

INSPECTORATUL ȘCOLAR JUDEȚEAN IAȘI

Programul *Școala ALTFEL, de acasă!*

ÎN FAMILIE NE DEZVOLTĂM, STĂM ACASĂ ȘI NE PROTEJĂM!

Inventar de activități practice, creative și ludice, sugestii și argumente
pentru părinți și copii

Recomandări de organizare a activităților din domeniul educației economice și
casnice moderne



MARTIE 2020 - IAȘI

COORDONATORI:

Prof. dr. Genoveva Aurelia FARCAȘ – Inspector școlar general

Prof. Alla APOPEI – Inspector pentru activități extrașcolare

AUTORI:

Prof. Raluca Mariana COZMA, Director – Școala Gimnazială „I. Ghica” Iași

Prof. Gabriela ANDREI, Director adjunct – Palatul Copiilor Iași

Prof. Cristina VAMEȘU, Consilier școlar – Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Iași

Prof. Delia ACATRINEI – Liceul Teoretic „Al. I. Cuza” Iași

Prof. Elena BĂRBIERU, Consilier școlar – Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Iași

Prof. Liana JESCU – Liceul Tehnologic Economic „V. Madgearu” Iași

Prof. Liliana LEMNARU - Director, Școala Gimnazială Prisăcani, județul Iași

Expert comunicare:

Prof. Sabina MANEA, inspector școlar

pag. 5

MODALITĂȚI DE ORGANIZARE A
PROGRAMULUI DE ÎNVĂȚARE ÎN
FAMILIE

ACTIVITĂȚI DE GRĂDINĂRIT

pag. 9

pag. 14

ACTIVITĂȚI ÎN BUCĂTĂRIE

ACTIVITĂȚI CASNICE DE ORGANIZARE ȘI
AMENAJARE A SPAȚIULUI

pag. 17

pag. 20

ACTIVITĂȚI DE PETRECERE A
TIMPULUI LIBER ÎN FAMILIE

JOCURI DE SOCIETATE ÎN FAMILIE

pag. 32

Dragi elevi, dragi părinți,

Într-o lume a prezentului în schimbare accelerată, traversată de momente de impredictibilitate, care impun măsuri cu caracter excepțional pentru limitarea răspândirii infecției cu noul coronavirus, este imperios necesar să rămânem în siguranță, acasă, alături de familie.

Dincolo de gravitatea contextului, care presupune „distanțare socială” și care afectează, implicit, relațiile interpersonale, în această perioadă putem petrece momente de calitate cu copiii noștri, ce reprezintă totodată modalități de comunicare și înțelegere mai profundă a comportamentelor și nevoilor acestora, de conectare intrafamilială. Cu siguranță, în acest nou context pot exista și oportunități de dezvoltare a unor competențe și abilități, începând cu cele cognitive și reglatorii (ce țin de rezolvarea de probleme, reglarea emoțională sau cultivarea unor interese, de dezvoltare a unor calități ale voinței, a curiozității și a căutărilor creative), până la cele ce țin de motricitate și autonomie personală, oferindu-le copiilor și tinerilor experiențe utile și instructive diverse, practice, în contextul învățării intergeneraționale în familie.

Intervalul 30 martie – 3 aprilie 2020 ar fi fost dedicat, în condiții normale - în 80% dintre unitățile de învățământ ale județului Iași - programului național de activități extrașcolare „Școala altfel”. Astfel, acest inventar de sugestii și argumente pe care le punem la dispoziția elevilor și părinților oferă alternative de petrecere a timpului liber și de relaționare în familie, dar, în același timp, activitățile propuse optimizează dezvoltarea cognitivă, sprijină procesul de exprimare și autoreglare emoțională sau de dezvoltare a abilităților de viață independentă, de autonomie personală și responsabilizare a copiilor. De asemenea, implicarea directă a copiilor în astfel de activități este o modalitate optimă de a-i distra de la utilizarea excesivă a calculatorului sau a telefonului mobil, mai ales într-o situație excepțională, așa cum este cea pe care o traversăm.

Așadar, suntem convingeți că veți petrece momente deosebit de agreabile în familie, împreună cu copiii, iar sugestiile pe care Inspectoratul Școlar Județean Iași vi le pune la dispoziție se vor transforma în activități utile și plăcute de învățare experiențială!

MODALITĂȚI DE ORGANIZARE A PROGRAMULUI ÎN FAMILIE

ELABORAREA UNUI GRAFIC SĂPTĂMÂNAL DE ACTIVITĂȚI ÎN FAMILIE

CUTIUȚA CU SARCINI ZILNICE PENTRU MEMBRII FAMILIEI

1. ELABORAREA UNUI PROGRAM SĂPTĂMÂNAL AL ACTIVITĂȚILOR ÎN FAMILIE

Se face la sfârșitul fiecărei săptămâni pentru săptămâna care urmează, fiind ascultate propunerile copiilor și ale adulților din familie, fiind simultan inventariate resursele din gospodărie. Pentru realizarea acestui grafic, propunerile de activități nu ar trebui să fie numeroase, însă este important să le prioritizăm în funcție de criteriile importanței, ale valorilor educative, a utilității, eficienței, a nevoilor de învățare, a timpului de calitate petrecut împreună cu familia și a resurselor existente.

ACTIVITĂȚI POTRIVITE pentru fiecare zi a săptămânii:

- ♥ **activități de curățenie, organizare, amenajare și reamenajare a spațiilor interioare și exterioare ale locuinței:** organizarea cărților în bibliotecă, igienizarea și curățarea spațiilor din casă, aranjarea hainelor în dulap, curățare a încălțăminte etc;
- ♥ **activități de grădinărit:** plantare flori/iarbă, curățare spațiu grădină/curte;
- ♥ **activități de timp liber recreativ:** confecționare produse - hand-made, lecturi, povești de familie - povestirea întâmplărilor din istoria familiei, arborele genealogic al familiei, jocuri (re)creative;
- ♥ **activități în bucătărie:** ajutor în pregătirea meselor zilnice, preparare produse culinare, dulciuri etc.
- ♥ **activități de educație economică:** realizarea bugetului comun al familiei pentru o săptămână, cu resurse și cheltuieli, crearea produselor ecologice recreative etc.

Toate activitățile planificate au rolul de a transmite experiența adulților către copii, încurajând comunicarea, oferind adulților oportunitatea de a-i cunoaște mai bine și de a-i învăța lucruri noi prin abordări inedite. Este important să avem rădbare și deschidere pentru învățarea împreună.

2. CUTIA CU SARCINI ZILNICE PENTRU MEMBRII FAMILIEI

Vom folosi o cutie de dimensiune mare, în care să încapă sarcinile casnice ale tuturor membrilor familiei pentru următoarea zi.

Pasul 1: Vom alege împreună cu ceilalți membri ai familiei un motto care să ne reprezinte.

De exemplu, „**Împreună, acasă, suntem mai protejați!**”

Pasul 2: Îl vom scrie pe o etichetă pe care o vom lipi pe cutiuță.

Pasul 3: Pe dreptunghiuri de hârtie, vom scrie sarcinile care trebuie îndeplinite în ziua următoare de către toți membrii familiei (spălat vase, șters praful, pregătirea mesei etc.).

Pasul 4: Vom împături dreptunghiurile sau le vom rula și le vom prinde cu scotch sau bandă adezivă.

Pasul 5: Le vom introduce în cutie și fiecare membru va primi, prin tragere la sorți, sarcina pe care trebuie să o îndeplinească în ziua respectivă.

Pot fi organizate 2 cutii: una pentru adulți și alta pentru copii.



EXEMPLE DE SARCINI / ACTIVITĂȚI

Ne aflăm la debutul primăverii, natura revine la viață, prilej de a-i antrena pe copii în activități de curățenie în casă/apartament și în grădină, de organizare eficientă a spațiilor din cameră, de reamenajare sau redecorare a camerelor, de ordonare a lucrurilor în dulapuri, în mod cât mai eficient și estetic.

