

## Ucigașul [1]

### **Tema Activității:**

Wisdom

Decision-Making

### **Domeniul de învățare:**

Employability

### **Metoda educațională:**

Energizer/icebreaker

**Materiale necesare:** nu este cazul

**Durata activității:** între 15-30 minute

*Scopul activității este de a stimula atenția, concentrarea, găsirea de conexiuni. Poate fi folosit și ca joc de energizare.*

### **Pregătire și facilitare:**

Facilitatorul alege o persoană pentru a fi jucătorul special, restul grupului așezându-se cu fața la perete și ținând ochii închiși. Jucătorul special îi va atinge pe fiecare o dată, însă va alege o persoană, care va deveni ucigaș, persoană pe care o va atinge de două ori. După ce toată lumea va fi atinsă, grupul se va întoarce cu fața de la perete. (Câteodată ucigașul este dat de gol datorită zâmbetelor). Participanții la joc vor începe să dea mâna unul cu celălalt, pe rând, într-un mod normal. Când dă mâna cu cineva, ucigașul trebuie să îndoie degetul arătător, în așa fel încât să gădile podul palmei celui cu care dă mâna. Apoi, cel care a dat mâna cu ucigașul trebuie să dea mâna cu încă două persoane după care, discret cade la pământ. După acest moment se fac predicții privind ucigașul. Dacă ucigașul nu este ghicit și "omooară" pe toată lumea jocul se va relua fiind ales un nou ucigaș. Scopul este ca ceilalți să-și dea seama cine este ucigașul.

### **Întrebări de procesare/debriefing:**

- Ce ați avut de făcut?
- Cum ați reușit să finalizați sarcina?
- Ce sentimente ați trăit în timpul jocului?
- Ați bănuț cine este ucigașul? Pe ce v-ați bazat?
- Ați spus cu voce tare cine ar fi ucigașul?
- Dacă nu ați spus, de ce nu ați făcut-o?

### **Obiective de învățare:**

Valori, abilități, cunoștințe (V.A.C). În urma activității participanții vor putea să:

- **A** - Să exerseze deducții logice
- **V** - Să gândească în mod critic

### **Competențe IMPACT:**

Communication

### **Competențe Cheie Europene:**

Mathematical

### **Valori:**

Judgement

### **Materiale necesare:**

No resources

### **Număr de participanți:**

fewer than 12

12 - 20

more than 20

**Vârsta participanților:**

between 10 - 13

between 14 - 19

older than 20

**Durata:**

Less than 15 Minutes

**Source:**

Tiberiu Culidiuc (coord), IMPACT - jocuri și povestiri, Manual de educație nonformală, ediția a II-a, 2015, Fundația Noi Orizonturi

**Limba activității:**

Romanian

**Rating:**

0

No votes yet

**Activități Școala Altfel:**

Other Activities