

Jucăriile EduCastel

Metodologie

Introducere

Castelele din Transilvania reprezintă poate cea mai semnificativă moștenire culturală construită din Transilvania (pe lângă cetăți) dar potențialul lor nu este exploatat la nivel corespunzător.

Grupul PONT a lansat proiectul Castel în Transilvania – strategii și modele de dezvoltare, finanțat printr-un grant oferit de Islanda, Liechtenstein și Norvegia prin Ministerul Culturii – Unitatea de Management a Proiectului în cadrul Programului ”Conservarea și revitalizarea patrimoniului cultural și natural” – schema granturi mici, finanțat prin Mecanismul financiar SEE 2009–2014. Scopul este ca publicul larg să aibă acces la redefinirea castelelor transilvănene, atât din punct de vedere economic, cât și social.

Castelele sunt puncte de intersecții atât fizice, în spațiu, cât și simbolice: simbolizează întâlnirea trecutului cu prezentul și, sperăm, cu viitorul. Aceste clădiri sunt simbolurile schimbărilor din diferite ere istorice, relației între om și patrimoniu cultural și om și natură, dar și locul intersecției diferitelor categorii sociale. Clădirile câteodată în ruini, câteodată parcă desprinse din povești prezintă o imagine bogată a epocii lor, o colecție culturală și de comori din natură.

Grupul PONT a lansat un proces strategic de anvergură în martie 2015 prin proiectul „Castel în Transilvania – strategii și modele de dezvoltare”. Ca un rezultat al acestui demers, în iunie 2016 s-a realizat Strategia Castel în Transilvania, un document care oferă modele și soluții sustenabile de dezvoltare pentru revitalizarea castelelor și conacelor din Transilvania.

De la începutul programului, putem găsi informații valoroase pe site-ul Castel în Transilvania și pe aplicație, astfel aceste clădiri au fost puse pe harta culturală a Transilvaniei.

Grupul PONT a fondat Coaliția Castel în Transilvania în septembrie 2015, căreia i s-au alăturat 30 proprietari și administratori de castele și conace din Transilvania. Membrii actuali au identificat principiile directe ale coaliției ca fiind comunicarea unică, gândirea comună, schimbul de experiență, planificarea comună și colaborarea continuă cu experții în domeniu.

Proiectul EduCastel

Unul din scopurile principale ale programului Castel în Transilvania este de a promova patrimoniul construit din regiune, atât prin prezentarea acestor castele publicului larg, cât și prin evidențierea rolului semnificativ al acestor clădiri în viața comunităților locale. Unul dintre principalele grupuri țintă al informării sunt copiii, care împreună cu părinții și profesorii lor, vor învăța prin intermediul unor jucării interactive despre lumea castelelor și conacelor transilvănene.

Prin proiectul EduCASTEL am realizat 12 jocuri și jucării prin care copiii cu vârsta între 4-12 ani vor învăța despre clădiri monumente, perioade istorice, stil de viață, personalități istorice care fac parte din istoria bogată a castelelor transilvănene. Aceste jucării interactive oferă o modalitate de a învăța prin experimentare și participare directă, dar și jocul în sine este o experiență de neuitat.

Proiectul nu i se adresează doar copiilor, ci prin ei dorește să ajungă și la pedagogi și profesori, să îi trezească interesul și să atragă atenția asupra conservării patrimoniului construit.

Prezentarea istoriei castelelor este o provocare din mai multe puncte de vedere. Pe de o parte, literatura de specialitate este foarte specifică, pe de alta, o abordare interdisciplinară și dintr-o perspectivă integrată necesită metode și instrumente provocatoare, care stârnesc interesul și rezultă o conexiune la nivel emoțional.

Avantajul învățării pe bază de experiențe este că atenția și concentrarea poate fi menținută mult mai mult decât în condiții generale, deoarece copiii devin motivați prin joc și motivația și atenția lor este readusă datorită noilor informații și tipuri de joc cu fiecare jucărie.

Pedagogia experiențială se bazează pe ideea că motivația de învățare și rezultatele pozitive sunt construite pe experiențe puternice senzoriale și emoționale, dacă acestea sunt pozitive. Memoriile se creează mai ușor în memoria de lungă durată, datorită acestor experiențe. Cu cât mai multe simțuri sunt incluse, cu atât mai puternic este procesul.

Scopul principal al proiectului este deci să găsească soluții noi în învățământul despre cultură, prin abordări moderne și inovatoare, prin care interesul copiilor este stârnit și dezvoltarea lor cognitivă, emoțională și socială este stimulată.

Obiectivele proiectului EduCastel

În cadrul proiectului au fost realizate următoarele produse culturale:

- 12 tipuri de jocuri și jucării pentru copii de 4-10 ani, la baza dezvoltării conținutului acestora stătând istoria Transilvaniei și a castelelor transilvănene. Jucăriile oferă, în proporție de 70%, informații despre castelele din Transilvania în general și despre castelul Sükösd – Bethlen din Racoș și castelul Daniel din Vârghiș în proporție de 30%.
- o metodologie amplă pentru diferite jocuri, 4 seturi de jucării
- formarea a 12 de voluntari
- două zile deschise EduCastel (castelul Sükösd – Bethlen din Racoș și castelul Daniel din Vârghiș) unde au fost încercate jocurile
- formare și consultare pentru pedagogi și alte persoane interesate

Pașii elaborării metodologiei:

Elaborarea metodologiei se realizează pe trei niveluri:

1. Teoretic – nivel de anticipare și proiectare
2. Practic - realizări concrete
3. Evaluare și analiză atât a teoriei, cât și a practicii

Pașii proiectului

1. Cercetare: analiza resurselor, muncă pe teren

Elaborarea metodologiei jocului este precedată de cercetări ample. Pe lângă studiile și rapoartele despre cele două castele participante în program, vom accentua prezentarea subiectului din mai multe puncte de vedere. Castelul, ca locație, creează posibilitatea de a procura cunoștințe prin experiență despre istorie, societate, ecologie, modă și nenumărate alte domenii.

În munca pe teren vom dezvolta detaliile programului care țin de caracteristici specifice locației și vom stabili relații constructive cu proprietarii și administratorii castelelor, respectiv cu localnicii.

2. Obiective generale:

Obiectivul programului este transmiterea diverselor cunoștințe și competențe prin metoda învățării experiențiale:

- A pune temeliele gândirii logice prin jocuri de logică
- Dezvoltarea gândirii independente prin exerciții la libera alegere
- Asigurarea posibilității de explorare prin învățare experiențială
- Prezentarea creației ca sursă de bucurie
- Dezvoltarea relațiilor interpersonale, educare pentru toleranță și colaborare prin jocuri de grup
- Dezvoltarea simțului de răspundere și a gândirii sistematice
- Dezvoltarea simțului estetic
- Dezvoltarea competențelor vizuale
- Dezvoltarea creativității
- Dezvoltarea abilităților motorice
- A pune bazele atitudinii eco-responsabile

3. Definirea posibilităților și condițiilor realizării scopurilor, selectarea și elaborarea cunoștințelor și gruparea acestora în funcția obiectivelor operaționale (secvențiere)

În această etapă se realizează organizarea cunoștințelor și selectarea informațiilor principale, care vor fi folosite pentru a pune bazele posibilității de dezvoltare a diferitelor abilități și competențe. Selectarea va ține cont de particularitățile fiecărui grup de vârstă.

4. Elaborarea obiectivelor concrete și alegerea jocurilor aferente acestora: jocuri constructive, jocuri de rol, jocuri de dezvoltare a rațiunii, jocuri de societate, jocuri educative pentru dezvoltarea intelectului (senzoriale, de logică, de construcție).

Aceasta este etapa de punere în practică a cunoștințelor selectate în cadrul etapei precedente. Se vor alege tipurile de joc care sunt considerate cele mai eficiente pentru realizarea obiectivelor formulate.

5. Elaborarea derulării activităților diferențiate pe grupe de vârstă Ținând cont de particularitățile și interesele diferitelor grupuri de vârstă, activitățile vor conține tipuri de joc captivante, selectate în etapa precedentă, care pot oferi experiențe de neuitat, și, în același timp, dezvoltă abilitățile intelectuale, emoționale și estetice prin experiențe, trăiri empirice.