1. Copiii, mai ales băieții, pot primi sarcini legate de ajutorul pe care îl pot oferi taților sau bunicilor la tăierile viței de vie sau a livezilor, la strângerea crengilor, la plantarea semințelor în grădină, sub directa îndrumare a adulților.
2. Atât fetele, cât și băieții, pot avea sarcini de igienizare atentă, de dezinfectare a celor mai expuse obiecte din casă (cum ar fi: mânerule de la uși, balustradele, tastatura calculatorului, telefoanele, corpurile sanitare etc.). O altă sarcină ar putea fi aceea de a coase nasturii care lipsesc, învățând lucrul acesta de la mamele sau bunicile lor, de a călca prosoapele de bucătărie sau hainele, sub supravegherea părinților.
3. Altă sarcină din cutia „Împreună” poate fi legată de selectarea lucrurilor și organizarea lor în valiză/rucsac pentru călătoriile care vor urma după încheierea perioadei pe care o traversăm acum. Este cunoscut faptul că toți, adulți și copii, au dificultăți mari în alegerea garderobei potrivite pentru vacanță/călătorie. Timpul pe care îl avem la dispoziție acum poate fi folosit pentru exersarea acestei abilități.
4. Un membru al familiei ar putea avea sarcina de a monitoriza/ verifica utilizarea corectă, în mod economic, a resurselor precum apa sau curentul electric (stingerea luminii din camere și din exterior pe timp de zi, scoaterea din priză a încărcătoarelor pentru telefoane, calculatoare și a altor echipamente tehnice când nu este necesară încărcarea lor) etc.

ACTIVITĂȚI DE GRĂDINĂRIT

CUM SĂ NE FACEM SINGURI RĂSADUL CU FLORI DE PRIMĂVARĂ

SUVENIRURI DIN HÂRTIE PLANTABILĂ

Grădinăritul este una dintre activitățile care îi aduce în același spațiu pe toți membrii familiei. Copiii și părinții pot colabora pentru a decide unde și ce flori și legume să planteze. Membrii familiei pot ulterior să gătească împreună, folosind legumele pe care le-au cultivat. Copiii vor învăța cum trebuie să îngrijească zilnic răsadurile, pentru ca acestea să devină plante viguroase. Pentru a-i ajuta, părinții pot să facă o listă pe care copiii o pot utiliza pentru a se asigura că își îngrijesc corect plantele, în fiecare zi. Prin grădinărit copiii își dezvoltă astfel răbdarea și responsabilitatea. Implicarea copiilor în acest proces ajută la creșterea abilităților de planificare și rezolvare a problemelor, le îmbunătățește strategiile organizaționale, care le vor fi cu siguranță utile mai târziu, în fiecare etapă a vieții. Conexiunea cu natura este foarte importantă când ne gândim la educația celor mici. Fie că ne referim la cultivarea pasiunii pentru grădinărit, a spiritului ecologic sau a deprinderilor pentru o alimentație sănătoasă, toate acestea dezvoltă empatia și asigură o mai bună și echilibrată gestionare a emoțiilor.

CUM SĂ NE FACEM SINGURI RĂSADUL CU FLORI DE PRIMĂVARĂ

Grup țintă: copii cu vârsta cuprinsă între 7-18 ani, părinți, bunici

La bloc sau la casă, amenajăm în preajma sărbătorilor pascale grădina sau jardinierele de la balcoane. Pentru o mai bună cunoaștere a modului în care cresc și se înmulțesc plantele, folosind cunoștințe învățate la lecțiile de biologie, dar și pentru dezvoltarea spiritului gospodăresc, a abilităților practice și pentru o relaționare armonioasă dintre părinți, bunici și copii/nepoți, putem să cultivăm propriile răsaduri de plante decorative, pe care să le plantăm direct în pământ sau în jardiniere, peste o lună. Resursele de care avem nevoie sunt cele pe care le găsim în casă sau în curtea noastră și pe care cei mai mulți dintre noi le aruncă.

MATERIALE NECESARE: cofraje, lădițe/cutii de carton sau din lemn, substrat pentru plante de apartament, pietricele, nisip, folii de la sacoșe de polietilenă, semințe de plante decorative colectate de la florile din anul precedent sau achiziționate de la magazinele de specialitate, scobitori, etichete personalizate realizate manual sau la imprimanta calculatorului personal, bandă dublu adezivă etc.

Etapele de lucru

➡ În lădițe sau cutii din lemn/plastic pe care le identificăm acasă, se așează folii din polietilenă sau din sac PVC, cu rolul de a reține apa, se așează cofrajele în vederea realizării răsadniței pentru germinarea semințelor de plante.

➡ Solul adecvat se pregătește din pământ achiziționat de la magazin sau din grădină (acesta din urmă se va usca în cuptor în prealabil pentru a distruge eventualii dăunători). Pământul se va amesteca cu puțin nisip și, facultativ, cu pietricele adunate din grădină.

➡ Substratul astfel pregătit se va presăra în spațiile cofrajului până la umplere aproape completă, apoi se va așeza câte o sămânță de plantă, după preferință, una câte una în fiecare locaș al cofrajului.

➡ Se completează locașurile cofrajului cu un strat foarte subțire de pământ, se stropește cu puțină apă și se acoperă cu o folie de plastic, transparentă. Se lasă la germinat 2-3 săptămâni. În funcție de temperatura atmosferică răsadnița se va uda și se va verifica la două sau trei zile, urmărindu-se întregul proces de transformare și creștere a micuțelor plante.

➡ Din scobitori se fac suporturi pentru etichetele răsadului, cu numele plantelor însămânțate. Acestea pot fi realizate prin desenarea pe hârtie colorată a florilor plantate și numirea acestora în limba română, latină, precum și în alte limbi străine. Vom învăța, astfel, cuvinte noi și vom avea o evidență a plantelor din răsad.

➡ După ce semințele vor sparge crusta de pământ, evoluția plantei poate fi fotografiată periodic, pentru o observare atentă. Este de menționat faptul că o creștere foarte rapidă într-un loc mai puțin luminos va face ca micuțele noastre plante să capete un aspect etiolat, nedorit. De aceea răsadnițele vor fi așezate într-un loc care să asigure condițiile unei sere. Se pot planta semințe de busuioc, condurași, mușcate (geranium), crăițe, plante aromate etc.

➡ După 3-4 săptămâni, cofrajul se va tăia element cu element, putându-se planta direct în locul dorit (în florăria casei sau în jardinierea de la balcon), cofrajul fiind biodegradabil.



SUVENIRURI DIN HÂRTIE PLANTABILĂ

Perioada în care stăm acasă este adecvată trierii caietelor vechi, cărților, revistelor, desenelor, în vederea decongestionării bibliotecii de maculatură într-un mod cât mai creativ. Prin activitatea în familie, cultivarea creativității participanților și dezvoltarea abilităților de lucru manual într-un mod plăcut putem obține suveniruri ce pot fi dăruite cu ocazia zilelor de naștere sau cu oricare alt prilej în care ne vom întâlni cu persoanele dragi nouă.

Grup țintă: copii cu vârsta cuprinsă între 12 – 18 ani, părinți, bunici

MATERIALE NECESARE: un vas de dimensiune mare, cu diametrul de minimum 40 cm; sită sau plasă din plastic contra insectelor; prosoape de bumbac pentru a absorbi umiditatea; esențe florale, arome; semințe de flori; foarfece; pânză/iută/sac sau alte materiale naturale; șnur/sfoară; tempera sau vopsele acrilice; mixer; apă.

Etapele de lucru

1. Maculatura selectată pentru reciclare se mărunțește, se introduce în vasul cu apă, până ce apa o acoperă în totalitate. Pentru a obține o hârtie plantabilă ecologică, vom utiliza celuloza colectată din hârtia caietelor, cărților, nu pe cea de la revistele intens colorate, care conțin cerneluri agresive pentru microorganismele din sol.
2. Cu ajutorul mixerului, bucățile de hârtie, din ce în ce mai mici, se transformă într-o pulpă groasă de celuloză, fin mixată.
3. Se adaugă, după preferință, în pulpa de celuloză obținută, esențe volatile ale unor plante (busuioc, mentă, levănțică etc.).
4. Se sitează celuloza prin sita sau plasa pe care o avem în gospodărie, întinsă în prealabil pe o ramă.



5. În această formă umedă, peste celuloză se presară semințe de flori (florile a căror esență volatilă a fost picurată în etapa precedentă în mixul celulozic).
6. Se scurg urmele de apă și se absoarbe orice formă a acesteia cu un prosop de bumbac.
7. Se lasă la uscat la soare; se obține o coală de hârtie rugoasă, reciclată din maculatura din gospodărie.
8. Din coala astfel obținută se decupează șabloane în forme diferite (floare sau orice altă formă este preferată).
9. Se confecționează prin croire, coasere cu motive artistice florale, săculeți decorativi din diferite materiale avute la dispoziție în casă: organza, pânză, sac, iută etc. Dimensiunea acestora variază de la 10/15 cm până la o dimensiune agreată și permisă de materialele puse la dispoziție de părinți.



