

# .Metodologie

## Jocuri de cărți

Keep  
Youngsters  
Involved



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

### Introducere

Jocurile de cărți sunt special dezvoltate pentru proiectul Erasmus+ Sport: Menținerea tinerilor implicați în sport. Este cel mai important instrument din întreg setul. Aceste jocuri de cărți vă ajută să cunoașteți mai multe detalii privind modul de implementare al acțiunilor din clubul sportiv pentru a menține tinerii (12-19 ani) implicați și pentru a preveni abandonul sportiv.

Cărțile definesc acțiuni concrete reprezentând cei **14 factori** care împiedică abandonul sportiv.

Diferitele jocuri de cărți pot ajuta profesioniștii și voluntarii care au activități sportive cu copiii și cu tinerii precum și cluburile sportive să-și îmbunătățească politica în domeniul tineretului și să ajute prin crearea unui plan de acțiune pentru clubul sportiv.

**În acest document veți găsi metodologiile a 3 jocuri de cărți.**

### Jocul de cărți poate avea următoarele rezultate:

- Încurajarea tinerilor, instructorilor / antrenorilor, profesioniștilor, membrilor consiliului de administrație, voluntari și alții în desfășurarea unui dialog activ. Care este părerea tinerilor referitoare la politica de tineret din cadrul clubului sportiv? Ce le place la aceasta? De ce au nevoie pentru a o îmbunătăți?
- Obținerea informațiilor referitoare la acțiunile ce pot fi efectuate pentru a crește satisfacția tinerilor în cadrul clubului sportiv.
- Cunoașterea celor 14 factori și acțiuni pentru prevenirea abandonului sportiv în rândul tinerilor.
- Crearea unui plan de acțiuni pentru clubul dvs. pentru a preveni abandonul sportiv în rândul tinerilor.
- Schimbul reciproc de informații.
- Vă puteți inspira reciproc, referitor la modalitățile de îmbunătățire a politicii de tineret în cadrul clubului sportiv.



[Faceti clic aici pentru a descărca cărțile](#)

### Cărțile

În total, există 169 de acțiuni (și 169 de cărți). Pentru fiecare factor puteți alege o varietate de cărți. Puteți alege cărțile și le puteți tipări color pentru a le putea folosi. Țăiați-le ✂ și sunt gata de utilizare.

### Există 3 jocuri de cărți:

1. Alegeți cărțile
2. Joc pe roluri Păstrați tinerii implicați
3. Păcălici

### Prezentarea celor 14 factori

Realizați o legătură cu cei 14 factori:

Înainte de a juca jocurile de cărți, cei 14 factori trebuie să fie prezentați de către cineva sau puteți să adoptați o altă metodă prin care publicul să cunoască cei 14 factori.



[Clic aici pentru a accesa pagina celor 14 factori](#)



[Clic aici pentru a descărca fișierul cu cei 14 factori](#)

### Grup țintă

Puteți juca jocurile de cărți cu diferite grupuri de persoane: instructori, antrenori, membri ai consiliilor cluburilor sportive, coordonatori sportivi pentru tineret, voluntari care lucrează cu tineri în sport dar și împreună cu copiii, cu vârste mai mari de 11 ani (de îndată ce pot citi cărțile bine).

### Organizarea unui workshop de 1,5 sau 2 ore

Jocurile de cărți trebuie să aibă o prezentare a subiectului. Puteți introduce subiectul "Menținerea tinerilor implicați" prin:

- Arătând [filmul de pe site](#) - ul Keep Youngsters Involved și apoi solicitând o reacție a publicului.
- Prezentând cele mai recente date și grafice despre tineri și activitatea fizică.
- Luând interviuri tinerilor.

Prezentarea celor **14 factori!**

și

Oferiți **materialele** privind cei 14 factori!

## JOCUL 1:

# ALEGEȚI CĂRȚILE

### PREGĂTIREA JOCULUI

#### Configurarea sălii

Dacă este posibil, cea mai bună configurație ar fi o sală de tip banchet. În funcție de dimensiunea totală a grupului, utilizați mese de 8 persoane.



Participanții pot sta în jurul mesei pentru a dialoga, pentru a avea o comunicare reciprocă mai facilă.

