune, lucru în echipă	79
<b>Comparații</b>	icebreaker	creativitate	muncă în echipă, respect, responsabilitate	63
<b>Comunitatea în care trăiesc</b>	rezolvarea conflictelor	cetățenie	responsabilitate, curaj, participare	67
<b>Conexiuni</b>	comunicare	cetățenie activă, creativitate	creativitate, originalitate	94
<b>Copacul vieții</b>	comunicare	cetățenie, comunicare	încredere, compasiune, empatie	80
<b>Copacul zburător</b>	comunicare	cetățenie activă	muncă în echipă, fair-play, spirit civic	28

<b>Curentul electric</b>	ștafetă	cetățenie activă	spirit de echipă, responsabilitate, implicare	25
<b>Citește gândurile celorlalți</b>	icebreaker	comunicare	cooperare, munca în echipă, creativitatea, originalitatea	21
<b>De ce să prinzi un ou?</b>	comunicare, teambuilding	cetățenie, comunicare	cooperare, respect, solidaritate, încredere	81
<b>Democrația în acțiune</b>	comunicare	cetățenie	integritate, participare, responsabilitate	69
<b>De pe altă planetă</b>	comunicare	cetățenie, discriminare	toleranță, încredere, empatie	83
<b>Desene autobiografice</b>	autocunoaștere	cetățenie activă	încredere, respect, implicare, participare	98
<b>Desenul imaginar</b>	energizer, concurs	comunicare	participare	70
<b>Diversitatea urmelor</b>	comunicare, cercetare	cetățenie	toleranță, integritate, empatie, respect	84
<b>Două adevăruri și o minciună</b>	icebreaker	comunicare	încredere	38
<b>Drumul spre dezvoltare</b>	comunicare	cetățenie, drepturile omului	integritate, muncă în echipă, încredere, curaj	57
<b>El a spus, ea a spus</b>	comunicare	cetățenie, drepturile omului	integritate, încredere, muncă în echipă, respect	54
<b>Eu niciodată</b>	comunicare	Intercunoaștere	respect, încredere	34
<b>Excepția</b>	rezolvarea conflictelor	Drepturile omului, discriminare	integritate, respect, responsabilitate	102
<b>Fapt sau imaginație</b>	comunicare	cetățenie	responsabilitate, respect	85
<b>Fiecare desen spune o poveste</b>	comunicare	cetățenie	muncă în echipă, responsabilitate, curaj, respect	56
<b>Figura uriașă</b>	icebreaker	comunicare	muncă în echipă	76
<b>Forțează cercul</b>	comunicare	discriminare	integritate, muncă în echipă	116
<b>Ghici cine vine la cină?</b>	rezolvarea conflictelor	cetățenie activă, non-discriminare	toleranță, respect, integritate	86
<b>Grup nemulțumit</b>	comunicare	cetățenie	muncă în echipă, responsabilitate, compasiune	70
<b>Grupuri, ridicați-vă</b>	comunicare	cetățenie activă	munca în echipă, ascultarea, cooperarea, toleranța	20
<b>Insula</b>	teambuilding	cetățenie, drepturile omului	încredere, muncă în echipă	125
<b>Istoria numelui meu</b>	icebreaker	comunicare	încredere	38
<b>Îmbunătățire continuă</b>	teambuilding	diversitate	perseverență, încredere	39
<b>Întuneric, nu-i așa?</b>	icebreaker	comunicare	ascultare, încredere	91
<b>Jocul balonului</b>	rezolvare de conflicte	participare	respect, onestitate, responsabilitate	48
<b>Jocul simulării celor fără adăpost</b>	comunicare, rezolvare de probleme	cetățenie activă	responsabilitate, respect, cooperare, empatie, curaj	103
<b>Labirintul</b>	comunicare	diversitate	muncă în echipă, responsabilitate, încredere	41
<b>La o parte!</b>	icebreaker	diversitate, discriminare	corectitudine, ascultare activă	29
<b>Linia vieții</b>	comunicare	diversitate, anti-discriminare	libera exprimare, onestitate	17

<b>Listă</b>	concurs	cetățenie activă	încredere, comunicare, respect	101
<b>Lucrurile nu sunt ceea ce par a fi</b>	icebreaker	creativitate	curaj	72
<b>Mafia</b>	rezolvarea conflictelor	cetățenie	muncă în echipă	87
<b>Mâna roșie</b>	icebreaker	comunicare	participare	73
<b>Mă numesc... și îmi place</b>	icebreaker, intercunoaștere	participare, intercunoaștere	muncă în echipă	32
<b>Monstrul</b>	teambuilding	diversitate	creativitate, încredere	42
<b>Nodul uman</b>	teambuilding, comunicare	cetățenie	muncă în echipă	43
<b>Numele mă reprezintă</b>	Intercunoaștere	comunicare, participare	încredere, empatie	40
<b>Numește acest cântec</b>	Intercunoaștere	creativitate	empatie	74
<b>Ochi, corpuri, voci</b>	comunicare	cetățenie activă, discriminare	încredere, perseverență, empatie, colaborare	97
<b>Oglinda mea</b>	comunicare, cunoaștere	diversitate	onestitate, încredere, seriozitate, respect	18
<b>Parteneri în media</b>	teambuilding	comunicare	încredere, muncă în echipă	123
<b>Patru colțuri</b>	comunicare	cetățenie, discriminare	solidaritate, încredere	89
<b>Patru sus</b>	relaxare	diversitate	muncă în echipă, implicare	31
<b>Păpușa Ioana</b>	comunicare	cetățenie activă, violență	cooperare, respect, empatie, integritate, onestitate	92
<b>Pătratul cu numere</b>	icebreaker	diversitate	încredere, respect, solidaritate	44
<b>Perechi sărbătorite</b>	comunicare, intercunoaștere	diversitate	respect, înțelegere	33
<b>Pizza italiană</b>	energizer	participare	muncă în echipă	51
<b>Povestea mea</b>	icebreaker	diversitate	respect, solidaritate	45
<b>Prima impresie</b>	icebreaker	comunicare, non-discriminare	respect, muncă în echipă	115
<b>Problema celor nouă puncte</b>	rezolvare de probleme	cetățenie activă	perseverență, gândire critică	100
<b>Problemele tuturor</b>	comunicare, explorare personală	cunoaștere de sine, intercunoaștere	încredere, empatie	43
<b>Realizarea informației/știrii</b>	teambuilding, comunicare	cetățenie, drepturile omului	încredere, muncă în echipă	122
<b>Recită în mai multe feluri</b>	icebreaker	creativitate	curaj, participare	75
<b>Refugiații</b>	comunicare	cetățenie activă, diversitate	compasiune, empatie, respect, cooperare, ascultare activă	90
<b>Salvați balenele</b>	teambuilding	violență, cetățenie activă	integritate, compasiune, muncă în echipă	119
<b>Salut</b>	relaxare	diversitate, drepturile omului, anti-discriminare	respect, spirit de echipă, înțelegere	27
<b>Să jucăm teatru</b>	teambuilding	creativitate	muncă în echipă, respect, responsabilitate	75
<b>Sărbătoarea națională</b>	comunicare	cetățenie	încredere, curaj, stimă, respect	64
<b>Șeful indian</b>	comunicare	creativitate	participare, muncă în echipă	36

<b>Spune-ne despre tine</b>	comunicare	diversitate	onestitate, încredere, respect, cooperare, ascultare activă	17
<b>Tava cu obiecte</b>	icebreaker	comunicare	muncă în echipă, ascultare activă	112
<b>Terenul cu capcane</b>	comunicare	cetățenie	încredere	46
<b>Toboșarul</b>	icebreaker	participare	cooperare	47
<b>Toți vecinii mei</b>	icebreaker	participare	participare, implicare	50
<b>TP Shuffle</b>	comunicare	cetățenie	creativitate, cooperare	50
<b>Ucigașul</b>	icebreaker	diversitate	participare, implicare, perseverență	26
<b>Un ideal comun</b>	teambuilding	drepturile omului	responsabilitate, respect	118
<b>Ultimul detaliu</b>	icebreaker, atenție	comunicare	încredere, muncă în echipă	122
<b>Unu din patru colțuri</b>	icebreaker, comunicare	cetățenie activă, diversitate	fair-play	95
<b>Vampirii</b>	icebreaker	violență, comunicare	ascultare activă	21
<b>Verigile lipsă</b>	teambuilding, comunicare	cetățenie	încredere, muncă în echipă, respect	120
<b>Viitorul alb</b>	comunicare, diversitate	cetățenie, drepturile omului	integritate, încredere, respect, toleranță	53
<b>Vikingii</b>	icebreaker	participare	comunicare	111
<b>Visuri</b>	comunicare	cetățenie, drepturile omului, anti-discriminare	integritate, încredere, respect, responsabilitate, compasiune	65
<b>Viziunea puzzle</b>	comunicare	drepturile omului	gândire critică, perseverență	22
<b>Zoom</b>	comunicare, strategie	cetățenie activă, creativitate	cooperare, perseverență, respect, toleranță	93



## Povestiri

NUMELE POVESTIRII	TEMATICI ACOPERITE	VALORI PROMOIVATE	PAG
<b>Acasă este ca în al nouălea cer</b>	cetățenie	responsabilitate, modestie	173
<b>Adevărata compasiune înseamnă mult</b>	cetățenie activă	curaj, încredere, implicare, empatie, responsabilitate	149
<b>Ai grijă ce strigi</b>	diversitate, cetățenie activă	responsabilitate, respect, încredere, curaj	134
<b>Algele</b>	cetățenie activă	curaj, perseverență, încredere, responsabilitate	152
<b>Amy Biehl</b>	cetățenie, discriminare, violență	integritate, respect, responsabilitate, compasiune, participare	174
<b>Alexandru cel Mare</b>	diversitate, discriminare	respect, toleranță, modestie, cinste	140
<b>Arta de a asculta</b>	cetățenie activă, diversitate	profesionalism, integritate, respect, încredere, compasiune, responsabilitate	141
<b>A scrie pe nisip</b>	diversitate, discriminare	prietenie, încredere, respect, toleranță, iertare, recunoștință, stăpânire de sine	139
<b>Avem timp</b>	cetățenie	integritate, încredere, respect, compasiune, implicare	167
<b>Băiețelul</b>	creativitate	încredere, libertate, respect	185
<b>Bănuțul văduvei</b>	cetățenie activă	credință, încredere, integritate, bunătate	143
<b>Bunătatea răsplătită</b>	cetățenie activă	bunătate, respect, ajutor, prietenie	192
<b>Cântecul regelui</b>	cetățenie	integritate, responsabilitate, înțelepciune, încredere	175
<b>Cât de mult valorezi?</b>	autocunoaștere, dezvoltare personală	încredere, respect, compasiune	186
<b>Cea mai mare temere</b>	autocunoaștere	curaj, respect, bunătate, schimbare	194
<b>Ceea ce sunt eu înseamnă ceva!</b>	cetățenie	încredere, respect, compasiune	183
<b>Cei doi călători și ursul</b>	cetățenie	prietenie, corectitudine, ajutor, curaj	195
<b>Cei doi lupi</b>	autocunoaștere, dezvoltare personală	responsabilitate, curaj	171
<b>Ce legătură au copacii cu pacea?</b>	cetățenie, drepturile omului, egalitate	integritate, încredere, respect, compasiune, participare	169
<b>Centură neagră</b>	leadership	încredere, curaj	177
<b>Cerșetorul zgârcit</b>	cetățenie	integritate, participare	178
<b>Cineva trebuie să plătească</b>	cetățenie activă	integritate, curaj, participare	204
<b>Ciorba de bolovan</b>	cetățenie	participare, cooperare, respect, încredere	144
<b>Crede în libertate</b>	cetățenie, drepturile omului, democrație	integritate, încredere, participare	165
<b>Cuiele din ușă</b>	cetățenie	respect, responsabilitate	196
<b>Două cuvinte</b>	leadership	responsabilitate, participare	179
<b>Două semințe</b>	dezvoltare personală, autocunoaștere	încredere, participare, curaj	189

<b>Dorințe</b>	discriminare, diversitate	încredere, respect, onestitate, responsabilitate	135
<b>Este pur și simplu muncă grea</b>	cetățenie activă	perseverență, curaj, responsabilitate, implicare	156
<b>Hans, micul păstor</b>	cetățenie activă	integritate, seriozitate, onestitate, încredere, fidelitate, politețe	132
<b>Inima</b>	cetățenie	încredere, respect reciproc, dragoste față de aproape, compasiune	159
<b>Începe chiar cu tine însuși</b>	schimbare	responsabilitate, implicare, respect	197
<b>La cules de mure</b>	violență, diversitate, discriminare	responsabilitate, respect, curaj, corectitudine, onestitate, încredere	133
<b>Lecție învățată de la găște</b>	cetățenie, leadership	încredere, muncă în echipă, responsabilitate	191
<b>Luis Pasteur</b>	cetățenie	integritate, responsabilitate, participare	180
<b>Lumina în drum</b>	cetățenie	colaborare, încredere, ajutor	198
<b>Munca ta contează</b>	cetățenie	încredere, respect, participare, responsabilitate	187
<b>Nevăzătorii și elefantul</b>	comunicare	încredere, muncă în echipă	190
<b>Nimeni, Oricine, Cineva, Toată lumea</b>	cetățenie activă	responsabilitate, integritate, activism, respect	131
<b>O floare sălbatică</b>	responsabilitate socială	respect, iubire față de semeni	199
<b>O mică invenție poate duce la un rezultat important</b>	cetățenie activă	Curaj, încredere, responsabilitate, perseverență, participare	157
<b>Omul căruia îi era frică de proprii vecini</b>	cetățenie activă	încredere, compasiune	200
<b>Otrava care vindecă</b>	conflict	bunătate, sinceritate, respect, încredere	202
<b>Parabola persoanelor în pericol de a se îneca</b>	cetățenie activă	responsabilitate	183
<b>Piatra din drum</b>	cetățenie activă	implicare, responsabilitate, încredere, curaj	150
<b>Pomul neroditor</b>	cetățenie activă	încredere, ascultare, respect, responsabilitate, seriozitate	137
<b>Revoluția împotriva stomacului</b>	diversitate, cetățenie, discriminare	cinste, toleranță, respect, responsabilitate	129
<b>Soarta se află în mâinile noastre</b>	cetățenie	integritate, respect, responsabilitate	158
<b>Socrate și tineretul</b>	cetățenie, drepturile omului	încredere, respect, responsabilitate	161
<b>Spânzurătoarea</b>	cetățenie, rezolvare de conflicte	Integritate, încredere, respect	166
<b>Stridia</b>	drepturile omului, cetățenie	responsabilitate, integritate, perseverență	163
<b>Stăvilarul</b>	cetățenie	responsabilitate, compasiune, participare	172
<b>Stinge focul până nu e prea târziu</b>	cetățenie, toleranță, rezolvare de conflicte	integritate, încredere, respect, responsabilitate	162
<b>Triumful lui Bethoveen</b>	cetățenie activă	încredere, curaj, perseverență, ambiție, pasiune	153

<b>Un câine mic</b>	cetățenie activă, discriminare	responsabilitate, participare, curaj, implicare	155
<b>Un fulg de zăpadă</b>	leadership, cetățenie	integritate, încredere, responsabilitate, curaj, participare	181
<b>Vulpea și grădina cu poame</b>	diversitate, discriminare	integritate, curaj, onestitate	138

## JOCURI

<b>Spune-ne despre tine</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	prezentare, comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	Diversitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	Mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	14 – 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	15 – 30 de minute
<b>Materiale necesare</b>	post-it-uri, instrumente de scris
<b>Regulile jocului</b>	Participă la joc toți membrii grupului. Fiecare participant respectă instrucțiunile. Se ține cont de regulile comunicării. Nu se emit judecăți de valoare legate de ceea ce spune fiecare participant.
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și cunoască propriile trăsături de caracter, deprinderi, aptitudini</li> <li>• să identifice caracteristicile generale ale grupului</li> <li>• să dezvolte comunicarea între membrii grupului</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Participanților li se dau câte două post-it-uri. Pe unul dintre acestea li se cere să scrie trei aspecte (calități, aptitudini, deprinderi, hobby-uri ș.a.) cu care ar putea contribui la dezvoltarea grupului din care fac parte. Pe celălalt post-it notează trei aspecte ale personalității pe care și le pot îmbunătăți cu ajutorul colegilor din grup. O dată completate, post-it-urile sunt afișate, fiecare dintre participanții la joc prezentând ceea ce a notat.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce poți face pentru ca grupul din care faci parte să devină mai bun? Ce calități/deprinderi/hobby-uri de-ale tale crezi că ar fi de folos dezvoltării grupului? Crezi că grupul poate avea o influență decisivă în modelarea personalității tale? Cum crezi că te-ar putea ajuta grupul? În ce privință?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Liderul poate face un program prin care să se urmărească evoluția grupului, un punct de pornire (calități, aptitudini, deprinderi inițiale ale membrilor grupului) și unul la care se ajunge, într-o perioadă prestabilită (calități, aptitudini, deprinderi dobândite – de la cine, când etc.)
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Este recomandabil ca facilitatorii să manifeste atenție și să îi încurajeze pe participanți să fie sinceri, onești.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	onestitate, încredere, respect, cooperare, ascultare activă

<b>Linia vieții</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului,</b>	diversitate, antidiscriminare

<b>discriminare, violență, etc)</b>	
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	14 – 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	15 – 30 de minute
<b>Materiale necesare</b>	foi, instrumente de scris
<b>Regulile jocului</b>	Scopul jocului nu este etalarea talentului artistic, deci sunt interzise comentariile privind reprezentările grafice.
<b>Pregătire</b>	Se aduce în discuție ideea de autocunoaștere, de cunoaștere a celuilalt (mijloace prin care te poți cunoaște pe tine însuși sau pe ceilalți).
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să descopere propriile valori;</li> <li>• să dobândească mai multe informații despre ceilalți membri ai grupului;</li> <li>• să identifice valori comune cu cele ale altor membri din grup;</li> <li>• să capete încredere în sine și în ceilalți.</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Participanților li se cere să ia câte o foaie pe care să deseneze o dreaptă ce reprezintă linia vieții lor. Pe această linie ei trebuie să marcheze (printr-un desen sugestiv sau printr-un simbol) data nașterii, prezentul, momentul cel mai apropiat din viitor în care ei consideră că vor fi cei mai fericiți și anul morții. Fiecare va avea apoi ocazia să prezinte întregului grup linia vieții sale.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Cum v-ați simțit în timpul jocului?  Ce ați descoperit despre ceilalți?  V-a surprins ceea ce ați descoperit? De ce?  Ați descoperit valori comune cu ale altor membri ai grupului?  Cum vă simțiți, având sau neavând valori comune cu ceilalți?  Ce e mai important pentru voi : prezentul sau viitorul? De ce?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Participanții pot fi încurajați să țină un jurnal, intim sau extim, în care să își noteze momentele importante din viață. Dacă ei consideră, la un moment dat, le pot împărtăși cu ceilalți membri ai clubului.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Facilitatorii nu vor obliga participanții să prezinte propria linie a vieții, această prezentare făcându-se în mod voluntar. Eventual, pentru a-i încuraja pe participanți, facilitatorul poate da tonul prezentărilor, expunându-și propria linie a vieții.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	libera exprimare, onestitatea, comunicarea

<b>Oglinda mea</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare, cunoaștere
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	diversitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	greu
<b>Dimensiunea grupului</b>	14 – 20 de participanți

<b>Timp necesar</b>	peste 30 de minute
<b>Materiale necesare</b>	jurnal tipizat, instrumente de scris
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să își descopere atitudini, comportamente, însușiri;</li> <li>• să se autoanalizeze;</li> <li>• să își formeze trăsături de caracter;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>1. La începutul exercițiului este introdusă participanților ideea de auto-observare. Sunt invitați să „se observe” în timpul zilei cu mare atenție, să-ți analizeze comportamentul, reacția față de ceilalți, limbajul corpului, preferințe, sentimente ș.a.m.d.</p> <p>2. Vor păstra un jurnal confidențial, „jurnal de cercetare”, și vor nota tot felul de observații pe care le consideră importante, cum ar fi circumstanțe, persoane implicate etc.</p> <p>3. Participanții vor primi un set de întrebări ajutătoare, depinzând de subiectul de observare. Observațiile pot fi folosite de exemplu pentru a vorbi despre stereotipuri (Cum percep și reacționează la ceilalți, la care aspecte, în ce fel...?) sau elemente de cultură ( Ce mă deranjează și mă atrage la ceilalți? Ce fel de reacții și comportamente îmi plac sau displac la ceilalți? Cum reacționez la lucrurile care îmi sunt indiferente ? Ce distanță păstrez? În ce fel poate acest fapt să aibă impact asupra mea?) Se poate folosi, ca sursă de inspirație, pentru întrebări HALL&amp;HALL 1990 „Teorii despre spațiu și timp “.</p> <p>4. Tabloul / forma observațiilor ( începutul și sfârșitul ) trebuie să fie foarte clare, poate cu câteva reguli simple (respectul reciproc, confidențialitatea jurnalelor ș.a.). Este important ca exercițiul să continue pe toată durata schimbului, de asemenea în pauze, timp liber. Ca punct de plecare pentru a intra în atmosferă, participanții pot fi invitați „să-și părăsească corpul” și să se privească într-o oglindă (exercițiul e scurt). Apoi programul „normal” poate să continue. Exercițiul poate fi ușurat dacă după fiecare punct din program participanților li se va da o mică pauză pentru a nota în jurnalele lor</p> <p>5. La sfârșitul exercițiului participanții trebuie să își recapete „corpul” . Apoi este necesar un timp, apreciat personal de fiecare participant, ca să revadă ziua și jurnalul, să-l recitească, să reflecteze la cele notate/întâmpate.</p> <p>6. Ca ultim pas, poate fi inițiată o expunere sub forma unui interviu între două persoane sau a unor grupuri mici. Dacă grupul este foarte deschis și are o atmosferă intimă, participanții pot fi invitați mai târziu la discuții informative cu ceilalți despre cum au simțit anumite reacții, cu scopul de întrajutorare în perceperea și dezvoltarea de noi strategii comune.</p> <p>7. O rundă finală în procesul de evaluare poate determina participanții să-și împărtășească ce au trăit în timpul exercițiului, ce a fost interesant, dificil etc.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce lucruri noi ați descoperit despre voi, ținând acest jurnal? Dar despre cei din jurul vostru? V-a schimbat în vreun fel ținerea acestui jurnal? Îl veți ține în continuare?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate propune participanților la joc să țină un jurnal al clubului (fiecare întâlnire să fie consemnată de un membru al clubului/de fiecare membru în parte/de câțiva membri etc.).
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	

<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	onestitate, încredere, seriozitate, respect

<b>Grupuri, ridicați-vă!</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	14 – 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	15 – 30 de minute
<b>Materiale necesare</b>	foi, obiecte de scris, bandă scotch
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	Se realizează un brainstorming colectiv pornind de la termenul <b>echipă</b> .
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să comunice eficient cu partenerii de joc;</li> <li>• să colaboreze pentru găsirea unei soluții la situația în care se află;</li> <li>• să accepte punctul de vedere al celorlalți;</li> <li>• să lucreze bine în echipă.</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Partenerii stau jos, câte doi, spate în spate. Ei vor încerca să se ridice în picioare, ajutându-se unul pe celălalt, dar fără a se folosi de mâini. Dacă unul sau amândoi vor cădea, vor relua jocul, până când vor reuși să se ridice, fără a cădea. Se poate încerca apoi cu grup format din patru, apoi din opt persoane.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Cum v-ați simțit în timpul jocului?  Cum ați găsit soluția de a vă ridica?  Cum v-ați simțit la final, atunci când ați reușit?  Ce apreciați la coechipierul/coechipierii voștri?  Care ar fi caracteristicile unei echipe eficiente?  Reveniți la ceea ce ați spus inițial despre echipă. Ce caracteristici ale echipei ați întâlnit în timpul jocului?  Care credeți că ar fi regulile muncii în echipă?  Pot exista asemenea reguli? E bine să existe? Nu e bine? De ce?  În cazul în care credeți că e bine să existe asemenea reguli, creați un decalog al muncii în echipă. (lucru în grup)</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Decalogul muncii în echipă se poate folosi și pe parcursul activităților viitoare.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Facilitatorii îi pot încuraja pe participanți.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	munca în echipă, ascultarea, comunicarea, cooperarea, toleranța



<b>Vampirii</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	spargerea gheții (icebreaker)
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	violență
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	15 – 20 de minute
<b>Materiale necesare</b>	fond muzical, foi colorate, markere
<b>Regulile jocului</b>	Fiind un joc de spargere a gheții, durata acestuia poate varia.
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să execute mișcările impuse de joc;</li> <li>• să manifeste atenție;</li> <li>• să se destindă;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Liderul își ia rolul de vampir. Participanților li se cere să stea unde doresc, apoi să închidă ochii. Liderul îi va atinge, moment în care ei vor scoate un sunet amuzant (stabilit la începutul jocului, de către lider), acest sunet marcând faptul că au devenit ei înșiși vampiri. Când sunt atinși a două oară de către un vampir, ei trebuie să scoată un sunet (ales tot la început, de către lider) care să sugereze relaxarea (aceasta însemnând că au fost devampirizați). Jocul se poate desfășura pe un fundal sonor, iar atunci când muzica se va opri va înceta și jocul.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Cum vă simțiți? Numiți două stări/sentimente pe care le-ați resimțit în timpul jocului. Desenați starea de spirit pe care o aveți acum, după terminarea jocului.
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate cere participanților la joc să relateze o întâmplare din viața personală în care aceștia au resimțit una dintre stările/sentimentele trăite în timpul jocului.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	comunicare, ascultare activă

<b>Citește gândurile celorlalți</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	spargerea gheții (icebreaker)
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	comunicare
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu

<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	15 – 20 de minute
<b>Materiale necesare</b>	sală spațioasă
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să se integreze grupului;</li> <li>• să participe activ, prin idei realiste, adaptate situației;</li> <li>• să respecte punctele de vedere ale celorlalți;</li> <li>• să își asume responsabilitatea;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Participanții sunt împărțiți în trei grupuri. Fiecare grup trebuie să formeze o linie, cu privirea îndreptată spre celelalte două grupuri, astfel încât să se formeze un triunghi. Fiecare grup se separă și încearcă să găsească, într-un mod secret, un sunet sau o mișcare care, cred ei, vor face celelalte două grupuri să râdă. După aceasta, grupurile formează din nou triunghiul și prezintă sunetele sau mișcările. După demonstrație, fiecare grup va încerca să repete mișcările sau sunetele celorlalte două grupuri. Cele trei echipe se separă din nou și, fără niciun mod de comunicare între echipe (în afară de telepatie), încearcă să ghicească mișcarea sau sunetul pe care celelalte două echipe le vor face. Scopul este, ca la revenirea în triunghi, toate cele trei echipe să facă, simultan, același sunet sau mișcare. Ei trebuie să aleagă una dintre cele trei mișcări arătate anterior.</p> <p>Notă: multe grupuri vor decide, în mod intuitiv, cea mai amuzantă mișcare și, în acest mod, ei vor reuși din prima încercare, fiind astfel uimiți de puterile lor telepatice.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Ce ați avut de făcut?  Cum ați reușit să finalizați sarcina?  Ce vi s-a părut mai dificil?  Ce v-a plăcut la acest joc?  Puteți asocia jocul cu o întâmplare din viața reală? Sau cu un proiect în care v-ați implicat?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate propune participanților să aleagă un sunet/o mișcare din joc, pentru a deveni emblematică pentru club. De aici se poate ajunge la un slogan, la o siglă, la un imn al clubului.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Jocul se poate desfășura în aer liber.
<b>Referințe bibliografice</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	cooperarea, munca în echipă, creativitatea, originalitatea

Viziunea puzzle	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului,</b>	drepturile omului

<b>discriminare, violență, etc)</b>	
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	greu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	15 – 30 de minute
<b>Materiale necesare</b>	două puzzle-uri a câte 200 – 300 de piese
<b>Regulile jocului</b>	Se respectă timpul-limită.
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să comunice pentru a îndeplini o sarcină de lucru;</li> <li>• să stabilească o strategie de lucru;</li> <li>• să țină cont de punctele de vedere ale membrilor echipei;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Coordonatorul de joc împarte grupul în două echipe. Fiecare echipă va primi un puzzle, de circa 200 de piese, fără modelul după care trebuie reconstituit. Timpul avut la dispoziție, pentru reconstituirea puzzle-ului este de 7 minute. După ce timpul se scurge (este de la sine înțeles că nu vor finaliza reconstituirea), se va discuta despre cauza care a dus la nefinalizarea sarcinii de lucru. După discuție, echipele vor avea la dispoziție încă 10 minute pentru a duce sarcina la bun sfârșit. Modelul puzzle-ului se va da doar dacă va fi cerut de participanții la joc.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>De ce a fost dificil să îndepliniți sarcina de lucru?  Dacă ar fi să o luați de la capăt, cum ați proceda?  Cât de important este să știi ce faci înainte de a te apuca să faci un anumit lucru?  De ce avem nevoie de o viziune?  Cine poate oferi o viziune?  De unde știm dacă viziunea este bună sau nu?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate propune participanților întocmirea unui plan personal de acțiune, pe o perioadă determinată.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	comunicare, gândire critică, perseverență

<b>Câte puncte se pot face?</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	teambuilding
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	diversitate, cetățenie activă
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	14 – 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 20 de minute
<b>Materiale necesare</b>	3 cutii de carton sau de plastic sau coșuri pentru hârtie; 30-50 de obiecte

	identice care se pot arunca (mingi de ping-pong, mingi de cauciuc, de burete); - bandă adezivă sau cretă cu care se poate trasa un spațiu de joc; flip-chart sau tablă de scris pe care se poate ține scorul
<b>Regulile jocului</b>	<p>Singurele reguli sunt că există două categorii distincte de specialiști care lucrează în cadrul companiei, „cei care aruncă” și „cei care recuperează”.</p> <p>Primii trebuie să stea tot timpul jocului în spatele liniei și sunt cei care de fapt fac punctele aruncând mingea într-una dintre cele trei cutii. Cei care recuperează trebuie să stea de cealaltă parte a liniei și pot trimite înapoi mingile care n-au ajuns în cutii, dar nu au voie să punteze în niciun fel.</p> <p>Compania poate decide numărul celor care aruncă și al celor care recuperează mingile înainte de fiecare rundă, dar odată ce jocul a început nu mai pot schimba sarcinile, până la următoarea rundă.</p> <p>Li se acordă angajaților companiei 5 minute să decidă asupra rolului fiecăruia și să pună întrebări. Fiecare rundă durează 2 minute, după care facilitatorul face o statistică a punctelor obținute în funcție de fiecare dintre cele trei cutii și li se spune participanților pentru ca aceștia să poată decide care va fi planul pentru următoarea rundă. La final se face totalul punctelor obținute în toate cele 5 runde.</p>
<b>Pregătire</b>	Este nevoie de un spațiu liber care să servească drept teren de joc, de cel puțin 5 m lățime și 10 m lungime. Un perete la unul dintre capetele terenului este recomandabil, dar nu indispensabil.
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să se implice activ;</li> <li>• să ia decizii potrivite;</li> <li>• să acționeze prompt și corect, ținând cont de toate aspectele situației.</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Facilitatorul aranjează spațiul de joc după cum urmează: trasează o linie în spatele căreia se vor găsi tot timpul jocului participanții care urmează să arunce mingile pe care le vor primi; această zonă se va numi „Zona de Aruncare”. Restul spațiului va fi terenul de joacă și se va numi „Zona de Recuperare”, iar aici vor sta cei desemnați de echipă să recupereze mingile care vor fi aruncate. Tot în terenul de joc vor fi plasate cele 3 cutii (care vor fi numerotate începând cu cea mai apropiată de linie- cutia 1, cea din mijloc- cutia 2 și ultima va fi cutia 3), în care Jucătorii desemnați de echipă vor trebui să nimerescă, astfel încât să se afle la distanțe din ce în ce mai mari față de linia de unde se aruncă.</p> <p>Facilitatorul explică jucătorilor că grupul este o companie care scoate pe piață niște produse de înaltă tehnologie, numite de exemplu „friend-uri” (facilitatorul poate lăsa grupul să decidă numele companiei și al produsului, pentru a stârni creativitatea). Pentru a le putea vinde și a obține un profit cât mai mare, trebuie stabilită calitatea lor de către o echipă de experți din cadrul companiei, iar aceia sunt chiar participanții la joc. Cum vor face acest lucru? Produsele companiei, care vor fi mingile, vor fi aruncate și vor trebui să ajungă în cutiile din „Zona de recuperare”, însă calitatea lor va fi decisă în funcție de distanța la care se află cutia în care va fi aruncată mingea. Astfel că produsele care vor ajunge în prima cutie vor primi câte 1 punct, cele din a doua cutie 2 puncte, iar cele din cutia cea mai îndepărtată 5 puncte.</p> <p>Scopul jocului este ca grupul să obțină cât mai multe puncte pe durata a 5 runde a câte 2 minute fiecare.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Care au fost piedicile spre succes?</p> <p>Ce ați făcut ca să aveți mai multe șanse de reușită?</p> <p>Cum a fost comunicarea între cele două categorii de angajați?</p> <p>Care a fost dilema în luarea deciziilor: cutiile mai apropiate cu șanse mai mari</p>

	de succes sau cele mai îndepărtate cu punctaj mai mare? În ce fel statistica v-a influențat planul și v-a determinat să îl regândiți pentru runda următoare?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul poate continua discuția cu întrebări de genul: Când luăm decizii în viața reală ne gândim la efectul lor pe termen scurt sau pe termen lung? Putem tot timpul să schimbăm deciziile pe care le luăm? Ca grup IMPACT, cum putem folosi acest joc pentru o mai bună alegere în cadrul grupului?
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	muncă în echipă, respect, comunicare, integritate, fair-play

<b>Curentul electric</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	joc de ștafetă
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	15 – 30 de minute
<b>Materiale necesare</b>	o eșarfă sau orice alt obiect (o șapcă, un penar ș.a.)
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să acționeze conform regulilor jocului;</li> <li>• să dobândească viteză de reacție;</li> <li>• să manifeste încredere în coechipieri;</li> <li>• să comunice eficient în echipă.</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Liderul împarte grupul în două echipe, cu număr egal de membri. Echipele stau față în față, membrii fiecărei echipe ținându-se de mâini și având ochii închiși. Se pune o eșarfă pe jos la distanță egală de cei doi jucători din capătul liniei. Liderul stă la capătul celălalt al rândului și prinde mâinile primului jucător din cele două echipe. Liderul strânge mâinile primelor persoane din ambele echipe, în același timp. Echipa dă mai departe mâna strânsă, ca un curent electric. Când ultima persoană își simte mâna strânsă trebuie să deschidă ochii și să ridice eșarfa de pe jos. Se schimbă apoi ordinea membrilor din grup, până când primul din fiecare echipă ajunge din nou la locul lui. Echipa, care reușește să ia eșarfa de cele mai multe ori, câștigă.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Ce ați avut de făcut? Ați reușit? Cum v-ați simțit când cealaltă echipă a avut o reacție mai bună? Dar când ați avut voi o reacție mai bună? Puteți asemăna ceea ce ați experimentat în timpul jocului cu o situație din viața</p>

	voastră?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	comunicare, spirit de echipă, responsabilitate, implicare

<b>Ucigașul</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	spargerea gheții
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	diversitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	16 – 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	15 – 30 de minute
<b>Materiale necesare</b>	-
<b>Regulile jocului</b>	Nu există limită de timp.
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să gândească în mod critic;</li> <li>• să realizeze deducții logice;</li> <li>• să intre în atmosfera destinsă a activităților nonformale;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Liderul alege o persoană pentru a fi jucătorul special, restul grupului așezându-se cu fața la perete și ținând ochii închiși. Jucătorul special îi va atinge pe fiecare o dată, însă va alege o persoană, care va deveni ucigaș, persoană pe care o va atinge de două ori. După ce toată lumea va fi atinsă, grupul se va întoarce cu fața de la perete. (Câteodată ucigașul este dat de gol datorită zâmbetelor). Participanții la joc vor începe să dea mâna unul cu celălalt, pe rând, într-un mod normal. Când dă mâna cu cineva, ucigașul trebuie să îndoie degetul arătător, în așa fel încât să gâdile podul palmei celui cu care dă mâna. Apoi, cel care a dat mâna cu ucigașul trebuie să dea mâna cu încă două persoane după care, discret cade la pământ. După acest moment se fac predicții privind ucigașul. Dacă ucigașul nu este ghicit și "omoară" pe toată lumea jocul se va relua fiind ales un nou ucigaș. Scopul este ca ceilalți să-și dea seama cine este ucigașul.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Ce ați avut de făcut?  Cum ați reușit să finalizați sarcina?  Ce sentimente ați trăit în timpul jocului?  Ați bănuțit cine este ucigașul? Pe ce v-ați bazat?  Ați spus cu voce tare cine ar fi ucigașul?  Dacă nu ați spus, de ce nu ați făcut-o?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate cere participanților să asemene jocul cu o situație reală din viața lor.

<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	participare, implicare, perseverență

<b>Salut</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	relaxare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	diversitate, drepturile omului, antidiscriminare
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	Mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	14 – 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	15 – 30 de minute
<b>Materiale necesare</b>	
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să asculte activ;</li> <li>• să illustreze diverse tipuri de salut;</li> <li>• să execute mișcări pe temă dată;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Participanții la joc se plimbă prin încăpere. Liderul anunță cu glas tare diferite modalități prin care membrii grupului urmează să se salute între ei. Fiecare urmează să își găsească un partener cu care se va saluta în modul respectiv. Pentru următoarele saluturi partenerii se vor schimba de fiecare dată. Modalitățile de a se saluta sunt următoarele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Treceți unul pe lângă celălalt, dați din cap uitându-vă în altă parte!</li> <li>- Zâmbiți larg, întindeți mâna dreaptă și strângeți energic mâna partenerului!</li> <li>- Opriți-vă, depărtându-vă doi pași unul de celălalt, întindeți mâinile în fața voastră ca pentru o rugăciune și înclinați-vă în mod ceremonios!</li> <li>- Puneți mâna dreaptă în dreptul inimii și strângeți mâna partenerului cu mâna stângă!</li> <li>- Opriți-vă, apropiați-vă capetele unul de altul și frecați-vă nasurile cu multă grijă!</li> <li>- Opriți-vă și sărutați-vă de două ori pe fiecare obraz, consecutiv!</li> <li>- Opriți-vă, apropiați-vă alternativ obrazul de cel al partenerului, fără să-l atingeți!</li> <li>- Opriți-vă și dați-vă mâna privind în jos!</li> <li>- Opriți-vă și țineți-vă de mijloc!</li> <li>- Treceți indiferenți unul pe lângă celălalt!</li> <li>- Îngenunchiați lângă partenerul vostru și aplecați-vă întinzând mâinile în față!</li> <li>- Treceți grăbiți unul pe lângă celălalt salutând cu mâna dreaptă în dreptul umărului!</li> <li>- Opriți-vă, priviți-vă în ochi și bateți-vă pe umăr!</li> </ul>

	Conducătorul jocului va schimba des comenzile având grijă ca toți membrii grupului să aibă timpul necesar pentru a se saluta.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Cum vi s-a părut jocul? Cum v-ați simțit? Care vi s-a părut cel mai prietenos salut? De ce? Dar cel mai puțin plăcut? De ce? Pe care dintre acestea le-ați putea folosi în viața voastră cotidiană? Cum i-ați saluta pe profesorul de matematică, pe diriginte, pe mama, pe soră, pe rudele voastre ș.a. ? Cum credeți că ar reacționa, dacă le-ați propune un tip de salut din joc?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate propune participanților la joc un material video informativ despre felul de a saluta al mai multor popoare. Extinzând, se poate ajunge la prelucrarea bunelor maniere, legate nu doar de salut.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	respect, comunicare, spirit de echipă, înțelegere

Copacul zburător	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	14 – 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	15 – 30 de minute
<b>Materiale necesare</b>	un copac sau un stâlp, coardă sau frânghie
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	Acest joc necesită un spațiu de desfășurare mai special. E nevoie de o poiană sau un spațiu drept, dacă se desfășoară afară, și de un copac. În interior se poate folosi o cameră mai mare, dar care să aibă un stâlp sau un alt element în jurul căruia să se poată înfășura o coardă.
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să comunice eficient;</li> <li>• să emită păreri;</li> <li>• să acționeze responsabil, pentru un scop comun;</li> <li>• să lucreze în echipă;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Facilitatorul împarte grupul în două echipe, spunându-le că datoria lor este să salveze copacul amenințat de o furtună puternică. Echipele lucrează în paralel. Participanții la joc îl pot salva numai dacă îl strâng foarte tare. Pentru asta este nevoie ca ei să se întindă pe coardă și să facă un nod în jurul fiecărui membru al echipei. Fiecare va trebui să treacă prin nodurile făcute înaintea sa. La sfârșit li se poate cere să desfășure nodurile, întrucât furtuna a trecut și copacul este în



	siguranță.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce ați avut de făcut? Cum v-ați achitat de sarcină impusă? Sunteți mulțumiți de felul în care ați acționat? Cum ați proceda dacă ar fi să o luați de la capăt?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate cere participanților să relateze un caz din viața reală în care aceștia au participat la o acțiune de salvare/de întraajutorare sau o acțiune de acest gen, care i-a impresionat.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Se poate folosi ca suport vizual, după efectuarea jocului, materialul <i>Gândurile unui copac</i> , de pe pagina de facebook <i>Prietenii pădurilor</i> .
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	muncă în echipă/spirit competițional, fairplay, comunicare, spirit civic

<b>La o parte!</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	spărgător de gheață
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	diversitate, discriminare
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	14 – 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	5 – 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	un pachet de cărți de joc
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să asculte activ;</li> <li>• să acționeze conform instrucțiunilor jocului;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Toată lumea stă într-un cerc pe scaune. Facilitatorul se plimbă prin fața fiecărui participant, arătându-i o carte de joc diferită, schimbând cartea de la suprafața pachetului, astfel încât fiecare participant să primească o carte la întâmplare. Fiecare trebuie să-și țină minte cartea care i s-a arătat (ex.: romb, treflă, inimă neagră sau inimă roșie). Facilitatorul amestecă apoi cărțile și începe să întoarcă deasupra pachetului câte o carte. De fiecare dată când întoarce o carte, spune denumirea acesteia (ex.: romb, treflă, inimă neagră sau inimă roșie). Când denumirea acesteia este strigată, participantul care și-a recunoscut cartea trebuie să se mute cu scaunul la dreapta. Dacă cineva stă deja acolo (la început, desigur, toate scaunele sunt ocupate), va sta în brațele altcuiva. Dacă cartea unui participant la joc este strigată în timpul în care cineva stă în brațele sale, participantul nu se poate muta. Prima persoană care înconjoară cercul până la locul de unde a plecat, câștigă. Variație: În locul cărților, facilitatorul poate striga diferite declarații. Dacă declarația este adevărată, participanții se tot mută cu câte un scaun mai departe.

<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Cum v-ați simțit pe parcursul jocului? Cum v-ați simțit când colegul vostru a fost primul care a ajuns la locul din care a plecat? Mimați felul în care vă simțiți acum, la finalul jocului!
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	ascultare activă, corectitudine

<b>Cei care fac ploaia</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare, relaxare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	diversitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	peste 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	maxim 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	
<b>Regulile jocului</b>	Toți participanții trebuie să stea în cerc. Această activitate va crea o furtună în zonă, fără a ploua cu adevărat. Orice acțiune care trebuie făcută va începe cu facilitatorul. Când acțiunea ajunge la fiecare jucător, aceștia vor face un anumit gest. Nimeni nu poate începe o acțiune până nu-i vine rândul.
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să asculte activ;</li> <li>• să execute mișcările impuse;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Facilitatorul le va spune participanților acțiunile pe care trebuie să le facă: 1. frecarea mâinilor; 2. pocnirea din degete; 3. aplauze; 4. atingerea cu zgomot a picioarelor; 5. dans sau mers cu pași apăsați. După aceea toată ordinea acțiunilor se inversează. Aceasta va suna ca o furtună sau o ploaie puternică, desfășurându-se la început cu putere, după care acțiunea va scădea din intensitate.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Cum v-ați simțit în ipostaza de creatori ai ploii? Ce v-a plăcut din joc? Ce nu v-a plăcut?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate propune participanților să noteze, într-o pagină de jurnal, impresiile/sentimentele pe care aceștia le trăiesc într-o zi ploioasă.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	ascultarea activă, munca în echipă

<b>Patru sus!</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	relaxare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	diversitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	peste 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	maximum 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să asculte activ;</li> <li>• să se sincronizeze cu membrii grupului;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Facilitatorul le spune participanților să formeze un cerc. Regula jocului este că patru persoane trebuie să stea în spatele oricui, dar nici o persoană nu trebuie să stea mai mult de 10 secunde (mai puțin au voie să stea). Jucătorii nu trebuie să comunice între ei, dar toți din grup trebuie să vadă ce se întâmplă și să-și împartă responsabilitatea, astfel încât să se asigure că patru oameni nici mai mult, nici mai puțin, stau în spatele cuiva.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Ce ați avut de făcut?</p> <p>Cum ați reușit să finalizați sarcină impusă?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	muncă în echipă, implicare

<b>Andreea cea activă</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă, participare, intercunoaștere
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	price număr de jucători
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	-
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	-

<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte abilitățile de comunicare în echipă;</li> <li>• să memoreze numele celorlalți membri ai echipei într-un mod distractiv;</li> <li>• să se autocaracterizeze;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Jucătorii stau într-un cerc. Primul jucător se prezintă, spunând grupului primul nume și un adjectiv care să înceapă cu aceeași literă și care îi descrie personalitatea. De exemplu: "Mă cheamă Andreea și sunt activă". Următorul jucător trebuie să spună ce a zis cel dinaintea lui și să facă și el același lucru. Jocul continuă la fel, fiecare trebuie să spună toate numele dinainte și adjectivele lor, până când ultimul jucător repetă toate numele.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Cum vi s-a părut jocul? Cum v-ați simțit? V-ați regăsit în caracterizările celorlalți membri ai grupului? Cu care dintre ei credeți că vă asemenați?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate propune participanților la joc să noteze pe o foaie de flipchart/poster o situație în care au dovedit trăsătura de caracter care îi definește și care a fost transmisă grupului; se poate face apoi o caracterizare generală a grupului, însumându-se toate caracteristicile individuale.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Este recomandabil ca facilitatorul să îi îndemne pe participanți să enunțe caracteristici pozitive de caracter, calități.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	participare, empatie, atenție, respect

<b>Mă numesc... și îmi place...</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker, intercunoaștere
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	participare, intercunoaștere
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de jucători
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	-
<b>Regulile jocului</b>	Jucătorii stau într-un cerc, așteptând instrucțiunile.
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte abilitățile de comunicare în echipă;</li> <li>• să memoreze numele celorlalți membri ai echipei într-un mod distractiv;</li> <li>• să se exprime liber, prin joc de rol;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Participanții stau în cerc. Fiecare trebuie să își spună numele și un lucru care îi place să-l facă, după care trebuie să îl mimeze. Următoarea persoană trebuie să spună numele celui de dinaintea sa și să imite gestul său, după care face același lucru prezentându-se pe sine. Fiecare din participanți trebuie să facă acest lucru, repetând ce s-a spus și făcut înaintea lui. Ultimul dintre participanții la joc

	va trebui să spună numele tuturor și să imite gesturile făcute înaintea lui.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Cum vi s-a părut jocul? Cum v-ați simțit? Vi s-a părut dificil? De ce?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	În timpul întâlnirilor clubului, liderul poate striga, la un moment dat (neanunțat, dar după o convenție prealabilă cu membrii clubului), numele unui membru al clubului, iar ceilalți să mimeze pasiunea celui strigat.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	muncă în echipă, participare, respect, empatie, libertate de exprimare

Perechi sărbătorite	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	Icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă, comunicare
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de jucători
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	-
<b>Regulile jocului</b>	-
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte abilitățile de comunicare în echipă;</li> <li>• să comunice eficient;</li> <li>• să se exprime oral;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Toți jucătorii trebuie să găsească o persoană a cărei dată de naștere (lună și zi, nu an) este apropiată de a lui. Ei trebuie să găsească două aspecte pe care le au în comun. După aceea fiecare pereche trebuie să împărtășească trăsăturile comune cu grupul.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	V-a plăcut jocul ? A fost greu să găsiți aspecte pe care le aveți în comun cu ceilalți ? Cum v-ați simțit în momentul în care ați găsit preocupări, aspecte comune cu alt membru al grupului?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Se poate discuta apoi pe tema formării unui grup, pornind de la proverbul <i>Cine se aseamănă se adună</i> .
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Este recomandabil ca facilitatorul să se implice activ în joc sau să circule printre jucători, coordonându-i, ajutându-i să depășească emoții, inhibiții.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	cunoaștere personală și interpersonală, respect

Bingo uman	
Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)	comunicare
Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)	cetățenie activă
Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)	mediu
Dimensiunea grupului	maximum 20 de jucători
Timp necesar	peste 20 de minute
Materiale necesare	materiale de scris
Regulile jocului	Fiecare participant trebuie să aibă la dispoziție un chestionar (pregătit, în prealabil de facilitator) și un instrument de scris. Li se explică faptul că scopul jocului este ca fiecare să vorbească cu cât mai multe persoane diferite pentru a afla răspunsuri la fiecare întrebare din chestionar.
Pregătire	Facilitatorul pregătește materialele pentru joc - un chestionar care solicită răspunsuri la întrebări de genul: cine și-a vopsit părul, și-a decorat recent casa, cui îi place să gătească, cine a călătorit într-o altă țară europeană, cine trăiește împreună cu alți membri ai familiei, citește în mod regulat ziarele, își face singur(ă) hainele, are animale de casă, cantă la un instrument muzical, are părinți sau bunici care s-au născut într-o altă țară, poate vorbi orice limbă esperanto, a călătorit în afara Europei etc.
Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte abilitățile de comunicare în echipă;</li> <li>• să se cunoască între ei mai bine;</li> <li>• să comunice eficient;</li> </ul>
Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)	Participanții trebuie să se plimbe prin încăpere și să vorbească șoptit între ei (nu să strige sau să vorbească tare, pentru ca ceilalți să afle răspunsuri fără a întreba direct). La fiecare întrebare trebuie să găsească nume diferite.
Întrebări reflecție și evaluare	Ce ați avut de făcut? Ce v-a plăcut cel mai mult? Ați întâlnit multe persoane cu același răspuns la întrebările din chestionar?
Sugestii pentru follow up	
Recomandări pentru facilitatori	-
Referințe bibliografice (sau web)	-
Fișe de lucru (handouts)	
Valori promovate	încredere, respect, liberă exprimare

Eu niciodată	
Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)	comunicare
Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului,	cetățenie activă

<b>discriminare, violență, etc)</b>	
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de jucători
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	
<b>Regulile jocului</b>	Jucătorii stau într-un cerc și țin 5 degete orientate în sus.
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte abilitățile de comunicare în echipă;</li> <li>• să se cunoască mai bine unii pe alții;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Fiecare va face un tur de cerc și va spune ceva ce el n-a făcut sau n-a fost vreodată. De exemplu: „Eu niciodată nu am fost în străinătate”, „Eu niciodată nu am făcut clătite.” Cei ce au făcut sau au fost ceea ce spune persoană respectivă lasă un deget jos. Câștigător va fi cel care va rămâne cu mai multe degete ridicate.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ați descoperit în timpul jocului asemănări între voi? Dar deosebiri? Ce credeți, eficiența unui grup este dată de asemănările sau de deosebirile dintre membrii grupului? Cum v-ați caracteriza ca grup?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	-
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	încredere, respect, toleranță

<b>Baloanele buclușe</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	maximum 20 de jucători
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	baloane, echipament pentru muzică
<b>Regulile jocului</b>	-
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte abilitățile de comunicare în echipă;</li> <li>• să se cunoască mai bine unii pe alții;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Fiecare participant își ia câte un balon, îl umflă și își scrie numele pe el. Pe un fond muzical ales de lider, participanții aruncă baloanele, iar când muzica se oprește, fiecare prinde câte un balon la întâmplare. Dacă nu există posibilitatea de a avea un fond muzical, jocul se poate opri la un simplu semnal sonor din

	partea liderului. Participanților li se cere să interpună balonul între ei și persoana care are numele scris pe balonul respectiv. Astfel se formează diferite combinații de grupuri între participanți. Jocul se poate repeta până când participanții se plictisesc sau se cunosc deja foarte bine.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	V-a plăcut jocul ? Cum v-ați simțit?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	-
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	participare, încredere, comunicare

Șeful indian	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	participare, creativitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de jucători
<b>Timp necesar</b>	maximum 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	-
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte abilitățile de comunicare în echipă;</li> <li>• să se cunoască mai bine unii pe alții;</li> <li>• să-și dezvolte abilitățile de leadership;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Jucătorii stau în cerc. Facilitatorul alege un voluntar care să fie jucătorul special. Se cere restului de jucători din grup să aleagă o sarcină pe care jucătorul special trebuie să o îndeplinească când se întoarce în grup, pentru că acesta nu trebuie să fie de față când se alege sarcina pentru el (de ex: să lege șireturile cuiva, să-i scoată geaca cuiva, să alerge în jurul cercului). Jucătorul special se întoarce la grup și începe să execute niște sarcini fără să știe care este sarcina de îndeplinit. Grupul dă indicații bătând din palme când jucătorul special este aproape de a îndeplini sarcina aleasă pentru el. Bătutul din palme, mai încet, apoi mai rapid, este semnul că persoană e aproape de a ghici sarcina; când este liniște înseamnă că nu e aproape de acest lucru.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce ați avut de făcut? Cum v-ați simțit? Ce s-a întâmplat pe parcursul jocului? Ce a fost cel mai dificil?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-



<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	participare, creativitate, spontaneitate