10. Săculeții vor fi legați cu șnur de mătase, sfoară, ațe, șireturi, în funcție de corelarea cu materialul din care este confecționat săculețul.

11. În săculețul astfel confecționat se va așeza forma/floarea decupată din hârtie plantabilă, pregătită pentru a fi oferită. Aceasta va fi plantată în apartament sau în grădina casei oricând se va dori, de persoana căruia i-am oferit suvenirul nostru.

Link-uri utile pentru arta grădinăritului:

<https://www.revistamargot.ro/catalina-baci-despre-gradina-ca-resursa-pedagogica/>

<https://www.copilul.ro/copii-3-6-ani/dezvoltare/Beneficiile-activitatilor-de-gradinarit-pentru-copii-a20816.html>

<https://yurta.ro/blog/beneficiile-gradinaritului-pentru-copii/>

ACTIVITĂȚI ÎN BUCĂTĂRIE

ÎMPREUNĂ FACEM GOGOȘI!

FIGURINE DIN FRUCTE ȘI LEGUME

Bucătăria, un spațiu comun și plin de vase și obiecte mai puțin atractive pentru copii, poate deveni un spațiu educațional atunci când suntem nevoiți să revizuiim metodele și tehnicile de învățare și să ne adaptăm provocărilor prezentului. Astfel, putem spune că lucrurile firești ale unei zile normale, cum ar fi gastronomia, cu toate elementele ei specifice – rețete, ingrediente, arome, zgomot, ritual – reprezintă o activitate distractivă în cadrul unei familii, activitate prin care se pot cultiva valorile importante ale acesteia – încrederea, colaborarea, iubirea.

Fiind realizată într-un mediu familial, prepararea unui produs culinar poate contribui la dezvoltarea comportamentală și emoțională a copilului, valorificând talentul, preferințele, aptitudinile și creativitatea acestuia. Implicarea și maniera de abordare a părinților vor transforma preparatul într-un produs unic și de neprețuit pentru familie.



ÎMPREUNĂ FACEM GOGOȘI!

Grup țintă: copii cu vârsta cuprinsă între 4 – 15 ani, părinți, bunici

Prin această activitate, vom contribui la dezvoltarea relațiilor armonioase în familie, vom crește stima de sine a copiilor, responsabilitatea, asumarea sarcinilor în echipă și îi vom învăța să facă gogoși gustoase pe care să le ofere membrilor familiei.

Considerând că toți știm care sunt materialele și ingredientele necesare pentru pregătirea gogoșilor (făină, apă, sare, drojdie/bicarbonat etc.), nu vom insista asupra acestor aspecte, ci vom puncta doar câteva aspecte care pot fi realizate de către copii alături de alți membri ai familiei în bucătărie.

FILMUL ACTIVITĂȚII

➡ **Copiii vor avea oportunitatea:**

- ♥ să identifice ingredientele și proprietățile acestora;
- ♥ să precizeze sursa de proveniență a ingredientelor;
- ♥ să identifice alte produse culinare la care se mai pot folosi aceleași ingrediente;
- ♥ să asocieze aluatul cu alte materiale din punct de vedere senzorial, vizual etc.;
- ♥ să modeleze forme variate, corelate cu diverse domenii sau contexte de învățare.

➡ **Momentul de reflecție:** Ce am câștigat?

➡ **Provocarea:** Când repetăm experiența?

FIGURINE DIN FRUCTE ȘI LEGUME



Grup țintă: copii cu vârsta cuprinsă între 4 – 15 ani, părinți, bunici

MATERIALE NECESARE:

- ♠ fructe (măr, portocala, ananas);
- ♠ castraveți;
- ♠ măsline negre;
- ♠ scobitori;
- ♠ hârtie de ambalat flori;
- ♠ diverse fructe și legume.

Copiii vor avea oportunitatea:

- ♥ să-și dezvolte creativitatea;
- ♥ să descopere arta detaliului;
- ♥ să realizeze mereu lucruri noi, originale;
- ♥ să-și crească stima de sine;

**COPIII AU O CREATIVITATE FANTASTICĂ, ÎNNĂSCUTĂ,
CARE TREBUIE CULTIVATĂ!**

ACTIVITĂȚI CASNICE DE ORGANIZARE ȘI AMENAJARE A SPAȚIULUI

**ORGANIZAREA DULAPULUI PENTRU CONDIMENTE – ETICHETE
PENTRU BORCANE**

CATALOGUL CĂRȚILOR DIN BIBLIOTECA FAMILIEI

CALENDARUL CASEI

PERETELE VEDETĂ

1. ORGANIZAREA DULAPULUI PENTRU CONDIMENTE – ETICHETE PENTRU BORCANE

Grup țintă: copii cu vârsta cuprinsă între 10 – 18 ani, părinți, bunici

Prin intermediul acestei activități, folosind resursele la îndemână, vom organiza dulapul pentru condimentele din bucătărie.

MATERIALE NECESARE: foarfecă, creion, riglă, bandă dublu adezivă sau lipici care se pretează utilizării pe sticlă, hârtie colorată/albă, carioci, creioane colorate, borcane de diverse forme și dimensiuni.

Etape de lucru:

➡ În funcție de dimensiunea borcanului, cu ajutorul riglei și al creionului, vom desena pe foaia de hârtie un dreptunghi pe care îl vom decupa. Cu ajutorul unui perforator se pot obține forme și mai creative pentru etichete. În lipsa unui perforator, putem trasa un cerc cu creionul, folosindu-ne de un pahar sau chiar de un borcan de dimensiune mică.

➡ Pe etichetă vom scrie denumirea condimentelor (piper, sare, oregano, cimbru etc.). Pentru un aspect special, vom căuta pe internet un alfabet clasic (Copperplate Alphabet, Spencerian Alphabet) sau unul modern (Modern Calligraphy Alphabet). Mai întâi vom scrie ușor cu creionul pe etichetă, dacă este nevoie vom face corecturi, iar apoi vom scrie cu o cariocă.

➡ Pe spatele etichetei vom aplica bandă dublu adezivă sau lipici și o vom aplica pe borcan. În lipsa adezivului putem să legăm eticheta de borcan cu o sfoară din material natural sau cu o panglică subțire.

➡ Folosind culorile acrilice, putem desena diverse modele pe borcanul de sticlă sau putem scrie direct denumirea condimentelor, renunțând la etichete. Activitatea se poate extinde și asupra altor produse din bucătărie (cacao, făină, cereale pentru mic dejun, paste, borcane cu dulceață) sau putem crea propriul borcan cu bomboane și dulciuri (preferabil ambalate individual).

2. CATALOGUL CĂRȚILOR DIN BIBLIOTECA FAMILIEI

Grup țintă: copii cu vârsta cuprinsă între 13 – 18 ani, părinți, bunici

În lipsa timpului, cărțile pe care le procurăm sau le primim în dar sunt puse la voia întâmplării în biblioteca familiei, iar atunci când avem nevoie de o carte este dificil să o găsim, stresându-ne și consumând mult timp pentru aceasta. Este perioada în care putem să rezolvăm această problemă, cu ajutorul copiilor mai mari, sub îndrumarea părinților.

MATERIALE NECESARE: foarfecă, riglă, hârtie colorată, carton, carioci, creioane colorate.

Activitatea presupune:

- inventarierea cărților din biblioteca personală;
- ordonarea și așezarea cărților în bibliotecă pe domenii (de exemplu: literatură beletristică pentru copii, carte școlară, literatură științifico-fantastică, literatură universală, literatură română, literatură de specialitate, carte veche, cărți noi etc.)
- identificarea unui motto personalizat pe care să îl utilizăm pentru cărțile personale, de exemplu: „*ex libris meis*”;
- realizarea catalogului volumelor din bibliotecă;
- confecționarea de etichete stilizate care să delimiteze domeniile din bibliotecă.

3. CALENDARUL CASEI

O altă idee pentru implicarea copiilor în amenajarea spațiului ar fi realizarea unui calendar cu „noutatea zilei”. Ei pot crea planșe, dintr-un bloc de desen sau din foi colorate legate cu sfoară, în care să surprindă aspecte noi învățate, citite sau descoperite în cadrul activităților realizate în familie, sarcini care au fost ușor de realizat sau care au le-au creat dificultăți, emoții, imagini și simboluri care ilustrează bucuria atingerii scopului comun și conștientizarea importanței solidarității în echipa formată din membrii familiei.