6. Alegerea și proiectarea instrumentelor didactice folosite în derularea jocurilor:

Instrumentele, jucăriile sunt elemente importante în procesul de cunoaștere. Copiii pot fi motivați, interesul lor trezit mai ușor, dacă au posibilitatea de a folosi diferite obiecte, instrumente.

Am urmărit să redefinim jocuri și jucării îndrăgite. Am conceput jucării de dimensiuni mari, de un aspect plăcut, deoarece dimensiunile de multe ori sunt legate de intensitatea experienței de joc.

Am proiectat jucării inovative, estetice, exigente care, prin folosirea lor de către copii, să îndeplinească misiunea educativă, indiferent de vârsta, sexul sau etnia acestora.

Toate jucăriile au fost optimizate pentru trei limbi – română, maghiară, engleză - deoarece diferențele sociale pot fi depășite cel mai ușor în copilărie. Copiii de diferite etnii folosesc un limbaj universal în timpul jocului, astfel trec peste greutățile lingvistice. Astfel proiectul mai are un rezultat din punct de vedere cultural: ajută la dezvoltarea toleranței și îi leagă pe toți care se simt copii curioși, dornici de învățare.

Grupul țintă al proiectului EduCastel

Jocurile și jucăriile realizate se adresează preșcolarilor și elevilor din învățământul primar. Informațiile și cunoștințele au fost diferențiate având în vedere speciilele fiecărui grup de vârstă. Toate jucăriile oferă o experiență de joc fiecărui grup, însă pe diferite nivele, deoarece aceștia sunt diferiți. Astfel la conceperea jocurilor am ținut în vedere nevoile și stilul de joc diferite.

Activitatea principală ale acestor grupuri de vârstă vizate este jocul, care este instrumentul cel mai important în dezvoltarea personalității. Jocul este o formă aparte de oglindire a realității, prin care copilul poate trăi experiențele și rolurile din realitate. În timpul jocului, și relațiile interpersonale și inteligența intrapersonală se dezvoltă în mod activ.

Dacă la începutul vârstei preșcolare o activitate poate oferi bucurie fără vreun scop sau cauză, de exemplu, cuburile de construit în sine, sau turnarea nisipului într-o găleată, în învățământul primar regulile devin importante. Pentru a se juca cu jucării care au reguli definite este necesară recunoașterea existenței regulilor, care se dezvoltă după vârsta de cinci ani.

Capacitatea de concentrare a preșcolarilor este mai scurtă, deci ei au nevoie de jocuri mai multe, scurte și care pot fi jucate repede, în timp ce elevii din învățământul primar, dacă se regăsesc într-un joc, rămân concentrați mai mult timp și se joacă și de mai multe ori.

O metodă de exprimare de sine este, pentru ambele grupuri de vârstă desenatul. Preșcolarul îndrăgește desenarea în nisip, în timp ce desenul elevului este mai mult definit de concepții, își dorește ca desenul lui să fie cât mai asemănător obiectului desenat. Noi ne-am dorit să oferim instrumente de exprimare de sine potrivite ambelor grupuri de vârstă.

Cel mai important aspect în realizarea jucăriilor a fost ca părinții și copiii să aibă ”o experiență de castele” prin ele. Atragerea părinților se face în mod indirect, fiindcă de multe ori apar informații care conțin noutăți și pentru ei. Jocul comun ajută la intensificarea relației între părinte și copil, pentru că se petrece timp de calitate împreună și se creează noi experiențe.

Tipuri de joc

Trăsăturile de bază ale personalității copilului iau naștere prin joc, care îi aduce bucurie, îi umple timpul liber, îi satisface dorința de mișcare. Jocul conține libertatea, bucuria, experiența, veselia, concursul. Pe lângă acestea, „Jocul [...] nu este doar distracție, petrecere a timpului, ci modalitatea de a acumula și de a exprima cunoștințe importante dar și instrumentul atenuării tensiunii interne și a vindecării de sine”¹ – scrie Ranschburg Jenő despre joc.

În alegerea tipurilor de joc cea mai mare provocare a fost crearea unor jucării care se adresează tuturor copiilor. O piedică importantă a învățământului instituțional este că privește toți copiii ca egali și încearcă să îi dezvolte în domeniile considerate importante prin metode universale.

Howard Gardner, profesor de Cognitie și Educație la Harvard Graduate School of Education este de părere că toți oamenii dețin diferite tipuri de inteligență care nu sunt interdependente, adică suntem inteligenți în măsuri diferite în domenii diferite. Teoria lui de inteligențe multiple se bazează pe evidențele biologice oferite de cercetarea creierului și cele antropologice provenite din studierea culturilor diferite. El descrie 10 diferite inteligențe:

¹ Traducere liberă

Inteligenta lingvistică-verbală înseamnă experiență în domeniului semanticii și pragmaticii, capacitatea de a ne forma gândurile în cuvinte, de a ne exprima și explica cunoștințele.

Inteligenta logico-matematică este folosită pentru a calcula, efectua operații logice, a cuantifica, și de cele mai multe ori gândirea critică și abilitatea de a rezolva probleme sunt foarte dezvoltate la aceste persoane.

Inteligenta vizual-spațială se traduce prin a percepe în detaliu lumea vizuală.

Inteligenta corporal-kinestezică se manifestă prin competențele de mișcare.

Inteligenta intrapersonală este inteligența de înțelegere de sine profundă, autocunoaștere, conectare profundă cu universul interior propriu.

Inteligenta interpersonală este caracteristică celor care înțeleg cum funcționează oamenii, care recunosc și stabilesc relații cu ușurință.

Inteligenta naturalistă ajută la interacționarea cu natura și creaturile vii, cu forțele naturii, cu fenomenele legate de viață.

Inteligenta spirituală înseamnă capacitatea de a fi fericit și ne ajută în alegerea valorilor care sunt valabile în orice epocă și cultură.

Inteligenta muzicală-ritmică ajută la înțelegerea sunetelor, melodiilor, rimelor sau ritmurilor.

Inteligenta existențială ajută la descoperirea conexiunilor realității.

După ipoteza lui Gardner, fiecare om ajunge un anumit nivel în aceste inteligențe, însă nivelul diferă. Adevăratul social al acestei ipoteze este că, în cazul optimist în care fiecare primește o educație potrivită profilului propriu de inteligență, fiecare individ are posibilitatea de a contribui comunității cu punctele forte proprii.

Am considerat foarte important ca copiii cu diferite capacități și interese să găsească jocul care îi place cel mai mult. Un alt aspect foarte important a fost ca ei să-și însușească cunoștințe și competențe diverse prin metode de pedagogie experiențială.

Prin învățarea experiențială, copilul nu doar învață materialul ci îl și interpretează și îl sistematizează.

Cea mai cunoscută teorie contemporană a pedagogiei experiențiale se leagă de numele lui David Kolb. În cartea lui cu titlul *Experiential Education: Experience as the Source of Learning* (Prentice-Hall, 1984) el descrie un Ciclu al învățării cu patru stagii și patru Stiluri de învățare separate: experiențe active/observație-reflecție și conceptualizare abstractă/experiența concretă. Prin repetarea ciclică a acestor pași se realizează o spirală de dezvoltare.

Jucăriile concepute de noi reflectă această metodă prin construirea informațiilor teoretice în mai multe jocuri, care se repetă și se bazează unul pe celălalt.

În unele jocuri, copilul întâlnește informații noi, care nu i-au fost cunoscute, în altele trebuie să folosească aceași informații, câteodată abstractizând. Astfel cunoștințele intră, din memoria de scurtă durată în cea de lungă durată.

Am ales diferite tipuri de jocuri și jucării care ajută în modul cel mai efectiv la realizarea obiectivelor de mai sus.

Jucăriile constructive se adresează în mod special celor mici, însă informațiile ascunse pe ele sunt interesante și pentru părinți.

Jocurile de dezvoltare a rațiunii sunt adresate copiilor din clasele I-IV. și părinților. Cea mai importantă caracteristică a grupului de vârstă este că este motivată de câștigarea jocului, însă noi am încercat să realizăm jucăriile în așa fel încât demersul și primirea de informații noi să ofere deja bucurie.

