



Rețeaua Națională de Producere și Distribuire Materiale Pedagogice

3	6	0	0	3
Ramura de varsta: EXPLORATORI				
Aria de dezvoltare: CHARACTER				
Data publicarii: 10 iunie 2000				

BINGO

Locul de desfasurare	Durata	Numar de participanti
Locul de intalnire al unitatii.	Aproximativ 2 ore.	Unitatea, lucrând individual sau în grupuri.

Materiale necesare

Generale: o bucata mare de hartie (o coala de flipchart), markere, cel puțin 50 de bucati de hartie de dimensiunea 6x3 cm, o punga de plastic sau o palarie.

Pentru fiecare participant: 1 cartonas, creion, 15 nasturi (boabe de fasole, etc).

Obiectivele activitatii

1. Dobandirea unei mai bune cunoasteri de sine si a celorlalti.
2. Identificarea aspectelor negative ale personalitatii care pot fi schimbate.
3. Aprecierea caracteristicilor pozitive ale unei persoane si folosirea lor pentru a-i ajuta pe ceilalti.

Descrierea activitatii

Pentru aceasta activitate participantii sunt rugati sa aleaga anumite caracteristici ale propriei lor personalitati de pe o lista pregatita inainte de intreaga unitate, si apoi sa le scrie pe un carton de joc special, pentru a-i ajuta sa se cunosca pe ei insisi si pe colegii lor mai bine.

Inainte de activitate:

Liderii sau o echipa speciala, pregatesc urmatoarele:

1. Un carton de tip BINGO pentru fiecare membru al unitatii, folosind bucati de hartie sau carton de ~ 20x16 cm, cu 5 coloane verticale si 4 randuri orizontale pentru a reiesi 20 de casute de ~ 4x4 cm. Literele B-I-N-G-O sunt scrise in cele 5 casute ale capului de tabel.
2. O lista cu caracteristici pozitive si negative, pentru a-i ajuta pe participanti la realizarea propriei lor liste, daca este necesar.
3. Bucati mici de hartie, de dimensiunile 6x4 cm, pe fiecare dintre ele fiind scrisa una din caracteristicile de pe lista mentionata anterior. Aceste bucati de hartie, impaturite si puse intr-o punga sau o palarie, sunt pentru "extragerea BINGO".
4. Obiecte mici (nasturi, boabe de fasole, etc) in numar suficient pentru fiecare participant, folosite la marcarea acelor caracteristici care apar pe cartonul lor si care sunt strigate in timpul tragerii.

Explicarea jocului unitatii:

Dupa o scurta explicare a activitatii, o bucata de hartie este pusa pe un zid pentru a putea fi cu usurinta observata de toti. Apoi li se cere participantilor sa genereze prin brainstorming ("furtuna de idei") o lista de cel putin 50 de caracteristici diferite ale personalitatii umane, atat pozitive cat si negative (de ex. timid, lenes, harnic, etc). Nu se permite mentionarea caracteristicilor fizice. Daca participantii nu reusesc sa gaseasca un numar suficient de caracteristici, liderii pot folosi lista pregatita deja pentru a-i ajuta.

Fiecare caracteristica strigata si acceptata de grup este scrisa pe bucata de hartie de pe zid si de asemenea pe o mica bucata de hartie care va fi apoi introdusa in "urna" (palarie, pungă).

Cand lista este gata, cartoanele individuale sunt impartite si se explica ca litera de la inceputul fiecărei coloane are o semnificatie speciala, si ca acele caracteristici personale vor fi notate sub fiecare litera dupa cum urmeaza:

- Prima coloana - care este notata cu **B** - inseamna "**Caut ajutor**" si se refera la caracteristici personale pe care fiecare participant ar dori sa le imbunatateasca cu ajutorul grupului.
- A doua coloana, ce corespunde literei **I** inseamna "**Sunt astfel**" si se refera la caracteristicile personale pe care persoana considera ca le poseda si le exprima in viata de zi cu zi.
- A treia coloana - cu litera **N** inseamna "**Nu sunt asa si nici nu doresc sa fiu**" si se refera la caracteristicile pozitive sau negative pe care persoana nu doreste sa le aiba si nu este interesata sa le dezvolte.
- In al patrulea rand, coloana **G** - care inseamna "**As vrea sa fiu**", se refera la caracteristicile pozitive pe care persoana nu le are, dar pe care ar dori sa le dobandeasca sau sa le dezvolte.
- In sfarsit, sub **O** - care inseamna "**Ofer ajutor**", vin acele caracteristici pozitive care tanarul crede ca sunt o parte solida a personalitatii sale si in care se simte pregatit sa-i ajute pe ceilalti.