4. PERETELE VEDETĂ

Copiii de vârste mai mici vor picta/desena pe foi/coli de hârtie, ceea ce le creează o stare de bine, fiind ajutat de părinți să decoreze un perete din casă cu aceste desene. Cei mai mari (14-18 ani) pot tapeta peretele-vedetă cu post-it-uri colorate, pe care au scris citate din autorii/cărțile preferate.

ACTIVITĂȚI CREATIVE DE PETRECERE A TIMPULUI LIBER ÎN FAMILIE

ARBORELE GENEALOGIC

LECTURI ÎN FAMILIE

ATELIERE DE CREAȚIE PLASTICĂ/ GRAFICĂ/ ARTĂ VIZUALĂ

EXPLORATORI ÎN ȚARA EMOȚIILOR

JOCUL UMBRELOR

MOZAIC DE CUNOAȘTERE – ATELIERE ART ATTACK

COPACUL VIETII - PĂDUREA VIETII

Perioada petrecută în familie aduce elevilor oportunitatea de a învăța alături de părinți și bunici prin activități creative, practice, în spații casnice, care să le permită corelarea conținuturilor științifice de la diferite discipline de studiu (limba și literatura română, istorie, geografie, educație plastică și tehnologică, muzică etc.) cu partea aplicativă a acestora. Astfel, copiii pot să-și exerseze atât abilitățile cognitive, cât și cele non-cognitive (exprimare și autoreglare emoțională, gestionare a comportamentelor, comunicare și relaționare ș.a), care se dezvoltă în mod optim prin experiențe concrete, directe, în timp real.

1. ARBORELE GENEALOGIC

Grup țintă: copii cu vârsta cuprinsă între 12 – 18 ani, părinți, bunici

Este o perioadă în care copiii stau mai mult cu părinții și bunicii. Așadar, este un bun prilej de a vorbi cu cei dragi, despre cei dragi și de a descoperi relațiile de rudenie, construind un arbore genealogic prin care să aflați cine au fost strămoșii voștri, pentru a înțelege anumite comportamente și manifestări, afinități și preocupări, care se pot explica prin elementul genetic. Aveți ocazia să depănați amintiri, să descoperiți identități din pozele vechiului album, să aflați lucruri pe care poate nu le știați despre familia voastră, despre rudele apropiate, despre bunici și despre străbunici. Cu cât mai multe generații veți descoperi, cu atât arborele va fi mai bogat și mai rodnic în răspunsuri la întrebările voastre.

MATERIALE ȘI RESURSE NECESARE: curiozitatea, o duzină de întrebări, albume de familie, poze, telefon/calculator pentru a contacta rudele, foaie cartonată A3, carioci colorate, lipici.

Fiți curioși, fiți creativi, răspândiți entuziasm și optimism în jurul vostru, răsfoiți albumele cu fotografii, sunați-vă rudele! Nici nu știți ce bucurie le veți face și câtă energie veți lua din seva lor!

ȘI, NU UITAȚI! Arborele creat trebuie să stea la loc de cinste în casa voastră. Este copacul vieții, *axis mundi*, centrul de armonie și echilibru, un model în relațiile de iubire cu sine și cu alții, care să vă inspire de fiecare dată. De la fiecare frunză a acestui copac veți afla

- Ioana Pârvulescu – „Inocenții”
- Ruy Zink – „Cititorul din peșteră”

Recomandări pentru elevii de liceu

- Harper Lee – „Să ucizi o pasăre cântătoare”
- Viktor Frankl – „Omul în căutarea sensului vieții”
- Herman Hesse – „Jocul cu mărgelile de sticlă”
- Matei Vișniec – „Negustorul de începuturi de roman”
- Gabriela Adameșteanu – „Fontana di Trevi”

3. ATELIERE DE CREAȚIE PLASTICĂ/ GRAFICĂ/ ARTĂ VIZUALĂ

Aceste ateliere deschid o poartă spre o mai bună înțelegere a lecturii și a artei teatrale prin formarea unei gândiri creative, orientate spre dialog și prin dezvoltarea imaginației copiilor care au șansa să învețe lucruri noi în anturajul prietenos din lumea cărților.

„**Benzi desenate**” – lecturile în familie pot continua cu transpunerea în imagini a ideilor, stărilor și sentimentelor inspirate din cărțile citite. Din interpretarea proprie a copiilor se pot realiza broșuri cu benzi desenate.

„**Diagrama Venn**” – se poate folosi pentru identificarea asemănărilor și deosebirilor dintre poveștile sau cărțile citite, cu referire la personaje sau acțiuni. Copiii pot scrie informații în două cercuri mari care se suprapun doar pe o porțiune, la mijloc, desenate pe o coală de hârtie A3 sau A2. Aceasta reprezintă modalitatea de verificare a validității interferențelor prin reprezentarea grafică a unor cunoștințe: lecturi, evenimente, personaje/personalități, perioade etc.

„**Carnavalul eroilor mei**” – copiii pot crea măști inedite din carton pictat și decupat, sau folosind tehnica papier-mâché (sculptură din hârtie) pentru a reda personaje pe care le admiră și le consideră modele de viață, fie din realitatea contemporană, fie din cărțile citite sau din istorie.

4. EXPLORATORI ÎN ȚARA EMOȚIILOR

Grup țintă: copii de vârstă preșcolară, părinți, bunici

Emoțiile copiilor sunt aspect foarte important al sănătății psihice și fizice a acestora. Ele reflectă ceea ce trăiesc copiii noștri în fiecare clipă, modul în care ei se raportează la realitatea înconjurătoare. Recunoașterea emoțiilor proprii și ale celorlalți, asocierea trăirilor emoționale cu un anumit



context, găsirea unor reacții adecvate la diferite situații îi fac pe copii mai inteligenți din punct de vedere emoțional și mai pregătiți pentru provocările vieții. De aceea vă propunem o activitate părinți-copii, în care să fim **Exploratori în lumea emoțiilor**.

MATERIALE NECESARE:

- ✓ template Anexa printat A4
- ✓ pioneze sau bolduri
- ✓ dopuri pentru cercei
- ✓ lipici
- ✓ culori sau carioci

Etape de lucru:

A. Destinație: Țara emoțiilor – pe fondul muzical asigurat de cântecelul *Trenulețul veseliei* (<https://www.youtube.com/watch?v=TclBIZ3eDDg>), părinții și copiii vor urca, pe rând în trenuleț. Locomotiva va fi un părinte, care va cânta și îl/îi va invita pe copii să devină vagoane, prinzându-se de mâini, unul în spatele celuilalt. Trenul se oprește în momentul în care s-a terminat melodia și s-a ajuns în **Țara emoțiilor**.

- **Părintele va iniția o discuție cu copilul/copiii:**

- Ce poate reprezenta o călătorie?
- Te-ai gândit vreodată până acum ce ai face dacă ai fi în țara veseliei?
- Care este rostul unei călătorii în țara emoțiilor?

- Ce sunt emoțiile? (trăiri, stări sufletești pe care le avem în diferite situații, de exemplu, dacă un prietenul meu nu vine astăzi la grădiniță voi fi supărat, dacă d-na educatoare îmi laudă desenul voi fi bucuros)

- Ce emoții cunoști? (bucurie, tristețe, veselie, supărare, fericire, frică, uimire, etc.)

- Ce simt eu acum? (părintele mimează diferite emoții)

- Ce simți tu? (copilul este încurajat să mimeze diferite emoții, iar părintele ghicește)

Aici în țara emoțiilor ne vom juca cu acestea, construind o jucărie care își schimbă fețele, în funcție de felul în care se simte. Și pe parcursul unei zile, ne simțim în multe feluri... Cum putem să ne simțim:

- când un coleg ne ajută?
- când un coleg ne ia o jucărie fără să ne ceară?
- când ne laudă doamna educatoare?
- când nu reușim să facem o fișă?
- când un coleg ne face un compliment?
- când ne trezim noaptea dintr-un vis urât?
- Când Moș Crăciun ne-a adus foarte multe daruri sub brad?

B. Fă o față ... emoționată! Se vor folosi elementele craft-ului din Anexă (sprâncene, ochi, gură, nas, față-template). Se va realiza jucăria, urmărind pașii:

- se lipește fața-template pe carton;
- se decupează cartonul, după conturul feței;
- se colorează elementele feței și se lipesc pe carton;
- se decupează elementele feței (sprâncene, ochi, gură, nas);
- elementele feței sunt prinse pe fața-template cu pioaneze/bolduri și fixate cu dopuri

pentru cercei.