<b>Cât este ceasul, domnule lup?</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	diversitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de jucători
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	
<b>Regulile jocului</b>	Lupul nu are voie să se uite în spate. Se poate întoarce doar atunci când facilitatorul spune „este ora cinei”.
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să cunoască mai bine membrii grupului;</li> <li>• să se simtă confortabili în grup și în schimbarea taberelor (trecerea de partea lupului);</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Jucătorii se vor alinia la capătul terenului care va fi stabilit ca spațiu de joc. Un participant va fi ales jucătorul special (domnul Lup) și va sta la celălalt capăt al terenului, cu spatele la jucători.</p> <p>Jucătorii vor înainta întrebând "Cât este ceasul, domnule Lup?".</p> <p>Lupul va răspunde o oră oarecare, iar jucătorii vor face un număr de pași echivalent cu ora pe care a spus-o Lupul.</p> <p>Când Lupul va spune "Ora cinei", toți jucătorii vor alerga înapoi la linia de start încercând să nu se lase prinși de Lup.</p> <p>Dacă Lupul va prinde pe cineva, respectiva persoană va deveni și ea Lup.</p> <p>Va câștiga ultima persoană care reușește să nu fie prinsă.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Cum v-ați simțit în ipostaza de vânat? Dar în cea de lup? Cine s-a simțit mai expus pericolului de a fi prins de lup? Lupul este mai eficient singur sau alături de alți lupi?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul poate continua discuția provocându-i pe jucători să relateze un moment din viața personală sau din a clubului, în care au fost nevoiți să aleagă între două tabere, două idei ș.a.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	diversitate, solidaritate, muncă în echipă

<b>Două adevăruri și o minciună</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de jucători
<b>Timp necesar</b>	maximum 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	
<b>Regulile jocului</b>	Jucătorii, inclusiv facilitatorii, stau într-un cerc.
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte abilitățile de comunicare în echipă;</li> <li>• să se cunoască mai bine unii pe alții;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Fiecare participant, pe rând, își spune numele, după care trebuie să spună grupului două lucruri adevărate despre el și o minciună. Grupul trebuie să-și dea seama care este minciuna.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	V-a plăcut jocul ? V-a fost greu să spuneți o minciună despre voi?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Alternative ale jocului: <ul style="list-style-type: none"> <li>• participanților li se poate cere să motiveze ce i-a ajutat să recunoască minciuna;</li> <li>• la final participanții pot fi rugați (la alegere) să spună numele tuturor membrilor grupului;</li> <li>• dacă participanții se cunosc îndeajuns de bine dinaintea întâlnirii, jocul poate fi îngreunat prin a le cere să spună două minciuni și un adevăr despre ei.</li> </ul>
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	încredere, toleranță, ascultare

<b>Istoria numelui meu</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare, explorare personală
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	diversitate, drepturile omului
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de jucători
<b>Timp necesar</b>	maximum 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	materiale pentru scris
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor,</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte abilitățile de comunicare în echipă;</li> </ul>

<b>abilităților și atitudinilor)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>să se cunoască mult mai bine la nivel personal și interpersonal;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Jucătorii stau într-un cerc. Fiecare participant trebuie să ia câte o bucată de hârtie și un marker cu care își va scrie numele și un marker de altă culoare cu care își va scrie numele pe care și-ar fi dorit să îl aibă. Apoi fiecare trebuie să spună o mică povestioară legată de numele său (dacă cunoaște în ce condiții i s-a pus acel nume și de către cine, dacă numele lui\ei are vreo semnificație, vreo întâmplare haioasă legată de nume) și de ce i-ar fi plăcut alt nume.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce ați avut de făcut? Ce s-a întâmplat pe parcursul jocului? De ce ați vrea alt nume? Ce vă nemulțumește la cel pe care îl aveți? De ce acest nume și nu altul? Ce a fost cel mai dificil?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Se poate urmări scena balconului din piesa de teatru <i>Romeo și Julieta</i> , de W.Shakespeare, conducându-se discuția pe tema diversității, a prejudecăților, a stereotipurilor, a pericolului etichetării etc.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	-
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	încredere, toleranță, egalitatea de șanse

<b>Îmbunătățire continuă</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	teambuilding, comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	diversitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	peste 20
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	Numere din carton, sfoara, cronometru.
<b>Regulile jocului</b>	Nu au voie să fie mișcate sfoara cercului, linia de start și numerele. Se poate folosi orice parte a corpului, DAR nu mai mult de un picior al unui participant să fie în același timp în cerc. -10 secunde penalizare dacă nu se păstrează ordinea la numărare; 10 secunde penalizare pentru mai mult de un picior în interiorul cercului; - Cronometrul începe din momentul în care primul membru al echipei pornește.
<b>Pregătire</b>	Trasarea cercului, pregătirea numerelor, a startului, pregătire cronometru.
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>să identifice o strategie practică;</li> <li>să delege un lider și roluri în grup;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Întindeți 2 m de funie într-un cerc, și aleator așezați numerele de la 1-30 în cerc. Linia de start la o distanță 10-15 m depărtare (realizată din ducktape sau funie). - Echipe formate din 11 persoane (ceilalți observă); - Trebuie ca numerele să fie atinse în ordine crescătoare în cea mai mare viteză; - Cronometrul începe din momentul în care primul membru al echipei

	<p>pornește;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Timpul este la alegere;</li> <li>- Trebuie ca numerele să fie atinse în ordine crescătoare în cea mai mare viteză;</li> <li>- Câștigă echipa care face cel mai bun timp;</li> <li>- Jocul se repetă în ideea de a obține un timp mai bun, pe principiul îmbunătățirii continue.</li> </ul>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Cum a părut sarcina de îndeplinit la început?          Ce s-a întâmplat pe parcurs, după ce s-a dat startul?          A fost ușor să găsiți o strategie? V-ați gândit de la bun început la o strategie anume? A fost ușor să vă găsiți rolurile în îndeplinirea sarcinii?          Cum ați găsit soluția și care au fost factorii care v-au ajutat?          Ce ați face diferit dacă ați fi în aceeași situație?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	<p>Facilitatorul are un rol critic de a menține motivația ridicată a grupului și încrederea că pot obține timpuri mai bune cu fiecare încercare. Fiecare încercare, cu fiecare strategie aduce grupului un plus de experiență.</p>
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	perseverență, înțelegere, comunicare, încredere

<b>Numele mă reprezintă</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare, explorare personală
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	drepturile omului
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	maxim 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	materiale pentru scris, coli colorate
<b>Regulile jocului</b>	-
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte abilitățile de comunicare în echipă</li> <li>• să se cunoască reciproc mai bine</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Pune-le participanților la dispoziție carioci, hârtie colorată, iar ei trebuie să își scrie numele și să găsească câte o caracteristică personală pentru fiecare literă în parte. De exemplu, cineva care are numele Adi, ar putea găsi următoarele caracteristici: A-atent, D- dinamic, I- isteț. Apoi trebuie să lipească fiecare foaie oriunde dorește în sală. Cere-le apoi să motiveze alegerea culorii și a locului în care au așezat foile. Fiecare va împărtăși apoi întregului grup caracteristicile sale.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>V-a plăcut jocul ? A fost dificil să găsiți caracteristicile personale ?          Ce ați reținut din caracteristicile spuse de restul colegilor ?</p>

<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	-
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	încredere, respect

<b>Labirintul</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	încredere, comunicare, diversitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	maximum 20
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	instrumente de scris
<b>Regulile jocului</b>	Participanții nu au voie să vorbească între ei. În labirint nu poate fi mai mult de o persoană în același timp și nu se permit pașii înapoi.
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și asume regulile jocului;</li> <li>• să explice importanța deciziilor participanților din grup;</li> <li>• să descrie experiența dobândită prin încercare și eroare;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Se trasează pe parchet un careu care reprezintă un labirint. Fiecare pătrat este o piatră pe care se poate călca, dar unele dintre ele sunt nesigure și se pot scufunda. Astfel că se stabilește un singur traseu de la un capăt la altul al labirintului, iar grupul trebuie să găsească traseul. Nu au voie să vorbească pe timpul desfășurării jocului, dar i se dă grupului un timp pentru a plănui activitatea după ce i se explică sarcina. Orice pas în afara acestui traseu face ca echipa să reia jocul. Greșelile vor fi semnalate sonor. O altă regulă prevede că în labirint să nu fie mai mult de o persoană și că participanții nu au voie să facă pași înapoi.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Cât de ușor a fost să vă concentrați la obiectivul jocului? A fost ușor să urmăriți traseul? Cât de importantă a fost contribuția celorlalți membri? Ce s-a întâmplat când s-a greșit traseul? Există avantaje? Dar dezavantaje?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Li se poate cere membrilor grupului să relateze un moment din istoria clubului, în care au fost nevoiți să schimbe traseul, strategia inițială, din cadrul unui proiect/unei activități, să își amintească felul în care au reacționat, s-au adaptat etc.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Facilitatorul trebuie să explice foarte clar regulile și, dacă e nevoie, să le repete sau să întrebe grupul dacă mai țin minte regulile. Grupul va fi mai mult atent la traseul în sine decât la tot setul de reguli.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	

<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	munca în echipă, responsabilitate, încredere

<b>Monstrul</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare, teambuilding
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	diversitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	maximum 20 participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	
<b>Regulile jocului</b>	<p>La alcătuirea monstrului participanții trebuie să ia în seamă următoarele indicații:</p> <p>Numărul de picioare care vor atinge solul să fie cu unul mai mare decât jumătate din numărul total de participanți.</p> <p>Numărul de mâini care vor atinge solul să fie egal cu jumătate din numărul de participanți.</p> <p>Numărul capetelor să fie cu unul mai puțin decât un sfert din numărul participanților.</p> <p>Participanții trebuie să se atingă pe tot timpul derulării jocului.</p> <p>Dacă în timpul activității vreuna dintre indicații nu este respectată, grupul trebuie să reia jocul.</p> <p>Liderii de grup pot schimba numărul de mâini și picioare ale monstrului după caz (liderul va striga un număr de mâini și picioare care trebuie să atingă solul. De exemplu: două mâini și douăsprezece picioare).</p>
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și asume responsabilitatea muncii în echipă și a ducerii la bun sfârșit a sarcinilor de lucru;</li> <li>• să se adapteze provocărilor jocului;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Grupul de participanți va încerca să „construiască” un monstru din trupurile lor. Monstrul astfel format va trebui să parcurgă o distanță desemnată de liderii grupului.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Cum a fost jocul? Ce a mers în grup? Ce ați fi putut face mai bine? Alte strategii? Cum vă simțiți? Care credeți că a fost scopul jocului?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Este de asemenea important să fie menționat rolul pe care l-a avut fiecare membru al grupului în parte ( de ex.: Cine a fost capul? E mai important aici decât picioarele sau mâinile?) și alte observații (pozitive și negative) care ar putea ajuta echipa să aibă anumite trăiri legate de succes / eșec.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	diversitate, creativitate, încredere

Nodul uman	
Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)	comunicare
Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)	cetățenie
Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)	ușor
Dimensiunea grupului	maxim 20, participanții trebuie să fie în număr par
Timp necesar	peste 15 minute
Materiale necesare	-
Regulile jocului	Participanții nu au voie să își desfacă mâinile.
Pregătire	
Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să colaboreze pentru găsirea unei soluții;</li> <li>• să lucreze bine în echipă;</li> </ul>
Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)	Grupul trebuie să aibă un număr par de participanți, iar aceștia vor sta în cerc, cu fața spre interior. Vor da mâinile cu persoanele din fața lor, iar mâna stângă o vor da cu o persoană aleatorie din cerc, formând astfel un nod uman. Scopul jocului este de a desface nodul uman, fără a da drumul la mâini.
Întrebări reflecție și evaluare	Cât de ușor este să faci un nod? Dar să îl desfaci? Cum v-ați simțit când ați format împreună un nod? Cum v-ați simțit când ați găsit soluția? Dacă se putea desface o legătură, care ar fi fost aceea? De ce?
Sugestii pentru follow up	
Recomandări pentru facilitatori	
Referințe bibliografice (sau web)	
Fișe de lucru (handouts)	
Valori promovate	muncă în echipă, comunicare, încredere, ascultare, solidaritate

Problemele tuturor	
Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)	comunicare, explorare personală
Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)	cunoaștere de sine, intercunoaștere
Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)	mediu
Dimensiunea grupului	orice număr de participanți
Timp necesar	maxim 15 minute
Materiale necesare	materiale de scris
Regulile jocului	-
Pregătire	-
Obiectivele jocului (din	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:

<b>perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• să găsească soluții concrete la probleme concrete;</li> <li>• să comunice eficient;</li> <li>• să transmită cunoștințe;</li> <li>• să manifeste empatie;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Fiecare dintre participanți trebuie să ia câte o bucată de hârtie pe care își desenează un totem sau un simbol particular (nu trebuie să își scrie numele). Apoi fiecare scrie pe foaie o problemă pe care o întâmpină el însuși sau o persoană apropiată. Foile trebuie să circule în cerc în sensul acelor de ceasornic, iar ceilalți colegi trebuie să scrie soluții posibile pe care ei le văd la problemele puse în discuție. Va trebui ca fiecare foaie de hârtie să ajungă înapoi la persoana de la care a plecat. Fiecare pe rând va putea apoi să prezinte grupului problema pusă în discuție și cea mai bună soluție pe care a primit-o.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce ați avut de făcut? Ce s-a întâmplat pe parcursul jocului? Ce a fost cel mai dificil? Cum v-ați simțit în momentul în care ați oferit soluții problemelor?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Această strategie de găsire de soluții la diverse probleme poate fi fructificată în întâlnirile de club.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	încredere, solidaritate, empatie, responsabilitate, omenie

<b>Pătratul cu numere</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	diversitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	foaie albă, instrumente de scris
<b>Regulile jocului</b>	Fiecare participant își notează experiențele sau evenimentele, în măsura în care se simte confortabil să le împărtășească grupului.
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să identifice valori comune în grup;</li> <li>• să se integreze într-un grup;</li> <li>• să descrie diversitatea întregului grup;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Conducătorul jocului împarte o coală de hârtie în 10 - 15 pătrate și scrie în fiecare căsuță o cifră diferită de la 1 până la 30. Participanții sunt rugați să-și noteze numele în căsuța al cărui număr are o semnificație aparte pentru ei (de exemplu: reprezintă ziua lor de naștere, este numărul lor norocos etc.) și să explice de ce. În final participanții vor avea posibilitatea să observe că uneori același număr prezintă o importanță deosebită pentru mai multe persoane.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	A fost ușor să găsiți o semnificație numerelor?



	Ați găsit evenimente comune cu altcineva din grup? V-ați simțit confortabil să împărtășiți grupului semnificația numerelor? De ce?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Puteți exemplifica, pentru început, semnificația numerelor, pentru a da încredere grupului. Pornind de la exemple simple, la momente importante în viața cuiva. Nu forțați participanții să împărtășească mai mult decât se simt confortabil, aceștia se vor deschide pe măsura ce va crește încrederea în grup.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	încredere, respect, solidaritate

Povestea mea	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker, cunoaștere, comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	diversitate, drepturile omului
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	maximum 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	materiale de scris
<b>Regulile jocului</b>	Fiecare participă și notează experiențele sau evenimentele în măsura în care se simte confortabil să le împărtășească grupului.
<b>Pregătire</b>	Materialele de scris
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să identifice valori comune în grup;</li> <li>• să accepte punctele comune, cât și diversitatea întregului grup;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Participanții se gândesc și aleg trei momente importante care le-au marcat viața. Acestea pot fi personale, politice, istorice, muzicale, sportive etc. Apoi, vor spune pe rând de ce sunt importante, ce reprezintă și de ce au ales aceste evenimente.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	A fost greu să identificați momentele importante în viață? A fost greu de ales care e mai important? Ați fost surprinși de evenimentele relatate de ceilalți? Sunteți familiari cu celelalte evenimente spuse?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Puteți exemplifica câteva exemple, pentru a da încredere grupului, pornind de la cele mai simple, la momente deosebit de dificile sau importante în viața cuiva. Nu forțați participanții să împărtășească mai mult decât se simt confortabil, aceștia se vor deschide pe măsura ce va crește încrederea în grup.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	respect, solidaritate, toleranță

Terenul cu capcane	
Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)	comunicare
Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violența, etc)	cetățenie
Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)	mediu
Dimensiunea grupului	maximum 20 de participanți
Timp necesar	peste 15 minute
Materiale necesare	diferite obiecte personale
Regulile jocului	
Pregătire	
Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să identifice problemele care pot să apară într-un grup;</li> <li>• să își dezvolte încrederea în potențialul propriu și de grup;</li> <li>• să țină cont de nevoile coechipierilor;</li> </ul>
Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)	<p>Participanții vor discuta despre lucruri care creează disfuncționalități în cadrul unui grup.</p> <p>Pentru fiecare caracteristică/acțiune se aruncă un obiect în terenul de joacă, "terenul minat". Participanții vor alege parteneri. Un partener va fi legat la ochi, fiind situat la capătul terenului.</p> <p>Partenerul care nu este legat la ochi stă la celălalt capăt al terenului de joc, jucătorii încercând să discute între ei. Partenerii nu au voie să intre în terenul minat.</p> <p>La sfârșit, jucătorii legați la ochi vor încerca să ajungă la capătul terenului, fiind ajutați de către partenerii lor.</p>
Întrebări reflecție și evaluare	<p>Cât de ușor a fost să identificați problemele în funcționarea unui grup?</p> <p>Cum v-ați simțit pe terenul cu capcane? Ați fi reușit singuri?</p> <p>Ce ați apreciat la coechipier? Cum v-ați simțit la final? La ce ne ajută să identificăm corect, la timp (eventualele) probleme?</p>
Sugestii pentru follow up	
Recomandări pentru facilitatori	
Referințe bibliografice (sau web)	
Fișe de lucru (handouts)	
Valori promovate	încredere, munca în echipă

Bomboanele	
Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)	comunicare
Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violența, etc)	discriminare, drepturile omului
Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)	mediu

<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Țimp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	o pungă de bomboane
<b>Regulile jocului</b>	-
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte abilitățile de comunicare în echipă;</li> <li>• să se cunoască mai bine, la nivel personal și interpersonal;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Fiecare persoană va lua o mână de bomboane. Dintre toate bomboanele fiecare va trebui să pună deoparte câte o bomboană din cele trei culori favorite ale lor. De îndată ce fiecare și-a ales culoarea se va pune un afiș, care a fost scris în prealabil și care va conține următoarele întrebări: Roșu: Care este cea mai frumoasă amintire a ta? Galben: Ce anume îți place mai mult la ceea ce faci? Purpuriu: Spune-ne câte ceva despre familia ta. Verde: Spune-ne câte ceva despre hobby-urile tale și despre ce alte lucruri te interesează, în afară de organizații. Albastru: Spune-ne despre munca ta (trecut sau prezent) sau despre educație. Oranj: Care este lucrul pe care nu l-ai făcut niciodată și ți-ai dorit să-l faci? Maro: Ce anume îți place cel mai mult în legătură cu grupul cu care lucrezi? Roz: Dacă ai putea să mergi undeva în lume, gratis, care ar fi acel loc? Fiecare participant va spune grupului care sunt opțiunile sale în funcție de culori.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	V-a plăcut jocul ? Cum v-ați simțit vorbind despre voi înșivă? Dar auzindu-i pe ceilalți vorbind despre ei înșiși?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	-
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	participare, respect, toleranță

Toboșarul	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	participare
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Țimp necesar</b>	maximum 10-15minute
<b>Materiale necesare</b>	
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor,</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să comunice eficient;</li> </ul>

<b>abilităților și atitudinilor)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• să se integreze în grup;</li> <li>• să respecte reguli de grup;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Jucătorii stau în cerc. Liderul dă indicații tuturor să-și aleagă un semn indian. Exemplu - Ploaia pe față (mâinile așezate deasupra sprâncenelor, degetele fiind încrucișate);</p> <p>Săgeata și un arc (brațele în poziția în care se simulează tragerea cu arcul);</p> <p>Tobe (mâinile bătând imaginar o tobă);</p> <p>How! (brațul întins cu palma ținută înaintea);</p> <p>Teepee (se formează cu brațele ținându-se degetele unite);</p> <p>Pene (două degete ținute în sus, în spatele capului);</p> <p>Înotatul (acțiunea înotatului) etc.</p> <p>Un jucător începe prin a spune ce reprezintă, făcând o acțiune în funcție de ceea ce spune.</p> <p>De exemplu un jucător spune "Eu sunt tobă" și se va preface că bate la tobă. De-a lungul cercului fiecare va spune ce anume reprezintă. După aceasta, fiecare va începe să bată palmele pe genunchi într-un ritm constant.</p> <p>Liderul (în ritm): Care este numele jocului?</p> <p>Jucătorii: Toboșarul!</p> <p>Liderul: Cum se joacă?</p> <p>Jucătorii: se bate la tobă!</p> <p>Liderul va da propriul sau semnal după care va urma semnalul altcuiva. Fiecare persoană care urmează va face acțiunea proprie, cât și acțiunea celui care urmează.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Cum v-ați simțit înainte?</p> <p>Cum vă simțiți acum, după joc?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	cooperare, ascultare, muncă în echipă

<b>Jocul balonului</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	rezolvare de conflicte
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	participare, integritate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	baloane, post-it-uri
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	

<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să identifice și definească valorile personale;</li> <li>• să manifeste încredere în luarea deciziilor;</li> <li>• să își dezvolte capacitatea de a prioritiza și de a face alegeri;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Se dă fiecărui jucător un balon ca să-l umfle și apoi să-l lege. După aceasta se dau fiecărui participant 10 post-it-uri, pe care jucătorii vor trebui să scrie credința și valorile legate de familie, țară sau valori personale.</p> <p>Pentru acest lucru se poate ca jucătorii să aibă nevoie de câteva minute. Post-it-urile vor fi lipite pe balon. Jucătorii își vor ține baloanele, în timp ce liderul va citi următoarele: Vă aflați într-o întrecere a baloanelor cu aer cald. Fiecare valoare sau credință este o greutate, cântărind fiecare 2 kilograme. În această călătorie radioul sfătuiește participanții să evite vânturile puternice care se află deasupra baloanelor. Jucătorii vor trebui să se ridice deasupra vânturilor, iar pentru a face acest lucru ei trebuie să arunce o greutate din coș. Priveliștea de la o altitudine mai mare îți tăie răsufarea, din fericire senzația este de scurtă durată. Se va da drumul la heliu pentru a micșora altitudinea și se va da drumul la o greutate din greșeală. În acest moment te afli deasupra unei mari întinderi de apă și vezi niște nori negri venind repede spre tine. Repede, dă drumul la două greutateți acum! Îți dai seama că te afli în mijlocul unei furtuni! Se pornește o ploaie puternică. Trebuie să iei o decizie în legătură cu câte greutateți să mai arunci. Te hotărăști să arunci 3 greutateți, ceea ce-ți va permite să te ridici deasupra atmosferei cu probleme. Toți cei care călătoresc cu balonul știu că atunci când rămâi fără combustibil, faci tot posibilul ca să menții balonul în aer. Pentru că încă nu ai ajuns încă pe partea cealaltă a întinderii de apă, trebuie să mai arunci încă 2 greutateți. Ai călătorit de-a lungul globului, fără să ți se întâmple nimic rău. Ți-ai dat seama cât de greu ți-a fost să iei decizii imediate care influențează situații grele. Observi că ți-a mai rămas doar o singură greutate în coșul balonului. Această ultimă greutate a fost aleasă sau ea doar a rămas din greșeală în urma unor alegeri indecise? Numai tu cunoști răspunsul.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Se poate să fie cea mai importantă credință sau valoare a ta?  Vrea cineva să comenteze cum a ales ce să arunce și când?  Ați supraviețuit acestei călătorii?  Care a fost momentul cel mai critic și de ce?  Vrea cineva să spună care este greutatea finală a sa? (valoare, credință)  Ne vom uita asupra câtorva greutateți care au fost aruncate. Se poate că se vor observa unele lucruri familiare, în timp ce la unele nici nu v-ați gândit. Cât de importantă este ultima greutate pentru voi, în acest moment în care ați analizat toate alegerile pe care le-ați făcut?  V-ați lărgit punctele de vedere despre alegerile din viață?  Este timpul unei discuții. Se poate ca jucătorii să fie reticenți în legătură cu întrebările de mai sus, dar cu puțină răbdare, cu siguranță că situația va deveni favorabilă derulării discuțiilor.</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	integritate, respect, onestitate, responsabilitate

T.P. Shuffle	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	cetă sau materiale pentru trasat spațiu
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să identifice modalități specifice de comunicare nonverbală, pentru a se face înțeleși;</li> <li>• să lucreze în echipă pentru ducerea la bun sfârșit a misiunii încredințate;</li> <li>• să participe, prin idei creative, în soluționarea jocului;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Se trasează un spațiu de joc în care participanții trebuie să se așeze în mod aleatoriu. Li se cere apoi să caute soluții pentru a se așeza în ordine cronologică a datei lor de naștere (doar ziua și luna). Vor trebui să facă acest lucru fără să vorbească, iar pentru a îngreuna și mai mult activitatea li se poate cere să nu își folosească mâinile pentru a comunica. E important de urmărit modul în care participanții comunică și cum reacționează la eventualele încercări nereușite. De menționat că participanții vor trebui să reia jocul în caz că depășesc spațiul de joc. Dacă aveți posibilitatea să jucați acest joc afară, căutați un buștean și cereți participanților să folosească bușteanul ca spațiu de joc. Acest lucru va reprezenta o provocare și mai mare.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Cum v-ați simțit, neavând posibilitatea de a comunica verbal sau cu mâinile? Cât timp v-a luat până ați găsit un alt mod de a comunica? A fost eficient? De ce? Ce ați face diferit dacă ați repeta activitatea? Există situații în care trebuie să găsiți alte căi de comunicare, decât cea verbală? Care a fost partea cea mai amuzantă? Dar cea mai dificilă?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	diversitate, creativitate, ingeniozitate, încredere

Toți vecinii mei	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	participare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului,</b>	cetățenie activă

<b>discriminare, violență, etc)</b>	
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	obiecte identice: pietre, mingi
<b>Regulile jocului</b>	Participanții se vor așeza pe scaune într-un cerc și vor așeza în fața lor obiecte identice, care reprezintă casa lor.
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să fie creativi;</li> <li>• să manifeste viteză de gândire și de reacție;</li> <li>• să facă deducții logice;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Puneți o persoană în mijloc, care va fi jucătorul special și care nu are o astfel de casă. Doriința lui este de a ocupa casa altuia. Modul prin care poate să facă acest lucru este spunând următoarea formulă: „Toți vecinii mei care au... „ și va trebui să anunțe un lucru, un obiect pe care îl are asupra lui. De exemplu: „Toți vecinii mei care au tricouri albe, părul lung, ochii albaștri, etc. Toți jucătorii care se încadrează în cerința jucătorului special vor trebui să alerge în jurul cercului, în sensul acelor de ceasornic, pentru a-și găsi un alt loc. Vor trebui să facă un tur complet de cerc până să găsească altă casă și nu au voie să se așeze pe locul din care au plecat. Cel care a fost în mijloc poate ocupa orice „casă” liberă”, iar cel care rămâne fără casă în urma unui tur, devine jucătorul special, iar jocul se reia. Poate continua până când toți participanții au fost în mijloc sau până când nu mai este interesant pentru jucători.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	V-a plăcut jocul ? Vum v-ați simțit când nu ați putut ocupa o casă? Dar când ați putut ocupa?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	-
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	participare, implicare

<b>Pizza italiană</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	energizer
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	participare
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	maximum 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	-
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:

<b>perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• să se elibereze de emoții, de oboseală;</li> <li>• să transmită energie pozitivă celorlalți;</li> <li>• să-și formeze abilități practice;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Participanții trebuie să se așeze în cerc, se întorc toți cu fața într-o singură direcție, stând unul în spatele celuilalt. Grupul are sarcina să gătească o pizza italiană, iar tava în care se pregătește compoziția este spatele fiecăruia dintre participanți.</p> <p>Astfel, ei trebuie să urmeze următorii pași:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-se frământă aluatul;</li> <li>-se întinde aluatul;</li> <li>-se toarnă apoi ingredientele: cașcavalul, ouăle, se taie salamul;</li> <li>-se introduce tava în cuptor și se așteaptă ca să fie coaptă. Poftă bună!</li> </ul> <p>Liderii le demonstrează participanților cum să urmeze pașii pentru pregătirea pizzei și le vor arăta gesturile care însoțesc fiecare pas în parte.</p> <p>Ex.: se frământă aluatul = se masează mușchii spatelui...</p> <p>După ce o tranșă a fost scoasă de la cuptor, se mai pregătește încă una, dar de data aceasta grupul trebuie să se întoarcă în direcția opusă, astfel cei care au făcut masaj celor din fața lor, vor fi acum masați chiar de aceștia.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	V-a plăcut jocul ? Sunteți mai energizați ?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Liderii le demonstrează participanților cum să urmeze pașii pentru pregătirea pizzei și le vor arăta gesturile care însoțesc fiecare pas în parte.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	muncă în echipă

<b>60 de secunde = 1 minut, nu-i așa?</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	discriminare, diversitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	maximum 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	cronometru
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să se cunoască mai bine, la nivel personal și interpersonal;</li> <li>• să identifice în mod practic diferențele individuale cu privire la percepția timpului;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Facilitatorul roagă participanții să-și pună deoparte ceasurile. Apoi fiecare participant va trebui să se așeze pe scaunul său, tăcut și cu ochii închiși. Mediatorul îi roagă pe toți să se ridice și să țină ochii închiși. La comanda START,</p>



	fiecare va începe să numere 60 de secunde și să se așeze pe rând, odată ce a terminat de numărat. Este important de știut de către toți participanții că acest exercițiu poate fi realizat doar dacă se păstrează liniște deplină. Odată ce au terminat de numărat se pot așeza pe scaune și să deschidă ochii, dar nu înainte!
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce s-a întâmplat pe parcursul exercițiului? De ce credeți că avem o percepție diferită asupra timpului? Puteți prezenta o situație când voi și altcineva ați avut o percepție diferită? Ce spune asta despre noi ? Ce putem face, știind că timpul este relativ pentru fiecare dintre noi ?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Facilitatorii notează momentele în care s-au așezat participanții pe măsură ce jocul avansează.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	integritate, toleranță, respect

<b>Viitorul alb</b>									
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare								
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie, drepturile omului, diversitate								
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu								
<b>Dimensiunea grupului</b>	peste 20 de participanți								
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute								
<b>Materiale necesare</b>	hârtie și markere								
<b>Regulile jocului</b>	lucru pe grupe de 6-8 persoane								
<b>Pregătire</b>	Facilitatorul trebuie să pregătească un tabel cu 4 coloane și mai multe rânduri, pe care să-l prezinte membrilor  <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">+</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">0</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">-</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>	+	0	-	1				
+	0	-	1						
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>să definească noțiunea de diversitate;</li> <li>să identifice caracteristici ale stereotipurilor și prejudecăților;</li> <li>să diferențieze între sensul denotativ și conotativ al cuvintelor;</li> <li>să manifeste apreciere pentru alte culturi;</li> </ul>								
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Se împarte grupul în subgrupe de 6-8 membri. Fiecare grupă se va așeza în câte un colț al sălii, unde să poată lucra. Se dă o bucată de hârtie și un marker fiecărei grupe, care va avea misiunea să copieze tabelul afișat undeva la vedere (vezi rubrica „Pregătire”). Li se explică faptul că această activitate este despre limba pe care o folosesc și că trebuie să se gândească la expresii care cuprind cuvinte precum: alb, negru, indian, rromani (țigani), evreu, arab, rus. În timp ce ei se gândesc la expresii, gândește-te cum sunt folosite aceste cuvinte. Dacă sintagma are conotație								

	<p>pozitivă, trebuie scrisă pe prima coloană, dacă are conotație neutră, în a doua și dacă are conotație negativă, în a treia. De exemplu, expresia viitorul e "negru" se referă la un viitor nesigur și tulburat, deci se pune în a treia coloană. În Anglia se vorbește despre "vară indiană", când vremea e bună la începutul toamnei. Indian se pune în coloana întâi.</p> <p>Pentru această activitate e nevoie de 15 minute.</p> <p>Grupele trebuie să se uite la sintagmele din coloana a treia, cele cu conotații negative și să sugereze expresii alternative. Apoi să le scrie în coloana a patra, care se poate intitula "limba alternativă"</p> <p>În final, fiecare grupă va citi expresiile pe care le-a găsit.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Aveți întrebări în legătură cu ceea ce aveți de făcut? Cum merge? Aveți alte alternative? Aveți nevoie de mai mult timp pentru a termina?</p> <p>Ce ați făcut? Cum ați lucrat? Ce ați observat? Ce a fost mai dificil? Ce v-a plăcut cel mai mult în legătură cu acest exercițiu? La ce v-ați gândit? Sunteți de acord/în dezacord cu ce spun ei? Puteți argumenta? Mai are cineva ceva de adăugat?</p> <p>Ce ați învățat din acest exercițiu? Ce semnificații au toate acestea pentru tine? Este aici vreo lecție de reținut? Ce concluzii puteți trage?</p> <p>Te poți imagina făcând acest lucru peste două săptămâni? Ce alte întrebări mai ai? Cum puteți extinde ceea ce ați învățat?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	Da (vezi fișă tabel)
<b>Valori promovate</b>	Integritate, încredere, respect, acceptarea diversității

El a spus, ea a spus	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie, drepturile omului
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	hârtie, instrumente de scris
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să conștientizeze probleme legate de comunicarea între femei și bărbați;</li> <li>• să experimenteze cum se pot depăși aceste bariere;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Partea I</p> <p>Demers:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Se cere grupului să se împartă în două, bărbații într-o parte a camerei, iar femeile în cealaltă parte. În funcție de mărimea grupurilor astfel formate, ele se pot diviza astfel încât să nu fie mai mult de 7-8 persoane în fiecare.</li> <li>· Apoi adresează următoarea întrebare grupului de bărbați: "Care este cea schimbare pe care femeile ar putea-o face, astfel încât să se adapteze mai bine la stilul de comunicare al bărbaților?"</li> <li>· Femeilor li se adresează întrebarea: "Care este cea schimbare pe care bărbații ar putea-o face, astfel încât să se adapteze mai bine la stilul de comunicare al femeilor?"</li> <li>· Se cere câte unei persoane din fiecare grup să noteze răspunsurile. Li se acordă 5-10 minute să discute. Apoi se întreabă grupul de bărbați ce crede despre răspunsul femeilor. Deși aceste răspunsuri probabil că vor da naștere unor discuții piperate cu glume, amintește-le participanților că chestiunea comunicării între bărbați și femei este una serioasă.</li> <li>· Apoi se adresează aceeași întrebare femeilor.</li> </ul> <p>Partea a II-a</p> <p>Demers:</p> <p>Se recapitulează rezultatele sau concluziile discuțiilor din El a spus, Ea a spus (Partea I), Răspunsurile primite la întrebări probabil că au inclus lipsa de ascultare, lipsa empatiei, comunicarea pe ocolite, ne formularea explicită a mesajului etc.</p> <p>Se cere grupului să se împartă în două, bărbații într-o parte a camerei, iar femeile în cealaltă parte. În funcție de mărimea grupurilor astfel formate, ele se pot diviza astfel încât să nu fie mai mult de 7-8 persoane în fiecare.</p> <p>Se adresează următoarea întrebare grupului de bărbați, respectiv femei: "Dacă am putea da un sfat tuturor femeilor/bărbaților din lume pentru ca să își îmbunătățească stilul de comunicare cu bărbații/femeile, acel sfat ar fi _____."</p> <p>Se acordă 10-15 minute pentru discuții și apoi se cere grupurilor să răspundă printr-un joc de rol.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Partea I</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. De câte ori ați fost într-o situație similară la birou? Dar cu partenerul sau soțul/soția?</li> <li>2. De ce credeți că avem percepții atât de diferite asupra comunicării între sexe?</li> <li>3. Ce sugestii aveți pentru a reduce aceste probleme care pot să apară ca urmare a comunicării diferite?</li> </ol> <p>Partea a II-a</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dacă ați experimentat probleme asemănătoare, cum i-ai spus celuilalt sex?</li> <li>2. De ce credeți că avem percepții atât de diferite asupra comunicării între sexe?</li> <li>3. Ce sugestii aveți pentru a reduce aceste probleme care pot să apară ca urmare a comunicării diferite?</li> </ol>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	

<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	integritate, încredere, muncă în echipă, respect, toleranță

<b>Fiecare desen spune o poveste</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	un desen, instrumente de scris, coli de scris
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	Selectarea desenelor care vor fi utilizate în cadrul jocului.
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să folosească imaginația pentru a descrie o imagine/desen;</li> <li>• să continue o activitate începută de altă persoană;</li> <li>• să-și exprime punctul de vedere;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Spuneți-le participanților că vor primi fiecare un desen și, individual, să scrie despre ce cred că e desenul respectiv, cine sunt personajele, ce se întâmplă, unde se petrece acțiunea etc. Dați-i fiecărui participant prima jumătate a desenului, și în decurs de 5 min să scrie povestea.</p> <p>Acum cereți-le să schimbe între ei poveștile. Dacă grupul e mare se poate împărți în grupuri de câte 6 sau 8 persoane. Acum dați-le cea de-a doua jumătate a desenului și cereți-le să treacă în revistă impresiile despre ceea ce au văzut.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Despre ce credeți că a fost imaginea? Cine erau persoanele din imagine? Unde se aflau ei? Ce făceau? De ce erau acolo?</p> <p>De ce v-ați gândit la anumite lucruri (și nu la altele)? Imaginea a fost interpretată diferit de membrii grupului? V-ați schimbat părerea când ați văzut întreaga imagine? În realitate, când se întâmplă ceva sau când vedem doar o parte din "imagine" încercăm totuși să-i dăm un înțeles. Ce se întâmplă dacă mai târziu privim din nou imaginea într-un context mai larg și ne schimbăm punctul de vedere? Vă răzgândiți sau rămâneți la părerea inițială?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	

<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	foi cu desene
<b>Valori promovate</b>	muncă în echipă, responsabilitate, curaj, respect

<b>Drumul spre dezvoltare</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie, drepturile omului
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	greu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 30 minute
<b>Materiale necesare</b>	jetoane, o căciulă, păstăi de fasole, zar, cartonașe
<b>Regulile jocului</b>	<p>Reguli pentru joc.</p> <p>Explică-le că există jocuri în care regulile nu sunt la fel pentru toată lumea. Aceasta se întâmplă și în acest joc. Avantajele și dezavantajele drumului spre dezvoltare sunt diferite pentru echipe diferite.</p> <p>Poate părea nedrept, dar nu noi am inventat regulile, noi le-am copiat, cât de corect posibil din realitate.</p> <p>Șansa hotărăște cine cu ce culoare joacă. În realitate, acest lucru nu e determinat de șansă ci de factori geografici, economici sau culturali care au stabilit obstacolele și posibilitățile că fiecare țară și popor se vor întâlni pe drumul spre dezvoltare.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Acest joc se joacă ca oricare altul care are nevoie de tablă de joc.</li> <li>2. Spune-le echipelor să arunce zarul pe rând și apoi să mute atâtea pătrate câte numere arăta pe zar.</li> <li>3. Spune-le că instrucțiunile scrise în caseta cu litere sunt instrucțiunile pentru echipele care joacă cu simbolul galben și cele scrise cursiv sunt pentru echipele care joacă cu simboluri maro, verde și albastru.</li> <li>4. Dacă ajungi pe un pătrat de acțiune, ia cartonul cu acțiunea corespunzătoare și urmează instrucțiunile.</li> <li>5. Prima dată când o echipă ajunge pe un pătrat cere-le să citească instrucțiunile de pe cartonaș. Ei trebuie să citească instrucțiunile care sunt relevante pentru ei.</li> <li>6. Spune-le jucătorilor că trebuie să urmeze instrucțiunile să mute sau/și să plătească precum e dictat.</li> <li>7. Dacă o echipă nu are păstăi de fasole pentru că le-au dat, trebuie să împrumute de la echipa care are mai multe și cât mai repede să le dea înapoi.</li> <li>8. Regulamentul jocului nu poate fi schimbat numai cu acordul tuturor grupurilor sau dacă există un ordin special pentru a fi oprit pe unul din cartoanele de acțiune.</li> </ol>
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor,</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să facă distincție în ce privește stadiile de dezvoltare ale diferitelor țări</li> </ul>

<b>abilităților și atitudinilor)</b>	<p>ale lumii;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să descrie o parte din problemele lumii actuale;</li> <li>• să urmeze instrucțiuni și să acționeze în conformitate cu aceste acțiuni;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Împarte participanții în 4 grupe. Pot juca individual dacă grupul e mic.</li> <li>2. Împarte jetoanele între grupe: pune jetoanele într-o căciulă și pune pe cineva din fiecare grupă să ia unul. În acest fel fiecare va avea o culoare aleasă la întâmplare</li> <li>3. Împarte păstăile de fasole. Dă echipei cu culoarea galbenă 7, echipelor care au culoarea maro, verde și albastru 21 de păstăi de fasole fiecareia (aceste distribuții corespund cu distribuția resurselor naturale între țările din N și S)</li> <li>4. Fiecare membru al echipei va arunca zarul să vadă cine începe</li> <li>5. Citește regulamentul jocului</li> <li>6. Asigură-te că toată lumea știe ce să facă, apoi să înceapă jocul.</li> </ol> <p>Cartoane pentru acțiune</p> <p>Pătratul 3-"Colonizatorii și cei colonizați"</p> <p>Pătratul 7-"Sănătate pentru dezvoltare"</p> <p>Pătratul 10-"Explozia populatei"</p> <p>Pătratul 12-"Război și violență"</p> <p>Pătratul 16-"Revoluția urbană"</p> <p>Pătratul 18-"Bărbați, Femei și Foamea"</p> <p>Pătratul 21-"Economia neoficială și șomajul ascuns"</p> <p>Pătratul 24-"Educația pentru dezvoltare"</p> <p>Pătratul 27-"O gaură în atmosferă"</p> <p>Pătratul 30-"Revoluția tehnologică"</p> <p>Pătratul 34-"Sfârșitul ideologiei"</p> <p>Pătratul 37-"La sfârșit există întotdeauna FMI"</p> <p>Pătratul 40-"Ajutorul dezvoltării internaționale "</p> <p>Pătratul 42-"O cultură de educație globală "</p> <p>Pătratul 44-"Noi migrații, noi segregatii"</p> <p>Pătratul 46-"Tăierea pădurilor și extincția speciilor"</p> <p>Pătratul 49-"Un nou ordin. . . pentru cel care vrei să ordoni "</p> <p>Pătratul 52-"Moartea"</p> <p>Pătratul 54-"Dezvoltarea"</p> <p>Pătratul 3-Colonizarea și cei colonizați.</p> <p>În trecut (și poate și în prezent, dar sub alte forme) țara ta i-a colonizat pe alții de la care ai bogății și materiale brute. Poți înainta un pătrat și să alegi păstăi de fasole de la fiecare echipă. În trecut (și poate și în prezent dar sub alte forme) , țara ta a fost colonizată de alții. Ți-au luat bogățiile și materialele brute. Echipă ta e mai departe de țelul dezvoltării și trebuie să dai păstăi de fasole echipei cu simbolul galben. Pătratul 7-Sănătate și dezvoltate.</p> <p>Ai adus un nivel de dezvoltare care îți da posibilitate să ai un nivel de sănătate, o rată a mortalității copiilor redusă, puține epidemii, durată de viață lungă. Poți înainta pe un alt pătrat. Nivelul de întreținere a sănătății e redus sau nu există. Holeră, SIDA și alte boli împreună cu o rată a mortalității copiilor ridicată și durata de viață redusă, afectează o proporție ridicată a populației care te împiedică să-ți îndeplinești țelul dezvoltării. Dă înapoi două pătrate.</p> <p>Pătratul 10-Explozia populației.</p> <p>Ai reușit să controlezi rata nașterilor, astfel păstrând rata creșterii populației stabilă sau la un nivel descrescător. De aceea te bucuri de un nivel bun de</p>

standard al vieții.

Du-te cu 2 pătratele înainte. Ai nivele ridicate de creștere a populației și nivele scăzute de creștere economică și de aceea, întâmpini probleme mai mari în necesitățile de bază a mai multor oameni. Du-te înapoi 2 pătrate, îndepărtându-te de dezvoltare.

Pătratul 12-Război și violență.

Ai o puternică industrie a armelor. Vânzarea armelor altor țări înseamnă că devii bogat. Fiecare echipă îți dă 3 păști de fasole și te muți cu un pătrat. Tensiunile sociale interne și abuzul drepturilor omului și represiunea cu care merge mână în mână duce la război de gherile, război civil, războiul cu țările vecine. Un număr mare de oameni au căutat refugiu în altă parte. Datorită problemelor de securitate trebuie să ai o armată mare și un buget militar ridicat. Dă 2 păști de fasole echipei cu culoare galbenă și nu avansezi 2 ture.

Pătratul 16. Revoluția urbană.

Orașele mari au devenit centre industriale și financiare de importanță majoră cu profituri mari și speculații financiare. Mută-te 3 pătrate. Sărăcirea satelor a forțat pe mulți fermieri să migreze la oraș crescând astfel arii întinse de mizerie înocioabele din orașe. Lipsa de oportunități înseamnă că-ți pierzi muncitorii cei mai buni și oamenii de știință care emigrează în țări unde muncă, salariul, și condițiile de viață sunt mai bune. Dă înapoi 2 pătrate.

Pătratul 18. Bărbați, femei și foame.

Îmbunătățirile în producția de hrană vă asigură mult. Deși efectele pe termen lung a coloranților folosiți în producerea hranei sunt necunoscuți, e adevărat că hrană e întotdeauna disponibilă. De aceea te poți duce mai departe cu un pătrat. Totuși, dacă trebuie să faci față surplusurilor, dintre care trebuie să distrugi pentru a nu ruina piață, stai pe loc. Secetă, folosirea abuzivă a solului, proasta folosire a mijloacelor de cultivare a pământului, și faptul că trebuie să vinzi aproape tot ce produci pentru a plăti datoria țării, face că păstrarea hranei să fie acută și crește astfel foametea. Rămâi pe loc o tură.

Pătratul 21. Economia neoficială și șomajul ascuns

Automatizarea și restructurarea industriei mărește nivelul șomajului. Trebuie să consacri resursele pentru subdivizarea șomajului. Din acest motiv du-te cu un pătrat înapoi, pentru că beneficiile globale ale comerțului cresc, stai pe loc. Absența, îmbătrânirea sau distrugerea bazei industriale și criza din producția agricolă înseamnă că populația fără slujbă și economia ilegală crește. Du-te înapoi 2 pătrate.

Pătratul 24. Educația pentru dezvoltare.

Un sector mare a populației are acces la educația de nivel superior și secundar care favorizează dezvoltarea. De asemenea beneficiezi din oferirea de locuri în Instituțiile de Educație Superioară studenților străini cărora le ceri taxe mari. Din cauza lipsei de oportunități de acasă, deseori rămân pentru a contribui la economie. Mută-te înainte un pătrat și ia un păști de fasole de la fiecare echipă. Analfabetismul și lipsa educației pentru majoritatea populației înseamnă că te duci înapoi 4 pătrate.

Pătratul 27. Gaură în atmosferă.

Industriile poluează mediul, de exemplu prin extragerea materialelor brute, prin

poluarea cauzată în timpul procesului și prin depozitarea deșeurilor. Ca rezultat, stratul de ozon e distrus are loc schimbul de climă. Vrei să protejezi mediul și găsești că costurile extracției sunt prea mari sau procesele prea poluante. Îți transferi uzinele industriale în țări slab dezvoltate și îi explorezi resursele naturale.

Dă înainte două pătrate. Faci față dezastrelor naturale că o consecință a distrugerii mediului. Ceața e mai deasă și mai lungă. Industriile poluante se instalează în țara ta, resursele naturale sunt exportate în alte țări.

Mută-te cu un pătrat înapoi.

Pătratul 30. Revoluția tehnologică.

Revoluția tehnologică îți dă posibilitatea pentru dezvoltare. Piață de export pentru noile tehnologii sunt profitabile. Fiecare echipă îți dă 2 păstăi de fasole și înaintează 1 pătrat. Revoluția tehnologică trece pe lângă ține. Dă înapoi 3 pătrate sau poți cumpăra noi tehnologii de la fiecare echipă care joacă cu jetonul galben. Orice vrei să cumperi te va costa 3 păstăi de fasole.

Pătratul 37.

La final există întotdeauna Fondul Monetar Internațional. FMI îți acoperă politicile economice și îți sprijină politicile de investiție de cumpărare de întreprinderi publice și serviciile țărilor străine ca o contribuție la "dezvoltarea" lor. Aceste măsuri îți oferă profituri substanțiale. Fiecare echipă îți da 2 păstăi ca răsplată a investiției tale.

Dă înainte 2 pătrate. FMI impune o politică economică de ajustare structurală. Trebuie să-ți vinzi întreprinderile și serviciile publice. Șomajul crește și sectoare mari ale populației cad sub linia sărăciei.

Dă-i echipei cu jeton galben 2 păstăi ca răsplată pentru interesul față de datoria străină a ta. Dă înapoi 2 pătrate.

Pătratul 40.

Ajutorul de dezvoltare internațională. Trebuie să împarți în mod egal 1% din păstăii de fasole (dacă trebuie să le tai fă-o) alătură-te organizării de ajutor de dezvoltare internațională pentru a discuta situația globală și dă înainte 1 pătrat. Ai primit niște păstăi de fasole de la echipă cu jeton galben că și un împrumut dezinteresat pentru dezvoltare.

Trebuie să te hotărăști să-i cheltui pe bunuri și echipament cumpărat de ei. Dă înainte 1 pătrat, dacă din moment ce va trebui să plătești 2 păstăi că dobândă pe datoria ta echipei cu jetonul galben, stai pe loc. Nu uita să plătești 2 păstăi de fasole.

Pătratul 42. O cultură de comunicare globală.

Revoluția cumpărării și dezvoltarea industriei audio-vizualului permit valorilor sociale și culturale să se extindă în lume. Simultan bursa crește astronomic. Dă-i înainte 2 pătrate și primește de la fiecare echipă 1 păstăie pentru a plăti produsele și serviciile informaționale.

Revoluția comunicării înseamnă că cultura occidentală și valorile devin "pervazive". . . . Îți pierzi identitatea culturală.

Stai pe locul tău, stând în fața TV-ului și stai o tură.

Pătratul 44. Noi migrări, noi segregări.

Imigrarea crescândă a oamenilor săraci din țările din sud care caută o viață mai bună te forțează să aloci noi resurse pentru a trata cu imigranții care ajung în țara voastră. Dacă vrei să te muți cu un pătrat, trebuie să-i dai fiecărei echipe 1



păstaie de fasole "ca ajutor". Creșterea emigrării spre țările nordice închide "golirea creierului" a celor care sunt înzestrați și calificați academic. Dă înapoi 3 pătrate.

Pătratul 46. Tăierea pădurii și extinderea speciilor.

Nivelele ridicate de consumație te forțează să explorezi în alte regiuni ale planetei. Acest lucru contribuie la dispariția unor arii extinse de păduri și numeroase specii de animale sau plante.

Dacă ai jucat în interesul tuturor echipelor și nu numai în interesul tău, dă înapoi câteva pătrate, împarte banii pentru a corecta greșeli anterioare și schimbă regula jocului. Dar, din moment ce nu așa se fac lucrurile într-o lume competitivă și pentru că încă mai ai timp și ocazie, dă înainte cu un pătrat. Resursele naturale sunt exploatare și nu primești nici un profit care să-ți permită să te dezvolți.

Se întinde despădurirea, clima se schimbă și crește foametea. Încearcă să faci tot ce poți pentru ca să-ți protejezi mediul, dar instituțiile internaționale îți critică politicile legate de mediu. Dă înapoi 1 pătrat și dă 1 păstaie de fasole echipei cu jeton galben.

Pătratul 49. O nouă ordine . . . pentru care vrei să ordoni.

Poți schimba regulile jocului cum vrei pentru a-ți da posibilitatea să-ți atingi țelul cât mai repede posibil. Dacă orice alt jucător sau echipă protestează sau vrea să se bage în nouă ordine a lucrurilor, trebuie să-ți dea păstăi de fasole. Dă înainte 2 pătrate. Încearcă să te adaptezi noii ordini și nu opune rezistență, cu puțin noroc, nouă ordine creată nu se va îndrepta prea mult de drumul spre dezvoltare. Ca precauție stai o tură.

Pătratul 52. Moartea.

Riscul unei regresii economice e o amenințare serioasă față de modelul tău de dezvoltare. Dacă nu vrei să începi jocul din nou de la 0, singura opțiune e să storci ultima picătură din echipă și să iei 2 păstăi de fasole de la fiecare, și nimeni nu poate spune că ai avantaj, dă înapoi cu un pătrat. Căderea prețului materialelor brute și creșterea dobânzii ratelor pe datoria ta, provoacă o regresie economică severă. Dă înapoi cu o decadă, sau începe de la începutul drumului spre dezvoltare.

Pătratul 54. Dezvoltarea.

Ești norocos că ai jetonul galben. Ai atins țelul dezvoltării. Poți fi sigur că toate celelalte echipe sunt departe de acest țel și că orice ai face, nimeni nu va putea să-l ajungă. E sigur că tu deții și controlezi banii și resursele și că nu a mai rămas mai nimic de la ceilalți. Viața e plăcută pentru tine. Totuși există amenințări pentru tine în viitor: resursele naturale se degradează, aerul e poluat la fel și apa; iar pământul se transformă în deșert.

Foametea și disperarea cresc în multe locuri din lume. Câțiva imigranți încearcă să scape de mizerie pentru a ajunge într-un loc confortabil, dezvoltat. Dar bucură-te de dezvoltare până mai poți. Dacă ai un simbol altul decât cel galben, ori ai avut un noroc incredibil, sau ai trișat. Altfel, e imposibil pentru cineva care nu are jetonul galben să atingă acest nivel al jocului pentru că dezvoltarea e păstrată doar pentru cei privilegiați.

Dacă mulți ar ajunge la acest nivel, ar fi necesar să împartă resursele limitate și cei care se bucură de beneficii ar renunța la ele.

Acest lucru ar fi puțin probabil pentru că ei, cei puțini, stabilesc regulile jocului.