#### Participanți



8 persoane pe subgrup, folosiți câte mese sunt necesare pentru a face mai multe grupuri diferite.

#### Moderator

- Aveți nevoie de un moderator la 30 de persoane. Nu există un număr maxim de participanți. Depinde de dimensiunea sălii și de numărul total de mese disponibile.
- Moderatorul explică jocul și contorizează timpul. De asemenea, moderatorul este responsabil pentru gestionarea timpului întregului joc și va anunța cât timp a rămas.

#### Opțional

- Fiecare masă are un *lider de discuții* care este conștient de acest aspect.
- Liderul de discuții ajută la explicarea formularului, contribuie la desfășurarea discuțiilor, încearcă să implice pe toată lumea în dialog și să stimuleze schimbul de informații în cadrul subgrupului.

#### Pasul 1

Selectați 56 de cărți (4 cărți pe factor) în total pentru fiecare subgrup și puneți-le pe masă. Fiecare masă de 8 persoane are 56 de cărți.

Împărțiți participanții în grupuri de câte 8, iar fiecărui grup li se vor aloca 56 de cărți.



🕒 3 minute



[Faceti clic aici pentru a descărca cărțile](#)

#### Pasul 2

Prezentați descrierile a celor 14 factori (pdf)



[Faceti clic aici pentru a descărca descrierile celor 14 factori](#)



### DESFĂȘURAREA JOCULUI

#### Pasul 1

Faceți cunoștință. Prezentați-vă participanților din subgrupul dvs.

🕒 10 minute

#### Pasul 2

Fiecare participant alege cele mai inspirate 3 cărți. Din cărțile alese se poate afla mai mult (din experiențele celorlalți participanți), sau pot fi cărți prin care persoana împărtășește o poveste / experiență cu grupul.

🕒 5-10 minute

#### Pasul 3

Participanții, pe rând, citesc cărțile. Participanții împărtășesc cunoștințe și explică de ce au ales aceste cărți (experiențe, întrebări, nevoi, sfaturi?). La fiecare tură împărtășiți cunoștințe cu privire la cărțile alese de către subgrup. Urmăriți cu atenție cronometrul. Împărțiți timpul în mod egal între cărțile alese.

🕒 30 minute

#### Pasul 4

Alegeți cele mai importante 3 cărți pentru fiecare subgrup.

🕒 5-10 minute

#### Pasul 5

Împărțiți cu întregul grup. O persoană din subgrup prezintă cărțile publicului.

🕒 10-15 minute

#### Pasul 6

Cereți fiecărui participant să scrie acțiunile-cheie pe care le vor folosi, să elaboreze un plan de acțiune pentru clubul lor sportiv (puteți cere ca unii participanți să le disemineze audienței).

🕒 5 minute

### VARIETĂȚI ÎN (SUB)GRUPURI

**1** Se desfășoară, dacă este posibil, cu oameni din diferite cluburi sportive.

**2** În cazul în care avem grupuri formate din membrii aceleiași club puteți face un **pas 7** suplimentar:

**"Efectuați un plan de acțiuni pentru club cu cele mai importante activități".**

De asemenea, puteți identifica ce factori / acțiuni fac un club ideal pentru tineri (în ce situație este clubul acum și cum ar arăta clubul ideal).

**3** Un grup mic poate fi format din 6-8 tineri și 2 sau 3 instructori sau antrenori ai aceleiași club sportiv.

**Cu cât există mai multă diversitate într-un grup, cu atât mai bine!**

De exemplu: profesii diferite, vârste diferite – tineri!, din medii diferite, femei / bărbați.

## JOCUL 2:

# JOC PE ROLURI Mențineți tinerii implicați



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

## PREGĂTIREA JOCULUI

### Jocul

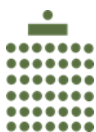
Un joc de cărți pentru un grup mai mare de participanți.

### Scopul

Pentru a cunoaște cei 14 factori și acțiuni, pentru a afla cum pot fi folosite acțiunile pentru a motiva un copil.

### Configurarea sălii

Teatru



### Dimensiunea grupului

20-200 de persoane

### Moderator

1 moderator

### Pregătire

- Alegeți 5 jucători (voluntari) înainte de începerea întâlnirii.
- Aceștia vor avea un rol diferit în joc.
- Oferiți-le timp în avans pentru a-și pregăti rolul.