Jocurile senzoriale pun accentul pe simțul olfactiv și cel tactil. Este binecunoscut că informațiile noi sunt însușite mai bine atunci când cât mai multe simțuri sunt implicate în procesul de învățare.

Jocurile de logică aduc bucurie oricărui grup de vârstă, deoarece rezolvarea este găsită prin deducții individuale sau de grup. Jocul îi lasă să greșească și greșelile învață metode noi de rezolvare. Astfel aceste jocuri sunt distractive și fără cunoștințe prealabile și informațiile pot fi interpretate fără explicații suplimentare. La verificarea rezultatelor, pe lângă rezolvarea corectă se oferă și multe informații noi. Iar în descrierea anexată oferim informații interesante părinților ca și posibile răspunsuri la eventualele întrebări ale copiilor

Descrierea jocurilor și jucăriilor EduCastel

1. Castel-Memo

Acest joc se bazează pe jocul de memorie clasic și îndrăgit. Dezvoltă gândirea și memoria, capacitatea de comparație și de generalizare, construirea de concepte, abilitatea de rezolvare a problemelor. Memoria involuntară devine voluntară, memoria de scurtă durată devine de lungă durată.

Jocul conține două seturi diferite. Un set constă din 10 perechi de cărți cu fotografii despre castelul Daniel din Vârghiș, iar celălalt 10 perechi de cărți cu acuarele despre castele din Transilvania.

Categoria de vârstă: 4-6: jocul cu fotografii
7-10: jocul cu acuarele

Inteligențele dezvoltate de acest joc: inteligența vizual-spațială, inteligența logico-matematică, inteligența interpersonală.

Conținut:

- 20 de cărți de joc, (10 perechi - castele din Transilvania)

Pregătiri:

Amestecăm toate cărțile și le așezăm cu fața în jos pe masă într-o formă regulată (de ex.: 4x5).

Descrierea jocului:

Jocul poate fi jucat de 2 sau 3 jucători. Jucătorii pot decide ordinea în care se vor juca prin metoda de tragere la sorți piatră/hârtie/foarfecă. Primul jucător are dreptul să întoarcă două cărți, încât să vadă și ceilalți. Dacă cele două piese sunt identice, poate să păstreze perechea și să încearcă din nou. Dacă cele două piese întoarse nu formează o pereche, cărțile trebuie puse la loc cu fața în jos și îi vine rândul următorului jucător.

Jocul se termină când jucătorii au găsit toate perechile.

Câștigă cel care strânge cele mai multe perechi.

2. Cuburi de castele

Jocul **Cuburi de castele** este un puzzle atipic, format din cuburi de dimensiuni mari care conturează imaginile unor castele. Puzzle-urile tridimensionale ajută la dezvoltarea viziunii spațiale la recunoașterea locului în spațiu a unor obiecte. Se dezvoltă percepția detaliilor ca o singură entitate, aranjarea în spațiu a informațiilor vizuate. Puzzle-ul jucat împreună cu prieteni ajută la dezvoltarea colaborării, care va fi baza comunicării adulte. Empatia, capacitatea de a fi atent la alții, compromisul se conturează atunci când copilul se joacă împreună cu alții. În timpul jocului, cei mai mici găsesc bucurie în construcție, iar cei mari construiesc imaginea castelului și informațiile care apar pe imagine pot fi interesante pentru ei.

Grupuri de vârstă: 4-10

Inteligențele dezvoltate de acest joc: inteligența vizual-spațială, inteligența logico-matematică, inteligența interpersonală, inteligența corporal-kinestezică.

Conținut:

- 9 cuburi de dimensiuni mari

Descrierea jocului:

Obiectivul jocului este potrivirea celor nouă cuburi cu imagini imprimate pe toate laturile cu scopul de a forma șase diferite imagini.

Prin rezolvarea acestui puzzle se dezvăluie șase diferite imagini de castele.

Pe cuburi se ascund șase castele din Transilvania:

Conacul Bánffy, Ciuguzel

- Stil: baroc
- Proprietatea a ajuns în posesia familiei Bánffy prin căsătorie în anul 1783.
- Forma sa actuală a fost realizată în 1937, mulțumită baronului Daniel Bánffy.
- A funcționat ca și școală pentru mult timp.
- A fost retrocedat familiei Bánffy în 2004.

Castelul Daniel, Tălișoara

- Stil: renaștător târziu, clasicist
- A fost construit în secolul al XVII-lea, ajungând la forma finală în secolul al XX-lea după diverse modificări.
- Constructori: II Mihaly Daniel, Gabor Daniel

- Proprietarii actuali au renovat clădirea, restaurând și picturi pe pereți rare din secolul al XVII-lea.
- Începând cu anul 2014 castelul funcționează ca și hotel.

3. Castelul Kálnoky, Micloșoara

- Stil: renașcentist târziu, baroc timpuriu, clasicist
- Primele construcții majore au fost efectuate de István Kálnoky (III) în anul 1648. Sámuel Kálnoky I, fiul lui István Kálnoky a extins clădirea în anii 1690.
- La sfârșitul anilor '90, clădirea a ajuns în proprietatea moștenitorilor iar acum funcționează ca muzeu.

4. Castelul Kendy-Kemény, Brâncovenești

- Stil: gotic târziu, renașcentist
- Proprietari de-a lungul anilor: familia Losonczy, Gábor Bethlen, Ferenc Rákóczi II, János Kemény.
- Aici a fondat János Kemény Asociația Culturală „Helikon”, în anul 1926.
- După 1949 a devenit azil pentru copii cu dizabilități psihice.
- În 2014 castelul a fost retrocedat familiei Kemény.

5. Domeniul Mikes, Zăbala

- Stil: renașcentist târziu, neoclasic
- Clădirea principală a fost modificată de contele Benedek Mikes în 1867.
- Între 1910-1912, contele Ármin Mikes și Klementina Bethlen au construit un alt castel cu două etaje, care era conectat cu vechiul castel printr-un tunel și printr-un pod.
- Aici și-a petrecut copilăria Kelemen Mikes.
- Din 2005 este casa familiei Roy-Chowdhury Mikes și nu este vizitabil.

6. Castelul Teleki, Gornești

- Stil: baroc
- Primul plan al castelului a fost realizat în 1772 la cererea lui László Teleki
- Este un castel în stil Grassalkovich, în formă de U, înconjurat de un parc de șase hectare.
- A fost naționalizat în 1949 și a funcționat ca preventoriu TBC pentru copii până în anul 2011.
- În 2011 a reintrat în proprietatea familiei Teleki.

3. Castel de nisip

După cum arată și numele, în acest joc copiii desenează în nisip. Prin reprezentare, copilul învață să abstractizeze, să-și proiecteze gândurile. Prin

desenare, mișcarea devine mai fină, se dezvoltă coordonarea ochilor și mâinilor.

Cei mici se bucură de desenare, iar cei mari desenează pe baza cărților de joc care conțin cuvinte, și astfel adună puncte pentru ei și pentru echipă. Cuvintele de epocă sunt predominante pe aceste cărți. Folosirea de materiale speciale aduce natura mai aproape, și oferă o experiență mai puternică.

Grupuri de vârstă:

- cei mici (4-6) desenează în nisip fără condiții
- jocul cu cărți poate fi jucat de mai mari (7-10)

Inteligențele dezvoltate de acest joc: inteligența vizual-spațială, inteligența logico-matematică, inteligența interpersonală, inteligența lingvistică-verbală.

Conținut:

- 75 cărți de joc
- 1 cutie de lemn
- 1 sac de nisip
- 1 clepsidră
- 30 de bastioane

Pregătiri:

Turnăm nisipul în cutia de lemn, amestecăm bine cărțile de joc și le așezăm cu fața în jos lângă cutie. Jocul poate fi jucat de două echipe, formate din cel puțin 2 persoane.

Descrierea jocului:

Echipa cu cel mai tânăr jucător are dreptul să înceapă jocul. Fiecare echipă decide ordinea în care membrii săi vor juca. Jucătorul selectat din prima echipă ia prima carte din pachet, asigurându-se ca ceilalți nu au văzut-o. Fiecare carte conține un cuvânt care trebuie desenat cu degetul în nisip. I se vor acorda jucătorului câteva secunde să se uite la cuvânt, să-l memoreze eventual, după care clepsidra de un minut este întors. Echipa jucătorului respectiv are deci un minut în care să ghicească cuvântul. Dacă echipa nu reușește să ghicească cuvântul până la scurgerea primului minut, clepsidra va fi întors pentru a doua oară iar acum și echipa adversară participă la joc, adică are șansa de a câștiga puncte, ghicind cuvântul desenat.

