

JOCUL FET

DESCRIERILE JOCURILOR

Fundația Europeană pentru Tineret (FET) - un fond creat de Consiliul Europei (CoE) care să sprijine organizațiile neguvernamentale de tineret – și-a celebrat cea de-a **40-a aniversare** în 2012! Pentru a cunoaște mai bine FET, încercați jocurile prezente în această casetă.

Jocurile sunt concepute în general pentru tineri și pentru tineri adulți și pot fi utilizate pentru activitățile finanțate de FET pentru a familiariza participanții cu conceptele și valorile Consiliului Europei și ale FET.

Materialul include un set de **36 de cărți** (18 întrebări și 18 răspunsuri corespunzătoare) care pot fi utilizate în diverse moduri.

Acestea acoperă trei teme: perechile 1-5 = **Consiliul Europei**, perechile 6-10 **Departamentul pentru tineret** și perechile 11-18 = **FET**.

Puteți reduce numărul de cărți atât timp cât aveți perechi corespondente. Pe verso se află un număr de cărți care poate fi copiat. Deținerea a două sau mai multe seturi vă permite să împărțiți un grup mare și să jucați versiunile complete ale jocurilor. Veți găsi de asemenea jocuri unde participanții pot juca în echipă. Puteți să vă imaginați folosirea acestor jocuri în diverse stadii pentru o cupă FET.

Simțiți-vă liberi să aduceți propriile variații jocurilor și să le traduceți în alte limbi. FET ar aprecia să primească o copie pentru a le publica online. Contact : eyf@coe.int

JOCUL NR. 1

MEMO [RISE ME]

În acest joc, participanții trebuie să găsească întrebările la care răspunsurile sunt relevante. Toate cărțile sunt aranjate astfel încât acestea nu sunt vizibile (cu fața în jos). Primul jucător începe prin alegerea a două cărți la întâmplare. Este important ca toți jucătorii să știe conținutul acestor carduri (a se citi cu voce tare dacă este necesar) și aceștia trebuie să încerce să memoreze poziția cărților. În cazul în care jucătorul a ales două cărți corespondente, acesta le păstrează. Dacă nu, el le așează cu fața în jos în același loc și este rândul următorului jucător. Jucătorul cu cele mai multe perechi la sfârșitul jocului câștigă.

Sfat: Jocul funcționează în mod optim cu grupuri de 4-6 jucători. Dacă este necesar, faceți copii cărților de joc cu ajutorul de pe verso și dați un set complet fiecărei grupe de jucători.

JOCUL NR. 2

BINGO !

Împărțiți participanții în grupuri mici și distribuiți doar cărțile cu răspunsuri [fiecare grup primește aproximativ 6 cărți cu răspunsuri]. Facilitatorul citește tare întrebările. Grupul

care crede că are răspunsul corect strigă BINGO! Și pot să dea un răspuns. Dacă acesta este corect, grupul primește cartea corespunzătoare și jocul continuă. Dacă mai mult de un grup strigă BINGO! Facilitatorul este cel care indică grupul care a fost primul și are dreptul să răspundă. Dacă greșesc, facilitatorul le ia cartea cu răspunsul. Câștigătoare este echipa care strânge cele mai multe cărți corespondente.

JOCUL NR. 3


UN CUPLU PERFECT

Participanții stau în picioare sau așezați într-un cerc. Distribuți fiecărui participant o carte aleatorie din set; poate fi una de răspuns sau de întrebare. Sarcina fiecărei persoane este să citească cu voce tare ceea ce au pe carte și să dea un răspuns [dacă au o întrebare] sau să formuleze întrebarea corespondentă [dacă au un răspuns].

Pentru a introduce un element de competiție, puteți împărți grupul de participanți în echipe mai mici [3-4 persoane] și să distribuiți cărțile [amestecate răspunsuri cu întrebări]. Echipele prezintă întrebările și răspunsurile una câte una, împreună cu ceea ce ei cred că este răspunsul/întrebarea corect(ă). Echipa care dă cele mai multe răspunsuri/întrebări corecte câștigă.

JOCUL NR. 4

CEEA-CE-NU-TREBUIE-NUMIT (TABU!)

A legeți cărțile cu simbolul  [Tabu!] și distribuiți-le participanților [s-ar putea să aveți nevoie de mai multe copii]. Participanții ar trebui să se amestece și să își găsească un partener. O persoană așează cartea pe frunte [fără să se uite la ea înaintea] și cealaltă persoană trebuie să îi descrie cuvântul subliniat fără a folosi cuvintele care sunt marcate în triunghi pe carte. Când prima persoană a ghicit corect, ei schimbă rolurile.

JOCUL NR. 5

POTRIVEȘTE-MĂ DACĂ POTI

Distribuți o carte fiecărui participant [maxim 36 de persoane]. Participanții se vor amesteca și vor încerca să găsească perechea potrivită [o întrebare care se potrivește unui răspuns].

JOCUL NR. 6

ECHIPA TEMATICĂ

Fiecare participant primește o carte; poate fi o întrebare sau un răspuns. Facilitatorul explică faptul că sunt mai multe categorii de cărți în funcție de subiectul la care se referă [CoE, Departamentul pentru tineret, FET]. Sarcina participanților este să formeze echipe care au cărți de joc care par să aparțină aceleiași categorii. Pentru a forma aceste grupuri toți participanții se vor amesteca și vor discuta întrebările/răspunsurile lor cu ceilalți, încet formând grupuri care pentru ei au sens. La sfârșit facilitatorul va întreba fiecare grup mai mic din ce categorie cred ei că fac parte și participanții pot da exemple de întrebări și răspunsuri care le-au dat o sugestie.

Sfat: Acest joc poate fi folosit ca o introducere pentru un alt joc de echipe, spre exemplu DESENEAZĂ-L!

JOCUL NR. 7

DESENEAZĂ-L!

Împărțiți grupul în grupuri mai mici, în număr par, pentru ca să poată juca în echipe concurente. Distribuiți același număr de cărți [întrebări și răspunsuri] fiecărui grup. Un membru al echipei trebuie să deseneze întreg conținutul cărții într-un timp anume celorlalți membri ai echipei. Ceilalți trebuie să ghicească conținutul cărții. Dacă ghicesc corect, ei primesc un punct. Cel de-al doilea grup urmează în același fel. Grupul cu cele mai multe puncte câștigă.

Înloc de desen se poate folosi și mimă pentru conținutul cărților.

Sfat: Acest joc funcționează cel mai bine cu grupuri de maximum 6 persoane. Faceți copii ale cărților din grila de pe verso dacă este necesar.

JOCUL NR. 8

TĂRÂMUL POVEȘTILOR

Alegeți cărțile care au cuvinte evidențiate și dați fiecărui participant una. Cereți grupului să stea în picioare sau să se așeze într-un cerc și să se uite la cuvântul evidențiat de pe cartea lor. Sarcina grupului este de a spune o poveste, cu toții împreună, folosind cuvintele de pe cărți. Facilitatorul alege persoana care va începe. După o frază sau două, persoana trebuie să numească o altă persoană din cerc pentru a continua povestea. Toți din cerc trebuie să aibă cel puțin o șansă și povestea trebuie, cel puțin teoretic, să aibă sens.

Sfat: Dacă grupul are mai mulți participanți decât cărți cu cuvinte evidențiate, puteți face copii acestora. Puteți de asemenea să împărțiți participanții în grupuri mai mici și să distribuiți copii ale cărților.