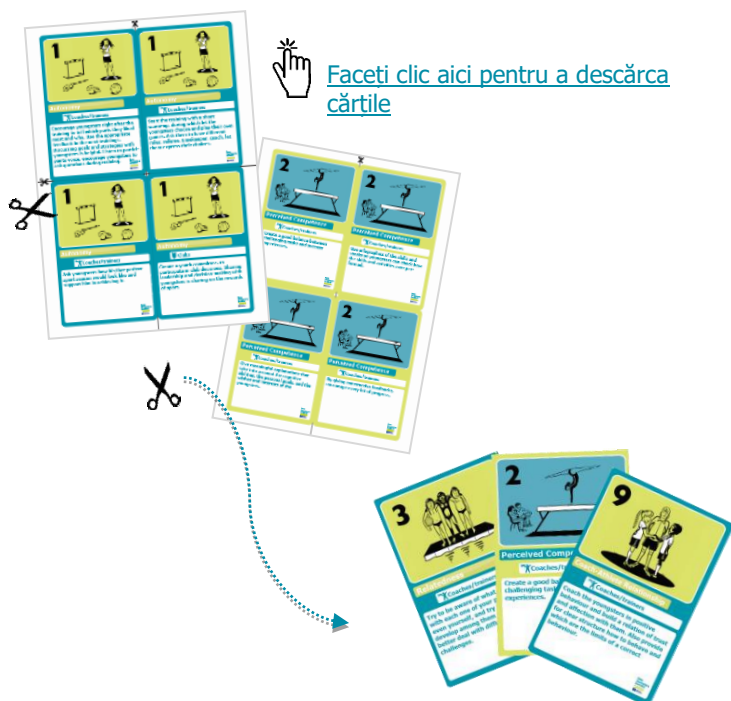
15 minute

### Durată

15 minute de pregătire

15 minute de joc

10 minute feedback



[Faceti clic aici pentru a descărca cărțile](#)

## DESFĂȘURAREA JOCULUI

### Start

Cei 5 jucători stau în fața publicului jucându-și rolurile.

Restul audienței observă jocul.



### Roluri

- 1 Rolul 1: **Tânărul** care nu mai este atât de motivat în sport (gândiți-vă la motivele pentru care nu sunteți atât de motivați (14 factori). Acest rol poate fi jucat și de un adult.
- 2 Rolul 2: **Instructorul clubului** care încearcă să afle de ce acest tânăr nu este atât de motivat. Utilizați factorii 1-4 pentru a afla motivele. (Utilizați factorii și cărțile cu acțiuni pentru a oferi un răspuns).
- 3 Rolul 3: **Coordonatorul clubului** care încearcă să afle de ce acest tânăr nu este atât de motivat. Utilizați factorii 5-9 pentru a afla motivele tânărului (Utilizați factorii și cărțile cu acțiuni pentru a oferi un răspuns).
- 4 Rolul 4: **Antrenorul clubului** care încearcă să afle de ce acest tânăr nu este atât de motivat. Utilizați factorii 10-14 pentru a afla dacă acestea sunt motivele (Utilizați factorii și cărțile cu acțiuni pentru a oferi un răspuns).
- 5 Rolul 5: **Părintele** care este preocupat de fiul sau de fiica sa. Părintele oferă informații suplimentare privind comportamentul tânărului.

Joacă acest joc timp de 15 minute în fața publicului.

15 minute

### După terminarea jocului (feedback)

Rugați tânărul (persoana care a jucat acest rol) să efectueze un feedback.

- Ce a funcționat?
- Ce nu a funcționat?

Rugați publicul să efectueze un feedback.

- Ce a funcționat bine?
- Ce nu a funcționat bine, în opinia lor?



10 minute

## JOCUL 3:

# PĂCĂLICI (GO FISH)

## PREGĂTIREA JOCULUI

Bazat pe:



<https://www.bicyclecards.com/how-to-play/go-fish/>

(NL / BE): Cvartet

Acest joc de cărți este un joc popular printre copii în unele țări europene precum Olanda și Belgia.