Jucătorul care desenează nu are voie să vorbească, să facă zgomot și nici să-și ajute coechipierii prin semne. Desenul nu are voie să conțină cifre sau litere. Dacă jucătorul încalcă una din regulile de mai sus, atunci echipa sa pierde un punct.

Punctaj:

- dacă coechipierii ghicesc cuvântul înaintea scurgerii primului minut, echipa câștigă 2 puncte;
- dacă coechipierii dau răspunsul corect după primul minut, echipa câștigă 1 punct;
- dacă răspunsul corect este dat de cealaltă echipă după a doua întoarcere a clepsidrei, atunci adversarii câștigă 2 puncte.

Jocul se sfârșește când se termin toate piesele de punctaj (bastioanele).

Câștigă echipa cu cele mai multe bastioane colectate până la sfârșitul jocului.

Variație:

Pe măsură ce cuvintele de pe cărți apar în trei limbi (maghiară, română, engleză), jucătorii au șansa de a mai câștiga câte un punct bonus echipei lor prin denumirea cuvântului dat în cele două limbi străine. Echipa câștigătoare are avantajul de a începe. Dacă nu dau răspunsul corect, cealaltă echipă va urma. Fiecare cuvânt rostit într-o limbă străină aduce 1 punct echipei.

4. Cuburi rotative

Este de fapt un puzzle 3D care încapă și în palma unui copil. Jocurile de acest tip dezvoltă gândirea logică, capacitatea vizuală și de asociere, creativitatea, capacitatea de concentrare, și au efect pozitiv asupra capacității de combinare și de rezolvarea problemelor. Imaginea apare atunci când cele trei cuburi sunt rotite în direcția corectă. Desenele stilizate combină tematica proiectului EduCastel.

Grupuri de vârstă: 4-10

Inteligențele dezvoltate de acest joc: inteligența vizual-spațială, inteligența logico-matematică, inteligența lingvistică-verbală.

Conținut:

- 5 cuburi rotative din lemn

Descrierea jocului:

Setul conține 5 cuburi rotative. Pe fiecare apar 4 desene simple, în alb-negru dintr-o anumită tematică: stiluri arhitecturale, îmbrăcăminte, floră și faună, unelte militare.

Scopul jocului este de a îmbina liniile desenelor prin rotirea cuburilor în ordinea corectă.

Pentru cele mai mici simpla îmbinare a liniilor și formarea diferitelor figuri deja le oferă bucurie, în timp ce copiii mai mari pot afla informații despre desene citind scurtele descrieri ale diferitelor ilustrații:

STILURI ARHITECTURALE

gotic

Sarcina principală a arhitecturii gotice a fost aceea de a crea interioare spațioase capabile să găzduiască mase mari. Clădirile realizate în acest stil pot fi identificate prin bolta lor în arc frânt. Interiorul înalt al bisericilor este luminat de ferestrele mari, având geamuri multicolore creând o atmosferă specific gotică.

renascentist

În timp ce oamenii din epoca medievală aveau credință în fericirea după moarte omul renașterii credea că îndatorirea omului pe pământ este descoperirea de sine și descoperirea lumii, a naturii. Spiritul se eliberează de sub tutela obscurității religioase medievale. Crește importanța arhitecturii seculare. Formele geometrice simple (pătratul și cercul pentru plan, cubul și cilindrul pentru edificii) alcătuiesc unitatea simetrică și armonioasă a clădirilor renașcentiste.

baroc

Scopul arhitecturii baroce este de a arăta magnitudinea bisericii Romano-Catolice, de a exprima credințioșilor triumful bisericii. Se caracterizează prin utilizarea exagerată a mișcării și a clarității, respectiv a bogăției folosirii detaliilor. Fațadele clădirilor se caracterizează prin undulațiile arhitecturale, un motiv dominant al stilului baroc.

clasicist

Arhitectura clasicistă ar dori să recreeze pacea și armonia arhitecturii antice grecești. Fațadele clădirilor sunt echilibrate, proporționate și decorate după modele și canoane antice. În majoritatea construcțiilor din acea perioadă, încăperile sunt dispuse în linie, apar frecvent coloanele cu ornamente simple, dar perfect executate.

FLORĂ

salcie

Salcia se simte cel mai bine pe malul apei. Crește la dimensiuni uriașe. Din crengile ei elastice se împletesc coșuri și papornițe.

platan

Poate trăi sute de ani, are o coroană mare și largă cu o formă neregulată. Tulpina copacului este înaltă și puternică acoperită de o scoarță subțire în nuanțe de gri-vernil.

narcisa

Este una dintre cele mai vesele flori ale primăverii. Cuprinde o gamă variată de specii, cele mai cunoscute fiind narcisa galbenă și cea albă. Specia *Narcissus angustifolius* este o floare protejată, nativă în țara noastră.

con de pin

Este inflorescența fructiferă a rășinoaselor, brună și uscată la maturitate, formată dintr-un ax cu numeroși solzi lemnoși cu diferite forme. Unele conuri cad după 10 ani.

FAUNĂ

vultur

Stăpânul cerului, este una dintre cele mai mari și puternici păsări de pradă. Cuprinde multe specii de diferite dimensiuni, la cele mai mari distanța dintre aripi poate să ajungă până la 2 metri.

râs

Este o felină sălbatică de mărime medie fiind considerat vânătorul invizibil al pădurilor. Felină puternică și singuratică, râsul are nevoie de un areal foarte mare (2400 – 2500 de hectare). Prada lui tipică constă în diverse animale cum ar fi șoareci, iepuri, cerbi.

cerb

Este un mamifer erbivor din categoria paricopitatelor. Caracteristice pentru cerb sunt coarnele ramificate care cad și reînnoiesc în fiecare an. Dacă își pierde din puteri sau din cauza hrăni insuficiente coarnele cerbului se pot regresa.

fazan

Masculul are o coadă lungă bifurcată, iar penajul auriu cu pene pestrițe alb cu negru, sau galben cu cenușiu. Capul este albăstrui cu reflexe verzui. Femela are penajul de culori mai spălăcite de nuanțe galben cu cenușiu. Fazanul trăiește la marginea câmpurilor și a pădurilor, de obicei lângă ape potabile.

ÎMBRĂCĂMINTE

îmbrăcămintă de noapte

Boneta de noapte a fost la modă mai ales în secolul al XV-lea. Cei bogați au purtat bonete decorate, cu dantelă, iar în epoca modernă bărbații nobili au dormit în cămăși de noapte strânse la gât și la încheietura mâinii.

rochie de bal

Rochiile pentru femei au suferit mari schimbări de-a lungul anilor, fiecare epocă având caracteristici, ciudățeni aparte. În general partea superioară a rochiei era strânsă, femeile purtau corsete sub sau chiar peste rochii, iar partea de jos era largă, spectaculoasă căptușită cu o fustă lungă și foarte largă, în formă de clopot, susținută pe interior de arcuri din oțel, numită crinolină. Cele mai frumoase rochii de bal erau din mătase, catifea, dantelă.

uniformă de husar

Elementele specifice al unei uniforme de husar erau: dolman, mantă, pantaloni strâmți cu broderie, pălărie de husar și tolba.

costum de bufon

Bufonii erau cei care creau atmosferă veselă la petreceri. Nebunul regelui era autorizat să spună adevărul, luându-l în râs, fiind singurul care avea dreptul să spună tot ce alt om nu-i putea spune regelui, fără grave consecințe punitive. Bufonii purtau de obicei haine colorate și pălării cu clopoței.