În continuare, părintele va mima o emoție. Copilul trebuie să identifice emoția și să o realizeze pe fața-jucărie, mișcând sprâncenele, poziția gurii, lacrimi vs. bujori. Copilul va identifica și situații când s-a simțit sau se poate simți în acest fel și ce poate face pentru a se

simți mai bine (respirație profundă, numărat până la 10, exerciții fizice, discuție cu cineva, muzică, dans etc.). Se inversează rolurile.

• **Părintele va iniția o discuție cu copilul/copiii:**

- Cum a fost (greu, ușor) să lucrezi la jucărie?
- Care emoție a fost mai greu de mimat?
- Când ai mai simțit acea emoție?
- Ai crezut înainte de joc că știi să mimezi atâtea emoții?
- Dacă nu ai reușit – de ce crezi că ți-a fost greu să mimezi?
- La ce ne ajută să știm să mimăm/recunoaștem emoții?
- Cum altfel ai să faci pe viitor dacă (prietenul cel mai bun se supără pe tine?, primești un compliment? etc.)



C. Darurile – părintele și copilul/copiii vor desena o inimă pe care vor exprima o emoție, și o vor oferi reciproc, motivând alegerea. Vor pune, apoi mâna pe pieptul celuilalt și vor asculta reciproc bătăile inimii.

• **Părintele va iniția o discuție cu copilul/copiii:**

- Cum te-ai simțit când ai primit inima desenată de mine?
- Ce ai simțit când ai desenat și oferit inima desenată de tine?
- Cum a fost să simțiți inima mea în palmă?
- Ce putem face pentru a trăi cât mai multe emoții pozitive?

Resurse online:

- Learning about Emotions – Make a face!, <https://mrprintables.com/learning-about-emotions.html>;
- Trenulețul veseliei, <https://www.youtube.com/watch?v=TclBIZ3eDDg>.

5. JOCUL UMBRELOR

Grup țintă: copii de vârstă preșcolară, părinți, bunici

Teatrul de umbre este una dintre cele mai vechi forme de teatru din lume. Încă de la începuturi strămoșii noștri creau umbre pe pereții peșterilor, la lumina focului, folosindu-se de mâini. De aceea vă propunem o activitate părinți-copii, în care să creăm animăluțe/personaje/forme în umbră. Pentru aceasta avem nevoie, în primul rând să stingem lumina. Ne vom folosi de o lumânare, de o lanternă sau de lanterna telefonului, de mâinile noastre și ... **DE MULTĂ INSPIRAȚIE ȘI VOIOȘIE!**



Folosindu-ne, ca punct de plecare, de materialele video menționate în sitografia indicată mai jos, vom proiecta pe un perete diferite animăluțe/păsări, încurajându-i și pe copii să imite și să realizeze diferite forme.

Vom inventa mai apoi o poveste, lăsând copilul să dezvolte firul narațiunii, intrând în jocul lui și provocându-l cu situații care să îl ajute în viața de zi cu zi (cum ne facem prieteni, cum ne purtăm cu persoanele străine, cum reacționăm când luăm o notă mică, când cel mai bun prieten dezvăluie altora un secret).

Ți-l prezint pe ..., **un câțel/iepurăș** de vârsta ta. Hai să facem împreună o poveste despre ... (prietenie, curaj, răbdare, optimism, lipsa încrederii în sine, frică, supărare, trădare etc.) Am să încep eu și apoi vei continua tu povestea. Eu sunt tare curios/curioasă ce întâmplări magice a putut trăi ...

- **Părintele va iniția în acest timp o discuție cu copilul/copiii:**

- De unde vine? Care este povestea lui/ei?
- Ce calități/defecte are animalul/pasărea?
- Cum poate ieși cu bine din întâmplare? De ce anume are nevoie?
- Care sunt personajele care îl pot ajuta? Ce sfaturi i-ar da?
- Cum anume ar proceda data viitoare?

Resurse online:

- Cum să realizezi forme din umbre pe pereți, https://www.youtube.com/watch?v=YHM2fiKMC_c;
- How to make a theatre show with hands for children, <https://www.youtube.com/watch?v=iiLxd5Tsllo>
- Cum creezi animăluțe în umbră, <http://roxana-rusu.blogspot.com/2012/09/cum-sa-faci-animalute-in-umbra.html>
- How to make shadow puppets with your hand, <https://www.youtube.com/watch?v=-6oUqb94txc>
- https://www.reddit.com/r/coolguides/comments/cimkob/various_hand_shadows/,
Various hand shadows

6. MOZAIC DE CUNOAȘTERE – ATELIERE ART ATTACK

Atelierele Art Attack urmăresc explorarea curiozității, formarea gândirii critice, dezvoltarea imaginației, a creativității și a simțului estetic, prin realizarea de produse hand-made, care pot fi ulterior folosite ca obiecte decorative acasă, în curte sau la școală. În cadrul work-shop-urilor copiii își vor valorifica, alături de ceilalți membri ai familiei, spiritul de inițiativă, respectul, responsabilitatea, comunicarea asertivă, promptitudinea, puterea de concentrare, empatia și spiritul de echipă, în identificarea de soluții pentru îndeplinirea unei misiuni comune.

Grup țintă: copii de orice vârstă, părinți, bunici

MATERIALE ȘI RESURSE NECESARE:

Materiale de bricolaj și alte diverse materiale reciclabile: papier-mâché (pastă de hârtie pentru sculpturi), plastilină, kit, pastă de dinți și aracet (pentru construirea machetelor și a picturilor în relief), lipici, baloane, reviste, ziare vechi, autocolant, creioane, culori, tempera, guașă, ulei, vopsea, creioane colorate, carioci, pensoane, cutii de carton, lemn,





bețe, chibrituri, paie, nasturi, placaj, blat tablou, sticel de plastic, polistiren, ac, ață, sfoară, pungi menaj, foarfece, cuie, bolduri, ciocan, cutter, scoci, bandă dublu-adeziv etc.

Atelierul „**Mozaic de cunoaștere**” presupune decorarea unui colț al casei sau pavoazarea unui perete cu produse sau imagini care să genereze o stare de bine în familie. Produsele finite pot fi: medalioane,

mini-tablouri 3D din materiale diverse, asociate creativ (nasturi, dopuri, paie etc.), sau din produse alimentare (orez, boabe de cafea sau de piper etc.), picturi sau desene simbolice, constelații, curcubeu, hărți din capace, ghivece, veioze, vase decorative, căsuțe, colivii, sculpturi decorative din hârtie (jucării, păpuși, animăluțe), măști cu personajele preferate (fie din realitate, fie din istorie, literatură, din mituri antice universale, din diverse povești sau alte cărți lecturate, în funcție de vârsta participanților) etc.

Etape de lucru:

➡ Documentarea și informarea prin vizionarea filmulețelor Art Attack (Atacul Artei) și de pe site-ul Disney Junior, în vederea selectării produsului hand-made care se dorește a fi realizat sau a metodei de lucru adecvate și a intereselor fiecărui membru din echipă.

➡ Identificarea abilităților, a punctelor tari ale fiecărui membru din echipă și distribuirea sarcinilor de lucru în familie.

➡ Pregătirea materialelor necesare și a produselor care pot fi reciclate și (re)folosite.

➡ Organizarea atelierului art attack și elaborarea produselor în echipă.

➡ Realizarea unui album foto din timpul atelierelor și pavoazarea unui colț al casei cu materialele realizate.

Mai multe detalii despre tehnica papier-mâché:

<https://handmadebase.com/ro/how-do-mask-of-paper-mache-its/>



7. COPACUL VIEȚII – PĂDUREA VIEȚII

Grup țintă: copii cu vârsta cuprinsă între 10 – 18 ani, părinți, bunici

Copacul vieții

Acest exercițiu oferă copiilor posibilitatea de a fi povestitorii propriilor vieți, folosind părțile componente ale copacului drept metafore pentru a reprezenta diferite aspecte ale vieții lor. Este nevoie doar de o foaie de hârtie și de creioane colorate.

Copilul este îndemnat să deseneze progresiv un copac, începând cu rădăcinile, continuând cu linia solului, apoi trunchiul, crengile, frunzele și fructele. Și părinții pot desena propriul copac, în același timp cu copiii!

Pasul 1. Scrie pe rădăcini de unde vii (satul, orașul, țara), istoricul familiei (nume, strămoși, detalii despre familia ta), numele unor persoane care contează/au contat foarte mult pentru tine (de la care ai învățat cel mai mult), locul favorit de acasă, cântecul sau melodia favorită, dansul preferat.

