



Resistance: Avalon



Co-funded by
the European Union

Competențe cheie: A învăța să înveți, Socială și civică

Abilități: Capacitatea de deducție, Colaborarea, Etica, Negocierea, Gândirea critică, Toleranța, Luarea de decizii



Recomandările
jocului

5 – 10
jucători



30 min



Vârsta: 13+

Recomandările
noastre

5 – 10
jucători

30-40 min

Clasele:
III - IV

Variante și/sau etape

- Din cauza complexității sale, vă sfătuim să aveți o oră separată în care să explicați personajele și regulile și, poate, să vorbiți despre istoria Regelui Arthur. De asemenea, puteți avea un joc de probă cu întregul grup în prima oră.
- La început vor avea nevoie de ajutor și de supraveghere. Elevii mai mari au reușit să joace singuri după ce au jucat de două ori supravegheați de noi.
- O alternativă ca și cei mai mici să joace ar fi ca, acolo unde este posibil, echipele să fie mixte, incluzând și elevi mai mari.
- Elevii de 8 ani l-au jucat, dar le-a fost greu să-și amintească și să respecte regulile. O adaptare pentru ei ar putea fi să folosească doar slujitorii binelui, slujitorii răului, iar dintre personajele speciale să-l includă doar pe Merlin.
- Elevilor mai mari le-a plăcut jocul și au găsit strategii de jucat în ambele roluri. Pe parcursul acestui joc, am observat că s-au dezvoltat foarte bine comunicarea nonverbală, capacitatea de deducție, gândirea critică și luarea deciziilor.

Adaptări pentru elevii cu nevoi speciale

- Elevii cu nevoi speciale pot participa în echipe și se pot juca cu ajutorul unui asistent, dacă este necesar. Ei se pot concentra pe culorile roșu și albastru ale cărților și își pot aminti mimica personajelor ce reprezintă binele și răul.

Discuție

□ De ce credeți că au fost mai buni câștigătorii? □ Cum v-ați simțit când a trebuit să-i păcăliți pe ceilalți? □ Care credeți că sunt consecințele în viața reală atunci când sunteți induși în eroare? □ Ați încercat să păcăliți pe cineva? □ Când? De ce? Cum? □ Ați cooperat cu partenerii? □ Cum v-ați simțit când nu v-au înțeles mesajul? □ Aveți în minte exemple în care situația de a induce în eroare pe cineva este inofensivă? Dar să fie bună pentru moment? Dar să aibă consecințe nefaste? □ Aveți exemple din viața voastră când mesaje non-verbale și cele verbale nu au transmis același lucru?

Procentajul de răspunsuri în urma aplicării chestionarului la 238 de elevi de
școală primară



Ți-ar plăcea să joci din nou?

3%

3%

8%

87%

Ai comunicat mult cu partenerii în timpul jocului?

11%

10%

25%

54%

Ai făcut vreun calcul matematic în timpul jocului?

65%

11%

11%

13%



Resistance: Avalon



Co-funded by
the European Union

Cât de ușor ți-a fost să înțelegi regulile jocului?	4%	14%	25%	57%
Te-ai gândit la vreo strategie în timp ce jucai?	15%	18%	21%	46%
Ai putea să explici acest joc și altui elev?	19%	9%	18%	54%