INSTRUMENTE VECHI DE LUPĂ

buzdugan

Buzduganul derivă din ghioaga din lemn prevăzută cu țepi de metal. Capul buzduganului a cunoscut forme diferite, de la cele cu dardă în vârf, înconjurat de corpi ascuțiți până la cele cu cap simplu, cu vârf alungit.

sabie

O sabie este o armă albă având o lamă lungă de oțel curbată, ascuțită la vârf și pe una dintre laturi (cu tăișul pe o singură parte) și fixată într-un mâner.

arc

Arcul și săgeata au apărut în vremurile preistorice, la sfârșitul Epocii de Piatră, fiind prima armă de vânătoare sau de luptă. Este alcătuită dintr-o vergea elastică ușor încovoiată și o coardă prinsă de extremitățile vergii.

pușcă

Praful de pușcă, numit și pulbere neagră, era cunoscut în China încă din secolul al XI-lea fiind folosit numai pentru focuri de artificii. Puștile, ca arme de foc portative, individuale s-au răspândit mai târziu, în secolele XIII-XIV.

5. Cine se aseamănă, se adună

În acest joc imaginile de pe cărți trebuie să formeze perechi pe baza unor asocieri de concepte. Jocurile de acest tip se bazează pe găsirea relațiilor, iar accentul cade pe imaginație, gândire creativă. Dezvoltă gândirea abstractă și capacitatea de a se adapta. Învăță copilul să fie flexibil în găsirea soluțiilor, deoarece dacă o soluție nu este corectă, trebuie să găsească căi noi ca să ajungă la cea corectă. Pe imagini sunt redată meserii și obiecte din trecut.

Grupuri de vârstă: 6-10

Inteligențele dezvoltate de acest joc: inteligența existențială, inteligența logico-matematică, inteligența lingvistică-verbală.

Conținut:

- 30 de cărți de joc

Pregătiri:

Amestecăm cărțile și le așezăm cu fața în sus într-o formă regulată (de ex.: 6x5).

Descrierea jocului:

Jocul poate fi jucat de 2 jucători și se desfășoară în două etape:

- În prima rundă cei doi jucători formează o echipă pentru un obiectiv comun. Sarcina este de a găsi relațiile conceptuale dintre cărți și de a le asocia. După ce reușesc să formeze perechile, atunci urmează a doua parte a jocului.
- Amestecă cărțile și le așează cu fața în jos. Scopul jocului este să găsească cât mai multe perechi. Jocul se joacă după regulile de bază a jocurilor de memorie, adică dacă un jucător găsește o pereche, are dreptul la o altă încercare, dacă nu găsește pereche, îi vine rândul următorului jucător.

Jocul se termină când jucătorii au găsit toate perechile.

Câștigă cel care strânge cele mai multe perechi.

Perechile:

platan - frunză
fierar - ciocan
castel – timpan
femeie – broșă
cal - șa
soldat– tun
biserică – preot
cereale – moară
copil – căluț pe băț
covor – război de țesut
rege – coroană
salcie – coș
plantă medicinală – ceașcă
oaie - șubă
gâscă – pană

6. Compas cu pas

În crearea imaginii noastre despre lume este foarte importantă cunoașterea mediului nostru mai restrâns sau mai larg. Iar orientarea pe hartă este importantă și în viața de zi cu zi. Jocurile cu hărți dezvoltă în mod special orientarea în spațiu. Sunt benefice pentru capacitatea de observare, deoarece aranjarea informațiilor vizuale în spațiu, găsirea relației între detaliu și întreg este un element cheie în joc. Ajută la crearea unei imagini despre lumea care ne înconjoară și în a ne poziționa în aceasta.

Grupuri de vârstă: 7-10

Inteligențele dezvoltate de acest joc: inteligența vizual-spațială, inteligența naturalistă, inteligența interpersonală.

Conținut:

- 1 hartă mare
- 30 de cărți de joc
- 30 de piese

Descrierea jocului:

Elementul cheie al acestui joc de orientare constituie o mare hartă de relief. Pe această hartă sunt marcate treizeci de castele cu locațiile exacte și denumirile acestora. Pe partea de jos a hărții sunt plasate 30 de piese mici numerotate iar pe partea dreaptă se află 30 de cărți de joc educative, numerotate tot de la 1 până la 30.

Jucătorul alege una dintre cărțile de joc și scoate și punctul cu același număr. Partea de față a unei cărți conține detalii interesante despre un castel, fără să apare numele acestuia sau localitatea în care se află. Pe cealaltă parte apare un fragment a hărții cu locul exact al castelului. Scopul jocului este de a identifica pe hartă locația exactă a castelului cu ajutorul informațiilor aflate pe carte. Punctul trebuie plasat în una dintre găurile aflate pe hartă, în punctul pe care jucătorul consideră locația corectă a castelului respectiv.

Verificare:

După așezarea piesei, jucătorul are posibilitatea de a afla corectitudinea deciziei sale prin verificarea numărului aflat pe spatele hărții. Rezultatul este corect dacă acest număr corespunde cu numărul piesei.

7. Jos pălăria!

Este un joc de îmbrăcat care, pe lângă bucuria de a pune piesele corecte laolaltă, oferă o imagine amplă asupra îmbrăcămintelor de epocă, astfel copilul primește informații despre cum s-au îmbrăcat diferitele clase sociale.

Mărimea este atipică, desenele sunt ingenioase, colorate care atrag atenția copiilor și îi stârnesc interesul. Jocurile de îmbrăcat au efectele pozitive ale puzzle-urilor în ceea ce privește gândirea logică, capacitatea de asociere și de

concentrare, dar dezvoltă și creativitatea și cultura vizuală. Prin joc se dezvoltă motricitatea fină și simțul estetic.

Grupuri de vârstă: 4-7: cărți cu imagini
8-10: cărți cu descrieri

Inteligențele dezvoltate de acest joc: inteligența existențială, inteligența spirituală, inteligența intrapersonală.

Conținut:

- o tablă gravată de lemn, cu formă de femeie
- o tablă gravată de lemn, cu formă de bărbat
- o cutie de lemn cu diverse accesorii din carton
- 10 cărți de joc educative cu imagini (4-7 ani)
- 10 cărți de joc educative cu text (vârstele 7+)

Descrierea jocului:

Conține 10 seturi de îmbrăcăminte printate pe carton, tăiate în bucăți. Scopul jocului este de a găsi toate elementele unei îmbrăcăminte. Desenele sunt inspirate din îmbrăcămintea și accesoriile specifice ale diferitelor clase sociale din secolele XVII-XVIII.

Jocul poate fi jucat de copii de diferite vârste:

- (4-7 ani):
Jucătorii mai mici trag din cărțile cu imagini și vor îmbrăca formele încercând să găsească elementele corecte ale hainelor desenate. Lângă fiecare desen sunt specificate 2 sau 3 articole de îmbrăcăminte specifice veșmântului respectiv.
- (vârstele 7+):
Cei mari trag din cărțile cu text, pe care apar denumirea îmbrăcămintelor cu articolele specificate. Jocul poate fi jucat de 2 sau 3 jucători. Primul jucător trage o carte și încearcă să îmbrace una dintre formele gravate pe baza informațiilor date.

Dacă reușește să găsească elementele veșmântului, jucătorul câștigă 3 puncte. Dacă nu reușește din prima, are posibilitatea de a citi scurta descriere a îmbrăcămintei. Jucătorul are acum șansa de a câștiga 2 puncte prin alegerea corectă a elementelor.

În cazul în care jucătorul cere să i se arate cartea cu imagini și îmbracă forma cu îmbrăcămintea potrivită, câștigă 1 punct și îi vine rândul următorului jucător.

Jocul se sfârșește când se termin toate cărțile.
Câștigă jucătorul cu cele mai multe puncte.

Burghez săsesc transilvănean

Influența otomană se recunoștea în stilul vestimentar bărbătesc până în secolul al XVII-lea. Caftanul lung al bărbatului este legat cu o centură largă. Deasupra poartă o robă lungă fără mâneci. Are și accesorii specifice precum o căciulă păroasă și cizme cu vârf ascuțit.

Burgheză săsească transilvăneană

Broșa din metal prețios este cea mai accentuată piesă a acestei îmbrăcămintei din secolul al XVII-lea. Centura rochiei este realizată tot din metal. Cizmele roșii și fusta de catifea sunt, de asemenea, simboluri ale bogăției.