Pasul 2. Scrie pe linia solului detalii despre locul unde trăiești în prezent și activitățile obișnuite pe care le faci.

Pasul 3. Pe trunchiul copacului scrie despre lucrurile pe care le poți face și care sunt vizibile pentru alții, care se văd în interacțiunea cu ceilalți.

Pasul 4. Pe crengi scrie despre speranțele, visele și dorințele pe care le ai în viață.

Pasul 5. Pe frunze scrie numele persoanelor semnificative din viața ta (fie că sunt în viață sau nu), care te susțin/te-au susținut în ceea ce faci/ai făcut.

Pasul 6. Fructele vor conține detalii despre darurile primite, nu neapărat daruri materiale, ci *daruri* cum ar fi : a fi apreciat, iubit, acte de grijă și valorizare pe care le-ai trăit.

Pădurea vieții

Pasul 1. Lipește copacul tău lângă copacii celorlalți membri ai familiei, astfel încât să formați o pădure: „Pădurea vieții”. Cum este pădurea voastră? Prin ce se aseamănă copacii între ei? Ce au diferit?

Pasul 2. Alege unul sau mai mulți copaci diferiți de al tău și scrie cuvinte de încurajare, susținere și apreciere.

Pasul 3. Întoarce-te la propriul copac și citește ce au scris ceilalți despre copacul tău.



JOCURI DE SOCIETATE ÎN FAMILIE

ŞAH

ȚINTAR (MOARA)

MONOPOLY

SCRABBLE

ALTE JOCURI ÎN FAMILIE

Jocul are un rol important în viața fiecărui om, fie că este adult sau copil. Cu atât mai valoroasă este puterea jocului acum, în perioada în care avem la dispoziție timp pe care să îl petrecem cu familia. Conform studiilor efectuate, jocurile de societate (board games) reprezintă un exercițiu excelent pentru creier, contribuind la dezvoltarea unor abilități cognitive esențiale. Prin cooperare, ele apropie membrii familiei și întăresc relațiile, aduc bucurie și ne fac să uităm de probleme și de stres. Stabilirea strategiilor de joc, ne învață cum să fim creativi, răbdători și cum să avem încredere în noi și în coechipieri. Iar cel mai mare beneficiu este acela de a ne ține departe de lumea digitală, angajându-ne în activități care nu implică vizionarea unui ecran smartphone, tableta sau computer.

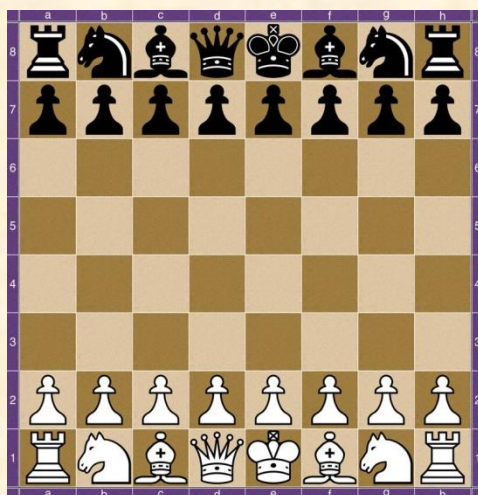
1. ȘAHUL

Grup țintă: copii cu vârsta cuprinsă între 6 – 18 ani, părinți, bunici

Șahul este considerat „jocul minții”, stimulează capacitatea cognitivă, capacitatea de a prezice și de a prevedea consecințele acțiunilor, dezvoltă memoria, exersează gândirea logică, îmbunătățește concentrarea și sporește creativitatea.

MATERIALE NECESARE

1. Tablă de șah, cu 64 de pătrate de culori alternative
2. 32 de piese, din care 16 albe și 16 negre. Cele 16 piese sunt: 1 rege, 1 regină, 2 ture, 2 nebuni, 2 cai și 8 pionieri.



Poziția pieselor pe tabla de șah

Etapele jocului de șah:

1. Aranjarea tablei de joc. Tabla de șah este poziționată astfel încât fiecare jucător are pătratul de culoare deschisă (alb) în partea din dreapta jos. Turnurile se așează în colțuri, caii se așează lângă turnuri, urmași de nebuni și în cele din urmă se așează regina, întotdeauna pe propria ei culoare (regina alba pe alb, regina neagră pe negru), iar regale se așează pe pătratul rămas liber. Al doilea rând este ocupat numai de pioni.

2. Mutarea pieselor. Cele șase tipuri de piese se mută diferit. Astfel, piesele nu se pot muta trecând prin alte piese (excepție făcând calul, care poate sări peste alte piese) și nu se pot muta pe un câmp pe care se află deja propriile piese. Mutarea pieselor se realizează, de obicei, pe poziții din care se pot captura alte piese (ajungând pe câmpul lor și înlocuindu-le), pot apăra propriile piese în situația unei capturi sau pot controla câmpuri importante din partidă. Cea mai importantă, dar și una dintre cele mai slabe piese este regele. Acesta se poate muta doar un pătrat, în orice direcție: în sus, în jos, în lateral și în diagonală. Regele nu poate niciodată muta în șah (unde ar putea fi capturat). Atunci când regele este atacat de o altă piesă se numește „șah”. Cea mai puternică piesă este regina. Ea se poate muta în linie dreaptă în orice direcție: înainte, înapoi, lateral sau în diagonală, atât timp cât nu trece prin oricare dintre piesele proprii. Ca și celelalte piese, în cazul în care regina capturează o piesă de-a adversarului, mutarea ei se oprește. Tura poate muta numai înainte, înapoi și în lateral, cât de departe se dorește. Turnurile sunt piese deosebit de puternice atunci când se protejează reciproc și lucrează împreună. Nebunul se poate muta numai în diagonală, oricât de departe dorești. Fiecare nebun începe partida pe o culoare (închisă sau deschisă) și trebuie să rămână mereu pe acea culoare. Nebunii lucrează bine împreună, deoarece își acoperă reciproc punctele slabe. Caii sunt singurele piese care pot sări peste alte piese, merg două pătrate într-o direcție și apoi încă unul la un unghi de 90 grade, în forma literei „L”. Pionii sunt neobișnuiți deoarece mută și capturează în moduri diferite: mută înainte, dar capturează în diagonală. Pionii pot muta înainte doar un pătrat la un moment dat, cu excepția primei lor

mutări, când se pot deplasa două pătrate înainte. Nu pot muta sau captura înapoi. Dacă există o altă piesă direct în fața unui pion, el nu poate sări peste sau captura acea piesă.

3. Reguli speciale de șah. Pionii au o altă abilitate specială și anume, dacă un pion ajunge la celălalt capăt al tablei, poate deveni orice altă piesă de șah (se numește promovare). Un pion poate fi promovat în orice piesă. O neînțelegere uzuală este că pionii pot fi schimbați doar pentru o piesă capturată. Acest lucru nu este adevărat. Un pion este promovat de obicei în regină. Dacă un pion mută două pătrate la prima sa mutare și astfel ajunge în lateralul pionului adversarului (sărind efectiv peste câmpul acestuia de captură), celălalt pion are opțiunea de a-l captura în timp ce trece.

4. Prima mutare în șah. Jucătorul cu piesele albe mută întotdeauna primul.

5. Moduri de câștig a unei partide de șah: șah - mat, remiză, prin cedare, prin consumarea timpului de gândire.

6. Strategii de bază în șah.

- Protejați-vă regele!
- Nu pierdeți din neatenție piesele proprii!
- Controlați centrul tablei cu figurile și pionii. Folosiți toate piesele!

Jocul de șah îndeamnă la reguli și elemente ale strategiei: siguranța regelui, schimburile de piese sau ocuparea centrului. Dacă un jucător de șah stăpânește elementul strategiei „siguranța regelui”, nu-i va fi deloc greu să înțeleagă „managementul riscului financiar”. Înțelegerea modului în care trebuie să facem schimburi dezvoltă calități incontestabile de negociere. La șah învățăm ca „ocuparea centrului” este un principiu al strategiei, așa cum economia folosește cuvântul „monopol” pentru aceeași idee.

Transferul abilităților învățate la această activitate creează punți de dezvoltare personală între membrii familiei, indiferent de vârstă.