<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>La sfârșit spune fiecărei echipe să privească înapoi la drumul parcurs, la pătratele la care s-au oprit și să vadă ce s-a întâmplat acolo. Dacă există vreun pătrat la care nu s-a oprit nici o echipă, citește cartonașul să le spui ce s-ar fi întâmplat.</p> <p>Continuă cu o discuție despre cum s-au simțit jucătorii și ce au învățat. Cum vi s-a părut să fiți "galben"? Cum vi s-a părut să fiți "verde", "maro" sau "albastru"? Există similități între acest joc și realitate? Pe cine reprezintă jetonul galben? Și pe ceilalți? Putem spune că cei reprezentați de jetonul galben sunt prezenți numai în N? Cei care reprezintă celelalte jetoane se găsesc numai în S? Cine beneficiază atât în N cât și în S de sistemul din lume? Putem vorbi de un "model de dezvoltare dominant", care poate servi ca cel mai bun în toate situațiile, țările sau popoarele? Care sunt caracteristicile, în funcție de acest joc, ale modelului de dezvoltare prezent? E acesta un model realizabil în sensul că îi servește în practică pe toți bărbații și femeile și pe toate popoarele din lume? În viitor ar putea fi posibil un model de dezvoltare care ar putea fi aprobat? Cum ar fi acesta? Care sunt legăturile dintre această situație și atitudinile rasismului și a discriminării? E cinstit să spui, de exemplu că imigranții vin în țara noastră pentru a ne lua banii și resursele?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate propune participanților la joc să facă o listă cu lucrurile pe care le poți face pentru a îmbunătăți situația economică din sud sau situația de acasă (de exemplu participă la dezvoltarea proiectelor locale, sprijină afacerile locale, boicotează firmele care se comportă imoral etc.).
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	integritate, munca în echipă, încredere, curaj, perseverență

<b>Batista ucigașă</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	energizer
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	violență, (in)justiție socială, discriminare
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	o batistă sau o bandană ( se poate folosi și hârtie) pentru fiecare jucător
<b>Regulile jocului</b>	Jucătorii trebuie să își ia unii altora batistele (bandanele).
<b>Pregătire</b>	Fiecare jucător trebuie să își pună batista într-un buzunar.
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor,</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să relateze principiile teoriei win-win într-un mod practic;</li> </ul>

<b>abilităților și atitudinilor)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• să identifice cauzele violenței și modul de combatere a ei;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Fiecare persoană își atârnă câte o bandană sau o batistă în buzunarul din spate. Trebuie pusă astfel încât să permită celorlalți jucători să o poată trage afară.</p> <p>Explică grupului doar această situație : “Bandana reprezintă tot ce aveți nevoie ca să trăiți în această lume (mâncare, adăpost, bani, dragoste etc.) Dacă bandana v-a fost luată, muriți instantaneu și ieșiți din joc.”</p> <p>Fără alte explicații, liderul spune: “ Pe locuri, fiți gata, start!” Inevitabil, toți fug încercând să își fure bandanele unul altuia. Când doar o singură persoană a rămas în viață, întreabă ce s-a întâmplat, repetă regulile și începe o altă rundă. Continuă să joci până când cuiva îi va veni ideea că nu are de ce să moară și că nu are nevoie de mai mult decât are deja.</p> <p>Imediat, fiecare va prinde ideea. Câțiva participanți s-ar putea chiar să formeze grupulețe pentru a se proteja.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Ce s-a întâmplat în cadrul jocului? Care au fost regulile? Este ceva care are mai multe batiste? Este ceva care a rămas fără batistă? Cum vă simțiți cu mai multe batiste? Cum vă simțiți fără niciuna? Seamănă această situație cu o situație din viața reală? Puteți să dați un exemplu când cineva a câștigat și cineva a pierdut? Sau când ambele părți au câștigat/pierdut? Ce ați învățat din această situație? Ce putem face ca o situație win-lose să devină una win-win? Ce ați putea face voi la nivel personal că să aplicați acest principiu în viața de zi cu zi?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	explicarea și exemplificarea conceptului de win-win
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Deși este un joc de energizare, debriefingul are un rol foarte important.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	ascultare, toleranță, respect, solidaritate

<b>Comparații</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	peste 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	maximum 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	diferite obiecte
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să formuleze comparații în legătură cu subiectul întâlnirii;</li> <li>• să manifeste creativitate;</li> <li>• să își exerseze viteza de gândire, de stabilire a conexiunilor;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului</b>	După pauză, adu un obiect și oferă-l participanților care să îl dea din mână în

<b>(instrucțiunile jocului)</b>	<p>mână, să-l atingă și să se gândească la el.</p> <p>Spune-le că activitatea se numește „Comparația” (Full as a Tick). Obiectivul activității este să formuleze comparații unde unul din termeni este obiectul, și care să se refere la subiectul discuțiilor abordate anterior.</p> <p>Amintește-le participanților ce este o comparație (spune-le că deseori include „ca un/o” sau „precum un/o”). Oferă un exemplu: „O cuvântare este ca o Coca Cola: dacă nu auzi sau simți gazul la început, presupui că e răsuflată.”</p> <p>Cere-le participanților să se gândească la una sau mai multe comparații care se leagă de subiectul discuțiilor, în care să folosească obiectul care a circulat ca unul dintre termeni.</p> <p>După două minute cere participanților să spună cu voce tare comparațiile la care s-au gândit.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	
<b>Sugestii pentru follow up</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Grupează participanții și cere-le să se gândească la comparații în grupuri mici, pe care să le comunice la sfârșit grupului mare.</li> <li>2. Cere participanților să scrie comparațiile pe o coală de flipchart.</li> <li>3. Cere participanților să formuleze o comparație spontană despre momentul cand obiectul ajunge la ei.</li> <li>4. Parcurge activitatea de mai multe ori în timpul unei sesiuni mai lungi, aducând de fiecare dată obiecte diferite.</li> </ol>
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jocul va funcționa cu aproape orice obiect, dar este mai reușit cu obiecte distractive. Iată câteva exemple: bigudiuri, pălărie, caschetă de fotbal, ursuleț de pluș.</li> <li>2. Mențineți activitatea la un nivel ușor.</li> <li>3. Activitatea nu este potrivită pentru sesiuni serioase, unde unele persoane ar putea fi ostile sau au o atitudine dezaprobatoare la adresa conținutului sesiunii.</li> </ol>
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	muncă în echipă, respect, responsabilitate

<b>Sărbătoarea națională</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	hârtie, instrumente de scris
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și exprime aprecierea pentru patrimoniul cultural al lumii;</li> <li>• să manifeste respect pentru realizările și reușitele celorlalți;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>să identifice și să găsească modele;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Dacă grupul e mare, împarte participanții în grupuri de 5-6</li> <li>Spune-le să se gândească fiecare la eroii naționali, în special la cei pe care îi apreciază sau de care sunt mândri. E important să se precizeze în special dacă grupul e multicultural, faptul că eroii nu trebuie să facă parte din istoria țării în care locuiesc, ei pot fi atât din țara de origine cât și din țara părinților lor. Dă-le 5 minute.</li> <li>Fiecare membru al grupului să-și spună alegerea și să spună de ce sunt sau au fost importanți acei eroi pentru țara lor. Dă-le timp suficient pentru schimbul de informații și de interogare.</li> <li>Fiecare grup să scrie pe tabel numele eroilor, naționalitatea lor și care a fost realizarea lor.</li> </ol> <p>În plen, fiecare grup să prezinte tabelul celui alt grup.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	A fost cineva surprins de eroii menționați? De ce? Toată lumea a auzit de eroii menționați? Pentru ce sunt faimoși eroii naționali? Ce valori umane reprezintă? De ce îi apreciem mai mult pe alții? Unde am învățat să-i respectăm și de ce? Credeți că, dacă ar trăi azi, valorile și acțiunile lor i-ar face eroi?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Trebuie notat care eroi sunt menționați de mai multe ori.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	încredere, curaj, stimă, respect

<b>Visuri</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie, drepturile omului, nediscriminare
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	coli mari de scris și instrumente de scris
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>să-și identifice și definească propriile valori morale;</li> <li>să fie conștienți de șansele pe care le au / pe care le oferă viața;</li> <li>să manifeste un spirit de înțelegere și ajutor reciproc;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Organizarea acestei activități va depinde de mărimea grupului. Dacă grupul e mediu (10 oameni) lucrați cu el ca întreg. Dacă e mai mare, faceți grupe de câte 5-6. Dați-le cinci minute să reflecteze asupra viitorului - în termenii familiei, slujbelor, hobby-urilor, dezvoltării personale, drepturilor civile etc.</p>

	<p>Apoi cereți-le să-și dezvăluie aspirațiile și visurile și să argumenteze. Ar trebui să scrie sau, de preferat să deseneze trăsăturile comune pe un afișier, de exemplu faptul că au un serviciu, copii, casă etc.</p> <p>Cereți fiecărui grup să-și prezinte desenele sau concluziile tuturor celorlalți.</p> <p>Continuați prin a le cere să menționeze individual sau pe grup, 3 lucruri care îi împiedică să-și atingă aspirațiile și 3 care lucruri concrete pe care ei, ca și grup, le-ar putea face pentru a vedea o parte din visurile lor împlinite.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Ce ați simțit în timpul activității? Ce v-a plăcut?</p> <p>V-a surprins ceva?</p> <p>Considerați ca toată lumea are dreptul de a-și împlini aspirațiile?</p> <p>Credeți că unii au mai multe șanse decât alții?</p> <p>Cine sunt aceștia și de ce sunt favorizați? Este corect?</p> <p>Cum vă puteți sprijini reciproc pentru a învinge piedicile și pentru a vă îndeplini visurile?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	Integritate, încredere, respect, responsabilitate, empatie, compasiune

<b>Cald și rece</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	spărgător de gheață
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	participare, cetățenie
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	maximum 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	un obiect
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să asculte și să urmeze instrucțiuni;</li> <li>• să se destindă;</li> <li>• să se orienteze în spațiu;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Un obiect mic este ascuns.</p> <p>O persoană este legată la ochi și nu știe unde este ascunzătoarea.</p> <p>Când persoana legată la ochi este aproape de obiectul ascuns echipă lui îi spune <i>cald</i>, iar dacă se află la depărtare i se spune <i>rece</i>.</p> <p>Când o persoană a găsit obiectul, alt participant este selectat.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Cum v-ați simțit când a trebuit să acționați fiind legați la ochi?

<b>Sugestii pentru follow up</b>	Relatați o întâmplare din viața voastră când a trebuit să vă lăsați ghidați de alții.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	încredere, responsabilitate

Comunitatea în care trăiesc	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	teambuilding
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	20 minute
<b>Materiale necesare</b>	hârtie, creioane, lipici, foarfece
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să descrie rolul pe care îl au în comunitate;</li> <li>• să relateze care sunt plusurile și minusurile comunității/grupului din care fac parte;</li> <li>• să identifice soluții pentru combaterea/soluționarea unora dintre problemele identificate;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Fiecare participant desenează harta propriului oraș sau sat, începând cu casa în care locuiește, adăugând apoi locurile și edificiile importante, drumurile de acces și magazinele, spațiile de distracție etc. Apoi va adăuga locurile mai puțin plăcute sau periculoase.</p> <p>În grupuri mici, participanții vor compara hărțile realizate discutând despre caracteristicile cele mai importante ale comunității în care trăiesc și reflectând asupra echipamentelor comune și cum sunt ele utilizate de către membrii comunității.</p> <p>Fiecare grup va alege un aspect al comunității ce a fost prezentat, pe care vor să-l schimbe. Acest lucru se va realiza prin intermediul unei campanii. Campaniile pot îmbrăca mai multe forme: afișe, conferințe, colectare de fonduri.</p> <p>Fiecare grup prezintă campania pe care dorește să o realizeze.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Cum vi s-au părut sarcinile?</p> <p>Ce a fost mai greu/ușor, să găsiți lucrurile bune sau cele rele?</p> <p>Ce concluzii putem trage în urma acestui joc?</p> <p>Ce vom schimba în viața personală în urma acestui joc?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Acest joc poate fi folosit înaintea unui proiect sau atunci când există un conflict în grup.
<b>Referințe bibliografice (sau</b>	

web)	
Fișe de lucru (handouts)	
Valori promovate	responsabilitate, curaj, participare

Ce-ar fi dac-ar fi	
Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)	spărgător de gheață
Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)	cetățenie
Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)	mediu
Dimensiunea grupului	orice număr de participanți
Timp necesar	peste 15 minute
Materiale necesare	
Regulile jocului	
Pregătire	
Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte abilitățile de comunicare;</li> <li>• să ia decizii în funcție de informațiile pe care le dețin;</li> <li>• să se cunoască mai bine între ei, ca și grup (interpersonal);</li> </ul>
Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)	<p>Participanții sunt așezați în cerc iar liderul alege dintre ei un jucător special care va trebui să iasă din încăperea. Ceilalți jucători vor trebui să aleagă încă o persoană dintre cei prezenți în cameră, iar jucătorul special va fi chemat și va avea sarcina să ghicească persoana aleasă folosindu-se numai de întrebări de genul „Ce-ar fi, dac-ar fi...?”. De exemplu: ce-ar fi dac-ar fi o floare? un animal? un obiect de mobilier? etc. Jucătorul special pune câte o întrebare fiecărui jucător, după care trebuie să ghicească care a fost persoana aleasă. Pentru acest lucru are dreptul la două încercări. Indiferent dacă jucătorul special ghicește sau nu, persoana aleasă de grup va deveni jucătorul special. Liderul trebuie să le spună participanților că răspunsurile la întrebările jucătorului special trebuie să fie cât mai apropiate de personalitatea persoanei alese de grup, astfel încât jucătorul special să poate face unele corelații pentru a putea întui care este persoana aleasă. Jocul se continuă până când toți participanții au fost persoane alese sau jucători speciali sau până când jocul nu mai prezintă prea mare interes pentru participanți.</p>
Întrebări reflecție și evaluare	<p>Cum te-ai simțit în postura de jucător special?  A fost greu să formulezi întrebările?  Ce legături ai făcut ca să poți identifica persoana aleasă de grup?  Cum putem aplica acest joc în viața de zi cu zi?</p>
Sugestii pentru follow up	
Recomandări pentru facilitatori	
Referințe bibliografice (sau web)	
Fișe de lucru (handouts)	
Valori promovate	prietenie, respect



Democrația în acțiune	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	30 minute
<b>Materiale necesare</b>	-
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	Pregătirea dezbaterii dintre cele 2 grupe
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să descrie procesul democratic și cum poate fi ameliorată calitatea dezbaterii în procesul de luare a deciziilor</li> <li>• să numească o parte din drepturile și responsabilitățile pe care un individ le are în cadrul propriei comunități;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Participanții trebuie să găsească în grup o problemă socială, o situație sau o nevoie a societății. De exemplu: Într-un oraș s-au înmulțit actele de vandalism și responsabili de aceste fapte sunt niște tineri. Prinși asupra faptei unii dintre ei au cerut să meargă în instituțiile de reeducare, iar alții au plătit o amendă. Care este soluția cea mai bună?</p> <p>Grupul trebuie să delege doi reprezentanți care să prezinte, în contradictoriu, punctul de vedere asupra acestui subiect. Cei doi oratori beneficiază de puțin timp pentru pregătirea argumentelor, timp în care ceilalți participanți își formează o opinie personală referitoare la această problemă socială. Cei doi oratori sunt invitați să-și prezinte argumentele.</p> <p>După discursul celor doi oratori, conducătorul jocului îi întreabă pe ceilalți participanți dacă și-au schimbat opinia. Dacă da, de ce? Dacă nu, de ce? Problema se va rezolva prin supunere la vot, pentru a vedea care este părerea majorității.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>De ce credeți că fac tinerii astfel de acte de vandalism?</p> <p>Care credeți că este cea mai bună soluție în cazul acestor tineri?</p> <p>Credeți că instituția de reeducare îi va ajuta să își schimbe comportamentul?</p> <p>Ce faci dacă vezi tineri care fac acte de vandalizare?</p> <p>Credeți că sunt ei integri?</p> <p>Cum credeți că ar trebui să se ia de obicei deciziile?</p> <p>Ce ați învățat în urma acestui exercițiu?</p> <p>Ce credeți că puteți folosi în viața voastră în urma acestui exercițiu?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Un proiect de combatere a comportamentului antisocial folosind, ca metodă de intervenție socială, Biblioteca Vie.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Explicarea termenului de democrație.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	integritate, participare, responsabilitate

Grup nemulțumit	
Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)	comunicare
Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)	cetățenie
Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)	mediu
Dimensiunea grupului	orice număr de participanți
Timp necesar	maxim 15 minute
Materiale necesare	
Regulile jocului	
Pregătire	
Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să comunice eficient;</li> <li>• să-și exprime trăirile interioare;</li> </ul>
Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)	<p>Câteodată, când nivelul de energie al grupului este scăzut, cel mai bun antidot este exprimarea explicită a nemulțumirii. Cere participanților să stea în cerc. Întreabă-i ce urăsc cel mai tare. Când cineva își amintește de un lucru pe care îl urăște, de exemplu traficul intens, cere participanților să se ia de mână în cerc și să repete „Urăsc traficul”. Cu fiecare repetare a propoziției, persoanele fac un pas înspre centrul cercului și spun propoziția mai tare. Când s-au apropiat de centrul cercului cât de tare au putut, vor striga propoziția cât de tare pot. După ce grupul va fi strigat câteva nemulțumiri, vei observa cât de tare s-au activat. Se pare că niște strigăte sănătoase te eliberează de stres și încordare, dacă tu ești cel care strigă.</p>
Întrebări reflecție și evaluare	<p>Cum vă simțiți după ce v-ați strigat nemulțumirea? Putem face asta în orice context? Argumentați.</p>
Sugestii pentru follow up	<p>Într-o altă versiune a grupului nemulțumit, fiecare membru, pe rând, își varsă oful. Cel mai mare sau cel mai serios of se va repeta de către fiecare participant. O altă variantă ar fi ca nemulțumirea să se exprime în cuvinte sau în sunete inventate. Cel mai expresiv sunet sau cuvânt inventat va fi aplaudat de restul grupului.</p>
Recomandări pentru facilitatori	
Referințe bibliografice (sau web)	
Fișe de lucru (handouts)	
Valori promovate	munca în echipă, responsabilitate, compasiune

Desenul imaginar	
Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)	energizer
Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)	diversitate, nonviolență

<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	2 coli A4
<b>Regulile jocului</b>	Participanții trebuie să fie muți pe parcursul jocului și pot doar desena cu degetul pe spatele celui din față. Primul din șir desenează, iar ultimului din șir îi este șoptit cuvântul.
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să transmită corect o informație;</li> <li>• să comunice eficient;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Participanții sunt împărțiți în două grupuri și li se cere să se așeze unul înapoia celui alt. Ultimului membru din șir i se șoptește un cuvânt pe care va trebui să-l reprezinte prin desen pe spatele celui din față lui, după care acesta va proceda la fel, până când desenul ajunge la primul din șir care va trebui să facă desenul pe o foaie de hârtie. Acest joc se desfășoară sub forma unui concurs între echipe și câștigă cea care desenează cât mai aproape de cuvântul șoptit. Nu este un concurs contracronometru și participanților li se cere să fie muți pe toată durata jocului.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Cum a fost comunicarea între voi? Cum e să nu poți vorbi? Te-ai asigurat că mesajul tău a fost înțeles corect?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Fiind un joc de energizare debriefingul este opțional, de asemenea jocul se poate folosi pentru a crește nivelul comunicării din grup, a participării și al lucrului în echipă.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	lucrul în echipă, încrederea, responsabilitatea

<b>Cavaleri și călăreți</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	spărgător de gheață
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	muzică (casetofon, calculator)
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor,</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să respecte instrucțiunile date;</li> </ul>

<b>abilităților și atitudinilor)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• să execute anumite mișcări specifice rolurilor impuse;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Jocul este similar cu „dansul scaunelor”, ceea ce înseamnă că în momentul în care muzica se oprește trebuie făcută o acțiune. În acest joc sunt formate două cercuri egale, unul dintre cercuri fiind situat în interiorul celuilalt. Persoanele din cercul din interior vor forma perechi cu persoanele din cercul din exterior și vor rămâne perechi pentru tot restul jocului. Cercul din interior se va mișca în sensul acelor de ceasornic bătând din palme iar cercul din exterior de asemenea va bate din palme, mișcându-se în direcție opusă. Când liderul strigă Caii, jucătorii respectivi vor înceta să bată din palme și vor alerga în căutarea partenerului. Odată împreună, unul din parteneri va merge în patru labe fiind calul, iar celălalt partener va fi călărețul. Ultima echipă va trebui să facă o acțiune la alegerea lor, care să implice un cal și un călăreț. Odată cu asta, jocul va continua în același mod ca și înainte. Dacă este strigat Cavaleri, un partener va stă pe genunchii celuilalt partener. Partenerul pe care se stă va avea un genunchi ridicat, cel pe care se stă, iar celălalt va fi pus jos pentru sprijin. Dacă este strigat Călăreți, unul din parteneri îl va ridica pe celălalt partener în brațe. Totuși, un picior ridicat de către partener este îngăduit (în ideea că partenerii sunt prea grei).
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Cum v-ați simțit? Care dintre roluri v-a plăcut cel mai mult? Care v-a plăcut mai puțin? De ce?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	respect, munca în echipă

Lucrurile nu sunt ceea ce par a fi	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	creativitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	15-20 de minute
<b>Materiale necesare</b>	obiecte diverse
<b>Regulile jocului</b>	Fiecare jucător trebuie să inventeze câte o poveste pentru obiectul său.
<b>Pregătire</b>	Fiecare jucător va avea un timp de câteva minute de gândire.
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să realizeze prezentări orale interesante;</li> <li>• să facă analogii originale;</li> <li>• să se exprime în mod convingător;</li> </ul>

<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Fiecare jucător trebuie să aleagă un obiect pe care să-l studieze și să inventeze o poveste despre el. Povestea nu trebuie să fie tipică, ea trebuie să scoată în evidență o nouă folosință pentru respectivul obiect. Exemplu: cu toate că acesta pare că este un pieptene, de fapt este o perie de dinți pentru un uriaș. De vreme ce nu mai există uriași în lume și nici nu au mai fost în ultimul timp, mai există doar câteva perii de dinți de acest fel.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Cum vi s-a părut jocul?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Pentru a transforma acest joc într-unul de cunoaștere, jucătorii pot adăuga ceva personal în poveste.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	curaj, spirit persuasiv

<b>Mâna roșie</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	diversitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	15 minute
<b>Materiale necesare</b>	o bilă sau o piatră de mici dimensiuni
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să comunice nonverbal;</li> <li>• să execute anumite mișcări, impuse de regulile jocului;</li> <li>• să facă deducții sau inducții logice;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Se formează un cerc și o persoană este aleasă a fi jucătorul „special” și va fi așezată în mijlocul cercului. În timp ce jucătorul „special” va sta cu ochii închiși, ceilalți jucători vor pasă un obiect mic (bilă sau o piatră) de la o persoană la alta. Cea mai subtilă metodă de a pasa obiectul este de a ține bila într-o palmă, fiind orientată în jos, după care va fi lăsată să cadă în palma jucătorului de alături. Bila va fi dată dintr-o mână în alta și cu puțină practică se va realiza strecurarea bilei de la o persoană la alta, fără a privi la activitatea în sine. Jucătorul „special” va da un semnal și își va deschide ochii. Care dintre toți acești jucători cu fețe inocente are bila la el? Dacă jucătorul „special” va detecta ceva suspicios pe fața unuia dintre jucători, el va merge la acela și îl va atinge pe mâini. Dacă mâinile celui vizat sunt goale, jucătorul „special” va continua acțiunea. În acest timp, ceilalți continuă strecurarea bilei, dacă este posibil chiar sub nasul jucătorului „special”. (Parte integrantă a jocului sunt și acțiunile simulative)
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce s-a întâmplat în acest joc? Cum te-ai simțit ca fiind jucătorul special? Cum v-ați simțit în timpul pasării bilei? Cât de greu/ușoara a fost sarcina?

<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	participare, responsabilitate

Numește acest cântec	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	creativitate, autocunoaștere, intercunoaștere
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	drepturile omului
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	15 minute
<b>Materiale necesare</b>	foi și materiale de scris
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	30 sec pentru a se gândi la melodie și 2 min. pentru a desena
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte abilitățile creative;</li> <li>• să se integreze în grup:</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Fiecărei persoane i se dă câte o foaie de hârtie. Li se cere apoi să se gândească la melodia preferată pe care să încerce să o deseneze. Pentru a nu se crea confuzii, fiecare va scrie pe o altă bucată de hârtie numele melodiei la care se gândește și interpretul. Foile cu desenele care reprezintă melodiile vor circula în cerc și fiecare va încerca să ghicească melodiile favorite ale colegilor. Pe o altă bucată de hârtie, fiecare va scrie numele celui căruia îi aparține desenul și numele melodiei (și interpretului), încercând să le ghicească. La sfârșit, se vor discuta toate desenele și se va face un clasament.</p> <p>Se va desemna câștigător cel care a ghicit cele mai multe melodii. Se poate stabili și un premiu.</p> <p>Toate aceste lucruri vor trebui să se întâmple într-un timp relativ scurt (30 sec. - pentru a se gândi la melodie; 2 minute pentru a o desena; 5 min. pentru a primi toate foile; 5 min. pentru a descoperi în grup toate melodiile). Cereți participanților ca desenele lor să fie realizate cât mai în detaliu.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Cum vi s-a părut această activitate? A fost o provocare pentru voi să desenați melodia? Cât de ușor/greu v-a fost să ghiciți melodia?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Dacă timpul permite, puteți asculta la final melodia al cărei desen e desemnat câștigător, ca un premiu simbolic.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	toleranță, drepturile omului, gustul estetic

Recită în mai multe feluri	
Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)	icebreaker
Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)	diversitate, drepturile omului
Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)	ușor
Dimensiunea grupului	orice număr de participanți
Timp necesar	10 minute
Materiale necesare	
Regulile jocului	
Pregătire	
Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să își exteriorizeze trăirile;</li> <li>• să experimenteze diverse stări;</li> <li>• să interpreteze diferite roluri;</li> </ul>
Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)	<p>Dă-le participanților un text, de preferat cât mai scurt, și cere-le să îl spună în diferite moduri, cu diferite intonații în funcție de starea pe care o au de interpretat.</p> <p>Exemplu: Ursul doarme, ursul doarme, a uitat demult de foame. Ursule hop, ursule hop, ieși afară din bârlog!</p> <p>Participanții trebuie să spună această frază având diverse stări de spirit: nervos; speriat; bucuros; extaziat; melancolic; supărat; nerăbdător; lacrimogen; nedumerit; îndrăgostit; dramatic; bâlbâit; visător; glumeț; somnoros; beat.</p>
Întrebări reflecție și evaluare	<p>Cum vi s-a părut acest joc?</p> <p>Ce ați observat la schimbarea intonației?</p>
Sugestii pentru follow up	
Recomandări pentru facilitatori	<p>Cu acordul participanților la joc, aceștia pot fi înregistrați audio-video și apoi se poate discuta jocul de rol al fiecăruia, accentuându-se relevanța/importanța comunicării nonverbale și paraverbale.</p>
Referințe bibliografice (sau web)	
Fișe de lucru (handouts)	
Valori promovate	curaj, inițiativa

Să jucăm teatru	
Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)	teambuilding
Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)	diversitate, drepturile omului
Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)	mediu

mediu, greu)	
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	aproximativ 20 de minute
<b>Materiale necesare</b>	Materiale necesare Pentru fiecare echipă se pregătește un sac în care se găsesc aceleași obiecte (de exemplu: un ghem de lână, un pieptene, un ziar, un creion, un morcov, o batistă etc.)
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	Se acordă un interval de timp, fiecărei echipe, pentru pregătirea scenetei.
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să își dezvolte creativitatea;</li> <li>• să manifeste spirit de lucru în echipă;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Echipelor li se acordă un anumit interval de timp, pentru a pregăti o scurtă scenetă, pe care să o prezinte sub formă de mimă, folosindu-se în mod obligatoriu de toate obiectele primite și la care trebuie să participe cu toții. Fără să se cunoască obiectele din sac se stabilește de la început o anumită tematică: din lumea basmelor, scene din filme, cântece etc. Numai conducătorul de joc trebuie să cunoască titlul scenetelor. Spectatorii urmează să-l ghicească.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Cum vi s-a părut acest joc? Ce v-a plăcut cel mai mult? Sau ce nu v-a plăcut? Cât de dificil a fost să pregătiți aceasta scenetă? Cât de greu/ușor a fost să introduceți obiectele primite în sceneta voastră? Ce concluzii putem trage din acest joc?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	munca în echipă, respect, responsabilitate

Figura uriașă	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	diversitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	aproximativ 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	aproximativ 10 minute
<b>Materiale necesare</b>	
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să lucreze în echipă;</li> <li>• să comunice eficient;</li> <li>• să execute mișcări sincronizate cu ale tuturor membrilor grupului;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului</b>	Întregul grup va forma o serie de cercuri și linii pentru a alcătui o figură. De



<b>(instrucțiunile jocului)</b>	<p>exemplu, un cerc mic care să reprezinte capul, o linie mică pentru gât, o linie mai lungă pentru corp, două brațe și două picioare. Când părțile vor fi asamblate le vor fi date o serie de indicații, pe rând, iar jucătorii trebuie să acționeze în funcție de ce anume face o anumită "parte":</p> <p>Capul tău are mâncărimi - scarpină-!  O minge de fotbal se afla la picioarele tale - lovește-o!  Șiretul îți este dezlegat - leagă-!  Îți curge nasul - suflă-!  Ți-au picat pantalonii - apleacă-te și ridică-i!</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Cum vi s-a părut acest joc?  Cât de grele au fost sarcinile?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	ascultare, atenție, încredere

<b>Căutăm comoara</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare, teambuilding
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	o carte poștală ilustrată pentru fiecare echipă, hârtie colorată, lipici, o foarfecă
<b>Regulile jocului</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- fiecare echipă trebuie să găsească și să recompună numai cartea poștală având culoarea trasă la sorți;</li> <li>- echipele își stabilesc în secret un anumit semnal sonor (lătrat, zgomot de motor, fluierat etc.);</li> <li>- se desemnează un culegător (singurul membru al echipei care are voie să ridice din ascunzătoare bucățile de comoară);</li> <li>- restul membrilor echipei formează grupul de căutători, care la semnalul de începere a jocului se răspândesc pe teren;</li> <li>- în momentul în care o bucățică de carte poștală aparținând echipei a fost descoperită, respectivul căutător poate chema culegătorul echipei numai emițând semnalul sonor secret;</li> <li>- câștigă echipa care compune cel mai repede cartea poștală.</li> </ul>
<b>Pregătire</b>	<p>Conducătorul de joc trebuie să pregătească jocul în absența participanților. Pe spatele cărților poștale va lipi o hârtie de culoare diferită și va nota pe fiecare din ele câte un proverb sau un citat celebru, care se referă la munca în echipă (solidaritate, prietenie, participare responsabilă), transformându-le astfel în adevărate "comori". Apoi va decupa toate cărțile poștale în același număr de bucăți. Bucățile, cu excepția câte unei bucăți din fiecare carte poștală, vor fi</p>

	ascunse în locuri diferite, pe raza unui anumit teritoriu.
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte abilitățile de lucru în echipă;</li> <li>• să se cunoască mai bine pe ei înșiși și pe colegii lor;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Grupul se împarte în echipe mai mici (care își pot lua și un nume). Echipele trag la sorți bucățile rămase. Echipele trebuie să plece în căutarea "comorii" lor. Câștigă echipa care compune cel mai repede cartea poștală. În final, conducătorul de joc are posibilitatea de a discuta despre valoarea comorilor descoperite (semnificația textelor), întrebând participanții cum au colaborat în cadrul echipelor.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce ați avut de făcut? Cum ați lucrat în echipă? Ați dus la final sarcina? Ați adoptat o strategie? A funcționat? De ce da? De ce nu? Ce ați făcut când ați observat că nu funcționează? Ce v-a plăcut la această activitate? Cum vi s-a părut "comoara"? Ce credeți că veți folosi pe viitor din ceea ce ați învățat la această activitate?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Încurajați toți membrii echipei să-și exprime părerea cu privire la modul cum s-au simțit în echipă: dacă au fost integrați, dacă au simțit că le sunt ascultate părerile.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	încredere, munca în echipă

Ce vezi?	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	dezvoltarea atenției
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	maximum 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	fotografii, carioci, hârtie, scoci de hârtie
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	Facilitatorul trebuie să aibă fotografii sugestive printate, de preferat dimensiuni A4 sau A3.
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și stimuleze creativitatea vizuală;</li> <li>• să identifice diferența între ceea ce este real și ceea ce se presupune;</li> <li>• să descrie importanța clarității unui mesaj vizual;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alege trei fotografii/poze și pune-le pe perete.</li> <li>2. Dă-le participanților bucăți de hârtie simplă și spune-le să se uite la poze, pe rând, și să scrie 2 titluri, unul pozitiv, altul negativ, pentru fiecare poză.</li> <li>3. Când toată lumea e gata, lipește titlurile sub poze.</li> <li>4. Compară titlurile.</li> </ol>

<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Câte interpretări au existat pentru fiecare poză? Au existat persoane diferite care au văzut lucruri diferite în aceeași poză? Când citești ziare și reviste, la ce te uiți prima dată, la poze sau la titlul de articol? În ce proporție arată pozele adevărul a ceea ce s-a întâmplat într-o situație? Cum folosesc editorii pozele pentru a transmite o informație, pentru a stârni vreo emoție, sau pentru a provoca simpatii?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul poate propune grupului să caute 2 exemple în ziare/reviste, unul unde poza arată adevărul a ceea ce s-a întâmplat în situația respectivă și unul în care nu arată adevărul în situația respectivă.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Facilitatorul poate corela această activitate cu importanța pe care ar trebui să o acorde grupul în realizarea unor materiale de promovare.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	responsabilitate, inițiativă

<b>Cine va fi ales?</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	dezbateri
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie, drepturile omului
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și identifice nivelul valorilor personale;</li> <li>• să-și dezvolte abilitățile de comunicare în grup;</li> <li>• să folosească argumentarea în susținere a unui punct de vedere;</li> <li>• să-și valorifice abilitățile de ascultare activă;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Se prezintă grupului o situație în care trebuie să aleagă: Situație: S-a descoperit tratamentul care combate cancerul de orice natură. Deoarece resursele naturale sunt rare și foarte costisitoare, lunar pot fi tratate numai 3 persoane. Voi sunteți membri în Colegiul Medicilor și aveți în față o listă cu 10 persoane care mai au doar o lună de trăit. Trebuie să decideți care sunt cele 3 persoane care vor beneficia de tratament. Acest tratament nu necesită costuri din partea pacienților. Iată lista cu persoanele: 1.tânăra talentată, actriță la Hollywood; 2.student eminent la Tehnologia Informației, 3 brevete de invenție la activ, negru; 3.preot creștin, misionar, recunoscut pentru învățăturile lui spirituale, 60 de

	<p>ani;</p> <p>4.evreu, 56 de ani, laureat al premiului Nobel pentru pace;</p> <p>5.educatoare, 32 de ani, însărcinată, mamă a încă 2 copii;</p> <p>6.inginer, 45 de ani, tată a 3 copii, recunoscut pentru tentativele de colaborare cu grupuri teroriste;</p> <p>7.doctor în istorie universală, 65 de ani, recunoscut în întreaga lume pentru contribuția sa la cunoașterea adevărului istoric;</p> <p>8.copil, îi place să deseneze, 6 ani;</p> <p>9.tânăr, debil mintal, 27 de ani;</p> <p>10.bărbat alb, cu familie, 30 de ani, pușcăriaș, mai are de ispășit 4 luni de detenție din cei 12 ani pe care i-a primit.</p> <p>Cerințe: Împarte grupul în 3 și fiecărui grup mic în parte i se dă la dispoziție 10-15 minute pentru a lua o hotărâre. Fiecare grup își alege un reprezentant pentru a susține alegerea făcută în fața celorlalți. Celelalte grupuri trebuie să recunoască valorile prețuite de grupul care prezintă, iar la sfârșit are loc un dialog care vizează o bună comunicare în grup și mai ales ascultare.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	responsabilitate, compasiune, lucru în echipă

Copacul vieții	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	hârtie
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	<p>Partea A</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explică grupului conceptul de arbore genealogic.</li> <li>2. Întreabă-i dacă s-au gândit vreodată să-și facă arborele genealogic sau dacă cineva din familie are unul.</li> <li>3. Spune-le participanților să meargă acasă și să discute cu părinții lor și să încerce să-și deseneze copacul.</li> <li>4. Discutați despre ce fel de lucruri ar trebui să-și întrebe familia, de ex. dacă au existat: -rude care au emigrat în altă țară sau s-au mutat în alt oraș; -rude care au venit din altă țară ca și emigranți sau refugiați, sau s-au căsătorit în familie; -rude care sunt membrii unei minorități (rasiale, religioase, sexuale) sau dacă s-au căsătorit cu cineva care face parte din minoritate;</li> </ol>

<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să se cunoască mai bine;</li> <li>• să se intergreze în grup;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Partea B</p> <p>1. Dă participanților timp (de la 1 zi-&gt;1 săptămână, depinde de cât timp ai, să-și facă copacul).</p> <p>Partea C</p> <p>Spune-le participanților să-și împărtășească descoperirile cu restul grupului. Acest lucru poate fi făcut în diverse moduri:</p> <p>1. Participanții să-și arate copacul, punctând până unde în timp se întinde. Dacă vor, pot spune care rude s-au mutat în străinătate sau au venit din altă țară. E important ca participanții să dezvăluie numai ce vor (nimeni nu trebuie să se simtă presat în dezvăluirea faptelor) sau,</p> <p>2. Participanții nu-și arată copacul, dar discută despre lucrurile găsite despre familia lor pe care nu le-au știut.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Depinzând de mărimea grupului, această activitate poate fi făcută prima dată în grupuri mai mici. Fiecare grup spune lucruri comune pe care le-au descoperit. Spune-le să răspundă la întrebări precum:</p> <p>De ce s-au mutat rudele tale în altă țară (sau au imigrat)?</p> <p>Crezi că e normal să ridici bariere fața de nevoile oamenilor de a găsi alte oportunități în alte țări?</p> <p>Te-ai gândit să te muți în altă țară?</p> <p>Dacă da, cum ai vrea să fii tratat la sosire?</p> <p>Cum te-ai simți dacă nu ai putea să: îți practici religia, să vorbești limba ta, sau să ai drepturi mai puține decât alte persoane?</p> <p>Cum vi s-a părut această activitate?</p> <p>Vi s-au schimbat anumite păreri/preconcepții în urma descoperirilor? Care? De ce?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Facilitatorul trebuie să creeze un mediu de siguranță pentru participanți, să poată împărtăși descoperirile și să aibă grijă ca participanții să nu se judece între ei.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	încredere, compasiune, empatie

<b>De ce să prinzi un ou?</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare, teambuilding
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	între 5 și 35 de participanți

<b>Timp necesar</b>	aproximativ 1 oră și 15 minute. 10 minute introducere 30 de minute pentru a rezolva o problemă. 30 de minute pentru evaluare
<b>Materiale necesare</b>	Materialele necesare : Un ou nefiert pentru 4 –5 participanți, sfoară pentru a lega ouăle de tavan, multă hârtie, foarfece, reviste vechi, cartoane, lipici.
<b>Regulile jocului</b>	Se aplică câteva reguli: - Nu vor putea fi atinse nici oul nici sfoară de către participanți cu mâna, nici măcar cu materialele pe care le folosesc. - Pot folosi doar materialul pe care l-ați pregătit pentru ei (scaunele și mesele care sunt împrejur nu pot fi folosite!)
<b>Pregătire</b>	Pregătiți camerele unde vor lucra grupuri mici de participanți (4-5). Pentru fiecare grup mai mic înfășurați oul nefiert cu o bucată de sfoară și agățați-l de tavan, la aproximativ 1,75 – 2 m de pământ. Nu înfășurați oul prea mult, pentru că dacă va cădea va trebui totuși să se poată sparge. Pentru fiecare grup pregătiți câte un sul de hârtie veche, foarfece, lipici.
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să lucreze în echipă;</li> <li>• să gândească activ;</li> <li>• să găsească soluții contracronometru;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	De ce să prinzi un ou, poate să fie un efort intercultural. Spațiu din 4 în 4 metri pentru fiecare grup de 4 – 5 participanți.  Mărimea grupului: Cel puțin 5, cel mult 35. Dacă ai mai mulți participanți, poți să împarți grupul în mai multe grupuri mai mari care să facă tot exercițiul separat (inclusiv dezbateră și evaluarea).  Pas – cu – pas : 1. Împărțiți grupul în grupuri de 4 – 5 persoane fiecare. Introduceți exercițiul grupului. După exact 30 de minute după ce a pornit exercițiul mediatorul va trece din camera în cameră și va tăia sforile ce țin ouăle agățate. Ca echipă e de datoria lor să construiască ceva care să împiedice spargerea oului. 2. Urmăriți grupurile (s-ar putea să aveți nevoie de un mediator pentru fiecare două grupuri) și asigurați-vă că respectă regulile. 3. După exact 30 de minute opriți grupurile. Faceți un tur și tăiați toate sforile dacă au mai rămas netăiate dacă au reușit echipele să împiedice spargerea ouălor. 4. Dezbateră poate avea loc în 2 etape. Prima dată în grupuri mai mici (opțional), apoi în grupuri mai mari. Opțiuni adiționale : După descriere, exercițiul reprezintă lucrul în echipă.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	În orice caz, dezbateră se poate concentra asupra cum se poate lucra în echipă pentru a construi. Ce au observat oamenii? Au existat dificultăți în comunicarea cu ceilalți? Cum influențează caracterul unei echipe de lucru, existența mai multor metode de rezolvare a problemelor? Dacă adăugați o componentă interculturală, ar trebui să întrebați despre acest aspect deosebit: Cum a reușit să influențeze echipa de lucru efectele speciale "șeful /cel cu handicap"? Cum ați reușit să depășiți dificultățile? Cum ați putut să vă descurcați cu diferențele într-un mod constructiv?

	Unde sunt posibile compromisurile?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	<p>Există câteva variații pentru a croii “ou-exercițiul” după nevoile specifice. Pentru a adăuga un aspect metodic intercultural mai puternic, veți putea integra jocul într-o simulare unde membrii unei echipe vor juca roluri (culturale) diferite. În dezbateri, vă puteți canaliza pe posibilitățile și limitele cooperării interculturale. Ce au găsit oamenii cel mai dificil în a lucra împreună? Cum au reușit să găsească compromisurile?</p> <p>Pentru a da un gust intercultural exercițiului ați putea da fiecărui grup un anumit handicap (sau anumite persoane doar, din grupuri) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nu au voie să vorbească</li> <li>- să fiți foarte concentrați în a accepta un post de conducere sau să fiți neinteresați în a accepta un post de conducere</li> <li>- să fiți foarte concentrați asupra timpului împotriva a nu realiza trecerea timpului.</li> </ul> <p>Este foarte important să nu lăsăm acest exercițiu să devină o discuție în care membrii să se acuze unul pe altul de diverse defecte de comportament din timpul exercițiului. Mai degrabă - încercați să legați situația - la diferite stiluri de muncă, comportamente, preferințe, la o echipă – din viața adevărată, în special în echipele interculturale. Majoritatea timpului, vor exista diferențe în a lucra împreună. Cum ați putut să vă descurcați cu diferențele într-un mod constructiv? Unde sunt posibile compromisurile?</p>
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	lucru în echipă, respect, solidaritate, încredere

De pe altă planetă	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie, discriminare
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	maxim 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	buline roșii și albastre sau bastonașe
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să identifice și analizeze diferite stereotipuri;</li> <li>• să manifeste toleranță față de semenii;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Împărțiți grupul în trei grupuri mai mici (maxim 8-12 membri). Spuneți membrilor fiecărui grup că de-abia au sosit de pe altă planetă.</p> <p>Fiecare grup trebuie să găsească un nume pentru planeta lor și să decidă asupra</p>

	<p>condițiilor de viață de acolo: vremea, condiții demografice, geografie, școli etc. Scoateți un grup afară din încăpere și așezați celelalte două grupuri în colțuri opuse ale încăperii. Puneți pe ecusoanele cu numele membrilor câte un punct: roșu pentru o echipă și albastru pentru cealaltă echipă. Explicați-le că ei sunt de pe planetele punctelor și că se cunosc între ei. Sarcina lor este de a discuta cu cei de pe cealaltă planetă (grupul care nu se află în încăpere) pentru a vedea dacă nu e periculos să viziteze sau să se mute pe planeta acestora.</p> <p>Spuneți grupului de afară (cel fără puncte) că se tem de persoane de pe altă planetă și că nu pot comunica cu nimeni decât dacă au permisiunea dumneavoastră. Vor primi această permisiune când vor auzi bătaia dumneavoastră din palme, moment în care au voie să vorbească doar cu cei cu puncte roșii și să îi refuze pe cei cu puncte albastre.</p> <p>Aduceți grupurile în aceeași încăpere și începeți jocul. Bateți de 2-3 ori din palme atunci când doriți.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Cum s-au simțit ignorându-i pe cei cu puncte albastre?  Cum a fost să te simți ignorat? Se întâmplă lucrul acesta și în viața reală?  Când vă este frică să interacționați cu anumiți oameni?  De ce credeți că oamenii își construiesc stereotipuri despre ceilalți?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	toleranță, încredere, empatie

Diversitatea urmelor	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare, cercetare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	aparate video și foto (dacă participanții/clubul dispun de astfel de aparatură)
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	<p>Partea A:  Planificarea 1.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Împarte participanții în grupuri de maxim 6 persoane.</li> <li>2. Spune-le că trebuie să exploreze mediul local (sate, reședințe de județ, orașe) și să caute „amprente” din alte țări și culturi, să facă o listă cu ele și să le documenteze cu poze, înregistrări audio-video (sau să se rezume la listă, dacă grupul nu prea are resurse).</li> </ol>



	<p>3. Caută împreună cu participanții din domeniul în care ar putea găsi astfel de "amprente".</p> <p>Exemple:</p> <p>Gastronomie: mâncăruri, condimente, băuturi din alte culturi care sunt folosite în bucătăria obișnuită sau în restaurante. Îmbrăcăminte și modă: haine care se trag din alte țări și culturi, pantofi sau haine făcute în străinătate și importate.</p> <p>Muzică: ascultă programele muzicale la stațiile de radio locale; ascultă muzică din alte țări în locuri publice precum cafenele, baruri sau discoteci; caută locuri specializate în muzică din anumite zone sau țări.</p> <p>Mass-media: cumpăra diferite canale TV cu programe străine încorporate în programele lor.</p> <p>Limbă: cuvinte din alte țări pe care le folosesc în viața de zi cu zi.</p> <p>Partea B</p> <p>- Urmărirea 1. Cere grupului să planifice un moment în timpul săptămânii viitoare când pot petrece 2 ore explorând mediul (sate, reședințe de județ, orașe) și să caute "amprente" din alte țări și culturi.</p>
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și cunoască și descrie mai bine propria comunitate;</li> <li>• să-și dezvolte abilitățile de comunicare;</li> <li>• să reflecteze asupra propriilor tradiții;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Partea C:</p> <p>Prezentarea 1. Fiecare grup să-și prezinte concluziile cercetării lui și să facă un rezumat a lucrurilor găsite.</p> <p>Prezentarea 2. Ajută-i să-și găsească un logo care să rezume documentarea "amprentelor". Acest lucru îi va ajuta să obțină o viziune globală a muncii făcute în timpul părții B.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Ați fost surprinși de ce ați aflat?</p> <p>Ce înseamnă faptul că există atât de multe "amprente" din alte țări și culturi în jurul nostru? Cum prețuim faptul că există o cunoaștere crescândă despre alte culturi și societăți când această cunoaștere e parțială și superficială? Ce ne aduce această cunoaștere? Care îi sunt limitele? Ar fi folositor să o mărim? Cum am putea face acest lucru? Poți descoperi anumite modele sau curente în „amprente”? Vin mai mult din anumite țări decât din altele? De ce?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	toleranță, integritate, empatie, respect

Fapt sau imaginație	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului,</b>	cetățenie

<b>discriminare, violență, etc)</b>	
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	un stilou (sau un alt obiect), coli flipchart, marker
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	Această activitate le cere membrilor echipei să descrie un obiect și apoi să decidă care atribute sunt faprice (obiective) și care sunt prezumate. Conducătorul jocului ajută participanții să transpună această lecție despre fapte și prezumții în domeniul relațiilor și al luării deciziilor.
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să conștientizeze ușurința și frecvența cu care facem prezumții;</li> <li>• să descrie modul în care prezumțiile pot periclita performanța echipei;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Pași 1. Arată-le participanților stiloul și cere-le să-l descrie. Încurajează-i să spună cât mai multe caracteristici ale stiloului. Răspunsurile probabil că vor include culoarea, mărimea, cui îi aparține, dacă este scump sau ieftin, culoarea cernelii. 2. Scrie caracteristicile pe flipchart. 3. Pe o altă coală de flipchart sau pe tablă notează cele două categorii "Fapte" și "Prezumții". 4. Întreabă-i pe participanți care caracteristici sunt fapte și care sunt prezumții.  De ex. Fapt – Este negru. Presumție – aparține facilitatorului. Rezultate: Conștientizarea crescută a efectului negativ al prezumțiilor asupra muncii în echipă. Sentiment sporit de responsabilitate personală și de echipă pentru a ne fonda atitudinile, deciziile și acțiunile pe fapte.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce ilustrează această activitate? Puteți să vă gândiți la exemple de situații legate de muncă/școală în care nu s-a făcut diferența clară între fapte și prezumții? Care au fost consecințele acelei situații? Ce poți să faci să preîntâmpini confuzia dintre fapte și prezumții?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	responsabilitate, respect, inițiativă

<b>Ghici cine vine la cină?</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	rezolvarea conflictelor
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă, nondiscriminare

<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	4 scaune
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	4 Cărți de joc cu roluri pentru cei 4 voluntari
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să explice importanța nondiscriminării;</li> <li>• să conștientizeze pericolul discriminării;</li> <li>• să manifeste respect și toleranță față de semenii;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>1. Explicați grupului că acesta este un exercițiu pentru explorarea rolului familiei în transmiterea de imagini despre persoanele care aparțin altor grupuri sociale sau culturale.</p> <p>2. Cereți 4 voluntari pentru roluri (de preferat câte 2 voluntari de același sex) și alți 4 care să fie observatori speciali. Restul grupului rămân observatori generali.</p> <p>3. Spuneți fiecărui observator să-l observe pe un voluntar și să ia aminte de toate argumentele folosite. Hotărâți cine poate să observe.</p> <p>4. Dați fiecărui voluntar cartea de joc și lăsați-i 2-3 minute să-și intre în rol.</p> <p>5. Pregătiți scena: puneți 4 scaune în semicerc și spuneți-le că aceasta este camera de zi a unei case și vă vor asista la o discuție în familie. Dați semnalul, de exemplu bateți din palme, pentru a începe exercițiul.</p> <p>6. Va trebui să vă hotărâți cât va dura exercițiul depinzând de cât de bine se desfășoară (15 minute e de ajuns). Dați un semnal clar pentru a indica sfârșitul exercițiului.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Au fost argumentele asemănătoare cu cele pe care le-ați auzit în familiile voastre?</p> <p>Ar fi existat vreo diferență dacă în loc să fie de culoare prietenul să fie de aceeași rasă cu fata? Ar fi fost lucrurile diferite dacă, în loc ca fată să-și aducă prietenul acasă băiatul ar fi adus fata acasă?</p> <p>Ce s-ar fi întâmplat dacă fata ar fi spus că are o relație cu o altă fată?</p> <p>Dar dacă băiatul și-ar fi prezentat iubitul?</p> <p>Credeți că asemenea conflict e normal în zilele noastre, sau e ceva trecut? Vi s-a întâmplat acest lucru sau cunoașteți pe cineva care s-a confruntat cu o asemenea provocare?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	toleranță, respect, integritate

<b>Mafia</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	rezolvarea conflictelor
<b>Tematici acoperite (cetățenie,</b>	cetățenie

<b>drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	cărți de joc sau hârtie
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte capacitățile de argumentare;</li> <li>• să gândească activ;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Spune grupului tău că locuiește într-un oraș în care s-au infiltrat oameni din Mafia. Aceștia au început deja să ucidă persoane din orașul tău.</p> <p>Scopul oamenilor care locuiesc în oraș este de a-i prinde și executa pe mafioți, înainte ca aceștia să-i omoare pe toți locuitorii orașului.</p> <p>Începeți jocul prin a împărți identitățile fiecărui jucător în parte. Puteți folosi cărți de joc pentru a face acest lucru (așii sunt mafioții, regii sunt polițiștii, celelalte cărți sunt locuitorii orașului). Dacă nu aveți cărți de joc, puteți folosi bucăți de hârtie pe care sunt scrise identitățile tuturor jucătorilor; de asemenea, le puteți cere tuturor să țină ochii închiși în timpul în care povestitorul (liderul) merge în jurul cercului și atinge jucătorii pe cap (o dată pentru mafioți, de două ori pentru polițist) pentru a le indica identitatea.</p> <p>Trebuie să fie doi, trei mafioți și un polițist pentru fiecare grup de zece jucători. Dacă aveți un grup mai mare de 20 de jucători împărțiți-i în două grupuri mai mici.</p> <p>Fiecare jucător, pe rând trebuie să se prezinte și să explice celorlalți de ce el nu este unul dintre mafioți. De exemplu : «numele meu este Lisa și n-aș putea fi unul dintre mafioți pentru ca eu port șosete verzi, iar mafioții poartă numai șosete negre. Jucătorii pot fi cât de creativi vor în a explica de ce ei nu sunt mafioți. Scopul acestei introduceri este ca ceilalți jucători să încerce să-și dea seama cine minte. Apoi continuă jocul cu acuzații reciproce. Oricine crede că a descoperit un membru al Mafia poate aduce acuzații împotriva lui. Acuzația trebuie susținută de cel puțin încă o persoană. Cei care acuză pot susține de ce ei cred că persoana în cauză este un mafiot; acuzatului i se dă apoi șansa să se apere. Toți jucătorii votează apoi dacă acuzatul trebuie să fie executat sau nu. Majoritatea câștiga; dacă mai mult de jumătate din jucători decide că acuzatul trebuie să fie executat. Atunci acesta este « mort » și nu mai are voie să vorbească sau să comunice cu ceilalți; nu are voie decât să privească în continuare desfășurarea jocului. Dacă majoritatea decide că nu trebuie condamnat, atunci acuzatul rămâne în viață și un alt jucător trebuie să fie acuzat. Câte o persoană trebuie să fie executată de tribunalul orașului în fiecare tură. După ce locuitorii orașului au decis să-l execute pe un suspect, ziua s-a încheiat.</p> <p>Povestitorul le spune oamenilor din oraș să meargă « la culcare », iar ei trebuie să închidă ochii din nou ca să nu poată vedea deloc.</p> <p>Apoi povestitorul le spune mafioților să «se trezească». Mafioții deschid ochii și în liniște arată cu degetul persoanele pe care vor să le omoare în acea noapte. Mafioții trebuie să se pună de acord pentru că într-o noapte au voie să omoare doar o singură persoană. Odată ce s-au pus de acord, povestitorul le spune mafioților să meargă din nou la culcare și ei trebuie să închidă din nou ochii. După aceea povestitorul îi spune polițistului să se trezească, polițistul are</p>