Nobil maghiar din secolul al XVII-lea

Elementele specifice ale acestei îmbrăcămintei sunt: mantă, dolman și pantalonii strâmți. Manta este o haină largă cu lungime variabilă, decorată cu nasturi în formă de mac, iar dolmanul, care se lua sub mantă este o haină lungă până la genunchi cu șnur.

Contesă maghiară din secolul al XVII-lea

Piese caracteristice a vestimentației femeilor nobile sunt: corsaj, cămașă cu broderie, fustă densă, șorț. Fetele nemăritate își împodobeau părul purtând cunune cu mărgelile, iar femeile măritate purtau baticuri.

Uniformă de husar maghiar

Cel mai specific soldat maghiar era husarul. Eleganța, atitudinea, buna dispoziție a husarului era un model demn de urmat. Dintre elementele caracteristice ale uniformei de husar putem aminti: pălăria de husar și tolba decorată cu motive tradiționale maghiare.

Soția unui meseriaș

Îmbrăcămintea din secolul al XVII-lea. Femeia din imagine poartă un batic lung deasupra părului. De asemenea are o mantă căptușită cu blană cu tivitură de blană. Blana de vulpe simboliza bogăția, iar oamenii mai simplii purtau haine căptușite cu blană de miel.

Țăran transilvănean

Îmbrăcămintă din secolul al XVIII-lea. Bărbatul din imagine poartă o haină de blană brodată, de influență germană. Are o traistă aruncată peste umăr, cizme lungi aproape până la genunchi și pantaloni albaștrii.

Țărăncă transilvăneană din secolul al XVIII-lea

Nu numai bărbații, ci și femeile purtau haină de blană cu broderie roșie. Fusta femeii de pe imagine este simplă, cu un șorț simplu, fără decorațiuni. Poartă un batic alb aruncat peste umăr.

Nobil maghiar din 1760-80

Începând cu anii 1730, la influența modei franceze apar broderii bogate, decorațiuni și pe hainele bărbătești. Bărbatul din imagine poartă un dolman scurt cu pantaloni brodați și o perucă albă.

Rochie maghiară din secolul al XVIII-lea

Influența modei franceze se simte și la rochiile maghiare, mai ales în materialele folosite: mătase, lână, satin în culori luminoase. Decolteul rochiilor devine mai accentuat, semnificativ mai adânc. Apar șorțurile din pânză subțire albă cu dantelă cu ciocănele.

8. Găsește intrusul

Jocurile de acest tip dezvoltă recunoașterea similarităților și diferențelor, gândirea, generalizarea, construirea de reguli, percepția vizuală.

Cele patru șiruri de întrebări apar pe patru obiecte de lemn, cu table rotative. Jocul poate fi jucat și individual, dar cu ajutorul unui adult copilul are șansa să discute despre imagini, astfel primind mai multe informații.

Grupuri de vârstă: 4-10

Inteligențele dezvoltate de acest joc: inteligența existențială, inteligența logico-matematică, inteligența naturalistă, inteligența lingvistică-verbală.

Conținut:

- 4 table din lemn cu cinci ferestre rotative fiecare

Descrierea jocului:

Fiecare tablă este alcătuită din cinci ferestre rotative. Pe ferestre apar desene din diferite categorii: plante, îmbrăcăminte, unelte vechi și steme. Pe spatele ferestrelor putem citi descrieri scurte despre fiecare desen.

Scopul jocului este de a răspunde corect la întrebările aflate pe table, de a descoperi “intrusul”, adică imaginea care nu se potrivește în logica șirului respectiv.

Jocul:

Plasați placa astfel încât fiecare fereastră să fie orientată spre partea de imagine, citiți întrebarea și analizați desenele. Dacă ați selectat una dintre desene, întoarceți fereastra respectivă ca să verificați răspunsul. În cazul în care rama ferestrei este neagră, răspunsul este corect. Dacă nu găsiți din prima încercare intrusul puteți să continuați până găsiți răspunsul corect. Prin rotirea fiecărei ferestre aveți posibilitatea de a citi informații interesante despre fiecare desen.

9. Spune-mi ce simți

Integrarea senzorială, adică coordonarea stimulilor sosite de la diferitele organe de simț dezvoltă percepția și simțurile.

Jocul conține două seturi. Primul pune accentul pe simțul tactil, copiii pot pipăi obiecte și unelte folosite în trecut într-o cutie neagră. Pe lângă faptul că jocul în sine este distractiv, este și educațional, fiindcă stimulează fantezia copiilor.

Al doilea set conține cutii cu mirodenii folosite și în trecut. Copiii trebuie să ghicească, care cinci dintre cele zece mirodenii menționate sunt în cutii, prin gustare și mirosire.

Grupuri de vârstă: 4-10

Inteligențele dezvoltate de acest joc: inteligența logico-matematică, inteligența naturalistă

Spune-mi ce simți 1

Conținut

- suport de lemn gravat pentru condimente
- 5 boluri de condimente

Descrierea jocului

Mirodeniile au fost importante pentru omenire încă de la începuturile istoriei. Unele condimente (de ex. șofran, piper) în trecut, erau la fel de scumpe ca aurul, deținerea lor însemna putere și bogăție, deveniseră un simbol al statutului.

Multe dintre prețioasele condimente veneau din India, China și Indonezia. În secolul al XVIII-lea prin optimizarea condițiilor în care se realiza comerțul cu mirodenii, prin liberul acces la toate piețele de desfacere, prețurile condimentelor a scăzut, acestea devenind accesibile tuturor.

Bucătăria ardelenescă poate fi caracterizată prin folosirea diversă a condimentelor. În rețetele tradiționale apar mirodenii culese pe câmpuri, în păduri fiind recunoscute și pentru efectele lor benefice pentru sănătate.

Toate condimentele care apar în acest joc au fost folosite în bucătăria rafinată a elitei societății dar nu și în bucătăria omului de rând. Scopul jocului este de a afla care dintre aceste condimente sunt ascunse în boluri. Jucătorii au posibilitatea de a mirosi chiar și de a gusta condimentele de mai multe ori.

Răspunsurile corecte se află pe pagina următoare:

Condimentele ascunse în boluri:

Scorțișoară

Este coaja de culoare roșcată-cenușie, a scorțișorului, un arbore mic, exotic. Are excelente calități stimulente digestive, hipoglicemice, precum și efecte antiinfecțioase. A apărut în țara noastră în secolul al XV-lea și s-a încadrat imediat între condimentele populare folosite în bucătăria nobilă.

Anason

Provine din jurul bazinului Mediteranei, este cultivat în toate țările apropiate inclusiv și în țara noastră. Era cultivat chiar și în Egiptul antic. În orientul antic a fost folosit drept metodă de plată.

Rozmarin

Rozmarinul a fost folosit ca plantă medicinală, rituală și condimentară. Practica arderii de crenguțe de rozmarin în loc de tămâie era cunoscută încă din Antichitate. Cine nu-și permitea să cumpere tămâie scumpă, aducea omagii zeilor prin arderea rozmarinului.

Tarhon

Tarhonul este cultivat peste tot în lume, crește sălbatic pe o mare parte a emisferei nordice, fiind considerat plantă de cultură în Transilvania.

Frunzele sale se folosesc verzi sau uscate și mărunțite, conservate în sare sau în oțet. Ceaiul de tarhon stimulează pofta de mâncare și funcțiile rinichilor.

Chimen

Este una dintre cele mai cunoscute și populare condimente, care apare și în Biblie. Datorită gustului său puternic este rar combinat cu alte mirodenii. Ceaiul de chimen este recomandat pentru tratarea afecțiunilor stomacale, are efect antispasmodic.

Celelalte condimente:

Cuișoare

Cunoscute de toată lumea, cuișoarele sunt defapt bobocii florilor roz ai arborelui de cuișoare. Acești boboci sunt culese când au culoarea roz și sunt uscați în frunze de palmier până capătă culoarea maro. Au forma unor mici cuie, de unde provine și denumirea.

Nucșoară

Deși numele induce în eroare, nucșoara nu este o nucă, ci sâmburele unui fruct care seamănă cu piersica. Arborele de nucșoară este veșnic verde și este originar din Insulele Moluce (Insulele Mirodeniilor).