### Jocul

Un joc de cărți pentru doi sau cinci jucători care încearcă să adune teancuri de cărți cerând adversarului anumite cărți.

### Scopul

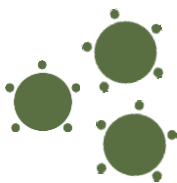
Pentru a-și face o idee privind cei 14 factori și acțiuni

### Dimensiunea subgrupului

2-5 persoane

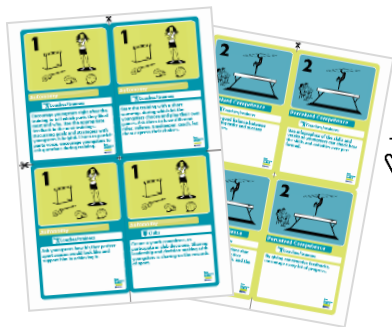
### Configurarea sălii

Mese mici (max 5 persoane / masă)



### Pregătire

- Alegeți 56 de cărți (4 cărți pe factor).
- Tipăriți cele 4 acțiuni alese pentru fiecare factor.



[Faceti clic aici pentru a descărca cărțile](#)

- Dați-le un număr (factor și un număr de serie). De exemplu: 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 2-1, 2-2 etc până la 14-4.
- Fiecare jucător trebuie să știe care sunt factorii utilizați în joc.
- Puneți lista cu numele factorilor pe masă sau împărțiți câte una fiecărui jucător.



[Faceti clic aici pentru a descărca descrierea celor 14 factori](#)



## DESFĂȘURAREA JOCULUI

Încercați să obțineți un dialog despre cărți în timp ce jucați. Câștigătorul este jucătorul cu cel mai mare teanc de cărți.

### Pasul 1 - Start Joc

Fiecare jucător pune jos o singură carte cu fața în sus. Jucătorul cu cea mai mică carte (numărul factorului) este dealer-ul. Dealer-ul amestecă cărțile și jucătorul din dreapta le taie.

Dealer-ul împarte câte o carte în sensul acelor de ceasornic, cu fața în jos, începând cu jucătorul din \* stânga sa.

#### \* Notă:

În cazul în care este scris "el sau a lui"; puteți citi, desigur, "ea sau a ei";.

Dacă joacă două sau trei persoane, fiecare jucător primește șapte cărți. Dacă joacă patru sau cinci persoane, fiecare primește cinci cărți. Restul cărților sunt plasate cu fața în jos pe masă pentru a forma teancul din care se vor extrage cărți.

### Pasul 2 - Jocul

Jucătorul din stânga dealer-ului se uită direct la orice adversar și spune, de exemplu:

#### "Dă-mi pe factorul Autonomie: acțiunea ..."

De obicei adresându-se adversarului după nume și specificând rangul pe care îl vrea, de la paisprezece până la unu.

Jucătorul care "pescuiește" trebuie să aibă în mână cel puțin o carte de rang cerut. Jucătorul țintă trebuie să predea toate cărțile solicitate. Dacă nu le are, spune:

#### "Go Fish!"

Iar jucătorul care a făcut cererea trage cartea de deasupra teancului de pe masă.

Dacă un jucător primește una sau mai multe cărți de rang numit pe care le-a solicitat, are dreptul să ceară încă o carte aceluiași jucător sau altuia. El poate cere aceeași carte sau alta. Atâta timp cât reușește să obțină cărți (face o captură), rândul său continuă. Când un jucător face o captură, el trebuie să dezvăluie cartea astfel încât captura să poată fi verificată. Dacă un jucător primește cea de-a patra carte dintr-o pereche, el arată toate cele patru cărți, le așează pe masă cu fața în sus în fața lui și joacă din nou.

Dacă jocul s-a desfășurat fără a "face o captură" (nu primește o carte pe care a cerut-o), tura trece la jucătorul din stânga sa.

Jocul se termină când toate cele paisprezece cărți au fost câștigate. Câștigătorul este jucătorul cu cel mai mare teanc de cărți. În timpul jocului - dacă un jucător este lăsat fără cărți - el poate (atunci când este rândul său să joace), trage din cărțile din teanc și apoi poate cere cărți de acest rang. Dacă în stoc nu mai există cărți, el iese din joc.