	<p>dreptul la o încercare prin care să ghicească membrii mafia. Acesta arată spre persoanele pe care le suspectează, iar povestitorul îi confirmă sau infirmă adevărul prin a-i arăta degetul mare: în sus înseamnă “da”, în jos înseamnă “nu”. Ceilalți jucători nu au voie să știe dacă polițistul a intuit bine sau nu. Povestitorul îi spune apoi polițistului să meargă la culcare. După aceasta povestitorul cere tuturor locuitorilor orașului să se trezească, cu excepția unei persoane care a fost ucisă în mod tragic de către mafioți în timpul nopții. În acest moment al jocului, ciclul se reia, iar locuitorii orașului încep să se acuze reciproc încercând să-și dea seama cine sunt mafioții. Jocul se încheie fie când toți membrii mafia sunt uciși, fie când sunt mai mulți mafioți în viața decât orășeni.</p> <p>Există multe variante ale acestui joc. Varianta numită «doctorul» introduce în joc un doctor care e în stare să salveze o persoană în fiecare noapte. Varianta “moarte subită” permite locuitorilor orașului să execute toate persoanele care primesc votul majorității sau să nu execute pe nimeni într-o rundă. Puteți spune locuitorilor orașului dacă persoana pe care au executat-o era membră mafia sau nu, ori le puteți spune câți mafioți au mai rămas sau puteți păstra aceste informații secrete până la sfârșitul jocului.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Cum vi s-a părut această activitate?          Ce v-a plăcut cel mai mult? Dar cel mai puțin?          În ce moment v-ați simțit cel mai provocat?          Ați avut o strategie?          Ce ați fi făcut diferit dacă ar fi să reluați activitatea?          Ce putem învăța din această activitate?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	lucru în echipă, inițiativă, responsabilitate

<b>Patru colțuri</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie, discriminare
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	peste 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să explice efectele discriminării;</li> <li>• să ia decizii pe baza unor argumente solide;</li> </ul>

<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Vor fi aleși patru oameni din grup. Grupul necesită cel puțin 16 oameni. Fiecărui din cei 4 lideri li se vor da caracteristici, care vor permite cuiva să li se alăture grupului lor (acest lucru este făcut în secret pentru fiecare lider - atribuirea caracteristicii).</p> <p>Caracteristica poate fi de exemplu: ochelarii, blugii, tenișii, culoarea părului, etc. Fiecare lider va merge într-un colț. Participanții care rămân, în tăcere, vor trece prin dreptul fiecărui lider cu mâna întinsă ca și cum ar vrea să dea mâna. Fiecare lider va da din cap, „da” sau „nu”, aprobând sau dezaproband intrarea cuiva în grupul său. Când un jucător va intra într-un grup, el se va așeza în spatele liderului, pentru ca liderul să poată vedea cine urmează să intre în grupul său. În cel mai bun caz, câțiva oameni nu vor fi aleși.</p> <p>Jucătorii care nu sunt aleși vor trece prin fața fiecărui lider de cel puțin 2 ori, pentru a avea șansa de a fi totuși aleși. În acest moment se poate termina jocul. Liderii vor fi întrebați cum s-au simțit când au trebuit să respingă jucătorii. Fiecare jucător va spune de ce crede el că a fost acceptat de grup. (Nu se va spune grupului că este vorba de o caracteristică fizică). Există și situații când jucătorii își dau seama de modul după care sunt aleși.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Cum vi s-a părut această activitate? Cum v-ați simțit când a trebuit să respingeți pe cineva? Ce v-a determinat să mergeți la persoanele respective? Considerați că a fost cea mai bună alegere? De ce? Cum v-ați simțit când ați fost respinși? A doua oară ați încercat cu încredere? De ce? De ce credeți că ați fost selectați? De ce credeți că nu ați fost selectați? Cum v-ați simțit când nu ați fost selectat și nu vi s-a oferit niciun argument? La ce v-ați gândit? Puteți să vă amintiți o situație din viața voastră asemănătoare? Cum ați reacționat? Ce v-a determinat să reacționați astfel? Credeți că pe viitor ați mai face la fel? Ce concluzii putem trage de aici?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	solidaritate, încredere

Refugiații	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă diversitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	grupuri de 4-6 participanți
<b>Timp necesar</b>	25-30 minute
<b>Materiale necesare</b>	foi de flipchart, markere
<b>Regulile jocului</b>	Participă toți participanții, respectă regulile de grup, ascultă cu atenție indicațiile facilitatorului, respectă regulile comunicării.
<b>Pregătire</b>	

<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să identifice dificultățile pe care le întâmpină persoanele imigrante în țara noastră;</li> <li>• să comunice mai bine cu ceilalți membri ai grupului;</li> <li>• să-și dezvolte creativitatea;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Împarte grupul în grupuri mai mici de 4-6 persoane. Fiecărui grup primește o foaie de flipchart și un marker. Facilitatorul citește grupului următoarea situație: Miriam e refugiată în orașul tău. Apoi scrie pe o foaie de flipchart întrebările la care fiecare grup trebuie să răspundă, creând astfel propria versiune a poveștii lui Miriam. După cele 15 minute în care participanții au răspuns la întrebări, grupurile se reunesc, iar prin numirea unui reprezentant din fiecare grupă se face o prezentare a răspunsurilor. Facilitatorul notează pe o foaie de flipchart punctele comune.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Cum v-ați simțit în momentul în care a trebuit să vă imaginați viața altcuiva? Ați avut dreptate? E ușor să presupui cum se derulează? Care credeți că sunt obstacolele reale pe care le întâmpină o persoană când se mută într-un loc nou?</p> <p>Îi e ușor să se integreze? De ce nu? Cunoașteți astfel de persoane? Ce putem face noi să îi ajutăm ?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	<p>Liderul poate identifica probleme de comunicare în cadrul grupului, gradul de implicare al fiecăruia și să adapteze următoarele activități la nevoile grupului.</p>
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	<p>Să fie atent la discuțiile din cadrul grupurilor, să observe modul de implicare al fiecăruia, să identifice stilul de învățare al fiecărui participant, temperamentul ( e important pentru alegerea tipurilor de activități pe viitor).</p>
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	compasiunea, empatie, respect, munca în echipă, cooperare, ascultare activă

<b>Întuneric, nu-i așa?</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	-
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	10 – 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	-
<b>Regulile jocului</b>	Toți participanții ascultă activ instrucțiunile, sunt atenți la exemplificarea facilitatorului, vor executa sarcina de lucru în același timp.
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să își dezvolte motricitatea fină, îndemânarea;</li> <li>• să își exerseze coordonarea și abilitatea de a urma direcții;</li> <li>• să execute corect mișcările impuse de joc;</li> </ul>

<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	După ce facilitatorul va explica instrucțiunile jocului și va exemplifica exercițiul Participanții vor sta în cerc și vor face ceea ce le spune facilitatorul. Ulterior vor discuta despre ceea ce s-a întâmplat.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Cum vi s-a părut exercițiul ? Greu/ușor? De ce? Ce s-a întâmplat de fapt? Cum v-ați simțit în diferite momente ale exercițiului? Care credeți că a fost scopul jocului?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Să explice clar regulile jocului, să întrebe participanții dacă au înțeles ce au de făcut, dacă nu să reia explicațiile, să fie atent în timpul derulării jocului, să îi încurajeze și să faciliteze debrieful încât să se creeze o legătură între participanți.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	comunicare, încredere, ascultare activă

<b>Păpușa loana</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	rezolvarea conflictelor comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă violență ( verbală)
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	maxim 30 de minute
<b>Materiale necesare</b>	o foaie de flipchart și markere
<b>Regulile jocului</b>	Participă toți membrii grupului, se încurajează participarea activă și comunicarea asertivă.
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să exerseze comunicarea asertivă;</li> <li>• să identifice plusurile și minusurile din propriul mod de comunicare;</li> <li>• să-și dezvolte spiritul de echipă;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Participanții vor primi o foaie mare de hârtie și markere colorate. Vor crea și vor da viață unei ființe pe care o vor îmbrăca cu ajutorul culorilor. La final îi vor da și o identitate (nume). Apoi păpușa va fi pusă de către facilitator pe un scaun în fața participanților. Aceștia vor trebui să spună fiecare pe rând ceva despre ea (înălțime, vârstă, nume, ocupație, familie, etc) după care vor fi încurajați de către facilitator să spună câte un lucru rău ( defect) fără a da însă explicații de ce facem asta. Însă de câte ori un participant spune un lucru rău despre păpușa facilitatorul va rupe o bucată mare din ea.....până când aceasta este făcută bucăți. Apoi participanții vor fi rugați să o asambleze la loc. Facilitatorul trebuie să le spună participanților că nu va mai fi niciodată la fel și că cicatricile vor rămâne.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce ați avut de făcut? Ce a urmat apoi? Cum v-ați simțit când ați făcut comentarii negative?



	<p>Dar când am rupt bucăți din păpușă?</p> <p>Ați făcut comentarii negative în viața reală? În ce contexte? De ce?</p> <p>Ce s-ar fi întâmplat dacă ați fi făcut altfel?</p> <p>Cum ar trebui să ne comportăm cu cei din jurul nostru?</p> <p>Putem schimba cursul vieții cuiva prin ceea ce spunem sau facem?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Să observăm modificările de atitudine și comportament înainte de activitate și după acest joc.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	-
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	munca în echipă, comunicarea asertivă, respectul, empatia, integritate, onestitate

<b>ZOOM: joc de creativitate</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare, strategie
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă creativitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	greu
<b>Dimensiunea grupului</b>	grupuri de 5-7 participanți
<b>Timp necesar</b>	30-40 de minute
<b>Materiale necesare</b>	Pachete de 5 cartonașe și un elastic de cauciuc, foaie de hârtie, marker/echipă
<b>Regulile jocului</b>	Participanții trebuie să fie foarte atenți deoarece jocul se desfășoară pe mai multe etape. Să execute sarcină în timpul dat.
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să își dezvolte spiritul de echipă;</li> <li>• să identifice alte variate de a rezolva o sarcină;</li> <li>• să elaboreze un plan de acțiune pornind de la o idee aleasă;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Se împarte grupul în grupuri mai mici de maximum 5-7 persoane. Se explică sarcina de lucru de către facilitator, prin exemplificare (cele patru nivele de abstractizare). Apoi se distribuie materialele necesare fiecărui grup, explicând momentul în care este nevoie de fiecare. Cereți grupurilor să identifice o problemă pe care să o expună sub formă de întrebare, după formatul propus de Van Gundy (nivelele de abstractizare), aranjându-le apoi într-un pachet - la suprafață fiind întrebarea cea mai abstractă iar ultima din teanc să fie întrebarea originală, de la cea care au pornit. Apoi vor lega pachetul de cartonașe cu elasticul de cauciuc. Aceasta e prima etapă a jocului.</p> <p>În etapa următoare grupurile vor face schimb de pachete. Apoi cereți grupurilor să citească prima întrebare din pachet și să scrie pe o foaie timp de trei minute răspunsuri alternative.</p> <p>După cele trei etape cereți să îndepărteze primul cartonaș și să citească următoarea întrebare.....scriind răspunsurile alternative, urmând după trei minute să facă la fel și pentru celelalte cartonașe, până la epuizarea</p>

	<p>întrebărilor.</p> <p>La final cereți grupurilor să confrunte răspunsurile lor cu răspunsurile de pe cartonașe. Apoi vor înapoia cartonașele și răspunsurile lor echipei de la care le-au primit. Aceștia la rândul lor vor alege o idee (care li se pare mai bună) și vor elabora pe baza ei un plan de acțiune.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Ce ați avut de făcut? Cum vi s-a părut jocul? Complex? Ce v-a provocat? Cum v-ați simțit pe parcursul jocului? De ce? V-ați regăsit în aceeași situație și în realitate? Cum v-ați descurcat? Care au fost provocările întâmpinate? Cum ați colaborat în echipă?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	<p>Fiind un joc cu multe etape, ritmul de lucru al grupelor nu va fi același, deci trebuie ales un timp de lucru real în funcție de dinamică grupului. Circulați între grupe pentru a vă asigura că lucrurile merg în direcția bună dar nu vă implicați decât dacă întâmpină vreun obstacol.</p>
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	cooperare, comunicare, perseverență, muncă în echipă, respect, toleranță

<b>Conexiuni</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă creativitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	maxim 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	-
<b>Regulile jocului</b>	Să se respecte ordinea participării. Participanții să fie foarte atenți.
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să își dezvolte creativitatea;</li> <li>• să își exerseze timpii de reacție;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Participanții stau în cerc. Unul rostește un cuvânt, după care următorul spune un cuvânt care are legătură cu primul și tot așa până la ultimul jucător apoi se revine.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Ce ați avut de făcut în acest joc?</p> <p>A fost ușor?</p> <p>Cum v-ați simțit?</p> <p>Ați fost în viața reală în aceeași situație? (când a trebuit să continuați ceva început de altcineva?) Cum a fost?</p> <p>Ce ați face diferit pe viitor într-o astfel de situație?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	-

Referințe bibliografice (sau web)	-
Fișe de lucru (handouts)	-
Valori promovate	creativitate, originalitate

Unu din patru colțuri	
Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)	icebreaker
Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)	cetățenie activă diversitate
Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)	ușor
Dimensiunea grupului	orice număr de participanți
Timp necesar	maxim 15 minute
Materiale necesare	-
Regulile jocului	Facilitatorul să explice clar care sunt opțiunile participanților și unde trebuie să se așeze (eventual să pună în fiecare colț o hârtie cu numele categoriei pe care o poate alege). Să respecte regulile de comportament pentru a evita incidentele în timpul alergării.
Pregătire	
Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să își dezvolte motricitatea;</li> <li>• să își exerseze gândirea rapidă;</li> <li>• să identifice preferințele colegilor lor în diverse domenii (mâncare, film, petrecerea timpului liber, etc);</li> </ul>
Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)	Facilitatorul va indica cele patru colțuri ale sălii spre care vor fugi copiii când vor auzi numele preferinței sale ( ex. mâncare – pizza, sandvișurile, cartofi prăjiți, pește). Fiecare va fugi spre locul care coincide cu preferința să. Apoi au un minut să vorbească între ei și să-și explice alegerile. Urmează apoi și alte categorii alese în funcție de nivelul și vârsta copiilor.
Întrebări reflecție și evaluare	Va plăcut jocul? De ce? Ce ați avut de făcut în acest joc? Ați aflat lucruri noi despre colegii voștri? Ce anume? Cine ne dă un exemplu?
Sugestii pentru follow up	-
Recomandări pentru facilitatori	Încurajați-i să comunice între ei.
Referințe bibliografice (sau web)	-
Fișe de lucru (handouts)	-
Valori promovate	comunicare, fair-play , inițiativă, ascultare

<b>Ambuscadă</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker de strategie
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	maxim 25 de minute
<b>Materiale necesare</b>	Urme de picioare, săgeți, coduri, bucăți de hârtie, marcaje, etc
<b>Regulile jocului</b>	Se încurajează participarea activă și folosirea tuturor resurselor. Respectarea timpului dat.
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să creeze un plan de acțiune;</li> <li>• să își exerseze abilitățile de colaborare și negociere;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Grupul se împarte în două subgrupe ( își pot da un nume...pot fi creativi). Primul grup va primi toate materialele, vor avea 5 minute să stabilească o strategie, un loc pentru ambuscadă , să se camufleze și să organizeze o ambuscadă celuiilalt grup. După ce a plecat primul grup la 5-10 minute pleacă și al doilea, urmând indiciile încercă să îi găsească. Când ambuscada are loc ei pot striga <b>AMBUSCADĂ!!!</b> ( lupta constă în furtul eșarfelor unii de la alții, wrestling indian, etc) și întrecerea spre locurile de pornire.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce s-a întâmplat? Grupul 1 Ce ați ați avut de făcut? Cum vi s-a părut sarcina? Grea, plăcută? Cum v-ați organizat? Ați împărțit sarcini? Cum? Ați negociat? Când? Cine a venit cu ideea alegerii locului? Ați avut un comandant? Pe cine? Grupa 2 Cum v-ați simțit văzând ce fac ceilalți? Voi ați avut aceleași sarcini? Ați avut o strategie, plan cum să-i găsiți? Cine a venit cu ideea? A fost greu să găsiți indiciile? Pentru toți Ce s-a întâmplat când i-ați găsit pe cei din grupa 1? Cine a atacat prima dată?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Implicați toți participanții în discuții. Și refaceți jocul inversând rolurile. Pentru a experimenta ambele sarcini.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	munca în echipă, colaborare, fairplay, respect, perseverență

Acrostihul colegilor	
Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)	icebreaker de cunoaștere
Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)	cetățenie activă
Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)	mediu
Dimensiunea grupului	orice număr de participanți
Timp necesar	maxim 15 minute
Materiale necesare	foi de hârtie și pix/marker pentru fiecare
Regulile jocului	Implicarea tuturor participanților Să se respecte timpul alocat activității. Primul care termină și știe și cine a scris în dreptul fiecărei litere câștigă.
Pregătire	-
Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili <ul style="list-style-type: none"> <li>• să acționeze conform regulilor jocului;</li> <li>• să dobândească viteză de reacție;</li> <li>• să îi cunoască mai bine pe ceilalți membri ai grupului;</li> </ul>
Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)	Fiecare copil primește o foaie de hârtie și un pix urmând a-și desena propria hartă ( pe verticală va nota literele numelui său, numele cărții preferate, etc poate alege doar o variantă). Încercați să stabiliți împreună câte litere să conțină cuvântul ales. După scrierea cuvântului fiecare copil va merge la ceilalți rugându-i să scrie ceva despre ei înșiși în dreptul unei litere. Cine are primul completat cuvântul și știe spune cine a scris la fiecare literă câștigă.
Întrebări reflecție și evaluare	Ce ați avut de făcut ? Va fost greu să alegeți un cuvânt? Ați găsit repede pe cineva să completeze harta? Ați aflat ceva despre colegii voștri? Ce? (rugații să dea exemple). Cum vi s-a părut jocul? A fost util? De ce?
Sugestii pentru follow up	-
Recomandări pentru facilitatori	Alegeți împreună cu copiii categoria din care să-și aleagă un nume la fel și numărul de litere din care să fie compus acesta. Pregătiți un premiu simbolic pentru câștigător ( ex. ciocolată).
Referințe bibliografice (sau web)	-
Fișe de lucru (handouts)	-
Valori promovate	participare, implicare, comunicare, respect, înțelegere

Ochi, corpuri, voci	
Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)	comunicare
Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)	cetățenie activă discriminare
Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)	greu
Dimensiunea grupului	grupuri de 3 participanți

<b>Tim necesar</b>	maximum 30 de minute
<b>Materiale necesare</b>	Două eșarfe pentru fiecare echipă, o minge și un pilon pentru fiecare echipă.
<b>Regulile jocului</b>	Atenție la prezentarea jocului și a sarcinilor Participare activă
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să își exerseze atenția;</li> <li>• să colaboreze pentru găsirea unei soluții;</li> <li>• să își dezvolte încrederea în sine și în ceilalți;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Grupul se împarte în grupe de câte trei persoane. În fiecare grup două persoane vor fi legate la ochi cu eșarfă - o persoană va fi <b>corpul</b> (se poate mișca, dar nu poate vedea sau vorbi), cealaltă persoană legată al ochi va fi <b>vocea</b> (el va vorbi dar nu se va putea mișca și nu va vedea). Iar cea de a treia persoană va fi <b>ochiul</b> (el va putea vedea dar nu se va putea mișca sau vorbi). Pentru fiecare echipă în spațiul de joc se va pune o minge și un obstacol ( între minge și corp). Sarcina fiecărei echipe este să își direcționeze corpul spre minge. Când se ajunge la minge, ea va fi ridicată și aruncată în obstacol. Vocea și ochiul va trebui să direcționeze corpul spre minge. Sarcina e grea deoarece vocea și ochiul trebuie să găsească o modalitate de a comunica unul cu celălalt pentru a putea direcționa corpul.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce ați avut de făcut? ( vocea, ochiul, corpul) Ce materiale ați mai primit în spațiul de joc? Care era sarcina principală? Ca s-o îndepliniți ce a trebuit să faceți? Ați reușit? De ce nu? Cum v-ați simțit? Ce credeți că ați greșit? Ce ați face diferit dacă jocul s-ar repeta? Ați fost într-o situație similară în realitate? Ați depins de alții? Cum ați reacționat? Dați exemple! Ce ați face diferit data viitoare?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Puteți anunța grupul cu o întâlnire înainte ca fiecare să aibă o eșarfă la el. În loc de pilon puteți folosi un scaun sau orice obiect pe post de obstacol. E preferabil ca jocul să se desfășoare în spațiu deschis (afară). Puteți crea un cadru de poveste pentru a introduce jocul.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	încredere, respect, perseverență, empatie, colaborare, comunicare, înțelegere

<b>Desene autobiografice</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	cunoaștere icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă autocunoaștere
<b>Nivel de dificultate (ușor,</b>	ușor

mediu, greu)	
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	maxim 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	Foi de flipchart, bandă adezivă, creioane colorate.
<b>Regulile jocului</b>	Respectarea timpului alocat
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să dobândească informații despre ceilalți;</li> <li>• să se autoanalizeze;</li> <li>• să dezvolte comunicarea cu ceilalți membri ai grupului;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Fiecare copil primește o foaie de flipchart și creioane colorate. Se împarte foaie în 4 pătrate. Apoi se numerotează fiecare pătrat, urmând să își deseneze următoarele lucruri: Pătratul 1 – un simbol care să reprezinte familia Pătratul 2- un simbol care să reprezinte grupul din care face parte. Pătratul 3 – un simbol care să reprezinte ceea ce îi place cel mai mult. Pătratul 4 – un simbol care să reprezinte anotimpul preferat. După ce au terminat copiii vor schimba între ei desenele și le vor comenta.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce ați avut de făcut? A fost greu? De ce? Cum v-ați simțit făcând asta? Va fost greu să împărtășiți lucruri despre voi? În ce situații similare din viața reală ați fost pus în această ipostază? Cum ați reacționat? Cum veți reacționa data viitoare?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Oferiți-le timpul necesar ca să împărtășească, chiar dacă depășesc termenul impus. De ce? Pentru că e important pentru coeziunea grupului să se cunoască.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-
<b>Valori promovate</b>	Încredere, comunicare, respect, implicare, participare

<b>Cenușăreasa - pantofi încurcați</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	ștafetă ( joc concurs)
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	maxim 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	-
<b>Regulile jocului</b>	Participarea activă Atenție la detalii și la facilitator.
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să își exerseze atenția;</li> <li>• să participe activ în rezolvarea sarcinilor;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului</b>	Grupul se împarte în echipe (e nevoie de număr par de persoane). Echipele se

<b>(instrucțiunile jocului)</b>	aliniază în șiruri paralele, ca pentru o ștafetă în dreptul unei linii de start. În cadrul fiecărei echipe, coechipieri se așează în perechi. Conducătorul jocului lasă perechile 30 de secunde pentru a se studia. Apoi dă comanda: Rândul drept al fiecărei echipe își descaltă pantoful drept și îl depozitează într-o grămadă în fața mea. În momentul în care rândul drept revine în formație, conducătorul dă comanda: Rândul stâng vine să caute pantoful perechii sale și o încălță pe aceasta. Câștigă echipa în care jucătorii sunt încălțați cel mai repede. Se poate relua jocul schimbând locurile între ei. Sau se poate juca și în perechi.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce s-a întâmplat? Ce ați avut de făcut? Cine a câștigat? De ce credeți că ați câștigat? Cum v-ați simțit? De ce? Au mai fost situații în viață când v-ați simțit la fel?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	-
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	-

<b>Problema celor nouă puncte</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	rezolvare de probleme
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	ușor
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	20-30 de minute
<b>Materiale necesare</b>	Foi de hârtie pentru fiecare participant care să conțină următorul desen . . . Și creioane
<b>Regulile jocului</b>	Fiecare lucrează individual.
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să își dezvolte capacitatea de analiză;</li> <li>• să exerseze abilitatea de rezolvare de probleme;</li> <li>• să fie creativi în găsirea de soluții;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Fiecare participant va primi o foaie de hârtie cu desenul următor . . . Rugați participanți să lucreze individual și să lege cele nouă puncte cu patru linii drepte unite între ele dar fără a ridica creionul de pe hârtie. Pot ridica creionul de pe hârtie doar la finalizarea sarcinii.



<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce ați avut de făcut? A fost greu? De ce? Ați reușit să găsiți soluția? E singura posibilă? Ați mai rezolvat astfel de probleme? Când? Ce ne demonstrează acest joc? Ce situații reale puteți găsi care să fie asemănătoare cu problema celor 9 puncte?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Singura modalitate, de fapt pentru a rezolva problema este de a extinde două linii dincolo de cercul imaginar al celor 9 puncte.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	desenul celor 9 puncte
<b>Valori promovate</b>	perseverență, gândire critică

Listă	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	cunoaștere concurs
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	maximum 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	foi de hârtie, creioane
<b>Regulile jocului</b>	Lista cu cerințe să fie postată astfel încât să fie vizibilă. Respectarea termenului limita.
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să dobândească informații despre colegii de grup;</li> <li>• să dezvolte comunicarea cu ceilalți membri ai grupului;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Scrieți pe tablă 10 lucruri pe care copiii le au în comun. Apoi dați-le câte o coală de hârtie A4 pe care sunt trecute numere de la 1 la 10 pe verticală. Când spuneți START copiii vor începe să scrie în dreptul fiecărei cifre numele unui copil din grup cu care crede că are acel punct în comun. Copiii vor merge apoi la cei notați pe listă, să afle dacă au avut dreptate. Dacă da, aceștia vor semna în dreptul caracteristicii.</p> <p>Lista ar putea arăta astfel:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. cineva care folosește aceeași pastă de dinți ca și tine.</li> <li>2. cineva care are ultima cifră la numărul de telefon ca și tine.</li> <li>3. cineva care poartă pantofi de aceeași mărime ca și tine.</li> <li>4. cineva care este născut în același an ca și tine.</li> <li>5. cineva care are același număr de frați ca și tine.</li> <li>6. cineva care este născut în aceeași lună ca și tine.</li> <li>7. cineva care are același tip de mașină ca și cea a familiei tale.</li> <li>8. cineva care preferă același tip de mâncare ca și tine.</li> <li>9. cineva care merge la același dentist ca și tine.</li> <li>10. cineva căruia îi plac același filme ca și tine.</li> </ol>

	Câștigă copilul care completează primul foaia.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce ați avut de făcut? A fost greu să găsiți persoane care să aibă puncte comune cu voi? Ați avut dreptate? A existat situații în realitate când ați presupus ceva despre cineva? V-ați înșelat? Cum v-ați simțit? Ce ați învățat din acea situație? Ce ați face într-o situație similară?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Lăsați-i să depășească timpul impus, jocul e util pentru coeziunea grupuri și pentru cunoașterea membrilor între ei.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	Foi A 4 cu numerele (1-10) notate pe verticală.
<b>Valori promovate</b>	Încredere, comunicare, respect, cooperare, implicare, participare activă

<b>Excepția</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	rezolvarea conflictelor
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	discriminare cetățenie activă drepturile omului
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	peste 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	maxim 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	Post-it-uri colorate, puzzle realizat din poze aleatoriu alese.
<b>Regulile jocului</b>	Nimeni nu trebuie să vorbească, pot comunica nonverbal.
<b>Pregătire</b>	Post-it-uri colorate. De exemplu pentru un grup de 16 persoane vei avea 4 albastre, 4 roșii, 4 galbene, 3 verzi și unul alb.
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: ?
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Lipește un post it pe fruntea fiecărui participant, spunându-i ce culoare are. Apoi spune-le să se grupeze fără să vorbească în funcție de culori, însă nu iuta să îl repartizezi pe cel cu care este excepție într-un grup, însă discret. Să nu fie evident, să creadă că culorile post-it-urilor a fost întâmplătoare. Apoi spune-le să se reorganizeze tot fără a vorbi, în grupuri în care să fie câte o persoană cu o culoare, deci vei ajunge cu un multi-grup.  Poți folosi un puzzle făcut din poze diferite pentru a stimula discuțiile.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce s-a întâmplat? Cum te-ai simțit în grup cu cei ca tine - cu aceeași culoare? Cine a nu a avut echipă? Cum te-ai simțit? Te-ai implicat în organizare/i-ai ajutat pe ceilalți? Ce ai simțit când ai schimbat grupul? La fel? Faceți parte dintr-un grup ( de fotbal, școală, biserică)? Poate oricine să se alăture grupului? În societatea noastră cine sunt cei rămași afară? Ce poți face ca grupul din care faci parte să fie deschis și altora? <b>Concluzia: Fiind excepția nu înseamnă că am fost excluși, uneori alegem să stăm deoparte și să fim diferiți.</b>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-

<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Mențineți grupul în direcția dorită, fiind o temă de interes, copiii tind să devieze de la subiect și riscați să nu ajungă la concluzia dorită.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	Puzzle format din poze, rupturi de ziar.
<b>Valori promovate</b>	integritate, respect, responsabilitate, compasiune, empatie

<b>Jocul simulării celor fără adăpost</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare rezolvare de probleme
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie activă
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	greu
<b>Dimensiunea grupului</b>	peste 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	2 ore și 30 de minute
<b>Materiale necesare</b>	Raportat la 100 de jucători, avem: - o stație de amplificare, megafon, -100 de foi de identificare (vezi exemplul): 5 clasa de mijloc-sus, 30 clasa de mijloc lucrătoare, 50 clasa de mijloc-jos lucrătoare, 7 bolnavi mental cronic fără adăpost, 8 persoane bolnave cronic fără adăpost, - cartonașe de situație 3 clasa de mijloc-sus, 8 clasa de mijloc lucrătoare, 25 clasa de jos lucrătoare, 2 bolnavi mental cronic fără adăpost, 2 persoane bolnave cronic fără adăpost, - lista de reguli - bani de hârtie -600 bancnote de 1\$ și 300 de 5\$ - 5 kilograme de macaroane - 600 de metri de ață de pescuit - casete video a unor secvențe populare și haioase din filme de comedie video și televizor - semne pentru fiecare birou de primire (vezi lista birourilor de primire) ---- 200 de steluțe care se pot lipi - fie 100 de buline ce se pot lipi - fie 8 markere groase 10 magic markere
<b>Regulile jocului</b>	Lista de reguli – model / pentru fiecare participant la intrarea în sală.  1. Atât timp cât respecti limitările impuse de situația caracterului tău, regulile jocului și orice instrucțiune oficială pe care o primești, poți să faci orice dorești. Cu toate acestea, vei avea mai mult de folosit din urmă jocului dacă îl vei juca în mod serios. 2. Trebuie să mănânci în fiecare zi ca să nu îți fie foame. Trebuie să mănânci cel puțin o dată la două zile. Dacă nu reușești, trebuie să te prezinți singur la cimitir. Neprezentarea la cimitir este o încălcare a regulilor jocului 3. Dacă este posibil, încearcă să dormi în cadrul blocului de apartamente în fiecare seară. Trebuie să dormi undeva (în apartamente sau în adăpost) măcar o dată la 2 zile. Dacă nu dormi în nici una dintre clădiri pentru 2 zile la rând, nu îți va fi permis să muncești pentru 2 zile. 4. Purtați foaia de identificare tot timpul. Numai organizatorii jocului pot să scrie

	pe această foaie. 5.Nu îndepărtați nici un obiect din fabrică.
<b>Pregătire</b>	-
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Scopuri:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Să arate cum problemele medicale și mentale pot contribui la situația de a locui pe stradă.</li> <li>2.Să arate că până și cei care lucrează sunt vulnerabili la situația de a locui pe stradă. Orice problemă economică poate fi o cauză.</li> <li>3.Să sugereze că asigurarea de servicii medicale trebuie să fie parte a soluțiilor de eliminare a situațiilor persoanelor fără adăpost.</li> </ol> <p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să experimenteze situații cu care se vor întâlni în câmpul muncii;</li> <li>• să identifice soluții pentru rezolvarea lor;</li> <li>• să respecte regulile impuse;</li> <li>• să execute corect sarcinile date;</li> <li>• să înțeleagă contextul socio-economic al unui stat;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Prin crearea unei microsocietăți economice, acest joc de simulare da participanților oportunitatea de a înțelege câteva dintre cauzele cărora oamenii ajung să locuiască pe stradă. Deși acest joc este gândit pentru elevii din anii terminali de liceu, a fost jucat și cu participanți mai în vârstă (nu există o limită de sus a vârstei). Jocul nu este atât de eficient când este jucat cu elevi din clasele mai mici de liceu. Jocul implică 9 zile de câte 8 minute. În fiecare zi, fiecare participant trebuie să încerce să mănânce și să câștige suficienți bani pentru a își cumpăra mâncare și pentru a plăti chiria. De asemenea, în unele cazuri există suport social, însă limitat, pentru acele persoane care nu pot plăti pentru mâncare și chirie. În plus, în timpul programului pot apărea situații care le pot face mai dificilă sarcina de a-și plăti hrana și costul de locuit.</p> <p>Scopuri:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Să arate cum problemele medicale și mentale pot contribui la situația de a locui pe stradă.</li> <li>2.Să arate că până și cei care lucrează sunt vulnerabili la situația de a locui pe stradă. Orice problemă economică poate fi o cauză.</li> <li>3.Să sugereze că asigurarea de servicii medicale trebuie să fie parte a soluțiilor de eliminare a situațiilor persoanelor fără adăpost.</li> </ol> <p>În esență jocul constă în faptul că întregul grup este divizat în 4 categorii economice. Pe baza situației economice a categoriei de care aparțin, participanții au dificultăți de natură variabilă în a a-și putea asigura hrana și adăpostul în fiecare zi (în acest joc, o zi durează 8 minute). Unii participanți vor rămâne fără adăpost, alții ar putea muri.</p> <p>Pentru primele 3 perioade situația participanților va fi dictată de descrierea caracterului pe care îl primesc fiecare la începutul jocului, precum și de abilitatea lor de a produce venit prin fabricile pe care conducătorii jocului le dețin. La începutul celei de-a treia perioade unii dintre participanți vor primi cartonașe cu diverse situații, care îi vor informa că au probleme de natură economică și vor trebui să câștige și mai mulți bani. Probabil că unii dintre aceștia vor rămâne fără adăpost.</p> <p>Aceia care sunt fără adăpost vor afla că viața este foarte dificilă. Deși ar putea</p>

să câștige, să împrumute, să fure destui bani pentru a putea trăi măcar minim, nu vor putea mânca regulat și nu vor putea să își plătească chiria în fiecare zi. Pentru primele 7 perioade nu va fi nevoie de foarte mare asistență socială.

Începând cu perioada 7, asistența medicală va fi disponibilă tuturor celor care vor avea nevoie. Probabil că această modificare îi va ajuta pe mulți să depășească statul de persoană fără adăpost.

Metoda jocului de a ține cont de toți participanții este de a pune o hârtie de identificare pe piepturile (sau stomacurile) participanților. (probabil că cea mai bună metodă este de a face găuri în foile de hârtie și de a le atârna cu sfoară în jurul gâtului participanților). Pe această foaie de hârtie, personalul jocului va înregistra activitatea și situația fiecărui participant. De fiecare dată când un participant plătește pentru mâncare sau chirie, căsuța respectivă de pe foaia lui va fi marcată. Se pot folosi de exemplu buline sau markere groase pentru bingo, ce pot aplica un punct dintr-o singură atingere. Multe dintre acțiunile participanților pot fi înregistrate pe fișa de identificare – acestea sunt descrise în instrucțiunile care urmează.

Pentru că jocul poate fi jucat cu orice număr de participanți între 40 și 200 (cu toate că poate fi modificat și jucat și cu foarte puțini – 12-15, au fost folosite procente în instrucțiunile următoare pentru a identifica numărul de persoane ce vor fi incluse într-o categorie sau situație.

Personal necesar pentru derularea jocului: 17 oameni în total

1 facilitator

5 supraveghetori de fabrică

2 oameni la biroul apartamentelor

3 oameni la biroul restaurantelor

1 persoană la fiecare dintre celelalte birouri (6 în total)

Proces:

Partea A -- 9 minute -- Prezența regulile participanților

Partea B -- 16 minute -- Sesiunile jocului 1-2

Partea C -- 10 minute -- Închide-ți spitalul bolilor nervoase. Sesiunea de joc 3

Partea D -- 10 minute -- Distribuți cartonașele de situație

Partea E -- 25 minute -- Sesiunile de joc 4-6

Partea F -- 15 minute -- Discutați ce s-a întâmplat până în acest punct.

Deschideți programele sociale

Partea G -- 25 minute -- Sesiunile de joc 7-9

Partea H -- 20 minute -- Discuții generale

Partea A

Pe măsură ce participanții intră în cameră, ar trebui ca ei să primească un pachet ce conține următoarele:

1. O foaie de identificare ce menționează statutul și nivelul de expertiză cu care încep.
2. O listă a regulilor
3. O descriere a caracterului lor

După ce participanții au avut șansa să revizuiască materialele pe care le-au

primit, facilitatorul ar trebui să treacă peste reguli cu grupul, să clarifice neclaritățile și să le prezinte diversele birouri de primire. Facilitatorul ar trebui să prezinte diversele categorii de populație din cadrul societății și fiecare ar trebui să își scrie numele pe fișa lor de identificare, după care să și-o lipească pe piept (sau agățată de gât).

#### Partea B

Cei Permanent fără Adăpost și cei Bolnavi Mintal ar trebui să fie plasați în spitalul de boli nervoase. Sesiunile de joc 1 și 2 pot să înceapă a fi jucate!

Notă: Puteți lăsa prima sesiune să dureze mai mult, pentru a permite oamenilor să câștige suficient de mulți bani pentru mâncare și chirie.

#### Partea C

La sfârșitul sesiunii 2 de joc, informați pe cei Permanent fără Adăpost și pe Bolnavii Mintal (la amplificator, ca toată lumea să poată auzi), că spitalul de boli nervoase a fost închis din cauza lipse de fonduri din partea guvernului. De aceea, toți bolnavii vor fi lăsați să plece. Urați-le noroc în timp ce pleacă, pentru că vor avea nevoie de el.

Continuați cu sesiunea 3

#### Partea D

La sfârșitul sesiunii 3, pasați cartonașele potrivite la 50% din cei din clasa de mijloc-sus, 25% din cei din clasa de mijloc, 50% din cei din clasa de jos și 25% dintre cei fără adăpost. Cel mai simplu mod de a face aceasta este de a avea numărul exact de cartonașe pregătite și să le dați primelor persoane din clasa potrivită pe care le vedeți.

În acest punct, spuneți tuturor participanților că trebuie să se înregistreze la locurile necesare de acum încolo. Organizatorii jocului de la fiecare birou de primire trebuie să fie siguri că numărul corect de oameni se înregistrează.

Înainte de a continua cu jocul, menționați toate noile situații în așa fel încât toată lumea să știe ce s-a întâmplat cu indivizii care sunt afectați de noile situații.

#### Partea E

Continuați cu sesiunile 4-6

#### Partea F

La sfârșitul sesiunii 6, strângeți toți participanții împreună pentru a observa situația comunității. Cine se află în fiecare locație? Ce schimbări s-au produs la fiecare sesiune? Ce s-a întâmplat?

După o discuție destul de amănunțită, anunțați că guvernul tocmai a trimis fonduri pentru spitale și instruire pentru muncă. Toți cei interesați vor trebui să viziteze birourile de primire potrivite.

#### Partea G

Continuați cu sesiunile 7-9

#### Partea H - Discuții

Ce s-a întâmplat după ce fondurile guvernamentale au fost făcute disponibile? Credeți că asta s-ar întâmpla dacă ar exista cu adevărat asemenea fonduri guvernamentale?

Examinați cum fiecare categorie de oameni a ajuns fără adăpost și a revenit din această stare. Credeți că se întâmplă aceasta cu adevărat?

Legați ceea ce s-a întâmplat în timpul jocului cu ceea ce se întâmplă celor fără adăpost în societate.

#### Lista de reguli – model

1. Atât timp cât respecti limitările impuse de situația caracterului tău, regulile jocului și orice instrucțiune oficială pe care o primești, poți să faci orice dorești. Cu toate acestea, vei avea mai mult de folosit din urmă jocului dacă îl vei juca în mod serios.
2. Trebuie să mănânci în fiecare zi ca să nu îți fie foame. Trebuie să mănânci cel puțin o dată la două zile. Dacă nu reușești, trebuie să te prezinți singur la cimitir. Ne reprezentarea la cimitir este o încălcare a regulilor jocului
3. Dacă este posibil, încearcă să dormi în cadrul blocului de apartamente în fiecare seară. Trebuie să dormi undeva (în apartamente sau în adăpost) măcar o dată la 2 zile. Dacă nu dormi în nici una dintre clădiri pentru 2 zile la rând, nu îți va fi permis să muncești pentru 2 zile.
4. Purtați foaia de identificare tot timpul. Numai organizatorii jocului pot să scrie pe această foaie.
5. Nu îndepărtați nici un obiect din fabrică.

Descrierea caracterelor: (va fi data participanților pe măsură ce aceștia intra în sală la începutul jocului.

#### Clasa de mijloc-sus (5% dintre participanți)

Împreună cu \_\_\_\_\_ alte persoane, dețineți blocul de apartamente și ați angajat o firmă de management al acestor apartamente, care să aibă grijă de detaliile de zi cu zi ale acestora. De aceea, NU ai voie să:

concediezi echipa de management, deoarece au un contract pe termen lung, să mărești chirii sau să îi dai afară pe chiriași, pentru că au contracte de închiriere pe termen lung.

Vestea bună este se referă la faptul că clădirea produce profit în fiecare zi, pe care managerul blocului (de la biroul de închirieri) ți-l poate plăti dacă îl ceri. Fiecare partener va primi 9\$ pe zi. Deși ai capacitățile necesare ca să primești o slujbă, nu este necesar, dacă venitul îți este suficient pentru a mânca, a plăti chiria și pentru a merge la teatru.

Bucură-te de viață, ești printre privilegiați!

#### Clasa de mijloc lucrătoare (30% din populație)

(Organizatori – puneți o steluță în prima căsuță a coloanei de angajări a foi de identificare a participantului)

Ai deja toate cunoștințele necesare pentru a intra în competiția celor mai bune slujbe din societate. De aceea poți să aplici pentru un loc de muncă la oricare din cele două fabrici. Dacă muncești din greu, probabil că îți va fi destul de bine.

#### Clasa de joc lucrătoare (50% din populație)

Deși ești într-o stare bună de sănătate și ești angajat, nu ai calitățile necesare pentru a te transfera la Fabrica B, în care se plătește mai bine. Dacă vei reuși să beneficiezi de cursuri de instruire, vei deveni suficient de calificat pentru o slujbă mai bună, dacă vrei.

Pentru moment, nu ești suficient de calificat decât pentru Fabrica A. Muncește din greu, va fi nevoie dacă vei vrea să îți plătești cheltuielile la timp.

**Bolnav mintal permanent fără adăpost (7% din populație)**

(Organizatori – scrieți „nebul” în prima căsuță a coloanei pe fișa de identificare.)

În prezent vă aflați într-un spital finanțat de către guvern. Deși nu ești tratat pentru problema nervoasă de care suferi, și se asigură mâncare, cazare și bilete la cinema, pentru distracție. Ce mai poți să ceri?

Nu renunța la acest tratament, pentru că, dacă ai fi pe stradă, ce te-ai face? Nu ai nici una dintre aptitudinile necesare pentru a lucra la fabrică.

Există tratament medical pentru boala pe care o ai, însă trebuie să îl găsești.

Până atunci, fă-ți de cap, că doar ești nebun!

**Permanent fără casă – bolnav (8% din populație)**

(Organizatori – scrieți “bolnav” în prima căsuță în coloana de statut al fisei de identificare)

Deși ești sănătos mental, boala pe care o ai face imposibilă obținerea unei slujbe la una dintre fabricile comunității. Cu toate acestea, există un tratament pentru boala ta, cu condiția să îl găsești. Până atunci, noroc pentru că va trebui să găsești o modalitate de a te hrăni!

**Cartonașele cu situații (vor fi date la sfârșitul perioadei 3)**

**Tipul A – dați acest cartonase la 50% din cei din clasa de mijloc-sus**

Ai fost dat în judecată. Din fericire, ai avut asigurare, însă mai trebuie să plătești câte 4\$ pe zi pentru următoarele 3 zile. Plată va trebui să fie făcută la managerul cinematografului. Du-te și te înregistrează chiar acum.

**Tipul B – dați un număr egal din următoarele 3 cartonase la 25% din clasa de mijloc lucrătoare și 50% din clasa de mijloc-jos.**

**Situația 1 – Tocmai ai căpătat o boală mortală. Din fericire, există un tratament, însă te va costa câte 4\$ pe zi pe următoarele 3 zile. Plătește sau boala te va ucide! Plată va trebui făcută personalului de la clinica medicală. Du-te și te înregistrează acum.**

**Situația 2 – Traumele zilei de zi cu zi ți-au cauzat o cădere nervoasă. Acum ești un pic mai bine, însă trebuie să iei medicamente speciale pentru a nu te îmbolnăvi permanent. Tratamentul te va costa 4\$ pe zi pentru următoarele 3 zile. Plata se va face la personalul clinicii medicale. Înregistrează-te chiar acum.**

**Situația 3 – Ai fost temporar suspendat din slujba și îți va fi imposibil să lucrezi pentru următoarele 2 zile. Du-te și înregistrează-ți numele la șeful de fabrică chiar acum.**

**Tipul C – Dați acestea la 25% din populația permanent fără locuință.**



Vești bune! O biserică locală s-a oferit să îți plătească costul tratamentului medical. Prezintă-te cu acest cartonaș la Clinica Medicală.

Descrierea birourilor:

Fabrici: Exista 2 tipuri. Fabrica A, în care muncitorii leagă 10 bucăți de macaroane pe o sfoară (ață de pescuit) și leagă capetele aței. Cei din fabrica B le desfăc pentru ca materialele să fie reciclate. Lucrătorii sunt plătiți cu câte 2\$ pe fiecare set de 10 macaroane prin care a fost introdusă ața de pescuit la fabrica A și cu \$1 pe fiecare set desfăcut la fabrica B. Fabricile ar trebui să fie plasate cât mai departe una e alta, în așa fel încât lucrătorii să nu poată să ia bunurile neterminate dintr-o fabrică și să le predea în cealaltă fabrică ca fiind bunuri terminate. Pentru că desfăcutul materialelor este mai ușor decât asamblarea lor, lucrătorii din fabrica B vor câștiga probabil mai mulți bani. De aceea este nevoie de cursuri de instruire pentru a putea lucra la fabrica B.

Nu lăsați pe cei care sunt bolnavi sau nebuni să muncească în oricare dintre fabrici. Acești oameni trebuie să aibă o steluță pe foaia lor de identificare, la coloană sănătate, pentru a arăta că au fost vindecați. De asemenea, asigurați-vă că numai cei care au primit instructaj vor lucra la fabrica B.

Să nu îi lăsați să lucreze pe cei care au un "S" marcat în căsuța de angajări a foii lor de înregistrare.

Ați putea să încercuiți zonele fabricilor cu o sfoară și să permiteți participanților să intre și să iasă numai printr-o anumită zonă. Astfel, veți putea pune un supraveghetor la intrare, care să verifice statutul fiecărui participant care intră în fabrică.

Pentru cartonașele de situații Tip B date la sfârșitul zilei 3, marcați un "S" (șomer) în căsuțele de angajare pentru perioadele 4 și 5 ale persoanelor care au primit cartonașe de situație de șomaj. Aceste persoane trebuie să nu fie lăsate să lucreze în zilele 4 și 5.

Cel puțin 2 persoane dintre organizatorii jocului trebuie să aibă grijă de fiecare fabrică. O persoană în plus va fi nevoită să ducă materialele de la o fabrică la alta, pentru a fi folosite ca materie primă.

Centrul de instruire: Puteți vinde cursuri de instruire oricui poate plăti 10\$. Pentru a arăta că acea persoană a primit instruire prin faptul că a plătit, marcați cu o steluță ziua în care a primit instruirea pe fișa de identificare a persoanei. Din acel moment, sunt instruiți pentru tot restul jocului. Atenție, clasele de sus și cea de mijloc au deja instruire și nu au nevoie de ea, încă de la începutul jocului.

Spitalul de boli nervoase: Pentru primele două zile ale jocului, bolnavii mental și fără casă vor sta aici. Va trebui să le dați mâncare și să îi trimiteți la culcare, marcând un "H" pe căsuțele lor de mâncare și cazare ale fișelor de identificare pentru zilele 1 și 2. După aceea, sunt pe cont propriu.

În timpul perioadei 1-6, puteți vinde "sănătate mintală" oricui pentru 10\$. După aceea, o puteți da pe gratis oricui o cere. Pentru a arăta că acea persoană a primit tratament psihiatric, plasați o steluță în acea perioadă.

Pentru cartonașele cu situația B 2, va trebui să colectați câte 4\$ de la fiecare persoană care se înregistrează după ziua a 3-a. Orice persoană care nu își plătește această taxă, va fi automat trecut la statutul de “bolnav mintal” și i se va marca în foaia de identificare scriind “bolnav mintal” în coloana “statut”.

Pentru cartonașele cu situația C 2 date la 25% dintre cei fără adăpost, aceste persoane sau drept la îngrijire medicală și psihiatrică. Marcați câte o steluță în căsuța lor și luați-le cartonașul de situație.

Clinica medicală: În timpul sesiunilor 1-6, veți vinde asistență medicală celor care au nevoie pentru 10\$. După aceea, o puteți da pe gratis oricui o cere. Pentru a arăta că acea persoană a primit tratament psihiatric, plasați o steluță în acea perioadă.

Pentru cartonașele cu situația B 1 date membrilor clasei de mijloc lucrătoare la sfârșitul perioadei 3, în timpul perioadei 4-6, va trebui să colectați \$4 de la persoana care se înregistrează la sfârșitul zilei 3. Oricine nu plătește va muri, caz în care scrieți “Mort” pe fișa de identificare și trimiteți-l la cimitir.

Pentru cartonașele cu situația C date la 25% din cei fără casă, acești oameni au dreptul la asistență medicală și mentală. Puneți câte o steluță pe fișa lor și luați-le cartonașul. (Aveți grijă să acordați sprijinul medical gratuit numai persoanelor cu cartonaș de tip C).

Apartamente: Atunci când oamenii îi plătesc 5\$ pentru cazare, marcați pe fișa lor de identificare. Dacă majoritatea proprietarilor de apartamente doresc, pot să micșoreze sau să renunțe la chiria pentru persoane specifice, pe care le pot identifica, însă nu le spuneți că pot face aceasta decât dacă întreabă. Apartamentele pot caza maxim 90% din totalul populației – așa că nu închiriați mai multe spații decât se pot, în fiecare perioadă.

Pe măsură ce fiecare persoană vine, uitați-vă la fișa de identificare. Dacă observați că coloana de chirie este goală pentru 2 zile la rând (înseamnă că au dormit afară – sunt fără adăpost), marcați un “S” în căsuțele de angajare pentru perioada curentă și următoarea. Scopul este de a demonstra cât de dificilă devine găsirea unei slujbe atunci când ai rămas fără adăpost.

La începutul fiecărei zile, plătește 9\$ fiecărui proprietar (de ajuns pentru a acoperi hrana, chiria și intrarea la cinema). Aceasta este partea lor din profit. În afara acestor profituri, proprietarii trebuie să plătească mâncarea, chiria etc.

Adăpost: în timpul perioadei 1-6, puteți acorda adăpost pentru maxim 10% din populația totală în fiecare zi. Veți face aceasta marcând cu “A” în căsuțele de mâncare și adăpost pentru ziua curentă pe foile de identificare. Totodată, aveți și mâncare (nu și adăpost) pentru încă 5% din populație. Dați-le primilor 5% care o cer marcându-le cu un “A” în căsuța de mâncare.

După ziua 7, puteți acorda ajutor tuturor celor care o cer.