Piper

Toate tipurile de piper: negru, verde, roz și alb provin de la aceeași plantă de piper. Ca să se producă piper de mai multe culori, se folosesc fructele în diverse stadii de coacere. În consecință, boabele capătă diferite arome.

Cimbrisor

Se folosește atât pentru condimentarea alimentelor cât și pentru prepararea unor ceaiuri în medicina naturistă. Are o acțiune diuretică și antiseptică intestinală, este indicat în tratarea tusei convulsive. Băile aromatice cu ulei de cimbrisor tonifică sistemul vegetovascular și au efect de revigorare.

Ghimbir

Rizomul de ghimbir are o formă neregulată, contorsionată și e noduros, bogat în arome, care a fost folosit în China de mai multe secole înainte de vremea noastră. Este una dintre cele mai importante mirodenii cu care se făcea comerț în Europa medievală. Sunt cunoscute multe beneficii medicale ale

acestei plante: este util în combaterea grețurilor și vărsăturilor, are efect antitoxic, hipotensiv.

Spune-mi ce simți 2

Conținut:

- 1 cutie mare închisă
- unelte vechi
- 1 album de fotografii

Descrierea jocului:

Așezăm sub cutia neagră cât mai multe obiecte și unelte vechi. Jucătorii au posibilitatea de a pipăi aceste obiecte, introducându-și mâinile prin deschizăturile cutiei. Scopul jocului este de a recunoaște cât mai multe obiecte prin atingere. Să nu vă uitați în cutie! Uneltele și obiectele recunoscute pot fi verificate în albumul de poze.

10. Familie de cuvinte

Este un joc de definiție, care are ca scop învățarea cuvintelor arhaice. Dezvoltă capacitatea copiilor de a se exprima și cunoștințele de bază.

Grupuri de vârstă: 8-10

Inteligențele dezvoltate de acest joc: inteligența lingvistică-verbală, inteligența interpersonală, inteligența intrapersonală.

Conținut:

- 75 cărți
- 3 sacoșe
- 75 pietricele însemnând puncte câștigate

Descrierea jocului:

Se joacă pe grupe de minim 2 persoane. Jocul este condus de către un adult. Acesta trage o carte și citește cuvântul de pe ea. Echipa trebuie să ghicească înțelesul.

Dacă varianta este corectă din prima, echipa câștigă 3 puncte. Dacă se oferă o explicație greșită, conducătorul jocului oferă trei variante de răspuns. În caz

de răspuns corect în această fază se câștigă 2 puncte. Dacă nici în această fază nu se oferă răspunsul corect, conducătorul de joc citește cuvântul de ajutor, iar răspunsul corect valorează 1 punct.

11. Moara

Moaraa fost unul dintre cele mai populare jocuri și în trecut. Jocurile strategice dezvoltă, în primul rând gândire logică și ajută la definirea scopurilor de lungă durată și gândirea tactică. Experiența de joc este definită și de exersarea așteptării rândului, sportivității, învățării din greșeli, acceptării învingerii. Ajută exersarea atitudinii pozitive către alții și noi înșine, comunicarea, gândirea critică, adaptarea la normele sociale și la reguli.

Grupuri de vârstă: 7-10

Inteligențele dezvoltate de acest joc: inteligența logico-matematică, inteligența interpersonală, inteligența intrapersonală, inteligența spirituală.

Conținut:

- tablă de joc
- 18 piese în două culori

Descrierea jocului:

Jocul poate fi jucat de două persoane și se desfășoară în două etape:

- În prima etapă a jocului jucătorii pun pe rând câte una din cele nouă piese proprii pe punctele tablei de joc. Aceste puncte sunt colțurile celor trei dreptunghi desenate pe tablă, precum și mijloacele laturilor. Într-un punct nu poate fi plasată decât o singură piesă care în prima etapă a jocului nu poate fi mutată. Când un jucător realizează un șir de trei piese proprii de-a lungul uneia din liniile tablei - configurație numită „moară” — el trebuie să aleagă una din piesele adversarului și s-o elimine de pe tabla de joc. Piesa aleasă pentru eliminare trebuie să nu facă parte dintr-o moară. În unele variante ale jocului această regulă se ignoră atunci când toate piesele adversarului sunt incluse în mori. Piesa eliminată nu se mai pune înapoi pe tabla de joc.
- În a doua etapă jucătorii mută pe rând câte una din piesele proprii. Mutarea unei piese se face numai de-a lungul uneia dintre liniile trasate pe tablă
- la de joc și numai într-un punct învecinat. Scopul urmărit de fiecare jucător este de a elimina una câte una piesele adversarului. 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”.

Atunci când un jucător ajunge să aibă trei piese, mutarea se poate face oriunde pe tabla de joc, nu numai de-a lungul liniilor.

Pierde jucătorul care fie ajunge să aibă numai două piese, fie nu-și poate muta nici o piesă.

12. Jocuri de îndemânare

Aceste jocuri stimulează mai multe capacități în același timp. Rezultatele depind doar de îndemânare. Capacitatea de coordonare se dezvoltă prin joc, în procesul de rezolvarea exercițiilor și acumularea de experiență. Jocurile de îndemânare sunt acțiuni complexe, iar capacitățile fizice și psihice sunt folosite în același timp. Aceste tipuri de jocuri sunt indispensabile într-o colecție de jocuri, fiindcă după gândire intensivă, copii au nevoie și de mișcare.

Grupuri de vârstă: 4-10

Inteligențele dezvoltate de acest joc: inteligența spirituală, inteligența corporal-kinestezică.

Conținut: un set de picioroange și o tablă de balansare.

Zile deschise

La zile deschise jocurile EduCastel pot fi aranjate într-un șir și conduse de voluntari.

Am ținut să introducem și ateliere de creație pentru ca copiii să primească informații despre cum au fost create jucăriile în trecut. Doar foarte puțini au putut să-și permită jucării „gata făcute”, cei mai mulți și-au fabricat jucării din materiale disponibile în natură sau acasă.

La zilele deschise organizate de noi, copiii obțin materialele necesare pentru fabricarea jucăriilor în diferite stații. Ei își pot alege ce își doresc să facă și ce jocuri vor să joace pentru obținerea materialelor. Astfel motivația este menținută și alegerea drumului de parcurs are un scop în plus.

Este indicat să oferim trasee diferite pentru cele două grupuri de vârstă. Jocurile sunt puse pe o hartă, iar copiii își pot alege traseul pe care vor să îl parcurgă și în orice ordine. Acesta este importat atât din punct de vedere holistic, cât și logistic: dacă copilul își alege singur traseul, va depune mai multă energie în completarea acestuia. Astfel activitățile primesc un cadru: copilul pornește la drum, culege materiale din care fabrică o jucărie și învață să se joacă cu aceasta – exact ca în trecut.

Idei și instrumente complementare la jocurile EduCastel

Fiecare joc este marcat cu o bulină colorată, iar instrucțiunile conțin un cerc alcătuit din diversele buline. Conducătorii jocurilor înscriu punctele în aceste cercuri.

Variații pentru zile deschise

Jocurile pot fi jucate cel mai eficient dacă la fiecare joc un voluntar dinamic, bun comunicator și având cunoștințe de bază îi așteaptă pe copii. Chiar dacă aceste jocuri pot fi jucate cu ușurință și individual, informațiile se transmit mai ușor și mai multe dacă se creează o discuție.

Este important să nu doar expunem jucăriile pe o masă. Conducătorul jocului are și rolul de a crea o atmosferă plăcută și să stârnească interesul copiilor.

1. Castel-Memo

Jucătorul trebuie să îl învingă pe conducătorul jocului. El primește cu atât mai multe puncte, cu cât adună mai multe cărți decât conducătorul. Dacă vin și alții, se pot juca și împreună, regula cu punctele rămânând aceeași.

2. Cuburi de castele

Cele 9 cuburi sunt amestecate. Conducătorul jocului îi roagă pe jucători să spună un număr de la 1 la 6 și castelul cu același număr trebuie aranjat:

Dacă sunt copii mai mari, putem să îi oferim și o informație care apare pe cuburi și pe baza acesteia trebuie aranjate cuburile. Soluția corectă valorează 5 puncte.