2. ȚINTAR (MOARA)

Țintar este un joc de strategie atractiv, simplu, care se poate juca în doi și ne poate oferi momente plăcute de petrecere a timpului liber, contribuind în același timp la dezvoltarea abilităților de socializare, de management al emoțiilor, răbdare, concentrare. Partea frumoasă a acestui joc este că putem organiza un campionat în familie, implicând frații și de ce nu, părinții și bunicii, care, cu siguranță, cunosc acest joc.

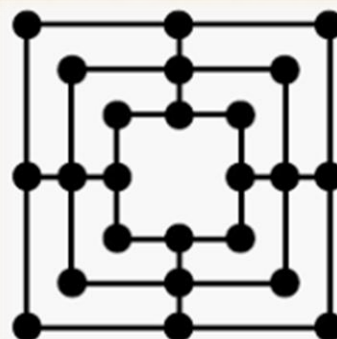
Grup țintă: copii cu vârsta cuprinsă între 5 – 18 ani, părinți, bunici

MATERIALE NECESARE:

- Tabla de joc pe care sunt desenate trei pătrate concentrice și conectate la mijlocul laturilor, ca în figura alăturată. Colțurile dreptunghiurilor și mijloacele laturilor sunt marcate cu puncte care arată cele 24 de poziții în care se pot plasa piesele de joc.

- 18 piese (câte 9 pentru fiecare jucător).

Dacă nu avem jocul, putem desena pătratele concentrice pe un carton, iar piesele pot fi înlocuite cu nasturi, sau alte obiecte identice, pentru fiecare participant, toate cele 9 piese fiind de aceeași culoare (exemplu: 9 nasturi albi și 9 nasturi negri).



Cum se joacă?

La începutul partidei, tabla de joc este goală, fiecare participant având câte 9 piese de aceeași culoare. Se decide cine va începe jocul de comun acord sau prin aruncarea unui zar.

Etapele jocului:

1. Fiecare jucător, pe rând, va pune una din piesele proprii pe tabla de joc. Acestea pot fi așezate în cele 24 de poziții, respectiv în punctele care sunt marcate în colțurile dreptunghiurilor și mijloacele laturilor. Etapa se va termina când toate piesele au fost puse pe tabla de joc.
2. Jucătorii mută pe rând câte una din piesele proprii.

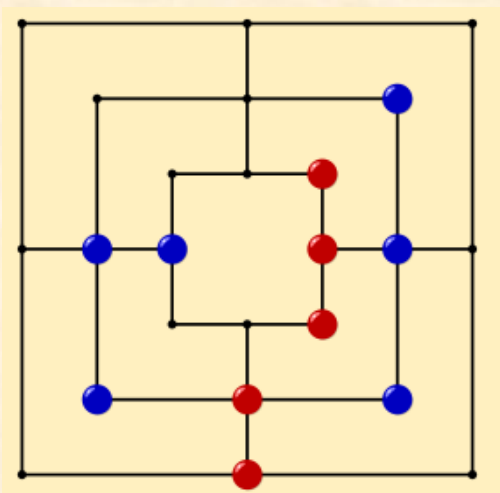
Scopul urmărit de fiecare jucător este de a elimina una câte una piesele adversarului. Pierde jucătorul care fie ajunge să aibă numai două piese, fie nu-și poate muta nicio piesă.

Regulile jocului aplicate în ambele etape:

- ♥ în oricare punct de pe tablă nu poate fi plasată decât o singură piesă;
- ♥ mutarea pieselor se face numai de-a lungul liniilor și numai într-un punct învecinat (și liber); când un jucător rămâne cu numai trei piese mutarea pieselor se poate face pe oricare din locurile libere de pe tabla de joc;
- ♥ când un jucător realizează un șir de trei piese proprii de-a lungul oricărei linii de pe tabla de joc (adică când face o moară) poate elimina din joc o piesă a adversarului; nu pot fi eliminate piesele care la rândul lor fac parte dintr-o moară;
- ♥ dacă se închid două mori simultan vor fi eliminate două piese cu aceeași mențiune de mai sus.

STRATEGIA:

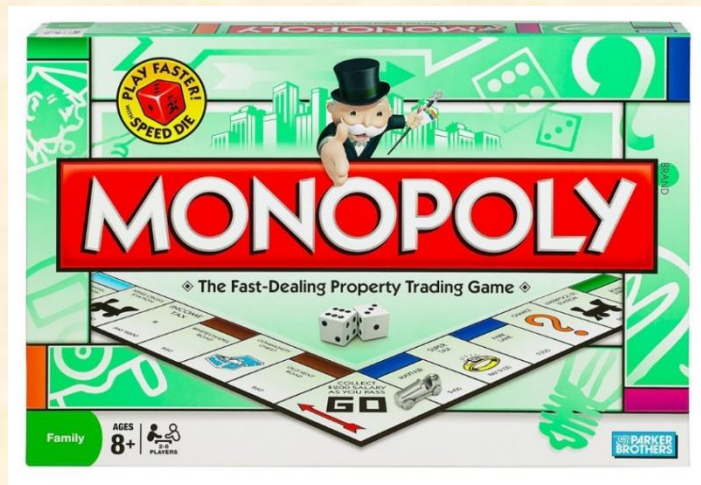
În prima etapă a jocului, jucătorii cu experiență nu realizează mori și nici nu-și împiedică adversarul să construiască mori, concentrându-se mai mult pe ocuparea unor poziții strategice, cum ar fi cele patru intersecții de pe pătratul mijlociu. Pozițiile din colțurile pătratelor oferă prea puțină mobilitate și sunt evitate.



Configurația în care un jucător poate realiza o moară la fiecare mutare, prin deplasarea înainte și înapoi a unei singure piese, se numește „morișcă” sau „moară dublă”. În diagrama din figură jucătorul cu piesele roșii are o astfel de configurație. De obicei, primul jucător care reușește să construiască o morișcă va câștiga partida; în exemplul dat jucătorul cu piesele roșii câștigă chiar dacă urmează albastrul la mutare.

3. MONOPOLY

Monopoly sau “Jocul de schimburi comerciale rapide cu proprietăți”, este o foarte bună modalitate de petrecere a timpului liber și de învățare în același timp. Pe cât de popular, pe atât de important este acest joc, prin lecțiile de educație financiară referitoare la modul de administrare a resurselor financiare și investițiile pe care le putem face.



Jucătorii se vor familiariza cu noțiuni financiare precum deținerea de proprietăți imobiliare, prețuri, cerere și ofertă, ipotecă, faliment, management financiar, impozite și taxe.

Monopoly dezvoltă **abilități antreprenoriale și abilități profesionale** solicitate pe piața muncii, respectiv: inteligența emoțională, creativitatea, abilitatea de a analiza și de a lua decizii, abilități de negociere, gândire critică, spiritul competitiv, administrarea resurselor, capacitatea de a rezolva probleme complexe, implementarea unor strategii, etc

Grup țintă: copii cu vârsta cuprinsă între 8 – 18 ani, părinți, bunici

Număr jucători: 2-8 persoane

Durata jocului: 1-4 ore

Scopul jocului: să devii cel mai bogat jucător cumpărând, închiriind și vânzând proprietăți imobiliare.

Dacă vrei să câștigi jocul și să înțelegi mai bine principiile prudenței financiare și a investițiilor, trebuie să ai în vedere următoarele:

➡ Să ai tot timpul acces la lichidități! Atât în joc, cât și în viața reală, pe lângă achizițiile pe care le faci, trebuie tot timpul să fii atent la cash-flow, astfel încât, să ai acces cât mai facil la resursele tale financiare pentru a-ți putea achita datoriile și cheltuielile neprevăzute care pot apărea. Dacă ajungi în situația de a rămâne fără disponibilități cash, trebuie să valorifici

din activele deținute la prețuri sub valoarea lor reală, ceea ce va fi în avantajul celor care vor deține lichidități la momentul respectiv.

➡ Ai răbdare! Nu te grăbi să cumperi tot ce îți iese în cale, doar pentru că îți permiți să faci asta la momentul respectiv. Trebuie să ai un plan bine stabilit de la început și trebuie să-ți respecti strategia având răbdare până apar oportunitățile potrivite.

➡ Concentrează-te pe fluxul de numerar! Cele mai bune investiții sunt cele care îți aduc un flux de numerar constant. Pe lângă investițiile pe care le faci trebuie să fii atent și la fluxul de numerar care îți asigură stabilitatea financiară. Trebuie să ții cont atât de cheltuielile de întreținere a activelor pe care le deții, cât și de impozitele și taxele pe care trebuie să le plătești.