Pe măsură ce fiecare persoană vine pe la birou de adăpost, uitați-vă la foaia lor de identificare. Dacă observați că coloana de chirie nu a mai fost marcată pentru ultimele două zile (înseamnă că au dormit afară și sunt fără adăpost), marcați un “S” (șomer) în căsuța lor de angajare pentru ziua curentă și

	<p>următoarea. Ei nu vor mai putea să lucreze în aceste perioade. Scopul este să demonstreze că deseori a fi fără adăpost crește cu mult dificultatea obținerii unei slujbe.</p> <p>Cimitir: Oricine nu mănâncă pentru 2 zile la rând va muri și va trebui să se prezinte aici. Scrieți "Mort" pe coloana de statut al fișei de identificare și trimiteți-i la cimitir pentru o zi întreagă. După aceea, se pot plimba și pot observa jocul, însă nu pot vorbi și nu pot interacționa cu nimeni – doar sunt fantome.</p> <p>Teatru/cinema: Ar trebui să existe o casetă video care să ruleze în continuu o secvență de comedie. Este posibil să faceți publicitate la stația de amplificare. Lăsați pe oricine să se uite la video pentru 2\$ pe tură. Dacă secvența este mai mult de jumătate derulată, veți taxa numai 1\$. În nici un caz nu îi lăsați să se uite după terminarea secvenței. Cei rămași permanent fără adăpost și bolnavii mental pot să intre și să se uite numai în primele 2 zile.</p> <p>Pentru cartonașele cu situația A date la 50% din cei din clasa de sus la sfârșitul zilei 3, va trebui să colectați 4\$ pe persoană pentru zilele 4-6 de la toți cei care se înregistrează aici la sfârșitul zilei 3.</p> <p>Restaurant: Colectați 2\$ pe zi de la oameni și marcați-le pe ziua curentă la căsuța "mâncare" faptul că și-au plătit mâncarea.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Ce s-a întâmplat după ce fondurile guvernamentale au fost făcute disponibile? Credeți că asta s-ar întâmpla dacă ar exista cu adevărat asemenea fonduri guvernamentale?</p> <p>Examinați cum fiecare categorie de oameni a ajuns fără adăpost și a revenit din această stare. Credeți că se întâmplă aceasta cu adevărat?</p> <p>Leगाți ceea ce s-a întâmplat în timpul jocului cu ceea ce se întâmplă celor fără adăpost în societate.</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Urmăriți desfășurarea fiecărei etape, fiind multe faze pot cu ușurință apărea dificultăți.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	-
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	<p>Lista cu reguli</p> <p>Cartonașe cu stăut pentru categoriile de populație</p> <p>Cartonașe de situație</p>
<b>Valori promovate</b>	responsabilitate, muncă în echipă, respect, compasiune, empatie, curaj, perseverență

<b>Vikingii</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	
<b>Nivel de dificultate (ușor,</b>	mediu

mediu, greu)	
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	nu necesită
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să se cunoască și să colaboreze;</li> <li>• să participe cu toată atenția;</li> <li>• să dezvolte comunicarea cu ceilalți membri ai grupului;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Toți jucătorii stau în cerc.</p> <p>O persoană va începe prin a-și pune degetele deasupra pălăriei ca și cum ar fi niște coarne. Vikingii vor pasa rolul de a fi viking, îndreptându-și coarnele spre cineva.</p> <p>Dacă se indică spre cineva, persoana respectivă va deveni viking (cu coarne), iar persoana din dreapta va începe să "vâslească" spre dreapta, iar cea din stânga va "vâsli" spre stânga.</p> <p>Ultimul din cei trei jucători care va întârzia să-și asume rolul, va ieși din joc.</p> <p>Restul jucătorilor, în tot timpul jocului, vor bate din picioare într-un ritm constant.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Ce ați avut de făcut?</p> <p>Cum ați reușit să finalizați sarcina?</p> <p>Ce vi s-a părut mai dificil?</p> <p>Ce v-a plăcut la acest joc?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate cere să se gândească la un joc asemănător sau să inventeze ei unul .
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	comunicare, ascultare

Tava cu obiecte	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	comunicare
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	Un număr egal de obiecte diferite: piere, frunze, nasturi, boabe de fasole, scobitori, etc pentru fiecare echipă
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	Se pregătesc tăvile cu obiecte

<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să asculte activ;</li> <li>• să acționeze conform instrucțiunilor jocului;</li> <li>• să își dezvolte atenția.</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Fiecare echipă este așezată în jurul unei mese pe care se află aceeași cantitate și același fel de obiecte diferite. Fiecare echipă își desemnează un reprezentant. Aceștia sunt conduși de către conducătorul de joc într-o altă încăpere, unde timp de 3 minute au dreptul să privească o tavă pe care sunt aranjate într-un anumit fel un anumit număr de obiecte, care se află și pe mesele fiecărei echipe. Reîntorși în echipele respective, aceștia vor povesti într-un anumit interval de timp, dar fără să facă gesturi, ce obiecte și cum erau aranjate acestea pe tavă. Coechipierii acestora trebuie să recompună, cu obiectele pe care le au la dispoziție, compoziția văzută de reprezentantul lor. În final, conducătorul jocului aduce tava cu obiecte pentru a se compara care compoziție este mai fidelă.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce ați avut de făcut? Ce echipă a reușit să ghicească cele mai multe obiecte? De ce? Cum ați reușit să finalizați sarcină impusă?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate cere participanților să folosească ascultarea activă și atenția în toate activitățile de la școală și de la club.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	munca în echipă, comunicarea, ascultare activă

<b>Antonio și Ali</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare, teambuilding
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	comunicare, diversitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu spre greu
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	maxim 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	o minge, o coală de hârtie, un instrument de scris
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să asculte activ;</li> <li>• să acționeze conform instrucțiunilor jocului;</li> <li>• să își dezvolte atenția și comunicarea;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Tinerii trebuie să stea în cerc. Unii dintre ei sunt observatori. Ei trebuie să stea în afara cercului și să scrie povestea.

	<p>Membrii grupului vor compune împreună o poveste. Au nevoie de o minge. Spuneți: "Aceasta este povestea lui Antonio, un tânăr din Madrid" și pasați mingea la un membru al grupului și puneți-l să continue cu următoarele câteva propoziții și apoi să paseze mingea la altcineva. Continuați în acest mod pentru ca povestea să fie scrisă în mod cooperativ.</p> <p>După 10 sau 12 rotații cereți mingea și spuneți: "Antonio îl cunoaște pe Ali, un băiat marocan, care are și el o poveste" și pasați mingea înapoi în cerc pentru a se începe povestea lui Ali.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	comunicare, acceptare, ascultare

<b>Ajută-ți prietenul</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	teambuilding, comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	diversitate
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	maximum 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	nu necesită
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să asculte activ;</li> <li>• să acționeze conform instrucțiunilor jocului;</li> <li>• să colaboreze și să se ajute;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Jucătorii trebuie să-și pună plasele pe cap. La semnal, jucătorii trebuie să se plimbe prin cameră, către un loc pe care îl doresc ei.</p> <p>Pentru a schimba acțiunea, liderul poate cere participanților să sară sau să țopăie. Dacă plasa cu fasole cade de pe capul jucătorului, acesta va fi "înghețat".</p> <p>Un alt jucător (prietenul) trebuie să ridice plasa cu fasole și trebuie să o înlocuiască pe capul primei persoane, fără a-și scăpa propria plasă.</p> <p>Când jocul se sfârșește, se întreabă jucătorii de câte ori și-au ajutat prietenii și de câte ori au fost ajutați.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Ce ați avut de făcut?</p> <p>Cum v-ați achitat de sarcină impusă?</p> <p>Sunteți mulțumiți de felul în care ați acționat?</p> <p>Cum ați proceda, dacă ar fi să o luați de la capăt?</p>

<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate cere participanților să relateze un caz din viața reală în care aceștia au ajutat un prieten sau au fost alături de cineva care avea nevoie de ajutor.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	încredere, muncă în echipă, respect

<b>Prima impresie</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	icebreaker
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	comunicare, cetățenie, non-discriminare
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	o coală mare de hârtie, creioane colorate pentru fiecare echipă
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiective (cunoștințe, abilităților și atitudinilor)</b>	
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Conducătorul jocului pregătește un număr de 10 - 12 imagini decupate din ziare, reviste, care reprezintă persoane exprimând diferite sentimente, stări sufletești, atitudini. Imaginile respective sunt afișate pe un panou / tablă. Fiecare participant primește un număr de 10 - 12 fâșii de hârtie, pe care urmează să noteze prima impresie despre personajele din imagini. După 10 minute, fiecare va lipi în dreptul personajului respectiv fâșia de hârtie pe care e notată părerea sa. Conducătorul grupului va acorda timpul necesar pentru ca toate impresiile să poată fi citite și se vor compara părerile diferite.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	Ce ați avut de făcut? Ați reușit? Credeți că ați fost obiectivi? Ce anume v-a influențat în emiterea unor păreri despre personajele din imagini? Puteți asemăna ceea ce ați experimentat în timpul jocului cu o situație din viața voastră?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate cere să se gândească la anumite situații în care ei au fost judecați doar după anumite aspecte ale comportamentului sau înfățișării lor și la cum s-au simțit atunci, recomandându-le să încerce să nu judece pe nimeni, fără a cunoaște.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	nondiscriminare, respect, muncă în echipă

<b>Forțează cercul</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	nondiscriminare
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	maxim 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	cronometru, coală de hârtie, instrument de scris
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să asculte activ;</li> <li>• să acționeze conform instrucțiunilor jocului;</li> <li>• să colaboreze și să se ajute;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Împărțiți grupul în subgrupe de câte 6 sau 8 persoane. Fiecare subgrupă trebuie să-și aleagă "observatorul" și "persoana din afară/outsiderul".</p> <p>Ceilalți jucători trebuie să stea umăr lângă umăr, în așa fel încât să nu fie loc liber între ei.</p> <p>Persoana din exterior trebuie să încerce să intre în cerc și nu e lăsat de cei care formează cercul. Observatorul trebuie să noteze toate strategiile pe care le folosesc cei din cerc și "outsiderul" și să cronometreze timpul.</p> <p>După două sau trei minute, indiferent că a reușit sau nu să intre în cerc, "outsiderul" este înlocuit. Activitatea se termină când toți participanții care au dorit, au forțat cercul.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cum v-ați simțit când erați în cerc? Cum v-ați simțit ca "outsider"?</li> <li>• Cei care au reușit să intre în cerc se simt altfel decât cei care nu au reușit? (Întrebați-i pe observatori) Ce strategii au folosit "outsiderii"? Ce strategii au folosit cei din cerc pentru a-i împiedica pe ceilalți să intre? Când vă simțiți în minoritate sau ca "outsider" în viața reală și când apreciați faptul că faceți parte din grup sau din majoritate?</li> <li>• Care sunt cele mai puternice grupuri ale societății noastre? Dar cele mai slabe? (Cercul reprezintă privilegiile, banii, puterea, munca);</li> <li>• Ce metode adoptă grupurile minoritare pentru a avea acces la acestea?</li> <li>• Cum își apără majoritatea statutul?</li> </ul>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate cere participanților să se gândească la o situație în care s-au simțit discriminați și să reflecteze asupra altor persoane care sunt discriminate din diferite motive.
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	Integritate, muncă în echipă



<b>Alege un colț</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	comunicare, teambuilding
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	nondiscriminare
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	maxim 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	4 coli de flipchart pe care sunt notate cele 4 cuvinte de mai jos
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	Se scriu patru cuvinte diferite pe coli de flipchart. Cuvintele sunt: ·Structură; ·Relații; ·Semnificație; Acțiune.
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să manifeste gândire critică;</li> <li>• să își argumenteze afirmațiile, deciziile;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Facilitatorul cere participanților să se plaseze lângă cuvântul care este cel mai relevant pentru ei. Când fiecare a ales un cuvânt cere fiecărui grup format lângă cuvinte să discute împreună de ce au ales să se plaseze lângă acel cuvânt și cum reflectă cuvântul respectiv felul în care preferă să lucreze. După câteva minute de discuții, cere fiecărui grup să raporteze concluziile/rezumatul discuțiilor.
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	A fost cineva surprins de preferința exprimată de celelalte grupuri? Cu care grup crezi că colaborezi cel mai bine? De ce? De ce ai ales cuvântul pe care l-ai ales? Cum reflectă această alegere felul în care lucrezi cu alte persoane sau cum, îi abordezi? Cu care grup ți se pare că este cel mai dificil să colaborezi? De ce? Ce întrebări ai dori să adresezi celorlalte grupuri pentru a te ajuta să înțelegi mai bine felul în care gândesc?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Dacă ești familiarizat cu Indicatorul de Tip Myers-Briggs (MBTI) sau vreun alt model de categorisire a personalității, îți vei da seama că cele patru cuvinte se corelează cu cele patru modalități de a te raporta la lume. Unii apreciază ordinea și structura în viața lor. Ca o reflecție a acestei preferințe, aceste persoane deseori aleg cariere în organizații cum ar fi armata. Pentru alții, dezvoltarea și menținerea relațiilor sunt prioritare. Frecvent, aceste persoane aleg cariere în domeniul formării resurselor umane sau în vânzări. Alții se concentrează pe analiza și înțelegerea naturii lucrurilor. Ei preferă domenii precum ingineria sau științele. Alții au o atitudine de tipul „să facem” – aceștia sunt orientați spre acțiune. Cei care devin piloți de curse au această preferință. Chiar dacă grupul nu este familiarizat cu indicatorii de mai sus, cele patru cuvinte pot conduce la discuții utile despre felul în care oamenii abordează munca. Ca să parafrazez o zicală mai veche, diversitatea nu ține doar de aspect.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	respect, responsabilitate, muncă în echipă

Un ideal comun	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	teambuilding
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	drepturile omului
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	greu
<b>Dimensiunea grupului</b>	orice număr de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	un exemplar din Declarația Universală a Drepturilor Omului și Convenția asupra Drepturilor Copilului, plicuri, carton
<b>Regulile jocului</b>	Se acordă 20-30 minute pentru studierea textelor, după care grupul se împarte în echipe de 3-4 persoane. Diferite întrebări, în legătură cu cele două documente pot fi puse participanților. De exemplu: Cine este autorul acestor documente? Când au fost elaborate? Care este scopul lor? Conducătorul jocului are pregătite (în două sau trei exemplare, în funcție de dimensiunea grupului) câteva articole din aceste documente, segmentate în cuvinte.
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să comunice într-un mod mai eficient;</li> <li>• să manifeste curaj pentru a-și prezenta părerile proprii;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	Fiecare grupă primește un plic conținând toate cuvintele din care este alcătuit un articol pe care urmează să-l refacă. Câștigă echipa care a refăcut cel mai rapid articolul respectiv și a recunoscut apartenența acestuia la unul din documente. Exemplu: - Toate / ființele / se / nasc / libere / și / egale / în / drepturi. / Ele / sunt / înzestrate / cu / rațiune / și / conștiință / și / trebuie / să / se / comporte / unele / față / de / celelalte / în / spiritul / fraternității. / (art. 1 din Declarația Universală a Drepturilor Omului); - Orice / ființă / umană / are / dreptul / la / viață / la / libertate / și / la / securitatea / persoanei / sale. / (art. 3 din Declarația Universală a Drepturilor Omului); În / lumina / acestei / convenții / un / copil / înseamnă / orice / ființă / umană / care / nu / a / împlinit / încă / 18 / ani, / chiar / dacă / conform / legislației / naționale / majoratul / este / recunoscut / mai / devreme. / (art. 1 din Convenția asupra Drepturilor Copilului).
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	- Sunt respectate aceste drepturi? Au fost întotdeauna respectate? - Știi cum s-a ajuns la enunțarea și respectarea acestor drepturi? - Care este responsabilitatea fiecărei persoane față de aceste documente?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate cere participanților să se gândească dacă pot acționa pentru respectarea drepturilor și în ce fel.
<b>Recomandări</b>	
<b>Referințe bibliografice (web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	responsabilitate, respect, muncă în echipă

<b>Salvați balenele</b>	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	teambuilding
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	violență, cetățenie activă
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	pungi de gunoi, ziare, scotch, sfoară pentru delimitarea terenului
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	O discuție despre problema balenelor ar fi binevenită înainte de începerea jocului.
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să comunice eficient;</li> <li>• să respecte cerințele jocului;</li> <li>• să acționeze responsabil;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Prima dată se citește povestea, pentru ca participanții la joc să înțeleagă instrucțiunile viitoare.</p> <p>Povestea:</p> <p>Vânătorii de balene cutreieră mările în căutarea de balene pentru a le ucide și a le lua în vasele lor.</p> <p>Ei le transportă până la țărm, unde vor fi procesate în stațiile speciale. Acești vânători sunt ostili mișcării conservatoare.</p> <p>Conservatorii nu cred în violență, dar în cazul unui atac se vor apăra și vor interveni în activitățile vânătorilor de balene.</p> <p>Balenele vor fi reprezentate de plasele de gunoi, care vor fi umplute cu ziare sau doar cu aer, fiind legate bine.</p> <p>Fiecare balenă va avea o pată albă (o bucată de hârtie) pe o parte, cu un mesaj secret scris pe ea. Jucătorii vor fi împărțiți în două părți: vânătorii de balene și conservatorii.</p> <p>Ghizii sunt parte a Comisiei pentru salvarea balenelor din cadrul ONU, fiind arbitri.</p> <p>Fiecare patrulă și Ghizii vor trebui să se mute în "barca", care va fi făcută dintr-un cerc de sfori puternice, îndeajuns de mari pentru a permite patrului să umble (nu foarte ușor) și vor atașa cârligele de cineva sau de toți jucătorii, în așa fel încât mâinile să fie libere.</p> <p>Spațiul care va fi utilizat va fi indicat de la începutul jocului.</p> <p>Fiecare parte va avea o bază: stația balenelor pentru vânători, spațiul conservator, pentru conservatori. Înainte ca jocul să înceapă sunt făcute balenele și vor fi împrăștiate în spațiul de joc.</p> <p>La unele balene va fi mai greu de ajuns patrulele trebuind să se gândească la soluții ingenioase pentru a reuși să le aducă în bărcile lor. Conservatorii vor putea muta doar o singură balenă o dată, încercând să o aducă în spațiul lor. Vânătorii vor putea ataca bărcile conservatorilor care mută balene vii, să le captureze încercând să le proceseze. Balenele vor trebui procesate în locul</p>

	<p>unde sunt găsite.</p> <p>O balenă nu este moartă decât dacă este procesată, mesajul secret este decodat și scris pe pată (hârtie). Conservatorii pot interveni în timpul procesului. Balenele moarte pot fi duse către stațiile de balene. Câștigătorii sunt aceia care au cele mai multe balene în baza lor la sfârșitul jocului.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Ce ați avut de făcut?</p> <p>Cum v-ați achitat de sarcină impusă?</p> <p>Sunteți mulțumiți de felul în care ați acționat?</p> <p>Cum ați proceda, dacă ar fi să o luați de la capăt?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	Facilitatorul le poate recomanda să se intereseze despre soarta balenelor, despre faptul că sunt o specie pe cale de dispariție și despre modalitățile prin care pot atrage atenția asupra situației disperate a acestei specii.
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	Integritate, compasiune, muncă în echipă

Verigile lipsă	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	teambuilding, comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu spre greu
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	maxim 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	plase cu fasole
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	<p>Colega mea, Carole Anne Turner, mi-a povestit despre cum, într-o noapte sufocantă de august, ea și soțul ei, Roger, s-au hotărât meargă într-o excursie ghidată de un pădurar până la Bryce Canion, situat într-o regiune cu peisaje frumoase din Utah. Alte patru familii li s-au alăturat; era un eveniment oarecum exclusivist, pentru că excursia era valabilă numai în perioadele cu lună plină. Două familii care aveau în comun accentul newyorkez au intrat repede în conversație, comparând impresii despre viața lângă această metropolă. În timpul dialogului au descoperit că familia mai tânără cumpărase casa în care locuiau de la cuplul mai în vârstă cu câțiva ani înainte. Toate negocierile se desfășuraseră de la distanță, prin agenți imobiliari și avocați, iar cele două familii nu se întâlniseră niciodată. Care ar fi fost șansele ca un astfel de lucru să se întâmple? Specialiștii în statistică afirmă că pe măsură ce lumea devine mai mică (grație revoluției tehnologice), șansele ca acest tip de legături să devină obișnuite sunt de 50 %. Obișnuite sau nu, aceste legături sunt încântătoare.</p>

<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să se cunoască mai bine;</li> <li>• să își găsească preocupări, trăsături comune cu alți membri ai grupului;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Instrucțiuni:</p> <p>Împărțiți participanții în grupuri de șase sau doisprezece.</p> <p>Întrebați participanții dacă pot povesti câte ceva despre descoperirea unor legături cu oameni pe care i-au întâlnit pentru prima oară. Încurajați-i, spunându-le una din poveștile dumneavoastră sau chiar pe cea de mai sus.</p> <p>Explicați-le că vor avea posibilitatea de a descoperi legăturile sau verigile lipsă pe care le au cu membrii grupului.</p> <p>Rugați participanții să se ridice în picioare și să formeze un cerc.</p> <p>Spuneți-le să aleagă o persoană din fiecare grup, care va începe să povestească diferite lucruri despre ea, cum ar fi unde au locuit, ce slujbe au avut, ce oameni au cunoscut, unde au mers în vacanțe, ce școli au urmat, etc.</p> <p>Spuneți-le că primul care stabilește o legătură cu vorbitorul trebuie să se considere ca fiind veriga lipsă, să se mute la stânga vorbitorului, să explice legătura, apoi să înceapă să povestească lucruri despre sine, până ce un alt membru al grupului stabilește o legătură. Continuați procesul până ce toți membri grupului ajung să se conecteze.</p> <p>Variație:</p> <p>Dacă este vorba despre un grup mic, de zece sau douăzeci de persoane, activitatea se va desfășura la nivelul întregului grup</p> <p>Sugestie:</p> <p>Dacă există persoane care nu pot stabili legături, încurajați-le să folosească această întâlnire sau atelier ca legătură cu ultima persoană.</p>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Ce ați avut de făcut?</p> <p>Cum v-ați achitat de sarcină impusă?</p> <p>Sunteți mulțumiți de felul în care ați acționat?</p> <p>Ați reușit să stabiliți ușor legături cu colegii lângă care ați stat?</p> <p>Cum ați proceda, dacă ar fi să o luați de la capăt?</p> <p>Considerați că ați găsit veriga lipsă și v-ați conectat ca și grup?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	<p>Nu se poate estima ce tip de legături vor apărea când participanții vor începe să compare notițele din acest exercițiu. Aceasta este o activitate ideală pentru începerea unei sesiuni, dar poate fi folosită oricând ca stimulent.</p>
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	<p>încredere, muncă în echipă, respect, comunicare</p>

Ultimul detaliu	
Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)	icebreaker, de atenție
Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)	comunicare
Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)	mediu
Dimensiunea grupului	maxim 20 de participanți
Timp necesar	maximum 15 minute
Materiale necesare	nu necesită
Regulile jocului	
Pregătire	
Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să își dezvolte spiritul de observație;</li> <li>• să își exerseze atenția;</li> </ul>
Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)	<p>Cere-le participanților să își aleagă fiecare câte un partener și să se așeze în fața lui. Dă-le 3 minute la dispoziție pentru a studia cum este îmbrăcat partenerul. Apoi vor trebui să se întoarcă sau să iasă din încăperea, timp în care partenerul va schimba 5 lucruri la modul în care este îmbrăcat. Din nou partenerii vor sta față-n față și se va încerca să se determine ce este schimbat.</p> <p>După ce au fost lămurite schimbările produse, partenerii pot face schimb de roluri.</p>
Întrebări reflecție și evaluare	
Sugestii pentru follow up	
Recomandări pentru facilitatori	
Referințe bibliografice (sau web)	
Fișe de lucru (handouts)	
Valori promovate	încredere, muncă în echipă

Realizarea informației/știrii	
Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)	teambuilding, comunicare
Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)	cetățenie, drepturile omului
Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)	mediu
Dimensiunea grupului	maxim 20 de participanți
Timp necesar	maximum 15 minute
Materiale necesare	unelte de scris, foi
Regulile jocului	

<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să relateze obiectiv un eveniment;</li> <li>• să găsească soluții la anumite probleme;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Împarte grupul în două</li> <li>2. Un grup să lucreze împreună pentru a dezvolta un exemplu de 5 minute bazat pe un incident sau eveniment. Poate fi un eveniment real sau unul inventat care să implice conflictul dintre 2 grupuri cu culturi și vieți diferite.</li> <li>3. Când sunt gata, primul grup să prezinte schița grupului nr. 2 care joacă rolul de reporter tv, care prezintă un eveniment.</li> <li>4. Imediat ce schița e gata, cere reporterilor să părăsească camera. Dă-le 5 minute să se gândească la ceea ce au văzut și să-și prezinte raportul că și cum ar face-o la știri. Nu au voie să ia notițe sau să comunice unii cu alții.</li> <li>5. Cheamă reporterii în cameră, pe rând. Fiecare are 3 minute pentru a face reportajul.</li> <li>6. Înregistrează fiecare reportaj pe tabel separat.</li> <li>7. Odată ce și-au spus reportajul, reporterii pot sta să asculte și celelalte reportaje, dar să nu facă niciun comentariu.</li> <li>8. În final, după ce toți au terminat, participanții vor trebui să compare reportajele și să discute despre ce au învățat.</li> </ol>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Ce ați avut de făcut?  Cum v-ați achitat de sarcină impusă?  Sunteți mulțumiți de felul în care ați acționat?  Cum ați proceda, dacă ar fi să o luați de la capăt?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	încredere, muncă în echipă

Parteneri în media	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	teambuilding
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	comunicare, nondiscriminare
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	maximum 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	unelte de scris, foi, chestionare
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	
<b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să comunice eficient;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• să emită păreri pertinente;</li> <li>• să acționeze cu atenție;</li> </ul>
<b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b>	<p>Această activitate e împărțită în 3 etape:</p> <p>Partea A: Pregătirea</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Împarte participanții în grupuri de 4-6 oameni.</li> <li>2. Explică-le că în cursul săptămânii viitoare vor analiza diferite elemente din mass media: tv, radio, și în special, presa scrisă pentru a afla cum străinii sau persoanele diferite sunt descrise.</li> <li>3. Discută exact ce trebuie să caute participanții și de ce trebuie să fie conștienți: de exemplu limba folosită (sunt ei luptători pentru libertate sau teroriști) timpul sau spațiul alocat acestor știri, prioritatea pe care o au, adică e cap de afiș sau notă în subsolul paginii și verifică cum sunt tratați sau descriși oamenii după originea lor. Ce fel de fotografii sau alte imagini sunt folosite.</li> <li>4. Fă o listă cu tipurile de media cu care vei lucra și dă-le grupului. În funcție de membrii grupului și de cunoștințele tale, poți opta între faptul că poți da grupurilor toată sarcina sau că poți cere fiecărui grup să trateze un mediu, adică o echipă lucrează cu ziarele care apar zilnic, altă echipă cu revistele săptămânale, alta cu tv-ul, alta cu radioul.</li> </ol> <p>Partea B: Munca în domeniu Grupurile să primească o săptămână pentru a-și îndeplini cercetarea și sarcinile.</p> <p>Partea C: Concluzii</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. În plen, fiecare grup să-și prezinte rezultatele cercetării și documentării . Dați-le fiecărui grup 20 de minute.</li> <li>2. Notează principalele descoperiri ale fiecărui grup în tabel sau pe tablă.</li> </ol>
<b>Întrebări reflecție și evaluare</b>	<p>Care sunt trăsăturile principale prin care minoritățile se grupează în jurul nostru și sunt trasate în media?</p> <p>Exista minorități sau grupuri de străini care sunt descriși în mod pozitiv? Există altele care sunt descrise în mod negativ?</p> <p>Imaginile prezentate sunt bazate pe fapte și date, sau pe presupuneri și prejudecăți?</p> <p>Cum sunt construite imaginile din cunoștințele reale despre acele grupuri și minorități, prin stereotipuri sau manipularea informației?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Recomandări pentru facilitatori</b>	<p>Odată ce rezultatele s-au stabilit, fă un rezumat despre informația raportată de fiecare grup.</p> <p>Încearcă să punctezi informațiile cele mai comune precum și cele care pot fi contradictorii.</p>
<b>Referințe bibliografice (sau web)</b>	
<b>Fișe de lucru (handouts)</b>	
<b>Valori promovate</b>	încredere, muncă în echipă



Insula	
<b>Tipul jocului (icebreaker, comunicare, teambuilding, etc)</b>	teambuilding, comunicare
<b>Tematici acoperite (cetățenie, drepturile omului, discriminare, violență, etc)</b>	cetățenie, drepturile omului, nondiscriminare
<b>Nivel de dificultate (ușor, mediu, greu)</b>	mediu spre greu
<b>Dimensiunea grupului</b>	maxim 20 de participanți
<b>Timp necesar</b>	maxim 15 minute
<b>Materiale necesare</b>	baloane de culori și forme diferite, foi
<b>Regulile jocului</b>	
<b>Pregătire</b>	<p>Indicii care ușurează lucrurile.</p> <p>Înainte de a începe, citește toate instrucțiunile, ca să știi ce au de făcut jucătorii.</p> <p>Timpul jocului trebuie stabilit de tine. Puteți folosi prezervative care să reprezinte baloanele ascunse în primul rând pentru că au formă diferită față de cele tradiționale și în al doilea rând pentru că prezervativele reprezintă pentru anumite persoane un subiect tabu. Folosirea prezervativelor poate duce la testarea limitelor de toleranță ale unor participanți.</p> <p>Mai mult, în timpul discuției se poate ridica problema SIDA și a discriminării față de persoanele care au virusul HIV.</p> <p>Găsește un loc potrivit pentru a ascunde baloanele deosebite (prezervative) dar nu le umflați. Desenați o hartă pentru a identifica locul, dar asigurați-vă că locul nu poate fi identificat numai pe o jumătate de hartă sau 1/3 din ea. Împărțiți foaia în 4 buc.</p> <p>Tribul "z" va primi 2 părți. Împărțiți celelalte 2 buc. și puneți câte o buc. în fiecare din cele 2 baloane pe care tribul "y" le va primi.</p> <p>Umflă cele 8 baloane colorate și leagă-le cu o sfoară astfel încât să fie dezumflate fără a păți ceva. Lipește cele 4 baloane rotunde pe perete la un capăt al holului (coastă unde trăiește tribul "z"), lipește celelalte 4 baloane pe perete la celălalt capăt (dealurile unde trăiește tribul "y").</p> <p>Lasă cele 2 jumătăți ale hărții pentru tribul "z" într-un plic la capătul camerei.</p> <p>Așează cutia cu echipament în mijlocul camerei.</p> <p>Nu specifica pentru ce ar putea fi folosite obiectele. S-ar putea să fie sau nu folosite în joc, participanții să decidă cum își inventează cultura și regulile.</p> <p>Adăugați alte obiecte dacă credeți că sunt folosite ex: lupă, dacă harta e prea mică, o torță dacă aceasta e ascunsă într-un loc întunecos, o cheie cu care să se deschidă cutia în care se află harta. Ajutând tribul să învețe o limbă și să-și dezvolte cultura: -Aceasta e o ocazie pentru participanți să fie creativi;</p> <p>- Dacă grupul găsește că e dificil, sugerați că ei să înlocuiască consoanele cu o singură literă ex: în engleză "l" și "r" sunt bune.</p> <p>Alte sugestii: să spună cuvinte invers sau să înceapă fiecare cuvânt cu o anumită literă.</p> <p>- Asigurați-vă că toți membrii vorbesc limba fluent și că grupul își cunoaște cultura.</p> <p>Întâlnirea.</p> <p>Prin faptul că un trib primește biscuiți și celălalt băutura, vei crea o oportunitate pentru participanți să învețe limba celuilalt. Jucătorii trebuie să comunice, dacă trebuie să-și rezolve problemele într-un mod comun și satisfăcător.</p> <p>Căutare.</p> <p>Există mai multe rezultate posibile care depind de capacitatea de a negocia, de</p>

	<p>temperament și de importanța valorilor culturale ale participanților. Dacă jocul se întrerupe, poți interveni cu una sau mai multe replici. Scenariul poate fi următorul: - jucătorii trebuie să observe bucățile de hârtie din baloanele tribului "y"; - trebuie să vadă dacă e posibil să retragă bucățile de hartă, dar să respecte baloanele tribului "y"; n-o altă observație atentă poate arăta că baloanele nu pot fi tăiate, dezumflate sau umflate din nou.</p> <p>Totuși, membrii tribului B trebuie să negocieze atent pentru a-i convinge pe cei din tribul "y" să încalce tabuurile culturale, adică atingerea baloanelor și tribul "y" poate hotărî ca cel care va face treaba aceasta va purta un nas roșu și trebuie să fie calificat să "umble în cerc". Acesta este un alt tabu de învins. - nu pare să existe un avantaj, pentru tribul "y" dacă-i ajută pe cei din tribul "z" deoarece tribul "z" are doar baloane roșii și tribul "y" are deja unul din ele. Totuși, se va dovedi în final că tribul "y" poate câștiga pentru că există 2 baloane ascunse</p>
<p><b>Obiectivele jocului (din perspectiva cunoștințelor, abilităților și atitudinilor)</b></p>	<p>Implicându-se în joc, participanții vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să găsească soluții unei probleme;</li> <li>• să lucreze în echipă;</li> <li>• să manifeste inițiativă;</li> </ul>
<p><b>Descrierea jocului (instrucțiunile jocului)</b></p>	<p>Exista o insulă unde trăiesc 2 triburi. Tribul "y" trăiește în regiunile montane și tribul "z" trăiește lângă coastă.</p> <p>Coexistă unii lângă alții și rareori iau contact unii cu ceilalți. Cele 2 triburi au limbă și culturi diferite, chiar dacă pentru fiecare trib balonul are o semnificație specială. În tribul "y" consideră valoroase diversele tipuri de baloane pentru scopuri religioase și încearcă să găsească cât mai multe tipuri, forme și culori posibile.</p> <p>Tribul "z" folosește, în special cel rotund și roșu pentru scopuri medicale. Recent, cei din tribul "z" suferă de o boală ciudată pentru care, după cum spune o legendă, există un leac, un tip rar de balon care poate fi găsit într-un loc necunoscut de pe insulă.</p> <p>Din fericire pentru ei există o hartă care a fost lăsată moștenire, și ei sunt siguri că îi vor conduce spre balonul de care au nevoie.</p> <p>Din nefericire, harta a fost distrusă într-un război, tribul "z" are numai o parte, legenda spune că tribul "y" are cealaltă parte.</p> <p>Scopul jocului e ca tribul "y" trebuie să-și apere balonul și tribul "z" sa-i găsească medicamentul de care au nevoie. Totuși, ca și în viața reală, participanții își vor da seama că există rezultate neașteptate.</p> <p><b>Pregătirea</b></p> <p>A. -pentru crearea culturii grupului - pixuri și hârtii; - fotocopii cu notele pentru trib;</p> <p>B. pentru Ședință/întâlnire--băuturi, cești și biscuiți destui pentru toată lumea</p> <p>C. pentru Căutare - harta care să arate locul unde este ascuns balonul să fie tăiată în 4 buc. ; 5 baloane rotunde roșii; alte 3 baloane de mărimi și culori diferite. ex: unul galben rotund, unul lung și verde, altul lung și albastru; alte 2 baloane similare, dar diferite de celelalte (posibil prezervative) ascunse într-un loc secret; ață pentru legarea baloanelor.</p> <p>Bandă pentru a lipi baloanele pe perete, o cutie cu "echipament" care să conțină ace, foarfece, ruj roșu, banda instrucțiuni.</p> <p>Jocul are 3 etape.</p>

	<p>În partea A cele 2 triburi învață despre cultura lor. În partea B cele 2 triburi se întâlnesc și învață să comunice n limbile lor și în partea C triburile caută baloanele.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asigurați-vă că totul e pregătit.</li> <li>2. Împarte grupul în 2, citește tabelele jocului și fă o privire de ansamblu asupra jocului .</li> </ol> <p>Partea A. Cele două triburi învață despre cultura lor și așează limbajul propriu.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Trimite cele grupuri la locuri opuse din cameră (reprezentând dealurile și coasta).</li> <li>4. Înmânează copiile rolurilor fiecărui trib și pixuri cu hârtii pentru a lua notițe.</li> <li>5. Spune-le că trebuie să se hotărască asupra unui nume pentru trib, să învețe regulile culturii lor și să creeze un limbaj special.</li> </ol> <p>PARTEA B. Cele două grupuri se întâlnesc, aceasta este o oportunitate pentru ei de a învăța cum să comunice și să coopereze unii cu alții prin împărțirea hranei și a băuturii.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Dați tribului A biscuiții și tribului B băutura cu ceștile.</li> <li>8. Cele două grupuri să vină în centrul camerei (reprezentând terenul neutru)</li> <li>9. Spuneți-le că simularea începe acum. De acum toată lumea trebuie să-și intre în rol, adică să folosească limbajul și cultura tribului lor.</li> </ol> <p>Partea C. Căutarea baloanelor.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Spuneți-le grupurilor că acum au 45 de min. Tribul "z" poate începe negocierile pentru partea de hartă care lipsește și să încerce să găsească baloanele ascunse..</li> </ol>
<p><b>Întrebări reflecție și evaluare</b></p>	<p>Discutați despre ce s-a întâmplat și treceți apoi la ceea ce au învățat oamenii și felul în care simularea se apropie de viața reală.</p> <p>A fost greu să folosești și să înțelegi limbile? Cum ați comunicat în timpul căutării? Ați folosit una sau ambele limbi? Ați folosit semne? Ce neînțelegeri au fost? Cum ați rezolvat problema deschiderii baloanelor tribului "y"? Cine a făcut-o? Ce părere aveți despre înlăturarea tabuurilor culturale? Care sunt triburile culturale din societatea noastră? Ce funcții au? Care sunt lucrurile pe care le folosim în viața de zi cu zi care se trag din alte țări sau continente? Vă puteți imagina cum ar fi să trăiți numai din ce provine din țara și cultura noastră? De ce e importantă cultura pentru noi? E importantă cultură pentru tine? De ce? Ce ne împiedică să înțelegem alte culturi? Puteți să dați un exemplu din trecut sau din prezent în care două culturi s-au adaptat una celeilalteși au avut vreun câștig? În ziua de azi există multe exemple de conflicte între culturi?</p> <p>Hotărâți-vă asupra unui exemplu pe care să-l discutați: Ce aduce culturile în conflict? Cine câștigă și cine pierde în conflict? Ce pierd oamenii prin faptul că își deschid cultura? Ce au de câștigat?</p>
<p><b>Sugestii pentru follow up</b></p>	
<p><b>Recomandări pentru facilitatori</b></p>	
<p><b>Referințe bibliografice ( web)</b></p>	
<p><b>Fișe de lucru (handouts)</b></p>	
<p><b>Valori promovate</b></p>	<p>încredere, muncă în echipă</p>

## **POVESTIRI**

<b>Revoluția împotriva stomacului</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	diversitate, cetățenie activă, discriminare
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	cinste, toleranță, respect, responsabilitate
<b>Timp necesar</b>	peste 30 de minute (în funcție de dinamică grupului)
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să cunoască importanța pe care o au părțile într-un sistem;</li> <li>• să manifeste respect pentru cei din jur;</li> <li>• să fie responsabili pentru ceea ce fac;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Odată, un om a avut un vis în care mâinile, picioarele, gura și creierul s-au revoltat împotriva stomacului.</p> <p>– Tu nu ești bun de nimic, leneșule! au spus mâinile. Noi muncim cât este ziua de lungă: coasem, ridicăm și cărăm. Pană seara suntem pline de bătăături, de zgârieturi, încheieturile ne dor și suntem acoperite de noroi. În tot acest timp, tu doar stai și ie toată mâncarea.</p> <p>– Și noi suntem de aceeași părere! i-au spus picioarele. Gândește-te cât de obosite suntem noi când mergem de colo-colo cât e ziua de lungă. Și tu stai toată ziua plin și ești și greu de cărat.</p> <p>– Este adevărat, a spus și gura. Pe unde crezi că trece toată mâncarea, cea care îți place atât de mult? Eu sunt cea care trebuie să o mestece și, imediat ce am terminat, tu absorbi totul doar pentru tine. Tu numești asta dreptate?</p> <p>– Dar despre mine ce crezi? a spus creierul. Tu crezi că pentru mine este ușor să stau aici sus și să gândesc de unde va veni următoarea porție de mâncare pentru tine? Și nu primesc nimic pentru durerea mea...</p> <p>Și, una câte una, fiecare parte a corpului a început să se plângă împotriva stomacului, care continua să tacă.</p> <p>– Am o idee! a spus creierul. Hai să ne răsculăm cu toții împotriva acestui stomac leneș și să nu mai muncim pentru el.</p> <p>– Foarte bună idee! au răspuns celelate părți ale corpului. Îi vom da o lecție pentru a vedea și el cât de importante suntem. Poate după aceea va munci și el.</p> <p>Și toate au încetat să mai lucreze. Mâinile au încetat să mai ridice sau să mai care. Picioarele au refuzat să mai meargă. Gură a promis că nu va mai mesteca sau înghiți nimic, iar creierul a jurat că nu va mai gândi. Stomacul a început să facă puțină gălăgie, ca întotdeauna când îi era foame, dar după puțin timp s-a liniștit. Spre surprinderea omului care visa, a constatat că nu mai putea merge, că nu mai putea ține nimic în mână și nici chiar să mai deschidă gura. Și de atunci a început să se simtă rău. A avut acest vis și în nopțile care au urmat. Cu fiecare zi care trecea, se simțea tot mai rău.</p> <p>– Această grevă nu ar trebui să mai țină mult, se gândi el.</p> <p>În tot acest timp mâinile, picioarele, gura și creierul se simțeau din ce în ce mai slăbite. La început au încercat să se mai țină în putere pentru a-l mai necăji pe stomac, dar această putere scădea cu fiecare clipă care trecea. În sfârșit, omul a auzit o voce firavă venind din direcția picioarelor.</p> <p>– S-ar putea totuși să fi greșit, au spus acestea. Poate stomacul muncea în felul lui, în tot acest timp.</p> <p>– Tocmai mă gândeam la același lucru, a mormăit creierul. Este adevărat că primește mâncarea, dar se pare că o trimite înapoi pentru noi. Stomacul are la fel de mult de lucru ca și picioarele, mâinile, creierul și dinții.</p> <p>– Atunci haideți să ne întoarcem la muncă, au spus cu toții. Mâinile au început din nou să ridice, gură a început să mestece, creierul a început să gândească. Omul a început să se simtă bine.</p>

<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Care dintre personaje v-au plăcut și care nu v-au plăcut? De ce? Cum vi s-a părut atitudinea stomacului? Ce ați fi făcut voi dacă ați fi fost în locul lui?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate propune cititorilor/ascultătorilor să relateze o situație în care au fost judecați greșit/discriminați/acuzați pe nedrept.
<b>Referințe</b>	

Nimeni, Oricine, Cineva, Toată Lumea	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activă
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	responsabilitate, integritate, activism, respect
<b>Timp necesar</b>	peste 30 de minute (în funcție de dinamică grupului)
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să se implice activ în comunitatea din care fac parte;</li> <li>• să se responsabilizeze;</li> <li>• să preia inițiativa, în momentul potrivit, prin mijloace oneste;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	Aceasta este o poveste despre patru oameni pe care îi chema <b>Toată Lumea, Cineva, Oricine și Nimeni</b> . A apărut o problemă foarte importantă și <b>Toată Lumea</b> trebuia să o rezolve. <b>Toată Lumea</b> era sigură că <b>Cineva</b> o să o facă. <b>Oricine</b> putea să o facă, dar <b>Nimeni</b> nu a făcut-o. <b>Cineva</b> s-a enervat din cauza asta, pentru că era treabă pentru <b>Toată Lumea</b> . <b>Toată Lumea</b> a crezut că <b>Oricine</b> poate să o facă, dar <b>Nimeni</b> nu a realizat că <b>Toată Lumea</b> o să stea deoparte. În cele din urmă <b>Toată Lumea</b> a dat vina pe <b>Cineva</b> și <b>Nimeni</b> n-a făcut ceea ce <b>Oricine</b> putea să facă.
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Credeți că oricine poate să rezolve o problemă? Cum ați proceda, în momentul în care, comunitatea în care trăiți, s-ar confrunța cu o problemă? Ați trăit vreo situație similară celei din poveste? Ați resimțit situația descrisă în poveste în timpul vreunei activități a clubului vostru? Cum ați rezolvat problema?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate propune membrilor clubului „fișe ale postului”, fișe în care, pe baza competențelor/aptitudinilor dovedite, se vor nota responsabilitățile fiecărui membru al clubului, tocmai pentru a evita nașterea unei povești de genul celei citite/ascultate.
<b>Referințe</b>	

<b>Hans, micul păstor</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activă
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	integritate, seriozitate, onestitate, încredere, fidelitate, politețe
<b>Timp necesar</b>	peste 30 de minute (în funcție de dinamică grupului)
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să fie fideli crezurilor proprii, dar și oamenilor din jur;</li> <li>• să acționeze corect, cinstit și să ia decizii potrivite;</li> <li>• să își susțină liber, dar neostentativ punctul de vedere;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Hans era un mic cioban ce trăia în Germania. Într-o zi, el își ținea oile lângă marginea unei păduri, când veni la el un vânător:</p> <p>- Cât de departe este cel mai apropiat sat? Întrebă vânătorul.</p> <p>- Sunt șase mile, domnule, iar drumul este foarte îngust și s-ar putea să vă rătăciți.</p> <p>- Băiatul meu, spuse vânătorul, dacă îmi arăți drumul, te voi plăti bine.</p> <p>Hans dădu din cap și spuse:</p> <p>- Nu pot lăsa oile singure, s-ar răspândi prin pădure și le-ar putea mânca lupii.</p> <p>- Dar dacă se va pierde o oaie sau două, le voi plăti. Îți voi da mai mult decât poți câștiga într-un an.</p> <p>- Domnule, nu pot merge, zise Hans. Oile sunt ale stăpânului meu. Dacă se pierd, eu voi fi de vină.</p> <p>- Dacă nu îmi poți arăta drumul, nu vrei să îmi găsești un ghid? Voi avea eu grijă de oi până te întorci.</p> <p>- Nu pot face nici asta. Oile nu cunosc vocea dumneavoastră.</p> <p>- Nu poți avea încredere în mine? Întrebă vânătorul</p> <p>- Nu, spuse Hans. Ai încercat să mă faci să-mi calc cuvântul pe care l-am dat stăpânului meu. De unde să știu că tu îți vei ține cuvântul?</p> <p>Vânătorul râse.</p> <p>- Ai dreptate, spuse el. Aș vrea să am încredere în servitorii mei așa cum stăpânul tău se poate încrede în tine. Arată-mi poteca. Voi încerca să ajung la sat singur. Chiar atunci au ieșit mai mulți oameni din pădure și au început să strige de bucurie.</p> <p>- Oh, domnule, credeam că v-ați rătăcit. Mai târziu, Hans a aflat, spre surprinderea lui, că vânătorul era prinț. Îi era teamă că acesta să nu se supere pe el. Dar în loc de asta, câteva zile mai târziu, a venit un servitor și l-a luat pe Hans la palat.</p> <p>- Hans, spuse prințul, aș vrea să lași oile și să vii să mă slujești pe mine. Știu că pot avea încredere în tine. Hans era foarte bucuros de norocul lui.</p> <p>- Dacă stăpânul meu își va găsi un alt păstor care să-mi ia locul, voi veni să vă slujesc bucuros. Așa că Hans s-a întors și a mai păzit turma de oi până când stăpânul lui a găsit un alt cioban. După asta l-a slujit pe prinț mulți ani.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Ce părere aveți despre Hans, despre comportamentul/atitudinea acestuia? Dar despre prinț? Cât de important este, pentru voi, cuvântul dat? Dar încrederea? Ce ar trebui să facă/cum ar trebui să fie un om, pentru ca voi să aveți încredere în el? Puteți avea încredere în cineva pe care îl întâlniți prima dată sau el trebuie să demonstreze că este o persoană de încredere?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate cere membrilor clubului să relateze o situație în care au resimțit încrederea/neîncrederea celorlalți membri, în timpul activităților IMPACT.
<b>Referințe</b>	



<b>La cules de mure</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	violență, diversitate, discriminare
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	responsabilitate, respect, curaj, corectitudine, onestitate, încredere
<b>Timp necesar</b>	peste 30 de minute (în funcție de dinamică grupului)
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili:
<b>Descrierea povestirii</b>	Ați cules vreodată mure dintr-un tufiș plin de spini? Dacă le-ați mâncat pe toate din locul de unde stați, apoi vă mișcați puțin, veți vedea deodată mult mai multe. După ce le-ați cules și pe acelea și vă schimbați poziția, tot veți mai vedea multe. Dacă vreți să culegeți toate sau aproape toate murele, va trebui să vă uitați la tufiș din mai multe unghiuri, dacă se poate din toate unghiurile posibile, chiar să dați la o parte ramuri pentru a vă uita înăuntrul tufișului. Aceasta este o metaforă pentru transformarea pașnică a conflictelor. Dacă privești un conflict doar dintr-un punct de vedere, vei vedea o serie foarte limitată de probleme și de posibile soluții. Pentru a avea o imagine mai bună asupra întregului conflict, e necesar să se poarte dialoguri intense cu toate părțile implicate, astfel încât situația să fie văzută din mai multe unghiuri diferite. În acest fel se dezvăluie noi probleme, dar și mult mai multe posibilități ca rezultatele să fie pozitive, și într-un final, ca viețile celor implicați să devină mai bune.
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Ați mâncat vreodată fructe dintr-un pom? Pe care le-ați cules? Pe cele mai apropiate sau pe cele mai îndepărtate? Le-ați observat pe toate? V-a interesat să le observați pe toate sau v-ați limitat la cele din câmpul vostru vizual cel mai apropiat? Ați fost vreodată implicați, direct sau indirect, (ca martori) în vreun conflict? Dar colegi de-ai voștri? Cum ați reacționat atunci când se încerca în clasă/grup/comunitate soluționarea unui conflict? Care sunt, în clasa/grupul vostru, cele mai frecvente cauze ale conflictelor? Cum credeți că s-ar putea evita conflictele? Credeți că este normal ca în interiorul unui grup să existe conflicte?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul poate continua discuția prezentând membrilor clubului etapele formării unui grup și discutând pe marginea acestora.
<b>Referințe</b>	Sursa povestirii Dietrich Fischer Academic Director, European University Center for Peace Studies, Austria

Ai grijă ce strigi	
<b>Tematici acoperite</b>	diversitate, cetățenie activă
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	responsabilitate, respect, încredere, curaj
<b>Timp necesar</b>	peste 30 de minute (în funcție de dinamică grupului)
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să manifeste responsabilitate pentru propriile gânduri, vorbe, acțiuni;</li> <li>• să își exprime opinii pertinente, întemeiate;</li> <li>• să asculte activ;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Un băiat și tatăl lui făceau o excursie prin munți. Deodată, băiatul a căzut, s-a lovit și a țipat:</p> <p>– Aaaaaahhhhh! Spre surprinderea lui, auzi o voce de undeva din munți care repetă: “Aaaaaahhhhh!”</p> <p>Supărat, pentru că a crezut că cineva râde de el, a început să strige:</p> <p>– TE URĂSC! Imediat a primit răspunsul înapoi: “TE URĂSC!”</p> <p>Apoi băiatul a strigat către munte:</p> <p>– EȘTI ORIBIL! Vocea i-a răspuns: “EȘTI ORIBIL!”</p> <p>Nervos că a primit acest răspuns, a țipat din nou:</p> <p>– MONSTRULE! A primit strigătul înapoi: “MONSTRULE!”</p> <p>În cele din urmă, s-a uitat la tatăl lui cu nedumerire și l-a întrebat:</p> <p>– Tată, ce se întâmplă?</p> <p>Tatăl zâmbi și spuse:</p> <p>– Fiule, ai răbdare.</p> <p>Apoi strigă:</p> <p>–EȘTI MINUNAT!. Și vocea îi răspunde: “EȘTI MINUNAT!”</p> <p>Băiatul era surprins, dar încă nu putea înțelege.</p> <p>Tatăl a strigat din nou:</p> <p>– TE IUBESC! Vocea i-a răspuns: “TE IUBESC!”</p> <p>Apoi tatăl îi explică băiatului:</p> <p>-Oamenii numesc acest lucru ECOU, fiule, dar eu i-aș spune VIAȚĂ. Viața este o reflectare a gândurilor, a vorbelor și a acțiunilor noastre. Ne dă înapoi exact ce suntem dispuși să dăm. Dacă vrei mai multă armonie în lume, fă să fie mai multă în inima ta. Viața ta este o reflectare a ceea ce gândești, a ceea ce vorbești, a ceea ce faci, a ceea ce ești tu.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Ați „vorbit” vreodată cu ecoul? Ce „i-ați spus”?</p> <p>De ce credeți că băiatul este atât de pornit împotriva ecoului?</p> <p>Cum vi se pare atitudinea tatălui?</p> <p>Voi cum ați fi procedat, dacă ați fi fost în locul acestuia?</p> <p>De ce credeți că oamenii au tendința de a se gândi mai întâi la ceea ce este mai rău?</p> <p>Înainte de a începe ceva, voi cum gândiți? Pozitiv sau negativ?</p> <p>Considerați că gândirea poate influența rezultatul unei acțiuni?</p> <p>Sunteți de acord cu ultima replică a tatălui? Primim întotdeauna ceea ce dăruim?</p> <p>Ce părere aveți despre zicătoarea românească: Bine faci, bine găsești?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate propune participanților să identifice momente frumoase petrecute în timpul activităților clubului, să creeze postere cu acestea și să le expună, într-o expoziție cu caracter permanent.
<b>Referințe</b>	sursa povestirii: autor necunoscut

<b>Dorințe</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	discriminare, diversitate
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	încredere, respect, onestitate, responsabilitate
<b>Timp necesar</b>	peste 30 de minute (în funcție de dinamică grupului)
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să participe activ la viața comunității;</li> <li>• să analizeze o situație din mai multe perspective;</li> <li>• să emită judecăți de valoare, doar în cunoștință de cauză;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Un filosof obișnuia să meargă pe dealuri și în păduri, ca să studieze legile după care se guvernează natura. După ce petrecea câteva zile în acest mod, se întorcea seara în sat, oamenii se adunau în jurul lui, iar el le povestea lucrurile pe care el le învățase. Într-o zi, unul din prietenii lui veni la el și-i spuse:</p> <p>– Ai vrea, te rog, să-mi aduci, când te întorci o ramură de păducel (arbust ale cărui fructe sunt comestibile,) ca să pot studia lecția pe care ne-ai predat-o săptămâna trecută despre acest arbust?</p> <p>– Da, spuse filosoful, o să-ți aduc ramura diseară.</p> <p>Un al doilea prieten îl întrebă:</p> <p>– Ai putea să-mi aduci un trandafir pe care să-l studiez legat de lecția de aseară?</p> <p>– Da, o să-ți aduc trandafirul.</p> <p>Și imediat ce omul se pregătea în acea dimineață să plece din sat, un al treilea prieten îl opri:</p> <p>- Vrei să-mi aduci un crin, ca să pot studia lecția despre puritate pe care ai ținut-o aseară?</p> <p>Filosoful a promis că o să aducă și crinul. Seara, pe la apus, când bătrânul înțelept se întorcea în sat, cei trei îl așteptau, să-l întâmpine. I-a dat fiecăruia ceea ce îl rugase să-i aducă. Dintr-odată, omul care ceruse o ramură de păducel, se plânse:</p> <p>– Este o frunză moartă pe tulpina arbustului meu...</p> <p>Al doilea se plânse și el:</p> <p>– Este un ghimpe pe tulpina trandafirului meu!</p> <p>Cel de-al treilea spuse și el:</p> <p>– Este pământ pe rădăcina crinului meu!</p> <p>– Să văd, spuse filosoful. Și luă cele trei plante. De la primul prieten rupse frunza moartă de pe arbust și i-o dădu înapoi. A rupt ghimpele de pe tulpină trandafirului și i-l dădu celui de-al doilea prieten. A luat țărâna de pe rădăcina crinului și o puse în palma celui de-al treilea. Ținând acum în mână arbustul, trandafirul și crinul, spuse:</p> <p>–Acum, fiecare dintre voi are ceea ce a observat prima dată. Te-ai uitat după o frunză moartă și ai găsit-o; tu te-ai uitat după un ghimpe și era acolo; tu ai găsit țărâna pe crin pentru că am lăsat-o acolo. Puteți păstra ce v-a atras atenția prima dată. Eu o să rămân cu păducelul, trandafirul și liliacul pentru frumusețea pe care am văzut-o în ele. Găsim în lumea asta exact ceea ce căutăm. Dacă vrem să găsim lucruri murdare și urâte, de asta o să avem parte; dacă vrem să căutăm doar greșelile altora, fiți siguri că o să le găsim. Dar dacă vom căuta ceea ce este frumos și bun, lucruri frumoase și bune ni se vor întâmpla.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Cum vi se pare obiceiul filosofului de a studia și apoi de a transmite informațiile aflate?</p> <p>Preferăți să descoperiți singuri anumite aspecte ale realității sau să vi se aducă la cunoștință?</p>