1. Conacul Bánffy, Ciuguzel

- Stil: baroc
- Proprietatea a ajuns în posesia familiei Bánffy prin căsătorie în anul 1783.
- Forma sa actuală a fost realizată în 1937, mulțumită baronului Daniel Bánffy.
- A funcționat ca și școală pentru mult timp.
- A fost retrocedat familiei Bánffy în 2004.

2. Castelul Daniel, Tălișoara

- Stil: renașcentist târziu, clasicist
- A fost construit în secolul al XVII-lea , ajungând la forma finală în secolul al XX-lea după diverse modificări.
- Constructori: II Mihaly Daniel, Gabor Daniel
- Proprietarii actuali au renovat clădirea, restaurând și picturi pe pereți rare din secolul al XVII-lea.
- Începând cu anul 2014 castelul funcționează ca și hotel.

3. Castelul Kálnoky, Micloșoara

- Stil: renașcentist târziu, baroc timpuriu, clasicist
- Primele construcții majore au fost efectuate de István Kálnoky (III) în anul 1648. Sámuel Kálnoky I , fiul lui István Kálnoky a extins clădirea în anii 1690 .
- La sfârșitul anilor '90, clădirea a ajuns în proprietatea moștenitorilor iar acum funcționează ca muzeu.

4. Castelul Kendy-Kemény, Brâncovenești

- Stil: gotic târziu, renașcentist
- Proprietari de-a lungul anilor: familia Losonczi, Gábor Bethlen, Ferenc Rákóczi II, János Kemén
- Aici a fondat János Kemény Asociația Culturală „Helikon”, în anul 1926.
- După 1949 a devenit azil pentru copii cu dizabilități psihice.
- În 2014 castelul a fost retrocedat familiei Kemény.

5. Domeniul Mikes, Zăbala

- Stil: renașcentist târziu, neoclasic
- Clădirea principală a fost modificată de contele Benedek Mikes în 1867.
- Între 1910-1912, contele Ármin Mikes și Klementina Bethlen au construit un alt castel cu două etaje, care era conectat cu vechiul castel printr-un tunel și printr-un pod.

- Aici și-a petrecut copilăria Kelemen Mikes.
- Din 2005 este casa familiei Roy-Chowdhury Mikes și nu este vizitabil.

6. Castelul Teleki, Gornești

- Stil: baroc
- Primul plan al castelului a fost realizat în 1772 la cererea lui László Teleki
- Este un castel în stil Grassalkovich, în formă de U, înconjurat de un parc de șase hectare.
- A fost naționalizat în 1949 și a funcționat ca preventoriu TBC pentru copii până în anul 2011.
- În 2011 a reintrat în proprietatea familiei Teleki.

3. Castel de nisip

Se poate juca în perechi sau în grupe, unul desenează, celălalt ghicește, iar rolurile se schimbă în fiecare rundă.

Jucătorii sau grupele pot trage 3-5 cărți, fiecare răspuns corect valorează 1 punct.

Puncte bonus se câștigă prin denumirea cuvântului în celelalte 2 limbi decât în care se joacă.

4. Cuburi rotative

Conducătorul jocului roagă jucătorul să aleagă un număr între 1 și 5 și unul între 1 și 4. Apoi alege desenul care trebuie afișat din tabelul de mai jos. În caz de răspuns corect, jucătorul primește un punct.

Fiecare jucător poate să aleagă până la 3 desene în funcție de timă. Dacă găsirea acestuia este grea, putem citi rezumatul din instrucțiuni.

În cazul copiilor mai mari le putem cere să spună o poveste pe baza desenelor.

	1	2	3	4	5
1	gótikus épület, clădire stil gotic, Gothic building	szomorúfűz, salcie plângătoare, weeping willow	sas, vultur, eagle	éjjeli viselet, îmbrăcămintele de noapte, nightwear	buzogány, buzdugan, mace
2	reneszánsz épület, clădire stil renescentist, Renaissance building	platánfa, platan, plane tree	hiúz, Râs, lynx	huszár ruha, uniformă de husar, hussar uniform	kard, sabie, word
3	barokk épület, clădire stil baroc, Baroque building	csillagos nárcisz, narcisa, daffodil	szarvas, cerb, deer	női bali ruha, rochie de bal, ball dress	îj, arc bow
4	klasszicista épület, clădire stil clasicist, Classicist building	fenyőtoboz, con de pin, pine cone	fácán, fazan, pheasant	udvari bolond, costum de bufon, jester costume	puska, pușcă, rifle

5. Cine se aseamănă, se adună

Cărțile sunt așezate pe masă, cu imaginea în sus. Jucătorul trebuie să găsească perechile. Rezolvarea corectă valorează 3 puncte.

Dacă sunt mai mulți, se pot juca împreună, în acest caz toți primesc puncte.

După găsirea perechilor corecte se poate juca și un joc de memorie, în care jucătorul joacă împotriva conducătorului de joc.

6. Compas cu pas

Jucătorul trage o carte și dacă reușește să găsească castelul pe hartă primește un punct. Dacă citește cu voce tare informațiile de pe carte, primește încă 3 puncte. Un jucător poate trage până la 3 cărți.

7. Jos pălăria!

Cei mai mici trag o carte din cele cu imagini și aleg îmbrăcămintele de care vor avea nevoie. Rezolvarea corectă valorează 1 punct. În funcție de câți mai așteaptă la rând, pot trage și mai multe cărți.

Cei mai mari trag o carte cu text. Dacă aleg îmbrăcămintele corecte pe baza informațiilor de pe carte, primesc 3 puncte.

Dacă nu au succes, le putem citi descrierea vestimentației din regulile de joc. În această fază se pot câștiga 2 puncte.

Dacă nici așa nu reușesc să găsească îmbrăcămintele corecte, pot alege varianta cu imagine și astfel pot obține 1 punct.

8. Găsește intrusul

Pe masă punem 4 plicuri colorate cu întrebările. Jucătorul alege un plic și citește întrebarea, sau dacă încă nu știe să citească, îi citim noi.

Este important ca conducătorul de joc să întrebe și despre celelalte imagini, nu doar „intrusul”, astfel să creeze un dialog cu copilul.

Dacă intrusul este găsit din prima încercare, se câștigă 3 puncte, dar alegerea trebuie explicată. Dacă este găsit mai târziu, se câștigă 1 punct. Jucătorul poate să aleagă 2 plicuri și are câte 2 încercări.

9. Spune-mi ce simți

Copiii pot ține creuzetul în mână, pot gusta din condimente, însă trebuie să avem grijă să nu le amestece și să nu le răstoarne.

Au câte 3 încercări în cazul fiecărui condiment. Fiecare răspuns corect valorează 1 punct.

În cazul cutiei negre, este responsabilitatea conducătorului de joc ca copiii să nu se uite în cutie. Este foarte important să se pornească un dialog despre obiectele din cutie.

10. Familia de cuvinte

La zilele deschise carte este citită de către conducătorul jocului.

Se poate juca individual sau în grupe. Punctele se oferă ca în cazul jocului de bază.

11. Moara

Moara este prea lungă ca să fie introdus în culegerea de puncte. Poate fi jucată de către doi copii pentru puncte bonus, în acest caz conducătorul doar îi ajută dacă au nevoie.

12. Jocuri de îndemânare

Jocurile de îndemânare să fie jucate în aer liber, dacă este posibil. Este important să fie supravegheate în mod continuu pentru evitarea accidentelor. Să explicăm detaliat care cum se joacă și la ce trebuie să fie atenți.

Concluzie

La zilele organizate de câte noi au participat aproximativ 500 de copii.

Potrivit observațiilor noastre, preșcolarii se joacă chiar și timp de 2 ore cu aceste jocuri, în timp ce elevii din învățământul primar pot fi atrași pentru o dimineață întreagă. La zile deschise, când există și pauze, copiii se întorc de mai multe ori la jocurile care le-au plăcut.

Grupul țintă al jucăriilor EduCastel este cel cu vârste cuprinse între 4 și 10 ani, însă experiențele noastre spun că și copiii mai mari, și chiar și adulții se joacă cu plăcere cu acestea.

Jucăriile EduCastel se adresează tuturor și oferă informații noi pentru toată lumea. Oferă învățare experiențială, iar copiii pot resimți pentru un scurt timp atmosfera vremurilor trecute, iar adulții își regăsesc eul copilăresc.