➡ Nu toate activele valorează cât costă! Cei care câștigă sunt cei care investesc pe termen lung, iar deciziile prudente de deținerea a proprietăților este calea sigură spre succesul financiar. Valoarea proprietăților, atât în joc cât și în viața reală, variază în funcție de multe criterii, de aceea tu trebuie să știi să le evaluezi înainte de a lua decizia de a le achiziționa.

➡ Învăță să fii un bun vânzător și negociator! Pe parcursul jocului vei învăța să cumperi, să vinzi și să negociezi, abilități care îți sunt de folos atât în viața financiară cât și în viața personală și profesională.

➡ Nu pune toate ouăle într-un singur coș! Ultima, dar nu cea din urmă lecție, atât a jocului, cât și a investițiilor este să variezi investițiile pe care le faci pentru a-ți crește șansele de câștig.

Resurse online:

<http://jocuridincopilarie.ro/tintar-moara/>

<http://www.cumsejoaca.ro/page/2/>

<https://profitpoint.ro/ce-ne-invata-jocul-monopoly-despre-finante-si-investitii>

4. SCRABBLE

Grup țintă: copii cu vârsta cuprinsă între 10 – 18 ani, părinți, bunici

Această activitate are rolul de a stimula inteligența jucătorilor, de a încuraja spiritul de competiție, fiind o variantă ideală de joc pentru toată familia. Scrabble, un adevărat „sport al minții”, dezvoltă atenția, capacitatea de calcul, gândirea logică, vocabularul și cunoștințele de gramatică, fiind un mijloc excelent de a învăța corect limba română sau o limbă străină.

MATERIALE NECESARE

Jocul de scrabble este compus din:

1. O tablă de joc pe care este desenat un careu de 15 x 15 pătrățele, respectiv 225 câmpuri colorate care multiplică valoarea literelor sau a cuvintelor așezate pe ele.

- ✓ **Alb**, nu modifică valoarea literelor/cuvintelor
- ✓ **Roșu**, triplează valoarea cuvântului
- ✓ **Roz**, dublează valoarea cuvântului
- ✓ **Albastru**, triplează valoarea literei
- ✓ **Bleu**, dublează literei

Liniile și coloanele tablei sunt marcate pe margini astfel:

- ✚ Liniile sunt marcate pe marginea din stânga, cu litere de tipar, de la „A” la „O”, începând de sus în jos, în ordine alfabetică.
- ✚ Coloanele sunt marcate pe marginea de sus, cu numere de la 1 la 15, de la stânga la dreapta.

2. Un set de 100 jetoane care să se suprapună peste pătrățelele tablei. Jetoanele au înscrise pe o parte o literă din alfabet, cu litere mari de tipar, iar în partea dreaptă - jos un număr care îi indică valoarea. Două dintre jetoane se numesc jokeri (sunt nescrise sau au un simbol caracteristic, J).

3. Un săculeț opac de pânză pentru păstrarea și extragerea literelor.

4 Suporturi pe care se etalează literele. Pe un suport trebuie să poată fi manevrate ușor 7 litere. Construcția suportului trebuie să permită ca partenerul/partenerii să poată observa câte litere sunt plasate.



Cuvinte formate pe tabla de scrabble

ETAPELE JOCULUI

Reguli generale

1. Nu folosim diacritice
2. Substantivele, adjectivele și pronumele se pot declina, iar verbele se pot conjuga.
3. Toate cuvintele se pot plasa numai orizontal (de la stânga la dreapta) sau numai vertical (de sus în jos), pe o singură linie sau coloană.
4. Formarea cuvintelor. Primul cuvânt trebuie să treacă prin centrul tablei (h8), iar cuvintele depuse ulterior trebuie să se lege de cele aflate deja pe tabla de joc prin intersectare, prin alipire sau prin prelungirea unui cuvânt de pe tablă, cu condiția ca aceste cuvinte să fie valabile. Nu se pot depune cuvinte izolate, fără legătură cu alt cuvânt de pe tablă.
5. Jokerul poate fi folosit pentru orice literă din alfabet. Jucătorul va preciza ce literă substituie jokerul, iar aceasta nu se va schimba pe parcursul jocului.
6. Dacă în cadrul unei depuneri se plasează toate cele 7 litere, aceasta se numește depunere SCRABBLE, iar la punctajul cuvântului se adaugă o primă de 50 de puncte.

Reguli de joc fundamentale

1. Jucătorul care începe jocul se stabilește prin tragere la sorți. Fiecare jucător extrage câte o literă din sac, iar cel a cărui literă este mai aproape de începutul alfabetului, începe jocul. Jokerul reprezintă ultima literă din alfabet.
2. Fiecare jucător, în ordinea stabilită, extrage un număr de 7 litere din săculeț, le așează pe suport și alcătuiește cuvinte valabile, din cel puțin 2 litere.
3. Pe rând, fiecare jucător depune pe tabla de joc un cuvânt acceptat de adversar, își calculează și notează punctajul realizat, apoi extrage imediat din săculeț tot atâtea litere câte a depus, astfel încât pentru următoarea depunere să joace tot cu 7 litere (jetoane).
4. În cazul efectuării unei depuneri neadmise de regulile generale ale jocului, jucătorul își va ridica literele depuse și va avea punctaj zero în turul respectiv, putând efectua o nouă depunere, din aceleași litere, în turul următor.
5. Fiecare jucător poate schimba una sau mai multe litere (chiar toate) cu altele extrase din săculeț (dacă au mai rămas cel puțin 7 litere în săculeț), pierzând însă dreptul de a mai depune în acel tur și având punctaj zero. Un jucător poate alege să nu depună nimic într-un tur, caz în care spune „pas” și are punctaj zero, cedând rândul adversarului la depunere.
6. Jocul se termină atunci când toate literele din săculeț au fost epuizate și unul dintre jucători a plasat pe tablă toate jetoanele sale. La punctajul jucătorului care a terminat primul literele de pe suport se adaugă valoarea literelor rămase pe suportul adversarului, căruia i se scade valoarea literelor nedepuse din punctajul pe care l-a realizat până în acel moment. În cazul în care cei doi jucători spun „pas” la final de partidă, fiecare jucător își scade din punctajul realizat până la acel moment valoarea literelor rămase pe suportul propriu. Câștigătorul partidei este jucătorul care are punctajul total mai mare.

Așadar, Scrabble, pe lângă faptul că este distractiv pentru toată familia, creează legături solide și contribuie la dezvoltarea emoțională a copilului și ne ajută să avem un lexic bogat și nuanțat. La început copiii vor forma cuvinte mici, simple, însă pe parcurs vor descoperi noi cuvinte pentru a obține un punctaj cât mai bun. Primind cele șapte jetoane cu vocale și consoane amestecate, exersându-și creativitatea, copiii vor forma noi cuvinte, apoi

vor trebui să lege cuvântul său de cele ale celorlalți jucători și să folosească bonusurile. Cum literele care formează un cuvânt au fiecare valoare diferită, copiii vor trebui să facă calcule, dezvoltându-și astfel abilitățile matematice.

5. ALTE JOCURI ÎN FAMILIE

Grup țintă: copii cu vârsta cuprinsă între 4 – 18 ani, părinți, bunici

Vreți să oferiți copilului alternative de petrecere a timpului liber, dar, în același timp să-l ajutați să-și cunoască și să-și înțeleagă emoțiile, să-și activeze creativitatea, să rezolve probleme, să-și dezvolte abilități de viață independentă? Puteți apela la o serie de jocuri, precum:

- **jocuri de mișcare:** Spre exemplu, „Vânătoare de comori” (părintele dă copilului o listă de obiecte cu diferite caracteristici, pe care să le caute prin casă și să le strângă într-o cutie: ceva roșu, ceva pufos, ceva ce începe cu litera A etc.) sau „Apă apă, foc foc” (copilul caută un obiect ascuns de părinte (sau invers). Dacă este departe de ascunzătoare, i se spune „Apă, apă”, dacă este aproape, „Foc, foc”. Mai pot fi și alte indicii suplimentare. Dacă este foarte departe i se spune „Gheață, gheață”, iar extrem de aproape „Arde, arde”).
- **jocuri pe hârtie:** Cerculețe și cruciulițe (X și 0) sau ȚOMANAP (țări, orașe, munți, ape, nume de persoane, animale, plante).
- **jocuri de cărți:** unele chiar au trecut chiar testul generațiilor, cum ar fi „Macao” sau „Șepică” etc.



Mult succes în realizarea activităților de învățare în familie!