	<p>Ce părere aveți despre nemulțumirea amicilor filosofului? Este întemeiată, având în vedere faptul că filosoful le-a adus ceea ce ei au cerut?</p> <p>Credeți că detaliile pot strica întregul?</p> <p>Considerați că lucrurile frumoase sunt cele perfecte, lipsite de imperfecțiuni? Imperfecțiunile naturale sau umane conferă unicitate sau duc la discriminare?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate cere membrilor clubului să realizeze colaje al căror mesaj să fie unul prodiversitate, antidiscriminare.
<b>Referințe</b>	sursa povestirii: Eric Copeland

<b>Pomul neroditor</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activă
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	încredere, ascultare, respect, responsabilitate, seriozitate
<b>Timp necesar</b>	peste 30 de minute (în funcție de dinamică grupului)
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să accepte sfaturi;</li> <li>• să respecte anumite indicații;</li> <li>• să își asume responsabilitatea pentru propriile acțiuni;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Un fermier avea un frate la oraș, care era grădinar și care avea o magnifică livadă, în care creșteau cei mai rafinați pomi fructiferi, astfel că a devenit faimos pentru priceperea sa. Într-o zi, fermierul a mers la oraș să-și viziteze fratele și a fost uimit de rândurile de pomi care creșteau zvelți și netezi ca hârtia cerată.</p> <p>– Uite, fâțele meu, spuse grădinarul, o să îți dau unul din pomii mei, un măr, cel mai bun din grădina mea astfel încât tu, și copiii tăi, și copiii copiilor tăi să vă bucurați de el.</p> <p>Apoi grădinarul a chemat un muncitor și i-a cerut să scoată din pământ mărul și să-l ducă până la ferma fratelui său. Așa s-a întâmplat, și în dimineața următoare fermierul a început să se întrebe unde ar trebui să-l planteze.</p> <p>– Dacă îl plantez sus pe deal, își spuse, s-ar putea ca vântul să scuture delicioasele fructe înainte să se coacă. Dacă îl plantez aproape de drum, trecătorii îl vor vedea și mă vor prăda de merele suculente. Dacă îl plantez prea aproape de ușa casei mele, servitorii ori copiii ar putea lua din fructe.</p> <p>Deci, după ce a crezut că a rezolvat problema, a plantat pomul în spatele hambarului, spunându-și: „mă rog că hoții să nu caute după el aici.”</p> <p>Pomul nu a făcut nici flori, nici fructe, nici în primul an, nici în al doilea.</p> <p>Fermierul a trimis după fratele său, grădinarul, și, nervos, i-a spus:</p> <p>– Ai decis să-mi dai un pom neroditor în locul unui roditor pentru că, iată, este al treilea an și el nu îmi va aduce nimic altceva decât frunze!</p> <p>Grădinarul, după ce a văzut unde a fost plantat copacul, râzând, i-a spus:</p> <p>– Ai plantat pomul într-un loc în care este expus vânturilor reci, într-un loc în care soarele nu poate pătrunde. Cum, atunci, aștepti flori și fructe? Ai plantat copacul cu inima lacomă și cu o minte suspicioasă. Cum te aștepti să culegi o recoltă bogată?</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Ce părere aveți despre fermier, despre ezitățile lui de a planta undeva pomul? Cum ați fi procedat, în locul lui?</p> <p>Vi s-a întâmplat vreodată să primiți sfaturi și să nu țineți cont de ele? De ce nu ați ținut cont de ele?</p> <p>Considerați că este important ca acțiunile noastre să aibă un scop prestabilit? Credeți că este necesar un plan de acțiune, o strategie de lucru, în activitățile întreprinse?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate propune membrilor clubului stabilirea unei strategii de lucru pentru un viitor proiect sau (re)facerea unei strategii a unui proiect încheiat.
<b>Referințe</b>	sursa povestirii : Esop

<b>Vulpea și grădina cu poame</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	diversitate, discriminare
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	integritate, curaj, onestitate
<b>Timp necesar</b>	peste 30 de minute (în funcție de dinamică grupului)
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să găsească soluții realiste problemelor cu care se confruntă;</li> <li>• să analizeze și posibilele efecte ale acțiunilor întreprinse;</li> <li>• să stabilească un plan de acțiune complet și complex;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>O vulpe văzu odată o grădină în care se aflau multe bunătăți. Grădina era, însă, împrejmuită de ziduri înalte, pe care vulpea nu le putea sări.</p> <p>– Ce aş putea face să pătrund în grădină? se întrebă vulpea. Umblând de jur-împrejurul zidului, găsi peste o gaură, dar aceasta era prea îngustă pentru că vulpea să poată trece prin ea. Tot gândindu-se ce-i de făcut, vulpea își zise:</p> <p>– Ştiu ce voi face! Voi răbda de foame câteva zile, voi slăbi și voi încăpea prin gaură. Zis și făcut. După trei zile de înfometare, vulpea se strecură prin gaură și, ajungând la poame, se ospătă din belșug. Dar, după câteva zile, își aduse aminte că trebuie să iasă de aici, mai ales că sosise vremea culesului. Însă dădu de alt necaz: se îngrășase de-a binelea și nu mai încăpea pe gaură. Ce-i de făcut?</p> <p>– Nu-i alt mod să scap de aici, își zise vulpea necăjită, decât să mă înfometez din nou, ca să slăbesc.</p> <p>Răbdă iar trei zile și, slăbind, se strecură afară. Când se văzu scăpată, uitându-se spre grădina cu poame, zise:</p> <p>– Frumoasă mai ești tu, grădină, și dulci sunt poamele tale, dar ce folos am avut eu de ele? Am pierdut timpul și nu m-am putut bucura de poamele tale, pentru că mai mult am răbdat de foame...</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Ce părere aveți despre ceea ce i s-a întâmplat vulpii?</p> <p>Unde a greșit aceasta?</p> <p>Voi ce ați fi făcut în locul ei?</p> <p>Ați acționat vreodată fără a vă gândi la consecințe?</p> <p>Care a fost rezultatul?</p> <p>Considerați că lucrurile frumoase trebuie să fie și utile?</p> <p>Ați trăit vreodată o situație similară cu a vulpii?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	

<b>A scrie pe nisip</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	diversitate, discriminare
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	prietenie, încredere, respect, toleranță, iertare, recunoștință, stăpânire de sine
<b>Timp necesar</b>	peste 30 de minute (în funcție de dinamică grupului)
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să cunoască valoarea prieteniei;</li> <li>• să manifeste înțelegere față de comportamentul celor din jur;</li> <li>• să aprecieze bucuria și frumusețea vieții;</li> <li>• să învețe să ierte;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Doi prieteni mergeau împreună prin deșert. La un moment dat au început să se certe și unul dintre ei l-a pălmuit pe celălalt. Cel care a fost pălmuit s-a simțit ofensat, dar fără să spună ceva, a început să scrie pe nisipul deșertului: “ASTĂZI, CEL MAI BUN PRIETEN AL MEU M-A PĂLMUIT”.</p> <p>Au continuat să meargă până când au ajuns la o mică oază, unde au hotărât să se scalde. Cel care a fost pălmuit de prietenul său era cât pe ce să se înece, dar a fost salvat de prietenul lui. După ce și-a revenit din sperietură, a scris cu litere mari pe o piatră: “ASTĂZI, CEL MAI BUN PRIETEN AL MEU MI-A SALVAT VIAȚA”.</p> <p>Cel care mai întâi l-a pălmuit pe prietenul lui, iar apoi i-a salvat viața, l-a întrebat foarte curios pe celălalt:</p> <p>– De ce, când te-am făcut să suferi, ai scris pe nisip, iar acum ai scris pe o piatră?</p> <p>Celălalt prieten a zâmbit și i-a răspuns:</p> <p>– Când un prieten ne face să suferim, ar trebui să scriem asta pe nisip, pentru că vântul iertării să șteargă durerea, iar când ceva frumos ni se întâmplă, datorită prietenilor, ar trebui să gravăm în piatra memoriei sufletului nostru, pentru că niciun vânt să nu șteargă fericirea.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>De ce credeți că personajul pălmuit a procedat așa?</p> <p>Cum ați fi procedat, dacă voi ați fi fost cei pălmuiți?</p> <p>De ce credeți că, după ce l-a pălmuit, atunci când s-a aflat în pericol de moarte, pălmuitorul și-a salvat prietenul?</p> <p>Care credeți că sunt ingredientele unei prietenii?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate cere membrilor clubului să istorisească o întâmplare memorabilă, pe care aceștia au trăit-o (în timpul activităților de IMPACT).
<b>Referințe</b>	

<b>Alexandru cel Mare</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	diversitate, discriminare
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	respect, toleranță, modestie, cinste,
<b>Timp necesar</b>	peste 30 de minute (în funcție de dinamică grupului)
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să manifeste o atitudine de respect față de cei din jur;</li> <li>• să înțeleagă respectul într-o ierarhia socială justă;</li> <li>• să se solidarizeze pentru un scop comun nobil;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	Alexandru cel Mare și trupele lui călătoreau prin Deșertul Anatolia (pe teritoriul actualei Turcii), fiind foarte însetați. Unii soldați au găsit niște apă într-o peșteră, au umplut o cască și i-au adus-o lui Alexandru să bea, gândindu-se că el merită cel mai mult să se răcorească, fiind conducătorul. Dar acesta a luat cascheta cu apă și a vărsat-o în deșert spunând: - E prea mult pentru unul dintre noi și prea puțin pentru toți. Acest lucru i-a îndemnat pe soldați să-l urmeze cu mai mult entuziasm, văzând că le împărtășește soarta.
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Cum vi s-a părut atitudinea lui Alexandru cel Mare? V-ați așteptat la o asemenea reacție? Dacă ați fi fost soldații care au găsit apa, cum ați fi procedat? V-ați aflat vreodată într-o situație similară celei din poveste?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate propune membrilor clubului alcătuirea unei antologii, care să cuprindă portretele liderilor preferați de către membrii clubului, antologie la care să facă apoi trimitere, pe parcursul întâlnirilor.
<b>Referințe</b>	Sursa povestirii Dietrich Fischer Academic Director, European University Center for Peace Studies, Austria



<b>Arta de a asculta</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activă, diversitate
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	profesionalism, integritate, respect, încredere, compasiune, responsabilitate
<b>Timp necesar</b>	15 – 30 de minute (în funcție de dinamică grupului)
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte spiritul responsabilității în vorbire;</li> <li>• să ia în calcul consecințele propriilor vorbe, acțiuni;</li> <li>• să acționeze respectând, în primul rând, regulile bunului-simț, ale omeniei;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Doctorul Bernard Lown (născut în 1921 în Lituania), profesor emerit de cardiologie la Școala de Sănătate Publică Harvard și co-laureat al premiului Nobel în 1985, alături de Evgheni Chazov, ca președinte al Asociației Internaționale a Fizicienilor pentru Prevenirea Războiului Nuclear, a făcut odată, când era tânăr internist, un tur al spitalului alături de alți colegi de-ai săi, pentru a-l observa pe profesorul lor. La acea vreme, tratamentul pentru infarct era șase săptămâni de odihnă la pat, procedură inumană ce nu se mai aplică astăzi. Era cu două săptămâni înainte de Ziua Recunoștinței, singura dată pe an când în Statele Unite se reunesc toate rudele, cu bunici și nepoți. Un pacient în vârstă, ce suferise de infarct și era în spital de o lună, s-a uitat la doctor și l-a întrebat plin de speranță:</p> <p>– Voi fi acasă de Ziua Recunoștinței?</p> <p>Doctorul a exclamat:</p> <p>– Ziua Recunoștinței? Ești norocos dacă vei fi de Anul Nou acasă!</p> <p>Chiar în acel moment, pacientul a făcut alt infarct și a murit.</p> <p>Această întâmplare l-a șocat pe doctorul Lown, impresionându-l profund faptul că un singur cuvânt poate avea un efect atât de devastator.</p> <p>Mulți ani după aceea, un bărbat în vârstă, ce suferea de bătăi neregulate ale inimii (aritmie) a venit la doctorul Lown. Doctorul l-a rugat să-i povestească despre nepoți. Bărbatul a privit în pământ. Doctorul Lown a așteptat un timp, apoi l-a întrebat din nou:</p> <p>– Câți nepoți ai?</p> <p>Bărbatul a ezitat, apoi a spus că are patru. Doctorul Lown l-a întrebat de ce a ezitat. A aflat că în urmă cu zece ani se certase, din cauza unei afaceri, cu fiul său, care avea doi copii, și acesta i-a spus tatălui:</p> <p>– Nu o să-ți mai vezi nepoții niciodată!</p> <p>Așa că nu știa dacă să îi mai pună și pe ei la socoteală. După o săptămână, pacientul s-a întors la doctorul Lown și, zâmbind, i-a spus:</p> <p>– M-ați vindecat!</p> <p>Doctorul a întrebat:</p> <p>– Cum se poate? Nici măcar nu te-am consultat...</p> <p>Pacientul a răspuns:</p> <p>- Dar m-ați ascultat!</p> <p>Singurul lucru de care avea nevoie acel bărbat era să poată să spună cuiva despre adevărata sa durere de inimă... Aritmia a dispărut ca prin minune... Doctorul Lown a spus: „Cuvintele pot fi cel mai bun tratament al unui medic.”</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Ce părere aveți despre comportamentul profesorului?</p> <p>Dar despre cel al doctorului Bernard Lown?</p> <p>Credeți în puterea vindecătoare a cuvintelor?</p> <p>V-ați simțit vreodată mai bine, după ce ați stat de vorbă cu cineva?</p> <p>Cine ar trebui să fie acel „cineva” în fața căruia ne-am putea deschide inimile?</p> <p>Trebuie să fie o persoană cunoscută, de încredere?</p>

	<p>Pentru a fi eficient, un bun specialist trebuie să recurgem doar la ceea ce am fost învățați?</p> <p>Trebuie să ascultăm de glasul rațiunii sau de cel al inimii? Sau de ambele? Care ar trebui să predominie?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Facilitatorul le poate cere membrilor clubului să relateze întâmplări din cadrul întâlnirilor, în care s-au ghidat după glasul inimii.
<b>Referințe</b>	Sursa povestirii: Dietrich Fischer Academic Director, European University Center for Peace Studies, Austria

<b>Bănuțul văduvei</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activă
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	credință, încredere, integritate, bunătate.
<b>Timp necesar</b>	maximum 15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să analizeze o situație din mai multe puncte de vedere;</li> <li>• să emită judecăți de valoare;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	Isus ședea în fața vistieriei Templului și se uita cum aruncă norodul bani în vistierie. Mulți, care erau bogați, aruncau mult. A venit și o văduvă săracă și a aruncat doi bănuți, care fac cât un gologan. Atunci Isus a chemat pe ucenicii Săi și i le-a zis: - Adevărat vă spun că această văduvă săracă a dat mai mult decât toți cei ce au aruncat în vistierie; căci toți ceilalți au aruncat din bogăția lor, dar ea, din sărăcia ei, a aruncat tot ce avea, tot ce-i mai rămăsese ca să trăiască.
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Ce s-a întâmplat în vistierie? Cât au aruncat cei bogați? Cât a aruncat văduva? Ce le-a spus Isus ucenicilor săi? Ce ași reținut din această poveste?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	

Ciorba de bolovan	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activă
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	participare, cooperare, respect, încredere, curaj, muncă în echipă.
<b>Timp necesar</b>	60 de minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	<p>După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și exerseze abilitățile de ascultare activă;</li> <li>• să împărtășească cu ceilalți opinii întemeiate;</li> <li>• să extragă câteva idei principale;</li> <li>• să emită judecăți de valoare față de situații de viață;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Nu era casă în cătunul Flămânzii Vechi unde să nu auzi, din zori, scâncete.</p> <p>- Mamă... mi-e foame.</p> <p>- Rabdă și tu până vine tac-tu de la râșniță.</p> <p>- Când vine?</p> <p>- Ia, mai acuși... Aduce o traistă de mălai.</p> <p>- Nu-mi place, că nu-i mălai... Știu eu, e coajă de copac măcinată.</p> <p>În altă parte tot așa:</p> <p>- Mamă... dă-mi să mănânc.</p> <p>- Ia și tu de acolo un bulz de unt și umple-ți burdihanul. Uite ce gras e.</p> <p>- Nu mănânc, că nu e unt, e humă de la măl. Am văzut eu când a adus-o surata. Și copilașii se agățau, lihniiți, de poalele gospodinelor amărâte. Bărbații, mai toți, erau plecați în lume după munci ori duși la curtea boierului, departe, în comună nouă.</p> <p>Într-o zi din astea pline de plânsete și văicăreli, se abătu în satul oropsit un străin. El intră în prima bătătură din prima casă de la marginea de răsărit a satului și înaintă până lângă prispa casei, unde o droaie de copii se văitau de foame. Mama lor îl văzu pe străin și îl întrebă arțăgoasă:</p> <p>- Dar dumneata ce vrei?</p> <p>- Iartă-mă, spuse el cu părere de rău. Dacă era poartă la curte aș fi bătut în ea... Și nu intram până ce nu primeam învoire.</p> <p>- Bine, dar ce vrei?</p> <p>- Umblu de mult. Vin de departe. Am isprăvit merindele. N-aș putea găsi aici puțină mâncare? Sunt ostenit și flămând.</p> <p>Femeia nu plecă ochii. Râse numai cu venin.</p> <p>- Păi dacă ești flămând, dumneata crezi că trebuie numai decât să mănânci?</p> <p>- Atunci ce să fac?</p> <p>- Să rabzi ca noi toți de aici. În sărăcia noastră cerșetorii n-au ce căuta. Și mai ales, n-au ce găsi. Du-te la boier și întinde mâna, că ăla are, cu toate că nu dă, ba poate de-aia!</p> <p>Femeia îi întoarse spatele și plecă. Străinul nu se dădu bătut. Colindă din ogradă în ogradă rugându-se de ospetie. Peste tot îl întâmpinau dușmănoase sărăcia, jalea și amarul. Din câteva locuri fu gonit cu vorbe urâte, ca un milog păcătos, deși nu avea înfățișarea: nu se tânguia, nu întindea mâna. Nu cerea pomană, ci omenie.</p> <p>Tot colindând așa, a ajuns la ultima cocioabă din marginea de apus a satului. A intrat în ograda care era și mai pustie ca celelalte și a pășit domol până la prispa scundă, unde descoperi trei copilași culcați pe un maldăr de buruieni.</p> <p>- Ce faceți voi aici, prichindeilor? întrebă prietenos străinul. Hai, răspundeți!</p> <p>- Așteptăm pe nenea, răsuflă cel mai mărișor dintre ei.</p> <p>- Unde s-a dus?</p> <p>- Să culeagă bolbotine...</p> <p>- Ba nu, să aducă lut, spuse adevărul mijlociul.</p>

- Și voi vă hrăniți cu humă? și călătorului îi dădură lacrimile.

- Da!

- Vă place?

- Deloc. Nu-i bun.

- Atunci, de ce mâncați?

- De foame. Dacă n-avem altceva...

- Dar maica voastră unde e?

- La biserică.

- Ce caută acolo? Azi nu e sărbătoare! Cum se-ndură să vă lase singuri și nemâncați?

- Stă mereu acolo. Nu mai vine acasă, plânse mezinul.

- A murit, îl lămuri simplu cel mare.

- A murit? Un oftat umplu pieptul străinului. Dar tatăl vostru?... și aștepta cu inima strânsă.

- N-avem...

Tocmai atunci se întoarse fratele cel mare, un băiețel de șapte-opt ani. Străinul îi cere ceva de mâncare.

- N-avem nimic decât humă și puse lângă om un calup de lut vânăt-lucios. Ochii străinului iar se înmuiară în lacrimi. Până acum toți cei la ușa cărora bătuse nici măcar la pământul ăsta cu înfățișare unsuroasă nu îl poftiră. Copii se pregăteau să ducă la gură.

- Stați...Nu mâncați! Aruncați-I!

- Nu se poate...ce o să mâncăm? Făcu grav cel mare.

- la să încercăm noi altceva, se învioră străinul. Să facem alt soi de bucate. Mititeii căscară gurile la el, parcă să li se umple. Cel mare se uită întrebător la străin.

- Cum te cheamă? întrebă duios străinul.

- Iliuță...răspunse băiețelul.

- Iliuță...ți-ar plăcea ție o ciorbă?

- Ciorbă? Cu ce? Și se strâmbă de râs ca de o glumă.

- Cu ce? cu bolovan. Ciorbă de pietroi. Ai auzit vreodată?

- Nu, n-am auzit.

- Am să-ți arăt eu. E mai bună decât huma voastră... Ai un pietroi pe aici?

- Un pietroi? Și copilul se-ncruntă.

- Dar nu trebuie prea mare, numai alb și curat.

- Dumneata îți arde de glume? se supără Iliuță.

- Deloc. Uite, acolo...și străinul merse câțiva pași și ridică de pe bătătură un bolovan cât doi pumni. Acum adu apa să-l spălăm și să-l punem la fiert. Copilul nu se mișcă, așa că tot călătorul trebui să scoată singur apă din fântână și să limpezească piatra de pământ.

- Acum, adu-mi un tuci și niște pirostii, să așezăm mâncarea la foc. Iliuță se încruntă. Dar ceilalți copii nu mai puteau de bucurie și începură să strige:

- Ciorbă! Nene, vrem ciorbă!

- Măi, voi alergați să-mi adunați vreascuri pentru foc, îi rânduie străinul. Iar tu, Iliuță, să-mi aduci tuciul sau mai bine un ceaun cât mai încăpător.

- Noi n-avem, spuse băiatul.

- Dar aleargă și fă rost de la vecini. Roagă-te de ei. Spune-le că e vorba de o ciorbă minunată, care o să vă sature pe toți.

- Cum pe toți? Le dai și altora? Îl lua peste picior băiatul.

- De bună seamă, făgăduiește omul. La toți câți vor veni să mănânce, chiar dacă n-ar cere, că o să iasă multă...

Iliuță șovăia. Dar cei trei îl încleștară și-l târau spre vecini.

- Hai nene, la tanti lincă, că are tuci...  
 Și numai decât copiii fură înapoi cu vecina.

- Dar ce vrei dumneata să faci cu tuciul? se amestecă cu ifos llinca.

- Sunt bucuros că ai venit dumneata. Am cu cine mă-nțelege. Am să gătesc, zise el, o ciorbă să se ducă pomină.

- Păi, așa, cu apă chioară? îl înfruntă femeia.

- Asta-i taina mea... Ai să vezi și te încredințezi pe urmă. Acum aleargă și vino cât poți de repede cu ceaunul, că uite, se apropie prânzul și mititeilor le e foame.

Femeia se codea, crucindu-se.

- Lasă, că ai să te lămurești când vei gusta. Nu uita pirostiile, strigă el după femeie, care porni cu gândul să n-asculte, dar n-o răbdă inima și se întoarse cu lucrurile cerute. Străinul se bucură și o bătu mulțumit pe umăr, apoi o îndemnă:

- Uplete matala tuciul cu apă, până fac eu focul și așez pirostiile.

Cu ajutorul lincăi tuciul fu potrivit pe flăcările ce pâlpâiau vesele. Pe urmă, încet, cu multă băgare de seamă și evlavie, ca și când ar fi săvârșit o mare taină, lăsă binișor pietroiul în apă din vas. Și înălțând ochii se rugă la cer. Femeia și copilașii priveau uimiți...

- Ei, și cu asta, treaba nu e isprăvită, ci abia e începută. Mi-ar trebui o țără de sare...n-ai tu pe undeva llincuță?

- Ba, parcă, și alergă în casă, de unde ieși cu o ulcică plină.

- Bravo! Ia tu cam un pumn și aruncă în apă... Așa... Și acum rugați-vă împreună cu mine...

Omul îngenunche acolo în bățatură, împreună mâinile și spuse tare "Tatăl Nostru". Mititeii, la fel după el. Numai femeia deodată se împotrivi. Dar repede biruită, se alătură și ea...

- Acum, mi-ar mai trebui niște ceapă, grăi omul, sculându-se înseninat.

- Ceapă? De unde? Și parcă toți se speriară.

- Nu multă, îi potoli el. Cam vreo zece-douăsprezece căpățâni. Ce zici llincuță? llincuța nu avea.

- Dumneata, lele llinca, nu găsești acasă? Cât de puțină. Ia vezi, scormonește în pod.

Femeia ascunse într-adevăr un pumn de ceapă veche, dar aproape o uitase. Îi venea greu să o strice acum pentru gustul unui străin. Dar intră în horă și dintr-un îndemn care nu ținea de ea pleacă și se întoarse cu câteva cepe numai bune de pus în ciorbă.

- Începe să fie bine, se veseli bucătarul. Ia curăță-le tot dumneata, că te pricepi mai bine. Taie-le în câte patru și aruncă-le peste bolovan. Dau gust bun, deși chiar numai zeama neaoșă de bolovan nu e de lepădat.

Totul se făcea întocmai, dar după o vreme bucătarul spuse:

- Ei, începutul a fost într-adevăr bun, și să mulțumim lui Dumnezeu. Dar ar fi și mai bine dacă am avea și niște cartofi... Ce zici tu, llincuță?

Dar spunând asta, se uită la llinca. llincuța dădu din umeri. Nici llinca nu avea. Străinul se uită la ea stăruiitor... Și femeia își aminti că vecină din stânga, verișoara Anica, mai avea.

Alergă la ea într-un suflet și-i povesti de străinul care are de gând să scoată ciorba din pietroaie. Vecina dădu fugă să vadă și ea minunea și în cele din urmă fu înduplecată de străin să vină cu câțiva cartofi. Bucătarul o rugă chiar pe Anica, de sorțul căreia se țineau doi copii, să curețe cartofii.

- Mâna dumitale are să facă ciorba mai dulce, grăi el, lăudând-o.

După ce cartofii ajunseră în tuciul pentru ciorba minunată, străinul îi îndemnă pe toți cei de față:

- Auziți cum se bucură pietroiul și mulțumește.  
 Copiii se ridicară în vârful picioarelor să vadă mai bine bucuria bolovanului.

- Noi ne-am dat la vorbă și am uitat de ciorbă! exclamă străinul într-un târziu.  
 Nițică slănină dacă am avea, ar fi lucru mare. Nu de altceva, dar piatra, oricât de minunată, se cere oarecum unsă.

- Slănină? se cruciră ceilalți... Cine oare să aibă asemenea avuție în sărăcia asta din flămânzi?

Dar Ilinca își aminti că nepoata ei, Bălașa, s-ar putea să mai aibă ceva slănină ascunsă de astă primăvară când a tăiat porcul. În drum spre casa nepoatei, Ilinca cheamă toate femeile să vadă minunea din care mănâncă cine vrea. Tocmai când bucătarul mesteca în ceavnă, Ilinca sosi cu slăcina de la nepoată.

- Să trăiești! Îi mulțumi străinul, luându-i-o repede din mână. E chiar prea multă pentru o singură fiertură. Și o tăie în două.

Femeia vru să-și ia jumătatea înapoi acasă. Dar omul îi zâmbi împăciuitor, înseninându-și chipul trist și întinse peste mâna ei bucata de slănină rămasă.

- Ține, Ilinca, du-o în casă și pune-o bine pentru mâine.

Acum ciorba fierbea în clocot, iar bucătarul mesteca cu lingura în ea. Gospodinele se îngământă curioase. O bunătate de aromă izbucnea valuri-valuri deodată. Copiii nu mai puteau răbda și începură să ceară.

- Nu te mai canoni cu scândura ceea, grăi o femeie privindu-l cum scăpa bolovanul greu din lopățica neîncăpătoare. Uite, ți-am adus polonicul nostru.

- Bine făcuși, o lăudă bărbatul, bucurându-se că au început și femeile să se dea pe brazdă. Acum e acum! făcu mai apoi bucătarul, ridicând ochii mai întâi la cer apoi coborându-i spre cei de jos. Să nu ne înecăm tocmai la mal... Ca să dea și mai mult gust, bolovanul are nevoie de puțin pătrunjel, o mână de mărar, niște leuștean, vreo câțiva morcovi amestecați cu țelină, chiar un ardei, doi... cine are pe-acasă? Că bolovanul chiar acum își lasă zeama dintâi... Ba mai adăugați și câțiva păstârnaci, un dovleac și mai ales, boabe de porumb. Nimic nu potrivește mai bine la pietroiul fiert decât porumbul.

Copii, care nu mai rezistau la mirosul fierturii de bolovan, fură primii serviți. De mult nu mai mâncaseră o așa bunătate.

- Ei, cum este ciorba? Îi încercă bărbatul vesel?

- Bună, țipau copiii și mai cereau încă o porție. Femeile dimprejur mureau de poftă.

- Cei mari la urmă. Este pentru toată lumea, îi aranjă omul ca o gazdă bună.

Acum soseau gospodinele plecate după bunătățile cerute de străinul bucătar: mănunchiuri de buruieni mirositoare, cimbru, mânătărci și alte ciuperci, precum și alte soiuri de legume uscate, scotocite din cine știe ce colțuri. O ploaie de bunătăți se vărsă în ceaunul tainic, peste pietroiul miraculos. Tocmai atunci au venit și câțiva bărbați, ursuzi că nu-și găsiră muierile acasă, flămânzi și necăjiți că boierii la care munciseră toată ziua nu le dăduseră nici bani, nici mălai. Ei au ajutat la așezarea mesei, stârniți de mirosul ciorbei și apoi au dat de veste în tot satul despre nemaipomenitul praznic la care se mănâcă ciorbă de bolovan. Așa ceva nu mai auziseră pe nicăieri, chit că umblaseră prin multe târguri: ciorbă de bolovan. Chiar în fața lor, bucătarul sălta pietroiul din care ieșise asemenea bunătate. Cu nimica toată... Căci nici una dintre neveste nu ținea să mărturisească adaosul pus de fiecare la bolovan, pentru a nu știrbi din măreția minunii.

După ce au fiert și aceste ingrediente mai târziu adăugate, gazda a poruncit să se caute o scândură lungă, blide și linguri pentru a se putea așeza cu toții la masă. Toată lumea din sat a luat parte la marele praznic, iar străinul i-a slujit pe fiecare cum se cuvine, ajutat de Ilinca. Ea avea să mănânce la urmă. Amândoi se

	<p>simțeau sătui numai de la bucuria ce le umplea inima că-i văd pe toți strânși la o hrană bună. Toți oamenii erau încântați; de mult nu mai mâncaseră ei așa de bine...</p> <p>- Bine-o fi să avem în fiecare zi câte un praznic ca ăsta! zise unul dintre bărbați. Și toți ceilalți prezenți îi dădură dreptate.</p> <p>- Dacă vrei, prinse cu însuflețire călătorul, așa să fie totdeauna, ba chiar și mai bine. Ceaunul și pietroiul rămân aici, ale tuturor. Mâine se îngrijește altcineva în locul meu, de pildă tanti Ilinca, să strângă legumele care să dea gust zemii de bolovan. Dar pe deasupra lor și mai mult decât toate bunătățile aduse de voi, are să facă minuni cum a făcut și azi, dragostea celor ce se strâng ca să se ajute singuri și unul pe altul, cu puținul pe care-l are fiecare...</p> <p>Și în timp ce oamenii din sat se sfătuiau cum se vor organiza pe viitor cu pregătirea ciorbei de bolovan, misteriosul călător dispăru fără nici o vorbă de rămas bun.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Despre ce este vorba în povestire? Ce a căutat acel străin în sat? Cum a fost primit? Cum au reacționat sătenii la venirea și la cererea lui? Cum a reacționat el? Cum credeți că s-a simțit străinul? Ce a făcut în final? Cum s-au implicat sătenii? Care a fost finalul poveștii? Ce am face noi într-o astfel de situație în viața reală? Cum ar trebui să reacționăm? Care este morala acestei povești?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Referințe</b>	adaptare după Vasile Voiculescu



<b>Adevărata compasiune înseamnă mai mult</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activă
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	curaj, încredere, implicare, empatie, responsabilitate socială.
<b>Timp necesar</b>	maxim 15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să își exerseze abilitățile de ascultare activă;</li> <li>• să definească compasiunea;</li> <li>• să exemplifice compasiunea pentru situații de zi cu zi;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	De multe ori, pe drumul vieții, suntem chemați să jucăm rolul bunului samaritean. Dar într-o zi ajungem să vedem că tot drumul spre Jerihon trebuie total transformat, astfel încât bărbații și femeile să nu mai fie bătuți și jefuiți constant în drumul lor prin viață. Adevărata compasiune înseamnă mai mult decât să arunci o monedă unui cerșetor; nu este hazard sau superficial. Ajunge să constatăm că un edificiu care produce cerșetori trebuie restructurat.
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Despre ce este vorba în poveste? Ce înțelegeți prin compasiune? Cum se manifestă ea? Dați exemple. Compasiunea ne vizează și pe noi? Sau e îndreptată doar spre cei din jurul nostru?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Rugați participanții să găsească și alte semnificații ale cuvântului compasiune.
<b>Referințe</b>	sursa povestirii – autorul Martin Luther King Jr.

Piatra din drum	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activă
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	implicare, responsabilitate, perseverență, curaj, încredere
<b>Timp necesar</b>	maxim 30 de minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să își exerseze abilitățile de ascultarea activă;</li> <li>• să identifice faptele bune și rele din povestire;</li> <li>• să dea exemple de astfel de fapte din viața reală;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Aceasta e povestea unui rege care a trăit demult, într-o țară îndepărtată, care se întindea de-a lungul mării. Era un rege foarte înțelept și nu precupețea nici un efort ca să-i învețe pe oamenii lui să fie buni. Adesea făcea niște lucruri care oamenilor li se păreau ciudate și fără folos, dar tot ce făcea era pentru ca oamenii lui să învețe să fie muncitori și grijulii.</p> <p>- Nimic bun nu i se poate întâmpla unui popor ai cărui oameni se plâng și așteaptă ca alții să le rezolve problemele. Dumnezeu îi ajute pe cei care se străduiesc să găsească soluții pentru problemele lor.</p> <p>Într-o noapte, când toți dormeau, a pus o piatră mare în mijlocul drumului care trecea pe lângă palatul lui. Apoi s-a ascuns după un gard și a așteptat să vadă ce se va întâmpla.</p> <p>Primul a trecut pe acolo un fermier cu o căruță încărcată cu grâu, pe care-l ducea la moara spre a fi măcinat.</p> <p>- Cine a mai văzut atâta nepăsare? spuse el nervos. De ce oamenii ăștia puturoși n-au luat piatra din mijlocul drumului? Și așa și-a văzut de drum plângându-se de inutilitatea celorlalți, dar nici măcar nu s-a atins de piatră.</p> <p>Puțin după aceea, un tânăr soldat își făcu apariția. Era foarte vesel, cânta și se gândea la cât de curajos a fost el în război. Soldatul n-a văzut piatra, s-a lovit cu piciorul de ea și a căzut. S-a ridicat în picioare, s-a scuturat de praf, și-a luat sabia de pe jos și a început să spună vorbe urâte la adresa oamenilor leneși care au lăsat o piatră atât de mare în mijlocul drumului. Iar apoi a plecat, fără să se gândească măcar că ar fi putut să o miște chiar el.</p> <p>Toată ziua s-a petrecut în acest fel. Toți care treceau pe acolo se plâneau și se văicăreau fiindcă ditamai piatra stătea în mijlocul drumului, dar nimeni n-a atins-o.</p> <p>În cele din urmă, când se întunecă, fata morarului trecu pe acolo. Era foarte obosită fiindcă muncise toată ziua la moară. Dar și-a zis către sine: "E aproape întuneric; cineva s-ar putea împiedica de piatra asta și s-ar putea răni destul de serios. Trebuie să o mișc din drum."</p> <p>S-a apucat de lucru, dar piatră era foarte grea, așa că a trebuit să muncească mult până când piatra s-a mișcat din loc. Spre surprinderea ei, a găsit o cutie sub piatra. A ridicat cutia. Era grea pentru că avea ceva înăuntru. Pe cutie era scris: "Această cutie aparține celui care va mișca piatra din drum." A deschis cutia și a văzut că era plină cu aur!</p> <p>Fata morarului s-a dus acasă cu bucurie în suflet. Când fermierul, soldatul și toți ceilalți auziră cele petrecute, s-au strâns toți la locul cu pricina și au început să caute peste tot sperând să găsească o bucată de aur.</p> <p>- Prietenii mei, spuse regele, adesea întâmpinăm obstacole care ne stau în cale. Avem de ales: fie să ne plângem că am dat de ele și apoi să le ocolim, fie să le înfruntăm și să vedem cum le putem rezolva. Dezamăgirea este de obicei prețul pe care-l plătim trândăviei.</p> <p>Apoi înțeleptul rege a încălecat și după ce a spus politicos "Bună seara!", plecă spre palat.</p>

<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Cine este personajul principal? Care este principala sa preocupare? De ce? Care a fost planul lui? Rezultatele au fost pe măsura așteptărilor sale? De ce nu? De ce credeți că a oferit recompensă celui care va ridica piatra? Ce a vrut să demonstreze prin asta? V-ați întâlnit în viața reală cu astfel de cazuri? Și ce ați făcut? Ce ați face diferit data viitoare?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Încurajați participarea ca fiecare să-și spună punctul de vedere. Lăsați să își dea replici și analizați reacțiile. Întrebați care este morala povești.
<b>Referințe</b>	Autor necunoscut

<b>Algele</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activă
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	curaj, perseverență, încredere, responsabilitate
<b>Timp necesar</b>	maxim 15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să își exerseze abilitățile de ascultare activă;</li> <li>• să manifeste curaj în susținerea propriile opinii în cadru public;</li> <li>• să ofere exemple din viața sa similare cu situația prezentată în poveste;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	Un ghid a condus un grup de turiști cu barca la o barieră de recif la nord de coastele Australiei. Unul dintre turiști a observat că pe partea spre ocean corali erau colorați, vibrau de vitalitate și crescuseră mult mai mult, în timp ce pe partea dinspre lagună erau decolorați și muribunzi. A întrebat care este cauza. Ghidul a explicat că pe partea dinspre lagună corali creșteau în ape liniștite, în timp ce pe partea dinspre ocean aveau de luptat tot timpul cu valurile, aveau de înfruntat dificultăți și provocări, au învățat să facă față acestor condiții și astfel au crescut. Când avem de înfruntat dificultăți și provocări în viață, să ne amintim că ele ne ajută să creștem.
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Care sunt diferențele între cele două coaste din punct de vedere ale condițiilor de viață ale corailor ? De ce obstacolele îi fac să fie mai puternici? Cum reacționați voi în fața unei dificultăți? Renunțați ușor? Ce anume vă ajută cel mai mult să vă dezvoltați? De ce?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Încurajați dialogul între membrii grupului.
<b>Referințe</b>	autor necunoscut

Triumful lui Beethoveen	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activă
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	încredere, curaj, participare, perseverență, ambiție, pasiune
<b>Timp necesar</b>	30 de minute sau mai mult
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să prezinte trei lucruri pe care le știi despre Bethoveen;</li> <li>• să aprecieze bucuria și frumusețea vieții;</li> <li>• să recunoască și să respecte valorile culturale;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Copil fiind, Bethoveen cânta la pian mai bine decât adulții. A ținut primul concert când avea 7 ani, iar la vârsta de 11 ani deja lucra în orchestră Court of Cologne. La 12 ani a publicat prima lui compoziție semnificativă. Patru ani mai târziu vizitează Viena, unde cântă cu marele Mozart. Părăsind încăperea, Mozart spunea:</p> <p>- Priviți acest băiat! Într-o zi va face lumea să vorbească despre el.</p> <p>Tatăl lui Bethoveen, care era cântăreț la Court, s-a gândit că va face mulți bani cu talentul acestui băiat. Se pare că se gândea mai mult la banii pe care îi va face pentru a cumpăra de băut decât la fericirea copilului său. Când venea acasă, noaptea târziu, acesta îl trezea pe copil și-l puneă să facă repetiții, iar dacă se întâmpla să greșească o notă, îl lovea. Dar duritatea și asprimea tatălui său nu l-au făcut pe Bethoveen să urască muzica. Mama lui a fost cea care l-a încurajat în tot acest timp. Dar când Bethoveen avea 17 ani mama, lui a murit. Acum nu mai era nimeni care să aibă grijă de cei doi frați ai lui mai mici. Tatăl lui a vândut hainele mamei că să poată cumpăra de băut. Bethoveen l-a întrebat pe prinț dacă nu cumva ar putea fi el plătit cu jumătate din bani ca să poată avea grijă de frații lui. Dorința lui a fost îndeplinită, iar pentru tatăl lui începea sfârșitul carierei la curte. În acest timp Ludwing devenea capul familiei. Pentru tot restul vieții el și-a asumat răspunderea pentru frații lui, cu toate că aceștia îi creau probleme. În 1792, când încă nu împlinise 22 de ani, s-a mutat la Viena să studieze sub îndrumarea lui Joseph Hayden, cel mai faimos compozitor în viață. Toți acești ani la Viena, Bethoveen a muncit din greu, învățând să cânte la multe instrumente, vioară, violoncel, clarinet etc și pentru a ști mai bine cum să scrie muzică pentru orchestră. Curând lumea a început să îl adore. Cetățenii orașului Viena erau iubitori ai muzicii, care nu pierdeau nici o ocazie de a-l asculta pe Bethoveen. El a dat o serie de concerte în 1795, unul dintre acestea fiind pentru văduva și copiii lui Mozart. În următorii ani a scris, a călătorit și a cântat, făcându-se cunoscut lumii întregi. Înainte de a împlini 28 ani, a început să audă un zgomot ciudat în ureche. La început l-a ignorat, dar acest zgomot se accentua. Într-un târziu a mers să consulte un doctor. Diagnosticul său a fost o lovitură mare, mai mare decât dacă i s-ar fi spus că nu mai are mult de trăit: începuse să surzească. Pentru mai mult timp, Bethoveen nu a îndrăznit să spună nimănui, s-a distanțat treptat de lume și trăia o viață nefericită. Scria unui prieten: „Timp de doi ani nu am luat parte la nici un fel de activitate a oamenilor: sunt surd. Dacă aveam altă profesie ar fi fost mai ușor.”</p> <p>Și-a găsit refugiu la țară, unde putea merge singur la plimbare prin pădure. „Faptul că sunt surd mă afectează aici mai puțin decât oriunde” scria acesta. „Fiecare copac îmi pare că îmi vorbește despre Dumnezeu.”</p> <p>Fiind convins că va muri, Bethoveen a vorbit despre faptul că surzește și a lăsat totul prin testament fraților lui. „Nu pot să mă văd în situația de a spune oamenilor - vorbește mai tare, țipă, pentru că eu sunt surd,” a scris. „Cum pot să admit slăbiciunea simțului care ar trebui să fie mai perfect decât la alții și care o dată îl aveam perfect? Trebuie să trăiesc ca în exil. Îmi este frică de</p>

	<p>moarte, iar dacă voi ieși în public, lumea își va da seama. Ce umilință când cineva stă lângă mine și aude un fluier iar eu nu aud nimic, sau când un cioban își paște oile cântând, iar eu nu aud nimic. Întâmplări ca acestea mă duceau aproape de disperare, puțin a lipsit să nu-mi iau viața.”</p> <p>Totuși, Bethoveen a făcut ceva mult mai curajos decât să renunțe. A continuat să scrie așa cum era. Muzica scrisă în această perioadă a început să aibă o altă calitate, mult mai diferită de cea scrisă înainte. Multe din compozițiile lui Bethoveen au fost mai puternice, mai curajoase, la fel cum începuse să fie și viața lui. Era frumos, dar în același timp ciudat că cele mai bune compoziții muzicale care ne amintesc de el au fost scrise după ce și-a pierdut auzul. Era singur, nefericit dar totuși a compus ultima lui simfonie, „Simfonia numărul Nouă” cu faimoasă, „Odă Bucuriei”.</p> <p>Când totul a fost pregătit, a fost de acord să conducă orchestră și corul din Viena. Toată sală a fost plină. Bethoveen și-a luat locul în centrul orchestrei cu spatele la public și la un semnal muzica a început. Sunetul magnific al muzicii a cuprins într-un moment publicul. În tot acest timp, Bethoveen nu auzea nimic. Urmărea totul numai în mintea lui. Când s-a terminat, marele maestru și-a lăsat în liniște mâinile jos și își strângea foile pe care erau scrise cântecele. Cineva l-a tras de mânecă și când s-a întors a văzut lumea stând în picioare și aplaudând. Era fericit. Muzicianul surd a făcut o reverență, în timp ce aproape fiecare ochi din sală lăcrima.</p> <p>Ultimii ani ai marelui suflet au fost unii foarte triști, acesta găsindu-și confortul numai citind muzica. Un bun prieten i-a trimis compoziții de-ale lui Hayden și și-a petrecut multe ore uitându-se și citind notele. Și-a găsit mult confort, de asemenea, în cântecele lui Schubert. A murit în 1827 și între ultimele lui cuvinte au fost și următoarele, „în rai voi auzi”.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Cine este Bethoven? Cum și-a petrecut copilăria? Cum a ajuns să cânte la curte? Care au fost obstacolele din viața sa? Cu ce problemă de sănătate s-a confruntat? Cum credeți că s-a simțit când a aflat? Cum a făcut față încercărilor? Voi v-ați aflat într-o situație care părea fără rezolvare? Cum v-ați simțit? Ce ați făcut? Ce ați învățat din viața lui Bethoveen? Care este morala poveștii?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	<p>Facilitați discuțiile astfel încât să conștientizeze că pasiunea, dorința de a face ceva, implicare și bucuria cu care faci un lucru, perseverența dar și curajul sunt lucruri care duc spre succes și împlinire atât personală cât și profesională.</p>
<b>Referințe</b>	<p>Autor necunoscut</p>

Un câine mic	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activă discriminare
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	responsabilitate, participare, implicare, curaj.
<b>Timp necesar</b>	maxim 15 minute, dar se poate prelungi
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să identifice trăsăturile de bază ale protagoniștilor poveștii ;</li> <li>• să spună un proverb sau un exemplu care tratează subiectul în termeni de mic și mare;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>O casă era spartă în fiecare noapte. Până la urmă, proprietarul s-a săturat și s-a dus la magazinul de animale. I-a spus vânzătorului: „Vreau să cumpăr cel mai mare câine pe care îl aveți. „Vânzătorul i-a arătat cel mai mare câine, omul nostru l-a plătit și l-a dus acasă. I-a dat de mâncare ca lumea să fie puternic și să sperie hoții.</p> <p>Dar noaptea următoare hoții au venit din nou iar câinele nu s-a trezit, nu a observat nimic. Proprietarul casei era furios. A dus înapoi câinele la magazin și i-a spus vânzătorului: „Vreau să luați înapoi câinele. A dormit buștean în timp ce casa mea a fost spartă din nou. „Vânzătorul i-a spus: „De ce nu mi-ați spus că aveți nevoie de un câine care să sperie hoții? Pentru asta v-aș fi recomandat un câine mic care se trezește ușor și latră tare. Dar aveți nevoie și de câinele mare. Dacă hoții văd câinele mic, nu se sperie. Dar câinele mic va trezi câinele mare care va alunga hoții.”</p> <p>Proprietarul casei a cumpărat ambii câini. Astfel, casa lui n-a mai fost spartă.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Care este problema pe care o întâmpină proprietarul? Care este soluția găsită prima dată? A fost soluția potrivită pentru rezolvarea problemei? Ce a făcut în continuare? Ce i-a sugerat vânzătorul? De ce a avut nevoie de doi câini așa de diferiți ca să nu mai fie furat? Dați exemplu de o situație din viața voastră când ați fost ajutat de două persoane diferite, exact ca în poveste? Cine a contribuit mai mult ? Cum s-au completat?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Puteți porni o altă dezbatere pornind de la următoarea situație ipotetică. O situație ipotetică: câinele mare este guvernul: are multe resurse, dar nu acordă importanță problemelor oamenilor. Câinele mic este o organizație neguvernamentală: acestea au resurse puține, dar cunosc problemele oamenilor și își pot ridica vocea ca să mobilizeze guvernul pentru a le rezolva problemele. Avem nevoie de ambele tipuri de organizații ( de DR. A.T.Ariyaratne, fondatorul mișcării Sarvodaya din Sri Lanka)
<b>Referințe</b>	Dietrich Fischer Academic Director, European University Center for Peace Studies, Austria.

<b>Este pur și simplu muncă grea</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activă
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	perseverență, curaj, responsabilitate, implicare.
<b>Timp necesar</b>	maxim 30 de minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să exerseze abilitățile de ascultare activă;</li> <li>• să enumere câteva din invențiile lui Thomas Edison;</li> <li>• să extragă morala povești;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Plimbându-se prin laboratorul lui din New Jersey, cu părul ciufulit, cu ochii albaștri strălucitori, pete și arsuri pe haine, Thomas Alva Edison nu arăta ca unul care ar inventa ceva ce ar revoluționa lumea într-o viață de om, nici nu se comporta ca atare. În fiecare zi le demonstra celor apropiați ce poate face. Invențiile lui au fost remarcabile, în număr record de 1093.</p> <p>Nu de asta îmi amintesc de el, ci pentru curajul său, imaginația, determinarea și modestia lui. Câteodată era chiar poznaș.</p> <p>Succesul lui este cunoscut. Cu patefonul, pe care l-a inventat când avea 30 de ani, a capturat sunetul și a luminat întreaga lume. Tot el a mai inventat microfonul, bateriile, telefonul, telegraful și mașina de scris. A conceput întregul sistem de distribuire a curentului electric.</p> <p>Se pune totuși întrebarea: nu a avut nici un eșec? Răspunsul este: DA. Edison a avut de fapt multe eșecuri. Primul lui prototip, în perioada în care nu avea bani, a fost pentru un sistem electric de numărare voturi. Deoarece guvernatorii nu aveau interesul ca voturile să fie numărate corect, nu au cumpărat acest aparat. Dar Edison nu a renunțat niciodată în fața eșecului. Iată ce îi spunea unui coleg, după o serie de experimente nereușite: “Nu am pierdut nimic. Știm o mie de lucruri care nu funcționează și suntem mult mai aproape de a găsi unul care funcționează.”</p> <p>Atitudinea lui față de lipsa banilor era similară; considera banii ca o sursă naturală care trebuie folosită, nu strânsă, și de aceea investea întotdeauna în proiecte noi. De câteva ori aproape a dat faliment, dar a refuzat ca banii să îi influențeze deciziile.</p> <p>S-a scris despre Thomas Edison că a fost needucat. Într-adevăr, a urmat numai șase clase oficial, dar mama lui l-a învățat acasă. Citise cărți precum “Decăderea Imperiului Roman” încă de la vârsta de 8-9 ani. Din copilărie era aproape surd, putea auzi numai zgomote foarte puternice, dar asta nu-l deranja. “Nu am auzit o vrabie cântând de când aveam 12 ani” a spus odată Edison. “Dar asta a însemnat pentru mine mai mult un beneficiu decât un handicap.” Edison a crezut că asta îl ajută să se trezească devreme să citească, îl ajuta să se concentreze și îl ajuta să nu audă conversațiile de rutină.</p> <p>Numărul său remarcabil de invenții îl făcea să pară că are puteri magice și i se spunea “Vrăjitorul din Menlo Park”. Această afirmație îl amuza, dar îl și înfuria totodată, afirmând: “Vrăjitor? Este pur și simplu muncă grea” sau mai spunea “Geniu înseamnă 1% inspirație și 99% transpirație”.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Cine a fost Thomas Edison? Ce invenții a avut? Ce anume a inventat? Ce credeți că l-a motivat în munca sa? E adevărată afirmația: “Geniu înseamnă 1% inspirație și 99% transpirație”? Voi ați avut rezultate deosebite ca rezultat al muncii? Dați exemplu? Ce va motivat? Care este morala acestei povești?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Referințe</b>	Poveste scrisă de Charles Edison



<b>O mică investiție poate duce la un rezultat important</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activă
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	curaj, încredere, responsabilitate, perseverență, muncă în echipă, participare.
<b>Timp necesar</b>	maximum 15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să exerseze abilitățile de ascultare activă;</li> <li>• să accepte sfaturi;</li> <li>• să analizeze o situație din mai multe perspective;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Un tânăr indian a studiat administrația afacerilor în Statele Unite, apoi și-a pornit o afacere tot acolo și s-a îmbogățit.</p> <p>După 20 de ani s-a întors pentru prima dată acasă, în satul său natal, care spre surprinderea lui nu se schimbase deloc de când a plecat. Oamenii încă își mai lucrau pământul cu unelte de mână, deoarece pământul era stâncos și nu permitea utilizarea tractoarelor. Omul și-a adunat consătenii și le-a spus:</p> <p>- Vă angajez ca să vă curățați pământul de stânci și să construiți un zid care să rețină solul și apa de ploaie în partea de jos a ogorului. Vă voi da, de asemenea, bani împrumut să cumpărați un tractor. Astfel veți putea să produceți și să câștigați mai mult și veți putea să îmi dați banii înapoi timp de mai mulți ani. Într-un an, sătenii au reușit cu ușurință să îi plătească banii din veniturile lor crescute. Înainte de asta, trăiseră greu și de-abia au supraviețuit și nici nu avuseseră speranța că își vor permite luxul de a face acea mică investiție în viitorul lor.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Cine este personajul principal? Ce a făcut el în SUA? De ce s-a întors? Cum arăta satul său natal în prezent? Cum credeți că s-a simțit la vederea lui? Ce a făcut apoi? De ce credeți că a investit în acele locuri? A fost o idee bună? De ce? A investit vreodată cineva într-o idee de a voastră (material, sprijin, încurajări, financiar)? Ce credeți că a avut de câștigat?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Referințe</b>	De Siamaprasad Gupta, 1978

<b>Soarta se află în mâinile noastre</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activă antiviolență
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	integritate, respect, responsabilitate
<b>Timp necesar</b>	maxim 15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să conștientizeze importanța cunoștințelor;</li> <li>• să identifice factori care ne influențează deciziile de zi cu zi;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>În mijlocul unui trib de băștinași americani trăia odată un tânăr rău, pe nume Spiritul Rău. El făcea tot timpul lucruri rele, cum ar fi să deschidă poarta și să lase caii să plece, să ascundă uneltele, să fure ouă și așa mai departe. De fiecare dată era prins și dus în fața Înțeleptului Satului pentru a fi certat. El îl ura pe Înțelept și într-o zi s-a hotărât să-i joace o farsă. A găsit o păsărică tocmai ieșită din cuib, a luat-o, a ascuns-o în palme așa încât nu i se vadă decât coada și a dus-o la Înțelept, pe care l-a întrebat:</p> <p>- Pasărea e moartă sau vie? S-a decis că dacă bătrânul va spune că e vie, o va zdrobi înainte să deschidă palma, demonstrându-l Înțeleptului că se înșelase. Dacă Înțeleptul ar fi spus că e moartă, atunci l-ar fi dat drumul să zboare și din nou i-ar fi demonstrat că se înșelase. Dar Înțeleptul i-a răspuns:</p> <p>- Soarta păsării este în mâna ta. El și-a dat seama de responsabilitatea care îl apăsa și i-a dat drumul să zboare.</p> <p>La fel și cu lucrurile pe care le învățăm. Le putem uita și le putem lăsa să moară sau le putem îngriji, le putem împărtăși cu alții și să le ținem în viață. Soarta noastră se află în mâinile noastre.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Cine este personajul principal? Care sunt trăsăturile lui de caracter? Ce a vrut să demonstreze prin faptele sale? A ales bine? Sunt situații în viață când deciziile pe care le luăm nu sunt tocmai cele mai potrivite? Ce factori ne influențează deciziile? Putem controla acei factori? Cum?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	-
<b>Referințe</b>	Dietrich Fischer Academic Director, European University Center for Peace Studies, Austria.

Inima	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	încredere, respect reciproc, dragoste față de aproape, compasiune
<b>Timp necesar</b>	peste 30 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să definească respectul față de cei din jur</li> <li>• să explice modul în care greutățile, suferințele, durerile și încercările contribuie la formarea caracterului și a unei „inimi frumoase”;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Într-o zi, un tânăr s-a oprit în centrul unui mare oraș și a început să le spună trecătorilor că are cea mai frumoasă inimă din împrejurimi. Nu după multă vreme, în jurul lui s-a strâns o mare mulțime de oameni și toți îi admirau inima, care era într-adevăr perfectă. Nu vedeai pe inima lui nici un semn, nici o fisură. Da, toți au căzut de acord că era cea mai frumoasă inimă pe care au văzut-o vreodată.</p> <p>Tânărul era foarte mândru de inima lui și nu contenea să se laude cu ea. Când, deodată, din mulțime s-a apropiat un bătrânel. Cu glas liniștit, el a rostit, ca pentru sine:</p> <p>- Și totuși, perfecțiunea inimii lui nu se compara cu frumusețea inimii mele. Oamenii din mulțimea strânsă în jurul tânărului au început să-și întoarcă privirile spre inima bătrânelului. Până și tânărul a fost curios să vadă inima ce îndrăzne să se compare cu inima lui.</p> <p>Era o inimă puternică, ale cărei bătăi ritmate se auzeau până departe. Dar era plină de cicatrice, locuri unde bucăți din ea fuseseră înlocuite cu altele care nu se potriveau chiar întru totul, liniile de unire dintre bucățile străine și inima bătrânelului fiind sinuoase, chiar colțuroase pe alocuri. Ba, mai mult, din loc în loc lipseau bucăți întregi din inima concurenta, rani larg deschise, încă sângerânde.</p> <p>- Cum poate spune că are o inimă mai frumoasă? își șopteau uimiți oamenii.</p> <p>Tânărul, după ce examinase atent inima bătrânelului, și-a ridicat privirea și i-a spus râzând:</p> <p>- Cred că glumești, moșnege. Privește la inima mea - este perfectă! Pe când a ta este toată o rană, numai lacrimi și durere.</p> <p>- Da, a spus blând bătrânelul. Inima ta arată perfect, dar nu mi-aș schimba niciodată inima mea cu inima ta. Vezi tu, fiecare cicatrice de pe inima mea reprezintă o persoană căreia i-am dăruit dragostea mea - rup o bucată din inima mea și i-o dau omului de lângă mine, care adesea îmi dă în schimb o bucată din inima lui, ce se potrivește în locul rămas gol din inima mea. Dar pentru ca bucățile nu sunt măsurate la milimetru, rămân margini colțuroase, pe care eu le prețuiesc nespuse de mult, deoarece îmi amintesc de dragostea pe care am împărtășit-o cu cel de lângă mine.</p> <p>Uneori am dăruit bucăți din inima mea unor oameni care nu mi-au dat nimic în schimb, nici măcar o bucățică din inima lor. Acestea sunt rănilor deschise din inima mea, găurile negre - a-i iubi pe cei din jurul tău implica întotdeauna un oarecare risc. Și, deși aceste răni sângerează încă și mă dor, ele îmi amintesc de dragostea pe care o am până și pentru acești oameni; și, cine știe, s-ar putea ca într-o zi să se întoarcă la mine și să-mi umple locurile goale cu bucăți din inimile lor.</p> <p>Înțelegi acum, dragul meu, care este adevărata frumusețe a inimii? -a încheiat cu glas domol și zâmbet cald bătrânelul.</p> <p>Tânărul a rămas tăcut departe, cu obrazul scăldat în lacrimi. S-a apropiat apoi timid de bătrânel, a rupt o bucată din inima lui perfectă și i-a întins-o cu mâini tremurânde. Bătrânelul i-a primit bucată pe care a pus-o în inima lui. A rupt, apoi,</p>

	<p>o bucată din inima brăzdată de cicatrice și a [completat] inima tânărului. Se potrivea, dar nu perfect, pentru că marginile erau cam colțuroase.</p> <p>Tânărul și-a privit inima, care nu mai era perfectă, dar care acum era mai frumoasă ca niciodată, fiindcă inima, cândva perfectă, pulsa acum dragoste din inima bătrânelului. Cei doi s-au îmbrățișat, și-au zâmbit și au pornit împreună la drum.</p> <p>Cât de trist trebuie să fie să mergi pe calea vieții cu o inimă întreagă în piept. O inimă perfectă, dar lipsită de frumusețe...</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>V-a plăcut această poveste?</p> <p>Care este sentimentul care domină povestea?</p> <p>Ce v-a atras atenția la această poveste?</p> <p>Cum vi s-a părut atitudinea tânărului? Dar a bătrânului?</p> <p>Vă regăsiți într-unul dintre personajele poveștii?</p> <p>Ați întâlnit situații asemănătoare în viața reală?</p> <p>Cum ați proceda dacă ați fi personaje într-o poveste asemănătoare?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	Sursa poveștii – autor necunoscut

<b>Socrate și tineretul</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie, drepturile omului
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	încredere, respect, responsabilitate
<b>Timp necesar</b>	peste 30 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să descrie modul în care preocuparea pentru tineretul zilei de astăzi influențează viitorul;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	Socrate a devenit suspect în ochii autorităților ateniene când a început să manifeste prea multă grijă față de tineret, pentru că aceasta înseamnă a privi în viitor. Preocuparea și interesul lui Socrate pentru tineret constituie dovada cea mai vie a grijii sale pentru viitorul Atenei, pe care acest tineret îl reprezenta. Tineretul de azi oferă, de fiecare dată, imaginea de mâine a unei societăți. El este, prin definiție, mobilitate, devenire; el contează nu atât pentru ceea ce este, cât mai degrabă pentru ceea ce va fi. Apoi tineretul mai este și ceea ce fac din el educatorii lui. Socrate s-a făcut vinovat de toate acestea, apropiindu-se de tineret; aceasta mi se pare, de altfel, și explicația cea mai acceptabilă a morții sale.
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Cum vi s-a părut povestea? Cine a fost Socrate? Cum vi s-a părut atitudinea lui Socrate? Dar a autorităților din statul atenian? Vă regăsiți în tineretul din epoca lui Socrate? Cum ar trebui societatea actuală să se comporte cu tinerii? Dar tinerii față de societate?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	Sursa poveștii – Vasile Muscă

<b>Stinge focul până nu e prea târziu</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie, toleranță, non-discriminare, rezolvare de conflicte
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	integritate, încredere, respect, responsabilitate
<b>Timp necesar</b>	Peste 30 de minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să-și dezvolte o atitudine calmă și să nu acționeze după primul impuls;</li> <li>• să descrie efectul pe care îl poate avea jignirea și acuzele fără dovezi;</li> <li>• să manifeste deschidere pentru a comunica și a pune întrebări;</li> <li>• să fie mai sinceri cu ei înșiși și cu cei din jur;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Era odată un om pe nume Nicolas, care ducea o viață fericită, în afară de faptul că el și vecinul său nu aveau încredere unul în celălalt.</p> <p>Într-o zi, o găină s-a rătăcit și a ajuns în grădina vecinului. Când soția s-a dus să ia oul pe care găina îl făcea în fiecare zi, nu l-a găsit, așa că și-a întrebat vecină: -A făcut din întâmplare găina noastră un ou la voi în grădină?</p> <p>Vecină a răspuns că nu.</p> <p>Soțul acesteia a auzit discuția și, pentru că nu-l plăcea pe Nicolas, s-a gândit că soția lui Nicolas a acuzat-o pe soția sa de furt. În acea zi i-a spus lui Nicolas: - Soția ta e o mincinoasă. A acuzat-o pe soția mea că i-a furat ouăle.</p> <p>Nicolas a spus: - Te dau în judecată dacă îmi faci familia mincinoasă!</p> <p>Și tot așa, cei doi bărbați deveneau din ce în ce mai furioși unul pe celălalt. În fiecare zi apărea un motiv în plus de ceartă.</p> <p>Într-o zi, tatăl lui Nicolas i-a spus: - Împacă-te cu vecinul tău înainte să aveți o problemă reală. Furia ta e ca un foc. Stinge-l acum, până nu se întetește. Când se întetește, va fi foarte greu să-l stingi.</p> <p>Bineînțeles, într-o zi s-a iscat un foc în hambarul lui Nicolas.</p> <p>Nicolas dormea în fân și focul l-a trezit. L-a văzut pe vecinul său fugind.</p> <p>Focul s-a întins de la o gospodărie la alta. Jumătate din sat a ars.</p> <p>Nicolas nu a spus sătenilor cine a provocat focul. Dar i-a spus tatălui său, și acesta l-a întrebat: - Cine a pornit focul de fapt, Nicolas?</p> <p>Nicolas nu i-a răspuns tatălui său, dar și-a spus în gând: "A fost și vina mea, pentru că nu m-am împăcat mai demult cu vecinul meu, atunci când focul furiei noastre nu se întetise încă."</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Cum vi s-a părut povestea?</p> <p>A procedat bine Nicolas?</p> <p>Ați fost puși vreodată în situația personajului nostru?</p> <p>Cum ați reacționat? Cum s-a rezolvat conflictul?</p> <p>Care ar fi fost finalul povestirii dacă Nicolas s-ar fi împăcat cu vecinul său?</p> <p>Imaginați-vă un alt sfârșit pentru această poveste</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	Sursa poveștii – scrisă de Ann Avery, după o poveste de Lev Tolstoi

<b>Stridia</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	drepturile omului, cetățenie
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	responsabilitate, integritate, perseverență
<b>Timp necesar</b>	peste 30 de minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să aprecieze lucrurile pe care le au sau pe care le primesc;</li> <li>• să conștientizeze nevoia dezvoltării abilităților/talentelor pe care le au din naștere pentru a crea lucruri noi și utile;</li> <li>• să-și asume responsabilitatea de a deveni cetățeni activi, utili societății din care fac parte;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>1. A fost odată o stridie De care acum va povestesc, Care-a constatat că i-a intrat Niște nisip în cochilie Era doar un grăunte, Dar tare-o chinuia Căci stridiile au sentimente Deși nu par așa.</p> <p>2. Dar oare credeți că a dat vina Pe soarta cea crudă Care s-o fi adus În starea asta cumplită A blestemat oare guvernul A cerut alegeri, Și marea să-i ofere Protecție?</p> <p>3. Nu! și-a spus ea Cum stătea în colivie, Dacă tot nu pot să-l scot, Am să-ncerc să-i dau un rost. Ei... Anii au trecut Așa cum se întâmpla, Și a ajuns să se-mplinească Destinul sau de scoică, Gătită, pe o farfurie.</p> <p>4. Iar grăuntele de nisip Care o împunsese cumplit, Era acum o perlă Frumoasă și lucind. Povestea are o morală: Nu este extraordinar, Ce poate face o scoică</p>

	<p>Dintr-o boabă de nisip?</p> <p>5. Morala: Oare ce putem noi face,  Dacă ne-am strădui un pic,  Cu unele lucruri  Ce ne intra sub piele?</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Ce este o stridie? Unde trăiește ea?  Ce a dovedit stridia prin faptul că nu a încercat să elimine nisipul din cochilie?  Ce putem învăța din morala acestei povestiri?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	Sursa poveștii – autor necunoscut



<b>Crede în libertate</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie, drepturile omului, democrație
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	integritate, încredere, participare
<b>Timp necesar</b>	peste 30 de minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să manifeste încredere în forțele proprii pentru a trece peste obstacole și dificultăți;</li> <li>• să definească noțiunea de libertate;</li> <li>• să exploreze diferitele oportunități care le apar în cale;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	O familie din Medellin, Columbia, avea o vacă, pe un mic teren de iarbă și supraviețuiau cu greu prin vânzarea laptelui ei. În acea perioadă, consiliul orașului a hotărât să interzică fermele de animale în afara orașului, și familia a fost forțată să vândă vaca. Părinții erau distruși și îngrijorați: cum vor putea ei să-și hrănească copiii? Erau nevoiți să-și caute de lucru, și amândoi și-au găsit o slujbă bine plătită, și le era mult mai bine ca înainte. Câteodată ne agățăm de ceea ce ne este familiar și nu realizăm că avem mai multă libertate decât credem. Unii oameni se poartă ca și omul beat, care e în afara parcului, ținând gardul și strigând: "Lăsați-mă afară, vă rog, lăsați-mă afară!"
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Cum vi s-a părut povestea? Ce părere aveți de atitudinea familiei? Cum a procedat aceasta? Ați întâlnit cazuri asemănătoare în viața de zi cu zi? Cum s-au finalizat? Ce putem învăța din această povestire?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Faceți un plan B în legătură cu viitorul vostru.
<b>Referințe</b>	Dietrich Fischer Academic Director, European University Center for Peace Studies, Austria

<b>Spânzurătoarea</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	rezolvare de conflicte, cetățenie, drepturile omului
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	integritate, încredere, respect
<b>Timp necesar</b>	30 de minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să definească noțiunea de „lege”;</li> <li>• să respecte și să recunoască autoritatea statului și legislația țării;</li> <li>• să enumere modalități nonviolente de rezolvare a conflictelor;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Există o veche legendă peruviană care povestește despre un oraș unde toți erau fericiți. Locuitorii săi făceau tot ce vroiau și toți se înțelegeau de minune. Doar guvernatorul era puțin trist pentru că nu avea nimic de guvernat. Închisoarea era goală, tribunalul nu era niciodată folosit, iar biroul notarial nu producea nimic pentru că, un cuvânt al unui om valora mai mult decât hârtia pe care ar fi fost scris.</p> <p>Într-o zi, chemă la el niște constructori dintr-un oraș îndepărtat, ca să înalțe o construcție în piața principală. Pentru o săptămână s-a putut auzi zgomotul ciocanelor și al fierăstraielor. La sfârșit, guvernatorul invită toți locuitorii la inaugurare. Cu mare solemnitate, schelele fură coborâte și se putu vedea rezultatul: o spânzurătoare. Lumea se întreba ce făcea o spânzurătoare acolo în piață.</p> <p>Înfricoșați, începură să folosească tribunalul pentru a rezolva orice problemă, chiar dacă înainte totul se rezolvă cu un acord reciproc. Merseră la biroul notarial pentru a legaliza documentele, chiar dacă înainte era suficient doar cuvântul. Și începură să acorde atenție la ce spunea guvernatorul, temându-se de lege. Legenda spune că spânzurătoarea nu a fost folosită niciodată. Dar prezența sa a schimbat totul.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Cum vi s-a părut povestirea?</p> <p>Care este rolul guvernatorului? Dar al tribunalului, notarului?</p> <p>Ce este o spânzurătoare și la ce folosește?</p> <p>De ce apariția ei în piața publică a provocat schimbarea în atitudinea locuitorilor?</p> <p>Ce înseamnă legea pentru oameni?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	sursa poveștii – autor necunoscut

Avem timp (varianta completă de Octavin Paler)	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	integritate, încredere, respect, compasiune, implicare
<b>Timp necesar</b>	Peste 30 de minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	<p>După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să menționeze câteva din principiile managementului timpului așa cum sunt ele expuse în viziunea autorului;</li> <li>• să enumere câteva din lecțiile învățate de autor și care corespund cu propriilor lor experiențe;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Avem timp pentru toate. Să dormim, să alergăm în dreapta și-n stânga, să regretăm c-am greșit și să greșim din nou, să-i judecăm pe alții și să ne absolvim pe noi înșine,</p> <p>Avem timp să citim și să scriem, să corectăm ce-am scris, să regretăm ce-am scris, avem timp să facem proiecte și să nu le respectăm, avem timp să ne facem iluzii și să răscolim prin cenușa lor mai târziu.</p> <p>Avem timp pentru ambiții și boli, să învinovățim destinul și amănuntele, avem timp să privim norii, reclamele sau un accident oarecare, avem timp să ne-alungăm întrebările, să amânăm răspunsurile, avem timp să sfărâmăm un vis și să-l reinventăm, avem timp să ne facem prieteni, să-i pierdem, avem timp să primim lecții și să le uităm după-aceea, avem timp să primim daruri și să nu le înțelegem.</p> <p>Avem timp pentru toate.</p> <p>Nu e timp doar pentru puțină tandrețe. Când să facem și asta, murim.</p> <p>Am învățat unele lucruri în viață pe care vi le împărtășesc și vouă!</p> <p>Am învățat că nu poți face pe cineva să te iubească. Tot ce poți face este să fii o persoană iubită. Restul ... depinde de ceilalți.</p> <p>Am învățat că oricât mi-ar pasă mie, altora s-ar putea să nu le pese.</p> <p>Am învățat că durează ani să câștigi încredere și că doar în câteva secunde poți să o pierzi.</p> <p>Am învățat că nu contează CE ai în viață ci PE CINE ai.</p> <p>Am învățat că te descurci și ți-e de folos farmecul cca 15 minute, după aceea însă, ar fi bine să știi ceva.</p> <p>Am învățat că nu trebuie să te compari cu ceea ce pot alții mai bine să faci ci cu ceea ce poți tu să faci.</p> <p>Am învățat că nu contează ce li se întâmplă oamenilor ci contează ceea ce pot eu să fac pentru a rezolva.</p> <p>Am învățat că oricum ai tăia, orice lucru are două fete.</p> <p>Am învățat că trebuie să te desparți de cei dragi cu cuvinte calde; s-ar putea să fie ultima oară când îi vezi.</p> <p>Am învățat că poți continua încă mult timp după ce ai spus că nu mai poți.</p> <p>Am învățat că eroi sunt cei care fac ce trebuie, când trebuie, indiferent de consecințe.</p> <p>Am învățat că sunt oameni care te iubesc dar nu știi s-o arate.</p> <p>Am învățat că atunci când sunt supărat, am DREPTUL să fiu supărat, dar nu am dreptul să fiu și rău.</p> <p>Am învățat că prietenia adevărată continuă să existe chiar și la distanță, iar asta este valabil și pentru iubirea adevărată.</p> <p>Am învățat că, dacă cineva nu te iubește cum ai vrea tu, nu înseamnă că nu te</p>

	<p>iubește din tot sufletul.</p> <p>Am învățat că indiferent cât de bun îți este un prieten, oricum te va răni din când în când, iar tu trebuie să-l ierți pentru asta.</p> <p>Am învățat că nu este întotdeauna de ajuns să fi iertat de alții, câteodată trebuie să înveți să te ierți pe tine însuși.</p> <p>Am învățat că indiferent cât de mult suferi, lumea nu se va opri în loc pentru durerea ta.</p> <p>Am învățat că trecutul și circumstanțele ți-ar putea influența personalitatea dar ca TU ești responsabil pentru ceea ce devii.</p> <p>Am învățat că, dacă doi oameni se ceartă, nu înseamnă că nu se iubesc și nici faptul că nu se ceartă nu dovedește că se iubesc.</p> <p>Am învățat că uneori trebuie să pui persoana pe primul loc și nu faptele sale.</p> <p>Am învățat că doi oameni pot privi același lucru și pot vedea ceva total diferit.</p> <p>Am învățat că indiferent de consecințe, cei care sunt cinstiți cu ei înșiși ajung mai departe în viață.</p> <p>Am învățat că viața îți poate fi schimbată în câteva ore de către oameni care nici nu te cunosc.</p> <p>Am învățat că și atunci când crezi că nu mai ai nimic de dat, când te strigă un prieten vei găsi puterea de a-l ajuta.</p> <p>Am învățat că scrisul, ca și vorbitul, poate liniști durerile sufletești.</p> <p>Am învățat că oamenii la care ții cel mai mult îți sunt luați prea repede ...</p> <p>Am învățat că este prea greu să-ți dai seama unde să tragi linie între a fi amabil, a nu răni oamenii și a-ți susține părerile.</p> <p>Am învățat să iubesc ca să pot să fiu iubit.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Ce învățăminte putem trage din această poveste?</p> <p>Cât de important este pentru voi să vi se răspundă la acțiunile pe care le faceți?</p> <p>Dar să vă implicați în acțiunile altora?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	<p>Faceți o listă cu lucrurile pe care le-ați învățat până acum în cadrul clubului IMPACT</p>
<b>Referințe</b>	<p>sursa poveștii – Octavian Paler</p>

<b>Ce legătură au copacii cu pacea?</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie, drepturile omului, egalitate
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	integritate, încredere, respect, responsabilitate, compasiune, participare
<b>Timp necesar</b>	peste 30 de minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	<p>După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să -și asume responsabilitatea de cetățeni activi, prin implicarea în rezolvarea problemelor comunității;</li> <li>• să identifice soluții la diferitele probleme comunitare;</li> <li>• să creadă în ideile și scopurile pe care și le-au propus;</li> <li>• să manifeste perseverență și încredere pentru promovarea cauzelor drepte;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>O femeie din Africa, Dr. Wangari Maathai, este în acest an Laureatul Premiului Nobel pentru Pace. Iată povestea ei...</p> <p>Acum treizeci de ani, în Kenia, 90% din păduri au fost defrișate. Fără copaci care să susțină solul, pământul a devenit ca un desert.</p> <p>Când femeile și fetele mergeau după lemne pentru foc pentru a putea pregăti masa, ele trebuiau să caute ore în șir pentru a găsi câteva crenguțe rămase.</p> <p>O femeie pe numele de Wangari a văzut toate acestea întâmplându-se. Ea a decis că trebuie să existe o metodă mai bună de a avea grijă de pământ și de femeile și fetele din această țară. Atunci ea a plantat un copac. Iar după aceea a mai plantat unul...</p> <p>Ea dorea să planteze mii de copaci, dar a realizat că i-ar lua mult prea mult timp dacă ar face acest lucru singura. Așa că a învățat femeia care căuta crengi cum să planteze un copac și le-a plătit o mică sumă de bani pentru fiecare puiet crescut.</p> <p>În curând, a organizat femeii din toată țara să planteze copaci, iar mișcarea lua amploare. Mișcarea s-a numit "Mișcarea Centurii Verzi", iar cu fiecare an care trecea tot mai mulți copaci acopereau pământul.</p> <p>Dar a mai avut loc încă ceva în timp ce femeile plantau copaci. Altceva în afară de copaci prindea rădăcini. Femeile începeau să aibă încredere în ele însele. Au început să vadă ca ele pot face diferența. Au realizat că sunt capabile de foarte multe lucruri și că pot fi egale cu un bărbat. Au realizat că trebuie să fie tratate drept persoane care merită tot respectul și demnitatea.</p> <p>Astfel de schimbări erau amenințătoare pentru unii. Președintele țării nu era bucuros cu astfel de fapte. Astfel, poliția a fost trimisă să o intimideze și să o bată pe Wangari pentru că a plantat copaci și pentru că a susținut ideea egalității și democrației în mințile oamenilor, în special în rândul femeilor. Ea a fost acuzată de subversiune și a fost arestată de multe ori.</p> <p>O dată, în timp ce Wangari încerca să planteze copaci, a fost bătută de paznicii angajați de firmele care doreau să păstreze pământul curățat. Ea a fost internată în spital cu leziuni la cap. Dar a supraviețuit, iar acest fapt a făcut-o să</p>

	<p>înțeleagă că era pe calea cea dreaptă. Pentru aproape treizeci de ani, ea a fost amenințată fizic și de multe ori a fost făcută de râs în presă. Dar ea nu a cedat. A trebuit doar să se uita în ochii celor trei copii ai ei și în ochii fetelor și femeilor care înfloreau alături de copaci pentru a găsi puterea de a continua.</p> <p>Și astfel peste 30 de milioane de copaci au fost plantați în Africa, unul după celălalt. Peisajul - atât cel exterior al pământului cât și cel interior al oamenilor - a fost schimbat.</p> <p>În 2002, oamenii din Kenia au organizat alegeri democratice, iar președintele care s-a opus lui Wangari și Mișcării Centurii Verzi nu mai are funcție publică. Acum, Wangari este Asistentul Ministrului Mediului Înconjurător din Kenia. Ea are 65 de ani, iar în acest an ea a mai plantat încă un copac ca recunoștință pentru onoarea care i-a fost făcută: Wangari Maathai a fost laureata cu Premiul Nobel pentru Pace. Ea este prima femeie din Africa care primește acest premiu.</p> <p>După ce a fost notificată asupra premiului, a făcut un discurs intitulat, "Ce legătură au copacii cu pacea?" Ea a evidențiat ca multe războaie sunt purtate pe seama mai multor resurse naturale, precum țițeiul, pământul, cărbunele sau diamantul. Ea a chemat la o oprire a lăcomiei marilor corporații, iar liderii să construiască o societate cât mai dreaptă. Ea a adăugat: "Experiențele noastre recente din Kenia dau speranță tuturor celor care luptă pentru un viitor mai bun. Ne arată că este posibil să aducem schimbări pozitive și asta în mod pașnic. Tot de ceea ce este nevoie este curajul, perseverența și credința că schimbările pozitive sunt posibile. De aceea sloganul pentru campania noastră a fost 'Este posibil!'"</p> <p>"În numele tuturor femeilor din Africa, vreau să-mi exprim profunda apreciere pentru această onoare, care va servi pentru a încuraja femeile din Kenia, Africa și de pe toată planeta să-și ridice vocile și să nu fie descurajate."</p> <p>"Atunci când plantăm copaci, plantăm sămânța păcii și sămânța speranței. De altfel asigurăm viitorul copiilor noștri. Mă adresez celor de pe acest Pământ să sărbătorească această ocazie prin plantarea unui copac acolo unde sunt."</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Putem noi accepta invitația lui Wangari?</p> <p>În timp ce privim în jurul cartierului sau orașului nostru, sau în timp ce privim în jurul țării noastre, de ce este nevoie?</p> <p>Care este echivalentul nostru de a planta un copac?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	<p>sursa poveștii - 2004 Denise Roy <a href="http://www.familyspirit.com">http://www.familyspirit.com</a></p>

<b>Cei doi lupi</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	autocunoaștere, dezvoltare personală, leadership
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	integritate, responsabilitate, curaj
<b>Timp necesar</b>	30 de minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să facă deosebirea între principiile binelui și răului așa cum sunt reliefate în povestire, din perspectiva responsabilității personale;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	Un bunic indian vorbea cu nepoțelul său: „În mine sunt doi lupi care se luptă. Unul este lupul păcii, al dragostei și al bunătății. Celălalt – al fricii, lăcomiei și dușmăniei.” „Care dintre cei doi lupi va câștiga, bunicule?” întrebă nepoțelul. „Pe cel pe care îl hrănesc”.
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Cum vi s-a părut povestirea? Ce lupi zac în voi? Cine va câștiga? Cum am putea face ca Binele să fie mereu triumfător?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	sursa poveștii - Dietrich Fischer Academic Director, European University Center for Peace Studies, Austria

<b>Stăvilarul</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	respect, responsabilitate, compasiune, participare
<b>Timp necesar</b>	peste 30 de minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să se implice activ pentru bunăstarea proprie și a altora;</li> <li>• să manifeste un spirit deschis pentru a învăța din greșelile personale sau ale altora;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>O văduvă și cei cinci fii ai săi trăiau dintr-o bucățică amărâta de pământ. Un tiran ridicase un stăvilar, care oprea toată apa. În mai multe rânduri, fratele mai mare a încercat să dărâme stăvilarul, ca să ude pământul, dar n-a izbutit. Nu avea destulă putere, iar frații lui erau prea mici. Fratele cel mare s-a dus într-o cetate îndepărtată, unde a lucrat timp de câțiva ani la un negustor. De câte ori putea, trimitea bani acasă, familiei lui, printr-un negustor.</p> <p>Când s-a întors acasă, doar unul dintre frații săi l-a recunoscut, șovăind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aveai părul negru.</li> <li>- Da, dar am îmbătrânit.</li> <li>- Noi nu suntem negustori, a spus un altul. De ce am avea un frate negustor?</li> <li>- M-am îngrijit de voi când erați mici, a spus fratele mai mare. Îmi aduc aminte cum visați să dărâmați stăvilarul, ca să vină apa.</li> </ul> <p>Dar frații lui nu-și aminteau nimic.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- V-am trimis bani ca să va puteți descurca, a zis fratele cel mare.</li> <li>- Bani? Niciodată. Am câștigat ceva slujindu-i pe călători, atâta tot. Dar dacă ești într-adevăr fratele nostru, atunci de ce ai venit?</li> <li>- Am venit să va spun că tiranul a murit. Că oștenii lui au plecat în căutarea altor stăpâni. Ca a venit vremea să facem ca ogorul nostru să înverzească și să rodească.</li> </ul> <p>Dar frații nu își mai aminteau de nici un tiran, și spuneau că ogorul a fost dintotdeauna sterp, ca ei de fapt nu au nevoie de apă.</p> <p>strâng surcele și vreascuri, a spus unul dintre frați. Aprind un foc lângă care vin călătorii să se încălzească. Mă plătesc. Îmi ajunge să-mi duc zilele.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Dacă am aduce apa aici, s-ar revărsa peste iazul în care îmi ține pestii colorați. Negustorii se opresc uneori să se uite la ei și îmi dau ceva mărunțiș.</li> </ul> <p>Iar ceilalți l-au întrebat dacă e sigur că apa ar fi bună pentru acel pământ.</p> <p>Fratele cel mare a tot încercat să-i îmoldească, numai că ei au spus că mai bine stau să-i aștepte pe negustori. Cel mare s-a tot străduit să spună ca negustorii nu vor mai trece pe acolo, deoarece chiar el îi trimisese. Nu l-au crezut. Au vorbit și au tot vorbit fără nici un folos. S-a ivit un alt tiran, mai rău decât cel dintâi. A văzut stăvilarul aproape distrus și s-a gândit să-l dreagă. Tiranul s-a dovedit mult mai lacom și a pus stăpânire și pe ogor, și pe frați, care au ajuns să-i fie sclavi.</p> <p>Puși în lanțuri și biciuiți, nu conteneau să se certe.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Cum vi s-a părut atitudinea fratelui mai mare?</p> <p>Dar cea a fraților mai mici?</p> <p>Ce putem învăța din această poveste?</p> <p>Puteți da exemple din viața reală de cazuri asemănătoare?</p> <p>Cum s-au soluționat?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	sursa poveștii – poveste sudistă



Acasă este ca în al nouălea cer	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	responsabilitate, modestie
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să reflecteze asupra propriilor limite;</li> <li>• să manifeste o atitudine de respect față de ceea ce au;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	Un fermier s-a dus la rabin și s-a plâns: “Nu mai suport să stau acasă. Am cinci copilași care se bat și plâng întruna, și nevasta mea mă ceartă toată ziua. E așa de sumbru în casa noastră, ce pot să fac?” Rabinul a spus: “Ia-ți găinile în casă.” Fermierul a făcut precum i s-a spus, dar a doua zi a mers la rabin și i-a spus: “E și mai rău. Găinile sunt așa de murdare și zboară prin toată casa noastră sumbră, ce să fac?” Rabinul i-a spus: “Ia-ți oaia în casă.” Fermierul a făcut precum i s-a spus. În următoarea zi a mers din nou la rabin și i-a spus: “E și mai rău. Oaia behăie toată noaptea și nu pot să dorm, și lasă peste tot păr. Ce ar trebui să fac?” Rabinul i-a spus: “Ia-ți capra în casă.” Fermierul a făcut precum i s-a spus, și în următoarea zi i-a spus rabinului: “E tot și mai rău. Capra miroase oribil și se bate cu oaia, ce ar trebui să fac?” Rabinul i-a răspuns: “Scoate-ți găinile, oaia și capra afară din casă din nou.” Fermierul a făcut precum i s-a spus și în următoarea zi a venit cu recunoștință la rabin și i-a spus: “Acasă e ca-n al nouălea cer.”
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Ce s-a întâmplat în povestirea noastră? V-ați aflat vreodată sau cunoașteți pe cineva care s-a aflat în situația fermierului? Cum v-ați simțit? Ce înțelegeți din sugestiile rabinului? Ce concluzii puteți trage? Ce sfat v-ați da sau ați da unei persoane aflate într-o situație asemănătoare?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	Dietrich Fischer Academic Director, European University Center for Peace Studies, Austria

<b>Amy Biehl</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie, nondiscriminare, violență
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	Integritate, respect, responsabilitate, compasiune, participare
<b>Timp necesar</b>	Peste 20 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să identifice repercusiunile unui comportament impulsiv;</li> <li>• să analizeze efectele valorilor precum integritatea, compasiunea și efectele pe care le pot avea la nivel social;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Amy Biehl era o tânără absolventă a colegiului Princeton, care s-a dus la Capetown, în Africa de Sud, în 1992 ca lucrător voluntar la o organizație non-guvernamentală care lupta împotriva regimului de apartheid. Într-o seară, ea a luat o colegă de culoare cu mașina ca să o ducă acasă. Întâmplător, tocmai se desfășura o întâlnire a membrilor tineri ai Congresului Pan-african și tinerii erau înfierbântați și nervoși pe minoritatea albă care îi oprima de atâta vreme. Ei nu simțeau că noua democrație le va îndeplini așteptările. După ce Amy a lăsat-o pe colega ei, a văzut un grup de bărbați de culoare care se apropia de ea și s-a gândit că este în pericol. A părăsit mașina și a alergat spre prietena ei ca să o apere. Însă mulțimea era plină de mânie față de albi și a atacat-o. A murit de rănile cauzate de atacatori.</p> <p>Toți sud-africanii, mai ales comunitatea de culoare, au fost șocați, mânioși și rușinați de faptul că o persoană atât de bună fusese ucisă. Trei tineri, cu vârste între 19-22 ani, au fost arestați, acuzați de crimă și condamnați la închisoare pe viață. Aceștia au cerut să fie grațiați de către Comisia de Adevăr și Reconciliere. Părinții lui Amy au venit să participe la audierea publică, la care tinerii au povestit ce s-a întâmplat și și-au exprimat regretul sincer față de cele întâmplate.</p> <p>După ce părinții lui Amy au aflat contextul în care s-a întâmplat crima, au spus că nu au niciun resentiment față de tineri și că îi iartă pe toți trei. Dacă Comisia urma să decidă să le acorde amnistie, ei vor respecta acea decizie. Declarația generoasă a fost reluată de multe ori la televiziunea națională ca un exemplu de reconciliere. Cei trei tineri au fost grațiați.</p> <p>Părinții lui Amy, care nu avuseseră nimic de-a face cu apartheid-ul, au mers chiar mai departe. Au inițiat un fond care să sprijine munca cu acei tineri care au fost implicați în violență în timpul regimului apartheid, pentru a continua munca începută de fiica lor. Acest gest mărinimos a avut un efect pozitiv asupra întregii națiuni.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Despre ce este vorba în povestirea de astăzi?</p> <p>Ce v-a atras atenția din ce s-a întâmplat în prima parte a povestirii? (până în momentul arestării tinerilor)</p> <p>Ați fost surprinși că au reacționat astfel? De ce?</p> <p>Ce credeți despre participarea părinților lui Amy la proces și declarația lor?</p> <p>Credeți că este un comportament de urmat? De ce?</p> <p>Ce putem învăța din această povestire?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	Dietrich Fischer Academic Director, European University Center for Peace Studies, Austria

Cântecul regelui	
Tematici acoperite	cetățenie
Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)	integritate, responsabilitate, înțelepciune, încredere
Timp necesar	peste 20 minute
Obiectivele povestirii	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să reflecteze asupra utilizării propriilor calități în rezolvarea sarcinilor;</li> </ul>
Descrierea povestirii	<p>Cei trei feciori stăteau la masă ascultându-l pe prinț: “Tatăl meu, regele, va da mâna surorii mele aceuia dintre voi care va dovedi că merită”. Prințesa făcu o pauză lăsându-i pe cei 3 să primească vestea. Cei 3 aveau multe în comun. Erau cei mai puternici din regat și fiecare din ei dorea să se căsătorească cu fața regelui. Regele le-a făcut promisiunea că le va da o șansa - un test prin care îl va alege pe cel care o merită. Și acum venise timpul. “Testul va fi o călătorie” explică acesta “o călătorie la castelul regal, dar prin Hemlock”.</p> <p>“Prin pădure?” întrebă unul dintre cei 3 voinici.</p> <p>“Da, prin pădure” răspunse acesta.</p> <p>După care se făcu liniște și cei trei căzură pe gânduri, fiindu-le frică. Știau despre pericolul din Hemlock, un loc întunecat și înspăimântător. Erau locuri în care copacii erau atât de deși încât lumina nu ajungea la pământ niciodată. Era locul unde trăiau Hopenots - cei fără speranță - niște creaturi mici cu ochii galbeni. Aceștia nu erau puternici, dar erau isteți și foarte mulți. Unii oameni credeau că sunt turiști care s-au pierdut și întunericul i-a transformat în aceste creaturi. Dar nimeni nu știa adevărul.</p> <p>“Vom călători singuri?” a întreat Carlise - era o întrebare ciudată venită de la unul dintre cei 3 voinici. Sabia lui dură era cunoscută în tot regatul. Dar chiar și acest soldat de oțel știa că era periculos de mers singur prin pădure.</p> <p>“Fiecare din voi poate alege pe cineva cu care să meargă”.</p> <p>“Dar pădurea este întunecată. Copacii fac cerul să fie negru. Cum vom găsi castelul?” întrebă Alon. El nu era la fel de puternic ca și Carlise, dar era mult mai rapid. Era faimos pentru rapiditatea lui. Alon îi lăsa în urmă pe inamicii confuzi scăpând de ei cățărându-se pe ziduri și ascunzându-se sub copaci. Dar rapiditatea lui nu avea nici o valoare dacă nu avea direcție. Alon întrebă “Cum putem găsi calea?”</p> <p>Prințul dădu din cap și scoase din sac un fluier de os “Sunt numai două la fel” explică el. Acesta, iar celălalt fluier este în posesia regelui.” A început să cânte un cântec liniștit. Niciodată în viața lor cei trei voinici nu mai auziseră asemenea muzică. “Fluierul tatălui meu cântă același cântec. Cântecul lui te va ghida la castel.”</p> <p>“Cum se poate așa ceva?” întrebă Alon.</p> <p>“De trei ori pe zi regele va cânta de pe zidul castelului. Dimineața devreme, la prânz și seară. Voi trebuie să îl ascultați. Dacă urmăriți acest cântec vă va ghida spre castel.”</p> <p>“Mai este un singur fluier ca acesta?”</p> <p>“Nu, numai unul.”</p> <p>“Și tu și tatăl tău veți cânta același cântec”</p> <p>“Da”</p> <p>Cel care a întreba era Cassidon. El era faimos pentru atenția lui. El vedea tot ce le lipsea altora. Știa casa trecătorului după pământul de pe bocanci, știa adevărul poveștii din ochii celui care o spunea, putea spune numărul soldaților care mergeau după cât de mult se agita păsările deasupra lor. Carlise și Alon se întrebau de ce a întreat Cassidon despre fluier. Nu va mai fi mult până își vor da seama “Ia în considerare pericolul și alege-ți cu grijă tovarășul de drum”</p>

	<p>i-a atenționat prințul. Zis și făcut. În dimineața următoare cei trei și-au luat caii și au intrat în Hemlock. Pentru oamenii de la castel zilele de așteptare treceau încet. Toți știau despre testul celor trei voinici și toți se întrebau care va cuceri mâna prințesei. De trei ori pe zi, regele cânta din fluier și sunetul se auzea prin pădure. De trei ori pe zi oamenii se opreau din lucru și ascultau cântecul. După zile și nenumărate cântece, paznicul a văzut două umbre ghemuite la marginea pădurii. Nimeni nu putea să spună cine erau, erau prea departe de castel. Nu aveau cai, arme sau armură.</p> <p>“Grăbiți-vă” a ordonat regele“ aduceți-i înăuntru. Acordați-le ajutor medical și dați-le de mâncare, dar să nu spuneți nimănui cine sunt. Îmbrăcați-i ca pe prinți și le vom vedea fața deseară la petrecere.” Le-a spus curtenilor să oprească lucrul și să se pregătească de petrecere. În acea seară toată lumea era fericită. La fiecare masă oamenii încercau să ghicească cine sunt cei doi care au supraviețuit prin pădurea Hemlock. A venit momentul mult așteptat al câștigătorului. La un semnal al regelui s-a făcut liniște și a început să cânte un flaut. Curtenii s-au întors să vadă cine intră. Mulți au crezut că va fi Carlise cel mai puternic, alții au crezut că va fii Alon. Nu era nici unul; cel care supraviețuise a fost Cassidon, cel mai înțelept dintre ei. Mergea repede urmând sunetul fluierului pentru ultima dată și a făcut o plecăciune în fața regelui .</p> <p>“Spune-ne despre călătorie” a fost întrebat pentru că oamenii vroiau să afle. “Hopenots au fost șmecheri,” a spus Cassidon. “Au atacat dar noi ne-am apărat, ne-au luat caii, dar am continuat. Dar ceea ce aproape ne-a distrus a fost ceva mai rău.”</p> <p>“Ce a fost?” a întrebat prințesa.</p> <p>“Au încercat să imite.”</p> <p>“Să imite?” a întrebat regele.</p> <p>“Da, Măria Ta. Au imitat. De fiecare dată când cântecul fluierului tău intră în pădure, o sută de alte fluieri începeau să cânte. Se auzea muzică din toate direcțiile. Nu știi ce s-a întâmplat cu Carlisle și Alon, dar știu că puterea și viteza nu te ajută să auzi.”</p> <p>Regele a întrebat ceea ce toată lumea vroia să întrebe “Dar tu cum ai putut să auzi cântecul?”</p> <p>“Am ales cel mai bun însoțitor” a răspuns în timp ce intra tovarășul lui de drum. Oamenii au început să vorbească. Alesese prințul, în mâinile căruia se afla fluierul. “Am știut că numai unul singur poate cânta la fel ca tine” explică Cassidon. “Așa că l-am luat pe el să călătorească cu mine. În timpul călătoriei a cântat. Am învățat cântecul tău așa de bine încât din o mie de fluieri false am încercat să îl ascult pe al tău. Am învățat cântecul tău și l-am urmat”.</p>
<p><b>Întrebări de reflecție și evaluare</b></p>	<p>Ce s-a întâmplat în această povestire? La ce v-ați gândit când ați ascultat sarcina dată de rege? Cine v-ați fi așteptat să îndeplinească sarcina? Cum credeți că a îndeplinit sarcina Cassidon? Ce competențe credeți că a folosit? Ce calități aveau ceilalți pretendenți? Ce concluzii puteți trage? Ce v-a plăcut cel mai mult din această povestire? Dacă ar fi să creați un motto pe baza acestei povestiri, care ar fi acela?</p>
<p><b>Sugestii pentru follow up</b></p>	
<p><b>Referințe</b></p>	<p>Autor: Max Lucado</p>

Centură neagră	
<b>Tematici acoperite</b>	leadership
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	încredere, curaj
<b>Timp necesar</b>	15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să enumere beneficiile perseverenței și motivației în obținerea rezultatele dorite;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Un medic s-a dus la un instructor de karate și i-a spus:</p> <p>- Toată viața am visat să obțin centura neagră la karate. Cât timp mi-ar lua să mă pregătesc?</p> <p>- Va trebui să te antrenezi o oră în fiecare zi, timp de patru ani, i-a spus instructorul.</p> <p>Medicul a răspuns:</p> <p>- Mă gândesc că nici nu doresc așa de mult centura neagră...</p> <p>Nu peste multă vreme un tânăr cu o malformație a venit la instructorul de karate și l-a întrebat cât timp i-ar lua să se pregătească să obțină centura neagră. Deoarece era diform, instructorul i-a spus:</p> <p>- Cinci ani de zile, în care să exersezi câte două ore, în fiecare zi.</p> <p>Băiatul a răspuns:</p> <p>- Atunci vreau să încep chiar acum!</p> <p>Azi, acest băiat are centură neagră și își poate învinge în luptă și propriul instructor.</p> <p>Ceea ce realizăm depinde foarte mult de cât de mult ne dorim acel lucru.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Ce ați observat în această povestire?</p> <p>Care a fost diferența între cele 2 persoane care au mers la instructor?</p> <p>Ce părere aveți despre a munci constant pentru a obține un lucru mult dorit?</p> <p>Ați face acest lucru?</p> <p>Care a fost ultimul lucru pentru care a trebuit să munciți/să învățați mai mult pentru a-l obține?</p> <p>Ce v-a motivat? Ce v-a făcut să mergeți până la capăt?</p> <p>Ați repeta experiența?</p> <p>Ce ați face diferit față de ultima dată?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	Dietrich Fischer Academic Director, European University Center for Peace Studies, Austria

<b>Cerșetorul zgârcit</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	integritate, participare
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să conștientizeze responsabilitatea propriilor atitudini;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Într-o zi regele a trecut pe lângă coliba unui cerșetor. Văzând aceasta, cerșetorul nu își mai încăpea în piele de bucurie, dar nu era din cauză că își va putea vedea regele, ci pentru că știa că regele era o persoană foarte darnică cu cei săraci.</p> <p>Trăsura regelui trecea, iar lângă trăsură era un om care cerșea orez pentru mâncare. Omul nostru a țâșnit în stradă și l-a împins la o parte pe cel cu orezul și a început să se închine la cei din familia regală. Trăsura s-a oprit, iar regele s-a adresat cerșetorului. "Cine ești tu?" a întrebat regele.</p> <p>„Unul dintre cei mai nenorocoși subiecți ai tăi, mărite rege!” spuse cerșetorul. Sărăcia este pretutindeni cu mine și mă urmărește ca un câine. Nu am mâncat nimic de ieri după amiază!". "Nu ai nimic altceva pentru regele tău decât văicăreli?" a întrebat conducătorul întinzând mâna către acesta. "Dă-mi ceva !" spuse regele.</p> <p>Cerșetorul uimit peste măsură, a luat cinci boabe de orez din bolul său și le-a pus în palma regelui. Regele lua boabele și își continuă drumul. Cerșetorul a rămas foarte dezamăgit și furios. A început să înjure și să blesteme gândindu-se la cele întâmplate. După ce și-a mai stăpânit furia a plecat către coliba sa.</p> <p>Seara, când s-a întors acasă a găsit un sac de orez pe podea. „Un suflet generos l-a lăsat aici” s-a gândit cerșetorul și a luat o mână plină de orez din sac. Spre mirarea sa a văzut o monedă de aur între boabele de orez. Văzând aceasta a realizat că orezul este de la rege și a început să scormonească prin sacul de orez după alte monede. A găsit cinci monede de aur în total și a oftat, „Nu regele a fost cel zgârcit, ci eu! Dacă îi dădeam tot bolul de orez acum eram un om bogat!”</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Credeți că cerșetorul a procedat greșit? Argumentați</p> <p>Credeți că regele (împăratul) a procedat corect?</p> <p>Ce voia să-i arate împăratul cerșetorului?</p> <p>Este ușor să dăruiești atunci când ai puțin?</p> <p>Care este lucrul la care nu ați renunța?</p> <p>Ce credeți despre: „Dăruiește și vei primi”?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	

Două cuvinte	
<b>Tematici acoperite</b>	leadership
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	responsabilitate, participare
<b>Timp necesar</b>	15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să explice importanța experienței personale în luarea deciziilor;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Un tânăr, care tocmai a fost ales în funcția de președinte al unei bănci, intră în biroul fostului președinte și-l întreabă:</p> <p>- Domnule, aș vrea să vă cer un sfat. Cum aș putea să ajung să am succesul pe care l-ați avut dumneavoastră?</p> <p>Omul mai în vârstă a ridicat privirea din hârtiile pe care le avea în față, se uită la tânăr și îi spuse:</p> <p>- Două cuvinte: decizii corecte!</p> <p>Tânărul i-a mulțumit președintelui băncii care părăsea acum funcția și a plecat din biroul acestuia. Dar apoi s-a întors, a ciocănit la ușă și a spus din nou:</p> <p>- Iertați-mă că vă deranjez din nou, dar cum știe cineva că ia decizii corecte? Președintele băncii a așteptat o clipă înainte să-i răspundă, apoi, întorcându-se la munca lui, i-a spus:</p> <p>- Experiența!</p> <p>Tânărul salută și dădu să plece. Dar înainte să ajungă la ușă, se opri și se întoarse.</p> <p>- Da, ce mai e? spuse omul în vârstă, punând pe birou hârtiile pe care le ținea în mână.</p> <p>- Păi, cum fac să am experiența necesară?</p> <p>- Două cuvinte, răspunse celălalt, decizii greșite!</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Despre ce credeți că este vorba în această povestire?</p> <p>Ce părere aveți despre sfatul dat tânărului?</p> <p>Credeți că este realist?</p> <p>Putem conduce un grup de oameni fără să avem niciun fel de experiență?</p> <p>Care sunt calitățile unui bun conducător?</p> <p>Credeți că acestea se pot dezvolta în timp sau doar te naști cu ele?</p> <p>Ce ați învățat din această povestire și vreți să aplicați mai departe?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	Autor: Tim Hansel-Holy Sweat

Louis Pasteur	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	integritate, responsabilitate, participare
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să definească educația și rolul ei în combaterea bolilor fizice și sociale;</li> <li>• să explice importanța educației structurate;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Când medicul francez Louis Pasteur s-a uitat într-un microscop și a descoperit microbii care cauzează febră tifoidă, dizenterie și holeră, a început o campanie de educare a oamenilor pentru a evita aceste boli prin igienă personală, spălarea mâinilor înainte de a mânca și fierberea alimentelor perisabile pentru a omorî bacteriile. Nu așteptăm cu copiii noștri nici până încep să vorbească, ci îi învățăm să nu culeagă de pe jos lucruri murdare și să nu le pună în gură, pentru că le-ar putea cauza boli. Copiii se obișnuiesc cu asta atât de mult încât devine o a doua natură pentru ei.</p> <p>Într-o discuție despre abuz de droguri, în timpul președintelui Reagan, William Bennett, a spus odată: "Nu cred în educație. Oamenii care consumă droguri știu foarte bine că acestea le fac rău și totuși le consumă. Doar poliția și închisorile ne pot ajuta să controlăm această situație."</p> <p>Prin „educație” probabil că se gândea la documentare de o oră despre problemele legate de droguri, care de obicei sunt arătate prin licee. Dacă ar fi așteptat până la liceu să îi învețe pe copii să se spele pe mâini înainte de a mânca, asta ar fi avut puțin efect.</p> <p>Deoarece conflictele violente sunt la fel de periculoase ca și bolile infecțioase, este timpul să îi învățăm pe copii și despre „igiena conflictului” care îi va ajuta să facă față situației diversității fără să piardă un picior sau o mână. Pentru a fi eficient, este important să se înceapă la o vârstă foarte mică, la fel ca și cu igiena personală.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Ce părere aveți despre declarația lui William Bennett?</p> <p>Cine ar trebui oferit o educație despre "igiena conflictului"?</p> <p>De la ce vârstă ar trebui începută?</p> <p>Cum credeți că ar putea fi pusă în practică?</p> <p>Considerați că puteți face ceva în acest sens?</p> <p>Care sunt lecțiile cheie din această povestire?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	Dietrich Fischer Academic Director, European University Center for Peace Studies, Austria



<b>Un fulg de zăpadă</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	leadership, cetățenie
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	integritate, încredere, responsabilitate, curaj, participare
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să reflecteze asupra responsabilității propriilor acțiuni;</li> <li>• să explice modul în care acțiunile mici, la nivel individual, pot avea efecte notabile, la nivel de societate;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Randy Kehler, cel ce a devenit mai târziu coordonator național al mișcării Nuclear Freeze din Statele Unite, a fost recrutat în armată la începutul anilor '70 pentru a lupta în Vietnam. Ca mulți alții, a refuzat să plece și a fost condamnat la închisoare. Dar, spre deosebire de mulți alții, a făcut un tur al Statelor Unite ținând discursuri în campusuri universitare, în biserici și în organizații pentru pace. El nu știa dacă acest lucru va avea vreun efect, dar conștiința l-a îndemnat să încerce să facă tot ce era posibil.</p> <p>În public s-a aflat la un moment dat și Daniel Ellsberg, analist la Pentagon și co-autor la "Dosarele Pentagonului", istoria secretă a războiului din Vietnam. El era din ce în ce mai dezamăgit de modul în care Statele Unite luptau acest război și începuse să-și pună la îndoială teoriile anterioare. Dar el a declarat că doar atunci când l-a auzit vorbind pe Randy Kehler s-a hotărât să facă ceva. Văzuse un tânăr în stare să meargă la închisoare pentru convingerea că războiul este imoral. Așa că Ellsberg a făcut în secret patru copii ale raportului de 7000 de pagâni și le-a pus anonime în cutiile poștale ale celor mai importante ziare naționale - Washington Post, New York Times și altele, care au început să publice raportul. Președintele Nixon le-a cerut sistarea publicării acestuia, dar Curtea Supremă a Statelor Unite a decis că acea restricție ar contraveni primului amendament al Constituției Statelor Unite ce garantează libertatea de expresie. Când oamenii au citit că au fost înșelați atâta timp de propriul lor guvern, și că Statele Unite nu câștigau războiul, foarte mulți au început să se opună. Acest fapt l-a forțat pe președintele Nixon să retragă armata din Vietnam în 1973, ca după doi ani, în 1975, războiul să se încheie.</p> <p>La momentul potrivit, un fulg de zăpadă în plus poate rupe o ramură dintr-un copac. Chiar dacă eforturile noastre nu au un rezultat imediat, orice facem, simplificăm lucrurile pentru cei ce vor să ne ducă munca mai departe.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Ce s-a întâmplat în această povestire?</p> <p>Ce v-a atras atenția în mod deosebit?</p> <p>Ce l-a motivat pe Daniel Ellsberg să pună raportul în cutiile poștale ale ziarelor?</p> <p>Considerați că a procedat corect? De ce?</p> <p>Ce s-a întâmplat în urma publicării raportului?</p> <p>V-ați gândit că acțiunile voastre ar putea influența acțiunile altor persoane?</p> <p>Ce vreți să luați din acest exercițiu pentru a-l transpune în viața de zi cu zi?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	Dietrich Fischer Academic Director, European University Center for Peace Studies, Austria

Parabola persoanelor în pericol de a se îneca	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	responsabilitate
<b>Timp necesar</b>	peste 10 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să diferențieze între cauze/efecte ale unei probleme;</li> <li>• să privească la cauzele unei probleme atunci când caută rezolvarea ei;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Un bărbat a văzut o persoană înecându-se într-un râu și a sărit în apă să o salveze. În ziua următoare, o altă persoană a fost luată de curenți și încă o dată, curajosul trecător, a plonjat în apele râului pentru a salva victima care se zbătea disperată. În următoarea zi, erau trei persoane în prag de a se îneca în râu. Și de această dată trecătorul a trebuit să ceară ajutor pentru a salva oamenii aflați în pericol. În ziua următoare erau zece persoane care trebuiau salvate, și mulți dintre localnici au trebuit să se alătore echipei de salvare.</p> <p>În curând râul era plin de persoane care erau în pericol de a se îneca, și tot orașul a lucrat neîncetat la salvarea lor. În final, cineva a spus: "Ar trebui să mergem în susul râului să vedem de unde vin acești oameni care sunt în prag de a se îneca." Dar alții au răspuns: "Nu putem - suntem mult prea ocupați salvând vieți aici, în josul râului."</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Despre ce este vorba în povestire?</p> <p>Ce soluție au găsit oamenii când tot mai multe persoane erau în pericol de înec?</p> <p>De ce cineva a propus să se meargă în susul râului?</p> <p>De ce ar fi mai bine să se meargă în susul râului?</p> <p>Cu ce situație din viața reală seamănă aceasta?</p> <p>Ce credeți că semnifică susul râului?</p> <p>Cum am putea noi ca membrii IMPACT să mergem „în susul râului” să rezolvăm problemele comunității?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	-

Ceea ce sunt eu înseamnă ceva!	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activă
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	integritate, încredere, respect, compasiune
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	<p>După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să explice pe care îl joacă imaginea de sine în dezvoltarea respectului de sine;</li> <li>• să manifeste deschidere pentru aprecierea celor din jur și a calităților pe care aceștia le posedă;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>O profesoară din New York se hotărâ să le ofere un semn de prețuire elevilor din ultimul an spunând fiecăruia în parte cât de importanți sunt. Folosind o metodă dezvoltată de Helice Bridges, i-a chemat pe toți în fața clasei unul câte unul; i-a spus mai întâi fiecăruia ce înseamnă pentru clasă și pentru ea, apoi le-a dăruit câte o panglică pe care scria „CEEAE CE SUNT EU ÎNSEAMNĂ CEVA”. După aceea, profesoară a hotărât să facă un studiu de clasă pentru a vedea ce fel de impact are aprecierea asupra unei comunități. I-a dat fiecărui student alte 3 panglici și apoi i-a instruit să meargă și să facă și ei aceeași ceremonie de recunoaștere. Trebuia să urmărească rezultatele, să vadă cine pe cine respecta, și să le prezinte după o săptămână. Unul dintre băieții din clasă s-a dus la tânăru vicepreședinte al unei companii din apropiere și i-a dăruit una din panglici pentru că îl ajutase în planificarea carierei sale și i-a prins fundă de cămașă. Apoi i-a dat și celelalte 2 panglici și i-a spus: “Facem un studiu la școală despre apreciere și am dori ca dumneavoastră să găsiți pe cineva pe care să-l apreciați și să-i dați panglica albastră, apoi să i-o dați și pe cea care a mai rămas, pentru că el, la rândul lui, să poată onora pe altcineva”. Vă rog să îmi povestiți apoi ce s-a întâmplat. Mai târziu, vicepreședintele intră în biroul șefului său, care era cunoscut ca un tip ursuz. L-a rugat să ia loc și i-a spus ce mult îl admiră pentru că este un adevărat geniu. Șeful rămase pur și simplu uimit. Atunci vicepreședintele îl întreba dacă nu ar vrea să accepte panglica în semn de prețuire și să și-o prindă de haină. Șeful cel uimit spuse: “Sigur că da!”. Vicepreședintele luă panglica albastră și o prinse pe haina șefului său chiar în dreptul inimii. Dându-i și cealaltă panglică, îi spuse: “Nu ați vrea să îmi faceți o favoare? Vă deranjează dacă luați și cealaltă panglică pentru a o dăruia cuiva pe care îl prețuiți? Tânăru care mi-a dat aceste panglici face un studiu la școală și ar vrea ca noi să facem această ceremonie de recunoaștere, să observăm cum îi influențează pe oameni”. În aceea noapte, șeful merse acasă la fiul lui de 14 ani și se așeză lângă el. Spuse: “Astăzi mi s-a întâmplat un lucru extraordinar. Mă aflu în biroul meu și unul dintre angajații mei a venit și mi-a spus că mă admiră; apoi mi-a dat o fundă albastră pentru faptul că sunt un geniu creator. Închipuie-ți: crede că sunt un geniu creator! Apoi mi-a prins în piept această fundă albastră pe care scrie “CEEAE CE SUNT EU ÎNSEAMNĂ CEVA” și mi-a mai dat încă o panglică pentru a o dăruia unei persoane pe care o apreciez. În timp ce veneam cu mașina spre casă mă tot întrebam cui să îi ofer acest semn de recunoaștere și m-am gândit la tine. Vreau să accepti semnul meu de prețuire. Zilele mele sunt atât de zbuciumate încât atunci când ajung acasă nu prea îți acord atenție prea mare. Câteodată țip la tine pentru că nu iei note prea mari la școală și pentru că dormitorul tău arată ca un câmp de bătălie, dar nu știu cum, în seara asta, mi-am dorit să stau lângă tine aici și să îți spun ce mult te iubesc și ce mult însemni tu pentru mine. În afară de mama ta, tu ești cea mai importantă ființă pentru mine, ești viața mea. Ești un copil minunat și te iubesc! Puștiul uimit începu să plângă în hohote și nu se mai putea opri. Tremura din</p>

	toate încheieturile. Se uită în sus la tatăl său și îi spuse printre lacrimi: “mă pregăteam să plec de acasă mâine, tată, pentru că eu credeam că nu mă iubești. Acum nu mai e nevoie să fac asta.”
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Ce s-a întâmplat în povestire?</p> <p>Care sunt reacțiile și sentimentele voastre în legătură cu povestea?</p> <p>Ce puteți să învățați din această situație?</p> <p>Ce s-a întâmplat de fapt?</p> <p>Ați avut vreodată experiențe similare?</p> <p>Ce concluzie putem să tragem?</p> <p>Ce ați învățat fiecare despre voi înșivă din această poveste?</p> <p>Ce veți pune în practică și cum veți pune în practică cele învățate?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	sursa povestirii - Helice Briges

<b>Băiețelul</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	încredere, respect, compasiune, libertate
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să identifice rolul creativității în dezvoltarea personală ;</li> <li>• să explice modul în care poate fi stimulată libera exprimare a creativității;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Odată un băiețel s-a dus la școală. Era un băiețel chiar foarte mic, iar școala lui era chiar foarte mare. Dar când băiețelul văzu că se poate intra în clasa lui direct pe ușa de afară fu foarte fericit și școala nu mai păru atât de mare. Într-o dimineață, când băiețelul se afla la școală de ceva vreme, învățătoarea a zis: "Astăzi o să facem un desen" &lt;&lt;Bine! &gt;&gt;, se gândi băiețelul. Îi plăcea foarte mult să deseneze. Putea să facă multe lucruri: lei, tigrii, pui și vaci, trenuri și bărci, așa că scoase creioanele colorate și începu să deseneze. Dar învățătoarea spuse: "Așteptați! Încă nu puteți să începeți" și așteptă până când toți erau pregătiți. "Acum", spuse învățătoarea, "O să desenăm niște flori". "Bun!", se gândi băiețelul, lui îi plăcea să deseneze flori. Așa că începu să deseneze flori frumoase cu creioanele roz, albastru și portocaliu. Dar învățătoarea spuse "Așteptați! Și o să vă arăt cum!" și desena o floare pe tablă. Era o floare roșie cu tulpină verde. "Gata", spuse învățătoarea. "Acum puteți începe". Băiețelul se uită la floarea învățătoarei, apoi la floarea sa. Îi plăcea mai mult a lui. Dar nu spuse nimănui. Întoarse foaia pe partea cealaltă și făcu o floare ca a învățătoarei. Era roșie cu tulpină verde. Foarte curând, băiețelul învăță să aștepte, și să privească și să facă lucrurile ca ale învățătoarei lui. Nu mai făcu nimic așa cum îi plăcea lui. Apoi se întâmplă că familia lui se mută în altă casă, într-un alt oraș, iar băiețelul trebui să meargă la altă școală. Școala asta era mai mare decât cealaltă și în clasa lui nu mai intra direct de afară. Și străbătea un hol lung să ajungă la clasa lui. Chiar în prima zi profesoara spuse: "Astăzi o să facem un desen", "Bine", se gândi băiețelul și așteptă ca învățătoarea să-i spună ce să facă, dar învățătoarea nu-i spuse ce să facă. Se plimbă încet printre elevi. Când ajunse lângă el îi spuse, "Nu vrei să faci un desen?" "Ba da", spuse băiețelul. "Ce o să desenăm?". "Nu știu până nu o să-l faceți", spuse învățătoarea. "Cum să-l fac?" întrebă băiețelul. "Oricum îți place ție", spuse învățătoarea. "Și cu orice culoare vreau?" întrebă băiețelul. "Cu orice culoare" spuse învățătoarea. "Dacă toată lumea ar face același desen și ar folosi aceeași culoare, cum aș mai ști cine l-a făcut și cui și aparține?". "Nu știu" spuse băiețelul. Și începu să deseneze flori roșii, portocalii și albastre. Îi plăcea noua lui școală, chiar dacă nu intra în clasă direct de afară.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Ce s-a întâmplat?  Care sunt părerile voastre în legătură cu povestea?  Care învățătoare a stimulat creativitatea băiețelului? De ce credeți asta?  Ce puteți să învățați din această situație?  Ați avut vreodată experiențe similare?  Ce concluzie putem să tragem?  Ce ați învățat fiecare despre voi înșivă din această poveste?  Ce vei pune în practică și cum vei pune în practică cele învățate?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Se recomandă ca povestioara să fie citită de un participant la întâlnire
<b>Referințe</b>	-

<b>Cât de mult valorezi?</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	autocunoaștere, dezvoltare personală
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	încredere, respect, compasiune
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să înțeleagă faptul că, indiferent de situație, noi suntem aceeași;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Paul, cu o figură tristă și abătută, se întâlnește cu prietena lui Carla într-o cofetărie, la o cafea. Deprimat, începu să se descarce în fața ei, povestindu-i despre numeroasele lui probleme, despre locul de muncă, bani, prieteni, scopul lui în viață și multe altele... Totul părea să îi meargă prost... La un moment dat, Carla băgă mâna în geantă și scoase o bancnotă nou-nouță de 200 de lei. I-o întinse zâmbind:</p> <p>- Vrei această bancnotă?</p> <p>Paul, puțin confuz, îi răspunse:</p> <p>- Dacă o vreau? Bineînțeles, Carla... doar sunt 200 de lei! Cine i-ar refuza?!</p> <p>Atunci Carla mută bancnota în mâna stângă și o mototoli până făcu din ea un mic ghemotoc. Arătându-i ghemotocul lui Paul, îl întrebă din nou:</p> <p>- Dar acum, mai vrei bancnotă?</p> <p>- Carla, nu știi ce urmărești, dar ghemotocul acela din mâna ta valorează în continuare un două sute! Bineînțeles că vreau bancnota, chiar și așa, dacă mi-o dai. Carla desfăcu ghemotocul, aruncă bancnota șifonată pe jos și o călcă cu piciorul până când se murdări toată.</p> <p>- Tot mai vrei bancnotă?</p> <p>- Ascultă, Carla, tot nu înțeleg unde vrei să ajungi. Chiar și așa, călcată în picioare și murdărită, este tot o bancnotă de 200 de lei, și până nu o rupi, își păstrează valoarea...</p> <p>- Paul, tu ai spus-o – o bancnotă de 200 rămâne o bancnotă de 200! Ei bine, trebuie să știi că indiferent ce se întâmplă cu tine, chiar dacă uneori ceva nu iese cum vrei tu, chiar dacă viața te "îndoiaie" sau te face un mic ghemotoc, tu continui să fii la fel de important cum ai fost întotdeauna... Ceea ce trebuie să te întrebi este cât valorezi tu în realitate, nu cât de abătut ești la un moment dat sau cât de deprimat din cauza unor situații mai mult sau mai puțin trecătoare din viața ta. Paul rămase nemișcat, uitându-se la Carla fără să zică un cuvânt, în timp ce cuvintele ei își croiau drum spre mintea și inima lui. Carla puse bancnota desfăcută pe masă, alături de ceașca lui Paul, iar cu un zâmbet complice, îi spuse:</p> <p>- Ia milionul, e al tău! Păstrează-l ca să-ți amintești de acest moment când vei cădea iar în butoi... dar trebuie să-mi dai o bancnotă nouă... tot de 200, ca s-o pot folosi cu următorul prieten care are nevoie... Îl pupă pe obraz și se îndreptă spre ușă. Paul privi bancnota, zâmbi, o privi din nou și trezit parcă la o nouă viață îl strigă pe ospătar să achite consumația...</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Ce s-a întâmplat? Care este părerea voastră în legătură cu povestea?</p> <p>Ce reprezintă de fapt bancnotă? Ce puteți să învățați din această situație?</p> <p>Ce încearcă de fapt Carla să-i explice prietenului ei? Ați avut vreodată experiențe similare? Ce concluzie putem să tragem?</p> <p>Ce ați învățat fiecare despre voi înșivă din această poveste?</p> <p>Ce vei pune în practică și cum vei pune în practică cele învățate?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	-

Munca ta contează	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	încredere, respect, responsabilitate, participare
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să descrie modul în care atitudinea influențează perspectiva asupra viitorului;</li> <li>• să-și asume responsabilitatea pentru propriile gânduri, cuvinte și acțiuni;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Foarte cunoscută este atitudinea pe care au adoptat-o 3 zidari în legătură cu munca lor. Este un exemplu clasic pe care îl vom enunța și aici. La întrebarea "Ce faci?" primul zidar a răspuns: "Pun cărămizi", al doilea "Câștig 9 \$ pe oră", al treilea însă a replicat "construiesc cea mai frumoasă catedrală din lume". Povestea nu ne spune ce s-a întâmplat cu acei zidari peste câțiva ani. Dar dumneavoastră ce credeți că s-a întâmplat? Primii 2 zidari au rămas doar zidari. Lor le lipsea viziunea. Le lipsea respectul față de propria slujbă. Nu aveau nimic care să-i poarte mai departe spre succes. Dar puteți paria cu ochii închiși că zidarul care s-a văzut construind catedrala impunătoare nu va rămâne un simplu zidar. A devenit maestru sau chiar arhitect. A progresat și a urcat pe treptele ierarhice. De ce? Datorită modului său de gândire. Modul de a aborda problema slujbei spune multe despre cineva și despre capacitatea lui de a-și asuma o responsabilitate mai mare pentru că este o legătură foarte strânsă între respectul pe care cineva îl are față de munca sa și performanța înregistrată. Ca și în cazul înfățișării, modul în care vă tratați slujba vorbește despre dumneavoastră șefilor, colegilor. În general angajații se împart în 2 grupe, având drept criteriu modul în care își privesc slujba. Cei din prima grupă își aleg ca subiect principal de discuție siguranța, concediile medicale, planurile de pensii, un concediu mai mare, asigurările sociale. Mai vorbesc despre mulțimea de trăsături neplăcute ale slujbei, despre lucruri care le displac la colegii lor, etc. Cei din această grupă reprezintă 80% din angajați și își concep slujba ca pe un fel de rău necesar. Oamenii din a doua grupă privesc altfel ceea ce fac. Pe ei îi interesează viitorul. Doresc sugestii concrete în vederea înregistrării unui succes mai rapid, nu doresc decât o șansă. Ei aduc propuneri pentru îmbunătățirea lucrului. Toate recomandările de avansări și măririle de salariu sunt pentru oamenii din această grupă. Aceasta este proba concretă a faptului că sunteți ceea ce credeți că sunteți. Dacă gândiți că sunteți slab, că nu aveți ceea ce vă trebuie, că veți pierde, sunteți condamnați la mediocritate. Încercați să gândiți altfel: sunt important am toate calitățile necesare, sunt cel mai bun dintre cei mai buni, munca mea e foarte importantă. Gândiți astfel și vă veți îndrepta direct spre succes. Aceasta este cheia. O atitudine pozitivă față de dumneavoastră. Iar acțiunile dumneavoastră sunt controlate doar de gânduri.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Povestirea se va citi până la întrebarea "Dar dumneavoastră ce credeți că s-a întâmplat?", după care va avea loc debriefingul. După punerea întrebărilor de debriefing se va citi și a doua parte a povestirii, până la sfârșit, după care debriefingul continuă.</p> <p>Despre ce este vorba în povestire? Voi ce credeți că s-a întâmplat cu cei trei zidari peste ani de zile? Dacă ar fi să faceți portretul fiecărui zidar, care ar fi acesta? Ce îi diferențiază pe cei trei zidari unul de celălalt? Voi ce fel de "zidar" vă vedeți în viitor? Care este meseria pe care ați vrea să o urmați? Cum ar trebui să vă pregătiți pentru meseria aceasta?</p>

	Care credeți că este elementul principal/valorile care vă conduc în viață? Ce te face ceea ce/cine ești? Cum te vezi peste 10 ani? Ce ai învățat în urma acestei povestiri? Cum vei folosi mai departe ce ai învățat?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	-



Două semințe	
<b>Tematici acoperite</b>	dezvoltare personală
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	încredere, participare, curaj
<b>Timp necesar</b>	peste 20 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să descrie cele două tipuri atitudini prezentate în povestire și efectele pe care le au în viață;</li> <li>• să explice care este rolul riscului în dezvoltarea personală;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	Două semințe stăteau una lângă alta în pământul fertil de primăvară. Prima zise: "Vreau să cresc! Vreau să-mi înfig rădăcinile cât mai adânc în pământ și să-mi trimit spre lumină mugurii prin scoarța pământului. Vreau să-mi desfac bobocii gingași, semn că primăvara a venit... Vreau să simt căldura soarelui pe față și binecuvântarea stropilor de rouă dimineața pe petalele mele!" Și ea creșcu. Ce-a de-a doua spuse: "Mie mi-e frică. Dacă îmi trimit rădăcinile dedesubtul meu, nu știu ce voi întâlni în întuneric. Dacă îmi fac loc prin pământul tare și răzbesc la suprafață, pot să-mi rănesc mugurii delicați. Și dacă ar fi să-mi deschid bobocii, un copil poate să mă smulgă din pământ. Nu, e mai bine pentru mine să aștept până este mai sigur." Și aștepta. O găină începu într-o zi de primăvară să răscolească pământul în căutare de ceva de mâncare, găsi sămânța care aștepta și o înghiți imediat.
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Ce s-a întâmplat? Care credeți că este morala? Ce puteți să învățați din această situație? Ați avut vreodată experiențe similare? Ce concluzie putem să tragem? Ce vei pune în practică și cum vei pune în practică cele învățate?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	-

<b>Nevăzătorii și elefantul</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	comunicare
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	încredere, muncă în echipă
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	<p>După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să diferențieze între viziunea de ansamblu și viziunea parțială a unei probleme/realității;</li> <li>• să conștientizeze faptul că singuri nu putem vedea în ansamblu și că împreună, cu competențe și talente diferite, putem să avem o imagine de ansamblu;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Să știi să lucrezi cu cei de lângă tine este o lecție foarte importantă. Cooperarea ne ajută să ne croim un drum în viață. În India trăiau șase prieteni care erau toți nevăzători. Iar India este locul unde trăiește unul dintre cele mai mari animale sălbatice: elefantul. Dar cei șase, fiind nevăzători, nu aveau de unde să știe cum arată un elefant. Într-o zi, cei șase stăteau împreună și povesteau când au auzit un răget foarte puternic. “Cred că este un elefant pe stradă” spuse unul dintre ei. “Este șansa noastră de a afla cum arată acest animal” spuse celălalt. Așa că au ieșit în stradă.</p> <p>Primul nevăzător a ajuns la elefant și ia atins urechea animalului. “Ah”, își spuse, “elefantul este un animal aspru și mare. Se aseamănă cu un covor”. Cel de-al doilea nevăzător a pipăit trompa animalului. “Acum înțeleg”, s-a gândit el, “elefantul este lung și rotund. Se aseamănă cu un șarpe uriaș”. Cel de-al treilea nevăzător a atins piciorul elefantului. “Ei, n-aș fi ghicit niciodată”, a spus, “elefantul este înalt și tare, exact ca un copac”. Cel de-al patrulea nevăzător a atins o parte a elefantului. “Acum înțeleg” s-a gândit el, “elefantul este mare și fin, ca un perete”. Cel de-al cincilea nevăzător a atins colțul elefantului. “Elefantul este un animal tare și ascuțit ca o lance” a decis acesta. Cel de-al șaselea nevăzător a atins coada elefantului. “Ca să vezi”, spuse el, “scoate răgete destul de puternice, dar arată ca o frânghie lungă și subțire”. După aceea, cei șase prieteni nevăzători s-au așezat din nou să discute despre elefant. “Este aspru și mare ca o carpetă” spuse primul. “Nu, este lung și rotund ca un șarpe” spuse al doilea. “Glumești” spuse cel de-al treilea, “este înalt și tare ca un copac.” “Nu e adevărat” mârâi cel de-al patrulea “este mare și fin ca un perete”, “Tare și ascuțit ca o lance” țipă ce de-al cincilea. “Lung și subțire ca o frânghie” țipă cel de-al șaselea. Astfel începu ceartă și fiecare susținea că are dreptate. Doar îl atinseseră cu propriile mâini, nu-i așa? Proprietarul elefantului auzi țipetele și veni să vadă care era cauza conflictului. “Fiecare are dreptate și fiecare se înșeală” spuse el. “Un om nu poate afla singur adevărul, ci doar o parte din el. Dar dacă lucrăm împreună, fiecare adăugând partea lui întregului, putem afla înțelepciunea”</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Despre ce este vorba în povestire? Există lucruri în viață care au mai multe moduri de înțelegere? Poți da câteva exemple? Care dintre cei șase oameni are dreptate? Care dintre ei se înșeală? Există un adevăr suprem? De ce anume depinde înțelegerea lucrurilor? Putem să-i forțăm pe alții să accepte adevărul nostru? Ce putem face atunci când întâlnim o persoană care are opinii diferite de ale noastre? Cum putem să evităm un conflict? În ce contexte poate să apară un conflict în viața noastră? Care ar putea fi cauzele unui conflict? Ce putem învăța din această povestire?</p>
<b>Referințe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• autor necunoscut</li> </ul>

<b>Lecție de învățată de la găște</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	încredere, muncă în echipă, responsabilitate
<b>Timp necesar</b>	peste 15 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să definească beneficiile muncii în echipă;</li> <li>• să manifeste deschidere față de colegi și față de nevoile și problemele cu care aceștia se confruntă;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>I.Când fiecare găscă dă din aripi ușurează zborul celei din spate. Zburând în formă de "V" întregul stol ușurează zborul cu 70% mai mult decât dacă o găscă ar zbura singură. Lecție: Oamenii care împărtășesc aceleași idei și merg pe același drum ajung mult mai repede și mai ușor acolo unde doresc pentru că se merge pe încrederea în celălalt.</p> <p>II.Când cade o găscă din formație, ea va rămâne în urmă și întreg stolul o va ajuta să zboare. Lecție: Dacă am avea înțelepciune cât o găscă, ar trebui să stăm în formație cu cei care ne sfătuiesc și ne ajută să ajungem unde dorim. Suntem dispuși să acceptăm ajutorul lor așa cum și noi îi ajutăm pe alții.</p> <p>III.Când găscă care este liderul stolului obosește, rămâne în urmă și o alta îi va lua locul. Lecție: Trebuie să ne asumăm și muncile grele, pline de responsabilități. Oamenii, la fel ca și găștele, sunt dependenți unii de alții.</p> <p>IV.Găștele din urmă formației le încurajează în limba lor pe primele, făcând "Ga, ga!" pentru a păstra viteza. Lecție: Trebuie să fim siguri că noi facem același lucru și oferim sprijinul și încurajările noastre.</p> <p>V.Când o găscă se îmbolnăvește sau este rănită, alte două găște coboară cu ea din formație pentru a o ajuta și pentru a o apăra. Rămân cu ea până când aceasta se face bine sau moare. După aceea pleacă cu un alt stol sau îl prind din urmă pe cel din care făceau parte. Lecție: Dacă am avea înțelegere precum au găștele, ar trebui să fim lângă semenii noștri în situațiile în care aceștia au probleme.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Despre ce este vorba în povestire?</p> <p>Ce părere aveți despre găște?</p> <p>Ce puteți să învățați de la găște?</p> <p>Vi se pare în regulă cum procedează?</p> <p>Ce concluzie putem să tragem?</p> <p>Ce vei pune în practică și cum vei pune în practică cele învățate?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	-

<b>Bunătatea răsplătită</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	Cetățenie activa
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	Bunătate, respect, ajutor, prietenie
<b>Timp necesar</b>	30 min
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să conștientizeze importanța implicării în societatea și a ajutorului oferit celor în nevoie</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Acum mulți ani, într-o noapte furtunoasă, un bărbat în vârstă și soția sa au intrat în holul unui mic hotel din Philadelphia. Încercând să scape de ploaie, cuplul s-a apropiat de recepție, cu speranța să găsească adăpost pentru noapte. Aveți cumva o cameră liberă? a întrebat soțul.</p> <p>Recepționarul, un om prietenos și zâmbitor, s-a uitat la cei doi și le-a explicat că erau trei conferințe în oraș.</p> <p>- Toate camerele sunt ocupate, a spus recepționarul. Dar nu pot să las un cuplu așa simpatic în ploaie la ora unu noaptea. Dacă doriți, puteți să dormiți în camera mea! Nu e chiar un apartament luxos, dar este de-ajuns să vă puteți odihni o noapte.</p> <p>Cuplul a refuzat, dar recepționarul a insistat:</p> <p>-Nu vă faceți griji în legătură cu mine. Eu mă descurc.</p> <p>Așa că cei doi au acceptat.</p> <p>După ce a plătit nota, a doua zi de dimineața, bărbatul în vârstă i-a spus recepționarului:</p> <p>ești genul de manager care ar trebui să existe în cel mai bun hotel din Statele Unite. Poate într-o zi voi construi unul pentru tine.</p> <p>Recepționarul s-a uitat la el și a zâmbit, apoi au izbucnit toți trei în râs.</p> <p>Îndepărtându-se de hotel, cei doi soți au ajuns la concluzia că recepționarul care i-a ajutat a fost într-adevăr excepțional, pentru că nu e ușor să găsești oameni prietenoși, care pot oferi o mână de ajutor.</p> <p>Au trecut doi ani. Recepționarul aproape uitase de incident când a primit o scrisoare de la acel bărbat. I-a amintit de noaptea furtunoasă și a introdus în plic un bilet dus-întors la New-York, rugându-l să le facă o vizită.</p> <p>Bărbatul l-a întâlnit în New-York și l-a dus la colțul străzii 34 cu Fifth Avenue.</p> <p>Apoi i-a arătat o clădire mare, un palat de piatră roșiatică, cu turnulețe și foișoare, înălțându-se spre cer. Bătrânul a spus:</p> <p>-aceasta e o ocazie pentru participanți să fie este hotelul pe care tocmai l-am construit pentru ca tu să-l conduci.</p> <p>glumiți! a spus tânărul.</p> <p>- Te asigur că nu glumesc, a spus cel mai în vârstă, cu un zâmbet în colțul gurii. Numele bărbatului era William Waldorf Astor, iar clădirea somptuoasă era Hotelul Waldorf-Astoria. Tânărul recepționar, ce a devenit primul său manager, se numea George C. Boldt. Acest tânăr nu a prevăzut niciodată ce turnură vor lua lucrurile - că el va ajunge managerul unuia dintre cele mai luxoase hoteluri din lume.</p> <p>În Biblie scrie că nu trebuie să întoarcem spatele celor ce au nevoie de ajutor, pentru că aceștia pot fi îngeri.</p>

	Viața poate fi măsurată mai exact prin viețile pe care le influențăm, nu prin lucrurile pe care le dobândim...
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Cum vi s-a părut această poveste? Credeți că tânărul a procedat corect? Ce concluzii putem trage din această poveste? Ce învățuri veți aplica în viețile voastre?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	Se poate folosi înainte de începerea unui nou proiect pentru motivarea grupului
<b>Referințe</b>	Dietrich Fischer Academic Director, European University Center for Peace Studies, Austria

<b>Cea mai mare temere</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cunoaștere de sine
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	curaj, respect, bunătate, schimbare
<b>Timp necesar</b>	20 de minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să definească efectul temerilor în dezvoltarea personală;</li> <li>• să descrie modul în care putem sluji semenilor, prin eliberarea de propriile temeri;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Cea mai mare temere nu este faptul că nu ne potrivim,  Cea mai mare temere este că suntem incomensurabil de puternici.  Partea noastră luminoasă ne sperie mai tare decât cea întunecată.  Ne întrebăm: Cine sunt eu să fiu strălucitor?  De fapt, cine ești tu ca să nu fii strălucitor?  Ești copilul Domnului.  Dacă rămâi mic nu servești lumea.  Nu este nimic iluminant atunci când ne prefacem mici  pentru ca alții să nu se simtă nesiguri în preajma noastră.  Ne-am născut ca să scoatem la lumină gloria Domnului care este înăuntrul nostru.  Ea nu sălășluiește doar în unii dintre noi, ci în fiecare.  Și cum lăsăm lumina proprie să strălucească,  Inconștient, le permitem și celorlalți să facă același lucru.  Pe măsură ce ne eliberăm de propriile temeri,  Prezența noastră automat eliberează și pe alții.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Cum vi se pare textul citit?  Ce știți despre Nelson Mandela?  Ce ne învață acesta prin acest text?  Ce concluzii putem trage?  Ce vom folosi în viața noastră în urma acestei povești citite?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	Nelson Mandela – 1994

<b>Cei doi călători și ursul</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	prietenie, ajutor reciproc, corectitudine, curaj
<b>Timp necesar</b>	10 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Să manifeste deschidere pentru dezvoltarea unor relații bazate pe sinceritate și prietenie adevărată;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Doi prieteni călătoreau împreună când, deodată, s-au întâlnit cu un urs. Fără să se gândească la tovarășul lui, unul dintre cei doi călători s-a urcat în graba într-un copac, speriat de frică, încercând să se ascundă.</p> <p>Celălalt și-a dat seama că nu are nici o șansă să se lupte de unul singur cu ursul, așa că s-a lungit pe pământ prefăcându-se că e mort. Auzise ca un urs nu se atinge de un cadavru. Cum stătea întins pe pământ, ursul veni lângă el și începu să-i miroasă nasul, urechile, asculta dacă îi bate inima, dar bărbatul a rămas fără răsuflare, ținându-și respirația. În cele din urmă, ursul se convinge că omul e mort și plecă. Când acesta nu mai putea fi văzut, omul care era ascuns în copac cobori și îl întreba pe tovarășul sau ce anume l-a șoptit ursul la ureche, pentru că din câte observase el, ursul se apropiase și îi spusese ceva.</p> <p>-Nu e un mare secret, răspunse celălalt. Mi-a spus să am grijă de acum încolo cu cine mă însoțesc la drum și să nu mai am încredere în oamenii care își abandonează prietenii la nevoie.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Cum vi s-a părut povestea?</p> <p>Ce părere aveți despre primul băiat? Dar despre al doilea?</p> <p>Cum credeți că era corect să procedeze cei doi băieți?</p> <p>Ce concluzie putem trage din toate acestea?</p> <p>Ce putem noi să facem să acum încolo?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	Esop, "Fabule"

Cuiete din uşă	
<b>Tematici acoperite</b>	Cetăţenie activa
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	Respect, responsabilitate, respectarea regulilor civice
<b>Timp necesar</b>	20 min
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiţia povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să analizeze relaţia cauză-efect din perspectiva acţiunilor personale şi a efectelor pe care acestea le pot avea pentru propria viaţă</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>A fost odată un bătrân care avea un fiu pe nume Ion, un băiat căruia orice i s-ar fi spus să facă, acţiona fără să gândească şi fără să-i pese de consecinţe.</p> <p>Într-o zi, tatăl i-a spus:</p> <p>- Ion, eşti atât de nepăsător şi de uituc, încât de fiecare dată când vei face un lucru rău, o să bat un cui în această uşă, ca să-ţi amintească cât de rău şi neascultător eşti. Şi de fiecare dată când vei face o faptă bună, o să scot câte un cui. Tatăl făcu așa cum a spus și în fiecare zi bătea unul sau mai multe cuiete în uşă, foarte rar având ocazia să scoată câte unul.</p> <p>Într-un târziu, Ion văzu că uşa era aproape plină de cuiete și începu să-i fie ruşine că făcuse atâtea lucruri rele. S-a decis să fie un băiat bun, iar a doua zi a fost atât de cuminte și de muncitor încât au fost scoase mai multe cuiete din uşă. În următoarea zi băiatul s-a purtat la fel de bine, și tot așa pentru o perioadă mare de timp, până când, într-un final, mai rămăsese doar un cui în uşă. Tatăl său l-a chemat și i-a spus:</p> <p>- Uite Ion, este ultimul cui și o să-l scot și pe acesta. Nu eşti bucuros?</p> <p>Ion se uită la uşă, dar în loc să se bucure, așa cum se aștepta tatăl său, băiatul a izbucnit în plâns.</p> <p>- Dar de ce plângi? întreba tatăl, ce s-a întâmplat? Mă gândeam că o să fii încântat! au fost scoase toate cuietele!</p> <p>- Da, e adevărat, a suspinat Ion, cuietele au dispărut, dar găurile sunt tot acolo</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	



<b>Începe chiar cu tine însuși</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	schimbare
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	schimbare, responsabilitate, implicare, respect.
<b>Timp necesar</b>	10 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să conștientizeze că schimbarea autentică vine din interior și că lumea nu poate fi schimbată până nu începem cu noi înșine;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	Următoarele cuvinte sunt scrise pe mormântul unui episcop anglican aflat în criptele de la Abația Westminster: "Când eram tânăr și liber, și imaginația mea nu avea limite, visam să schimb lumea. Pe măsură ce îmbătrâneam și deveneam mai înțelept, am descoperit că lumea nu vrea să se schimbe, așa că am hotărât să privesc mai puțin departe și să-mi schimb doar țară. Dar și țară părea de neclintit. În amurgul vieții, într-o ultimă încercare disperată, am încercat să-mi schimb doar familia, pe cei apropiați mie, dar, vai, nici ei nu au vrut asta. Iar acum, când zac pe patul de moarte, îmi dau seama că dacă m-aș fi schimbat pe mine mai întâi, atunci prin acest exemplu mi-aș fi schimbat familia. Înconjurat de ei, aș fi găsit puterea să-mi schimb țara, să o fac mai bună și, cine știe, poate chiar aș fi schimbat lumea."
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Ce părere aveți despre textul citit? Credeți că e nevoie de schimbare? Sunteți de acord cu autorul, credeți că schimbarea începe de la noi înșine/din noi înșine? Cum veți aplica mai departe cele învățate?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	autor anonim

<b>Lumina în drum</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	colaborare(lucru în echipă)
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	ajutor, înțelepciune, încredere
<b>Timp necesar</b>	30 de minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să înțeleagă ce înseamnă să primești ajutor și cum poate fi oferit acest ajutor;</li> <li>• să-și asume responsabilitate pentru munca în echipă;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Un bărbat a trebuit să parcurgă o dată cu mașina un drum cufundat în ceață. Drumul trecea printr-un oraș, dar prin întunericul ce domnea pretutindeni nu se vedea nimic. Într-o asemenea noapte se putea ușor întâmpla un accident cu urmări grave. Lumina vie a farurilor mai mult împiedica, decât ajuta. Picăturile de ceață reflecta lumina care bătea în ochii șoferului și îl orbea.</p> <p>Bărbatul de la volan înainta cu greu și deodată a simțit o izbitură. El opri mașina și coborî să vadă ce să întâmplase: nimerise în parapetul de ciment de la marginea drumului. Bucuros că nu lovise un om, bărbatul trecu iarăși la volan și își continuă drumul. Dar prin bezna de nepătruns era cu neputința să observe dacă mergea spre sau dinspre oraș. Ar fi vrut să oprească mașina pe marginea drumului și să aștepte până dimineață, dar își dădu seama că era tot atât de periculos, pentru ca o altă mașină ar fi putut da peste el.</p> <p>Deodată, la geamul mașinii, apăru un băiețel:</p> <p>aveți cumva nevoie de ajutor? întrebă băiatul.</p> <p>La care bărbatul de la volan îi răspunse nedumerit:</p> <p>-Cum să mă ajuți pe o ceață atât de deasă, când nu pot merge nici cu farurile aprinse?!</p> <p>- Va luminez drumul cu lanterna mea. Eu merg în față, iar dumneavoastră o să mă luminați din spate cu farurile. Astfel, încet, dar sigur, vom ieși cu bine din ceață.</p> <p>Șoferul îi urmă sfatul și astfel cei doi porniră la drum. Înaintau cu greu, dar după o jumătate de kilometru ceața se risipi și văzduhul deveni limpede și străveziu. Șoferul opri mașina și tocmai când se pregătea să-l mulțumească băiatului, acesta dispăruse în ceață, poate în căutarea unui alt drumetș pe care să-l călăuzească în întunericul de nepătruns.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	Ce părere aveți despre această poveste? Credeți că munca în echipa este mai ușoară? De ce? Ce putem învăța din această poveste? Ce veți aplica în viitor din cele învățate?
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	Ascultarea, de Vera Cusnir

<b>O floare sălbatică</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	responsabilitate socială
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	respect, iubire față de semenii
<b>Timp necesar</b>	10 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Poetul german Johan Wolfgang Goethe se plimba prin pădure când deodată a observat o floare foarte frumoasă. Era cât pe ce să o rupă și să o ia acasă, când și-a dat seama că astfel floarea va muri. Așa că a scos-o din pământ cu rădăcină cu tot, a plantat-o în grădina sa, a avut grijă de ea, a udat-o. Floarea a înflorit în fiecare anotimp.</p> <p>Dacă iubim pe cineva cu adevărat, nu trebuie să fim posesivi, ci grijulii, protectori și pregătiți să oferim sprijinul nostru persoanei iubite.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Cum vi s-a părut aceasta povestioară?</p> <p>Ce am învățat din ea?</p> <p>Cum vom aplica fiecare în parte ceea ce am învățat?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	

<b>Omul căruia îi era frică de proprii vecini</b>	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activa
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	încredere, compasiune
<b>Timp necesar</b>	20 minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să prezinte câteva din efectele pe care temerile și frica le pot avea în viața de zi cu zi;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Un tânăr fermier și-a dat seama că, lucrând într-o fermă mică, nu mai putea oferi un trai decent familie sale; așa că s-a mutat cu familia în suburbiile orașului și și-a găsit o slujbă la una din fabricile din oraș.</p> <p>Ex-fermierul a fost surprins să vadă cât de ușor a putut să se adapteze și să facă tranziția de la lucrul la fermă la lucrul într-o fabrică. Ceea ce-l deranja foarte mult în legătură cu această mutare era însă faptul că vecinii locuiau atât de aproape de el, atât în lateral, cât și în fața sau în spatele casei. Astfel, când era acasă, se simțea înconjurat sau închis într-o cușcă. Într-o seară, când stătea în fața casei pe terasă, și-a zis:</p> <p>-Cât de diferit era la fermă! Puteam să merg kilometri întregi în orice direcție fără să văd nici măcar fumul din coșurile caselor. Dar acum nu pot privi nici măcar 50 de metri fără să văd ceva în fața ochilor, casa cuiva, mașina cuiva, copiii cuiva.</p> <p>Această situație îl irita profund, dar nu prea știa de ce, până într-o zi când, ce s-a gândit el?</p> <p>Îmi este frică! și-a zis. Acel sentiment pe care l-am avut de când ne-am mutat aici - este frică! Dar frică de ce?</p> <p>S-a gândit la acest lucru câteva zile, apoi a realizat dintr-o dată că îi era frică de vecinii lui, de apropierea lor față de el.</p> <p>Înfricoșat de acest gând, a fugit până la centrul comercial și și-a cumpărat un pistol și două duzini de gloanțe.</p> <p>Acum, de fiecare dată când își privea vecinii, în mod inconștient căuta semne de ostilitate din partea acestora și nu vedea decât ceea ce vroia să vadă. Într-o bună zi, vecinul din stânga își tunde iarba și din răutate a tăiat o parte din gazonul ex-fermierului. Într-o altă zi, copiii vecinului din dreapta se jucau cu mingea intenționat pe gazonul acestuia. Într-o altă zi, capacul de la containerul de gunoi a ajuns pe containerul de gunoi al altui vecin care locuia mai jos pe alee. Devenind din ce în ce mai agitat și speriat, ex-fermierul a fugit din nou la centrul comercial, de această dată să cumpere o pușcă de vânătoare și o pușcă cu lunetă, și încă câteva cutii de gloanțe pentru situații de urgență.</p> <p>La întoarcere acasă a observat că toți vecinii îl spionau să vadă ce face, uitându-se la pachetele acestuia prin perdelele de la case; alții îi aruncau priviri aspre din grădini. A fugit foarte repede în casă, închizând și baricadând toate ușile.</p> <p>Așa că, speriat, abia putând să vorbească sau să respire, le-a ordonat membrilor familiei să nu părăsească casa sau să se arate la ferestre.</p> <p>A ținut familia baricadată în casă timp de patru zile, așteptând atacul din partea vecinilor, atac pe care-l credea iminent.</p> <p>În tot acest timp se simțea din ce în ce mai neajutorat în legătură cu șansele sale de a ieși din această situație cu viață. Chiar dacă ar avea posibilitatea să împuște pe câțiva dintre ei. Sunt mult prea mulți vecini decât numărul la care ar putea el face față. Și dacă ar fi să fie capturat...vai, îi era frică să se gândească ce s-ar putea alege de soția și fetele lui dacă ar ajunge în mâinile acestor vecini</p>

	<p>care nu pot fi numiți ființe umane.</p> <p>Ghemuindu-se să poată vedea printre jaluzele, fixându-și degetele pe trăgaci, ex-fermierul a devenit din ce în ce mai înfricoșat. Frica lui s-a transformat într-o ceață groasă care se ridică ca un nor care-i încețoșă privirea, mintea.</p> <p>În cea de-a cincea zi pe prima pagină a ziarelor a apărut un articol cu poze cu tot despre un bărbat care locuia în suburbiile orașului care a înnebunit de frică, împușcându-și familia iar după aceea a întors pistolul către vecini.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Ce s-a întâmplat în această povestire? Ce părere aveți despre întâmplările povestite? Ce putem învăța din această povestire? Cum vom aplica în viețile noastre ceea ce am învățat?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	The Innovator

Otrava care vindecă	
<b>Tematici acoperite</b>	conflicte
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	bunătatea, sinceritatea, respectul, încrederea
<b>Timp necesar</b>	30 de minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili: <ul style="list-style-type: none"> <li>• să înțeleagă faptul că un comportament respectuos poate să ajute foarte mult la rezolvarea conflictelor din grup;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Cu multă vreme în urmă, o fata s-a căsătorit și a plecat să locuiască cu soțul ei și soacra sa. Într-un scurt timp, nora și-a dat seama că nu se poate înțelege cu soacra sa deloc. Personalitățile lor erau foarte diferite, iar fata era enervată de multele obiceiuri ale soacrei sale. În plus, soacra o critica pe nora permanent.</p> <p>Zilele treceau, precum și lunile, iar cele două femei nu încetau să se certe. Dar ceea ce făcea situația și mai gravă era faptul că, potrivit tradiției locului, fata trebuia să se încline în fața mamei soacre și să-i dea ascultare tuturor dorințelor ei. Toată durerea și nefericirea din casă îi provocau soțului multă tristețe.</p> <p>În final, nora nu a mai putut suporta temperamentul și dictatura soacrei sale și a decis să facă ceva în legătură cu asta. Ea s-a dus să-l viziteze pe bunul prieten al tatălui sau, un om în vârstă care vindea ierburi. Ea i-a povestit toată situația și l-a rugat pe om dacă îi poate da ceva otravă cu care să rezolve problema pentru totdeauna.</p> <p>Prietenul tatălui ei s-a gândit o vreme, iar în final a spus: "Am să te ajut să-ți rezolvi problema, dar va trebui să mă ascuți și să faci exact ce-ți voi spune. Fata a răspuns: "Da, domnule voi face tot ce-mi vei spune." Bătrânul a intrat în camera din spate și s-a întors în câteva minute cu un pachet de ierburi. El i-a spus fetei: "Nu poți folosi o otravă care să acționeze repede și care să te scape de soacra ta deoarece oamenii vor deveni suspicioși. În schimb, îți voi da mai multe ierburi care încetul vor forma o otravă în corpul ei. În fiecare zi când prepari carnea de porc sau de pui, să pui din ierburile astea în mâncarea ei. Acum, pentru a evita ca lumea să te bănuiască atunci când ea va muri, va trebui să fi foarte atentă și să te porți foarte prietenește cu ea. Nu te certa cu ea, supune-te fiecărei dorințe ale ei și trateaz-o ca pe o regină." Fata a fost foarte fericită. I-a mulțumit omului și s-a grăbit acasă să-și înceapă complotul de a-și ucide soacra.</p> <p>Săptămânile și lunile treceau și în fiecare zi nora servea specialitățile pentru soacra sa. Ea și-a amintit ce i-a spus sfătuitorul ei în legătură cu evitarea suspiciunilor, așa că și-a controlat temperamentul, s-a supus dorințelor soacrei sale și a tratat-o ca pe propria sa mama.</p> <p>După șase luni, toată casa era schimbată. Fata și-a exersat controlul</p>

	<p>temperamentului ei atât de mult încât și-a dat seama că nu mai poate fi supărată pe soacra sa. Nu a mai avut nici o ceartă timp de șase luni cu soacra sa, care acum părea mult mai blândă și mai ușor de înțeles cu ea.</p> <p>Atitudinea soacrei s-a schimbat în legătură cu nora și ea a început să o iubească ca pe propria sa fiică. Ea îi spunea prietenilor și rudelor că este cea mai bună nora pe care o puteau găsi. Nora și soacra ei se purtau una cu alta precum o mamă și fiica ei. Soțul fetei era foarte fericit să vadă toate acestea întâmplându-se.</p> <p>Într-o zi, nora s-a întors la domnul în vârstă și i-a cerut din nou ajutorul. Ea i-a spus, "Dragă Domnule, te rog ajută-mă să opresc otrava să oucidă pe soacra mea! Ea s-a transformat într-o femeie atât de bună și o iubesc ca pe propria mamă. Nu vreau ca ea să moară din cauza otrăvii pe care i-am dat-o." Domnul cel înțelept i-a zâmbit și a dat din cap. "Nu ai pentru ce să te îngrijorezi. Niciodată nu ți-am dat vreo otravă. Toate ierburile pe care ți le-am dat au fost să-i îmbunătățească sănătatea. Singura otrava a fost în mintea ta și în atitudinea ta împotriva ei, dar toate acestea au fost șterse datorită iubirii pe care i-ai dat-o.</p> <p>Modul în care-i tratam pe ceilalți este, de obicei și modul în care ei ne tratează pe noi.</p>
<p><b>Întrebări de reflecție și evaluare</b></p>	<p>Ce părere aveți despre poveste?  Cum considerați comportamentul fetei ?  Ce este un comportament adecvat în opinia voastră?  Ce putem învăța din această poveste?  Ce anume veți folosi din cele învățate?</p>
<p><b>Sugestii pentru follow up</b></p>	
<p><b>Referințe</b></p>	<p>Adaptare după Yang Jwing-Ming</p>

Cineva trebuie să plătească	
<b>Tematici acoperite</b>	cetățenie activă
<b>Valori promovate (încredere, curaj, integritate, etc)</b>	integritate, curaj, participare
<b>Timp necesar</b>	20 de minute
<b>Obiectivele povestirii</b>	<p>După lectura/audiția povestirii, cititorii/ascultătorii vor fi capabili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• să descrie efectele pe care le pot avea acțiunile superficiale în viața de zi cu zi;</li> <li>• să definească integritatea și cum se manifesta în diferite contexte ale vieții;</li> </ul>
<b>Descrierea povestirii</b>	<p>Într-o dimineață, un hoț priceput, cu o așchie în picior, intră șchiopătând într-o sală de judecată și se apropie de biroul judecătorului.</p> <p>- Domnule judecător, a început el, înclinându-se cât de bine putea, am o plângere. Ieri mă plimbam pe stradă, gândindu-mă la ale mele, când am observat o casă cu o fereastră care era, evident, deschisă. Acum, cine putea să reziste unei astfel de invitații? Bineînțeles că trebuia să fac cercetări. M-am cățărat pe gard, strecurându-mă prin curte și am deschis fereastra. Dar eram jumătate înăuntru când pervazul mi s-a pus în cale. Am căzut la pământ, și după cum puteți vedea, mi-am rupt piciorul. Acum cer dreptate. Judecătorul dădu din cap, își mângâie barba și a cerut că proprietarul casei să fie citat.</p> <p>- Deci, uită-te aici, urlă el când proprietarul sosi, fereastra ta i-a rupt omului asta piciorul când acesta încerca să intre în casă. Ce te face să crezi că poți expune oamenii la pericol cu această fereastră stricată?</p> <p>Ei bine, proprietarul sărac nu a mai stat niciodată în viața lui în fața unui judecător și era înspăimântat de vorbele sale. Se tot gândea la un răspuns.</p> <p>- Domnule judecător, nu este vina mea. Am plătit unui tâmplar bani buni să-mi facă fereastra. Ar fi trebuit să o construiască astfel încât să nu se prăbușească.</p> <p>- Ai dreptate - adu-mi-l pe tâmplar!</p> <p>Ajutorul de șerif a plecat după tâmplar. Cum ai îndrăznit să construiești o fereastră care ar putea rupe picioarele oamenilor! Ce se întâmplă cu tine? Tâmplarul tremura și se legăna de pe un picior pe altul:</p> <p>- Domnule Judecător, probabil că nu am construit fereastră atât de bine pe cât aș fi putut... Dar nu a fost vina mea. Adevărul este că m-am simțit rău ieri când am bătut-o în cuie. Mâncasem o plăcintă de la o brutărie și mi-a stricat stomacul.</p> <p>Judecătorul a izbit cu pumnul.</p> <p>-O să rezolvăm cu asta, promise el. Aduceți-mi-l pe brutar.</p> <p>Brutarul se văzu târât în sala de judecată.</p> <p>- Am auzit că faci plăcinte rele; tâmplarul a spus că i-ai vândut o plăcintă care l-a îmbolnăvit, și de aceea a făcut o fereastră proastă care l-a rupt piciorul omului. Brutarul scutură din cap.</p> <p>Îmi amintesc ziua în care l-am vândut plăcinta, spuse el, este adevărat, probabil că plăcinta a fost doar pe jumătate coaptă. Probabil că am pus prea mult din asta ori o idee prea mult din cealaltă. Dar aceasta din cauză că, atunci când am făcut-o, o femeie frumoasă a intrat în magazin să cumpere aluat. Dacă ați fi văzut ce rochie avea – nu ar trebui să i se permită să poarte așa ceva în public! Deci, bineînțeles că nu am acordat destulă atenție plăcintei.</p> <p>- Vom vedea! Găsiți femeia!</p> <p>Femeia a fost găsită. Judecătorul i-a explicat cum a rupt ea piciorul omului.</p> <p>- Dar, domnule judecător, protestă ea, cum brutarul însuși a spus, rochia l-a luat</p>



	<p>privirea. Croitorul este de vină.</p> <p>- Arestați croitorul!</p> <p>Croitorul a fost târât în fața judecătorului.</p> <p>- Ce înseamnă să corupi publicul în asemenea hal? Rochia ta a făcut ca după această femeie să întoarcă brutarul capul și să facă o plăcintă rea, care l-a îmbolnăvit pe tâmplar, care a făcut o fereastră cu o ramă proastă, care a rupt sărmanului om piciorul. Ce ai de spus în apărarea ta?</p> <p>Dar croitorul nu era prea vorbăreț. El se bâlbâia într-una și nu știa ce să spună. Judecătorul ordonă să fie legat și spânzurat. Ajutorul de șerif se uită la condamnat de sus și până jos.</p> <p>- Este prea mare și prea înalt pentru spânzurătoarea noastră. Picioarele o să-i atârne pe pământ.</p> <p>- Atunci găsește un croitor mai mic, și spânzură-l în locul ăstuia. La urma urmei, cineva trebuie să plătească.</p> <p>Apoi ordonă ca femeia să poarte altceva, brutarul să fie atent la plăcintele sale, tâmplarul să repare fereastra și proprietarul să o închidă. Dar lacătele nu înseamnă nimic pentru un hoț. Când piciorul i s-a vindecat, reclamantul s-a întors la aceea casă și, știind că fereastră a fost reparată și este deci în siguranță, a spart-o și a luat tot ce a vrut din casă.</p>
<b>Întrebări de reflecție și evaluare</b>	<p>Ce legătură vedeți între această poveste și integritate? Ce înseamnă integritatea pentru tine? Cum te poate ajuta integritatea să nu devii o persoană coruptă? Ce ai învățat în urma acestei povești? Cum poți folosi în viață ceea ce ai învățat?</p>
<b>Sugestii pentru follow up</b>	
<b>Referințe</b>	poveste arabă