Completarea cartonului de BINGO

In echipe, participantii discuta pe scurt despre fiecare caracteristica personala a fiecarui membru al echipei, inainte de a completa cartoanele proprii. Prima caracteristica in fiecare coloana este data participantilor de catre ceilalti membrii ai echipei, iar apoi fiecare completeaza cartonul pe cont propriu, fara a repeta nici o caracteristica. Este necesara o perioada de timp de o lungime rezonabila pentru ca acest carton sa fie completat cat mai bine posibil, alegand caracteristicile listate pe coala de pe perete.

Incepe jocul:

Cand toate pregatirile au luat sfarsit si cartoanele au fost completate, unitatea poate sa inceapa jocul. Liderul spune ca toate caracteristicile mentionate pe lista au fost scrise pe bucati separate de hartie si puse intr-o palarie pentru a fi extrase una cate una. Cuvantul de pe fiecare bucata de hartie este strigat si notat de catre un alt lider care actioneaza ca un secretar. Ca la orice alt joc de BINGO, jucatorii marcheaza cu un obiect mic (ex: nasture) spatiul de pe cartonul sau de fiecare data cand caracteristica strigata coincide cu una care se afla pe cartonul sau.

Cand un participant isi completeaza cartonul, striga "BINGO!", pentru a stopa jocul si a-i lasa pe lideri sa verifice caracteristicile marcate pe carton (daca au fost strigate toate). Daca da, persoana este proclamata "castigator".

Castigatorul explica pe scurt continutul cartonului sau si un membru al echipei ar putea motiva de ce i s-au atribuit (de catre ceilalti) persoanei respective trasaturile din prima linie a fiecărei coloane. Apoi, bucatile de hartie sunt puse inapoi in palarie, pentru a incepe o noua runda, la care toate cartonasele ramase continua sa participe. Jocul de BINGO ia sfarsit dupa ce au avut loc atatea runde cat considera liderii ca este suficient; acest lucru depinde si de interesul si motivatia participantilor.

Discutia finala:

Cand jocul s-a terminat, participantii se impart din nou in echipe. Cei care nu au castigat nici o runda citesc celorlalti caracteristicile din fiecare coloana si explica pe scurt de ce le-au ales. Acesta discutie va face posibil ca atentia echipei sa se indrepte indeosebi asupra coloanelor B si O ("**caut ajutor**" si "**ofer ajutor**"), astfel, in masura in care se vor angaja sa-si imbunatateasca unele din caracteristicile negative, participantii se pot ajuta reciproc in acest sens.

Dupa un anumit timp, participantii si liderii pot discuta rezultatele activitatii din nou, in scopul de a evalua masura in care fiecare membru al echipei si-a depasit limitele si rolul pe care grupul l-a avut in acest demers.

Cum sa obtinem cat mai mult din aceasta activitate

- “Furtuna de idei” folosita la generarea listei de caracteristici trebuie sa fie rapida si dinamica. Interesul fata de activitate si ritmul etapelor urmatoare depind mult de asta.
- Este necesar ca fiecare sa inteleaga foarte bine ce inseamna fiecare coloana.
- Participantii vor face comentarii si glume in timpul desfasurarii jocului. Liderii trebuie sa se asigure ca aceste glume nu depasesc limita bunului simt.
- Numarul de extrageri depinde de entuziasmul participantilor si de timpul disponibil, dar in orice caz este bine ca extragerea sa aiba loc de mai multe ori pentru a da tuturor oportunitatea de a explica propriul cartonas celorlalti.
- Castigatorii pot primi anumite premii, diferite publicatii cercetesti, sau alte carti interesante.
- Dat fiind natura activitatii nu se incurajeaza competitia intre echipe sau persoane.
- Liderii pot cere spre pastrare cartonasele participantilor, ceea ce va furniza valoroase informatii referitor la perceptia individuala a fiecaruia despre sine, mai tarziu.
- Daca liderii pastreaza cartonasele, ei pot avea o discutie cu fiecare, referitor la caracteristicile scrise de ei. Aceasta conversatie poate fi repetata dupa cateva luni pentru a vedea schimbarile produse in aceasta perioada.
- Activitatea poate fi repetata in ansamblul ei dupa cateva luni, comparand cartonasele noi cu cele vechi. Acest lucru va face posibil ca liderii sa masoare orice progres, regres, sau schimbare in cadrul imaginii de sine a fiecarei persoane, si de asemenea schimbarile produse in modul in care grupul percepe acea persoana.

Evaluarea activitatii

Evaluarea acestei activitati este centrata pe comportamentul participantului si este bazata pe **observarea lui in timpul activitatii.**

Acest lucru ii va face capabili pe lideri sa observe:

- Interesul aratat de participant pentru activitate.
- Tipul de caracteristici cu care fiecare tanar contribuie la lista in timpul “furtunii de idei”. Tendinta spre aspectele pozitive/negative poate fi foarte relevanta.
- Abilitatea de a-i aprecia pe ceilalti si de a face o critica constructiva in alegerea caracteristicilor pentru prima linie a cartonului.
- Masura in care participantii accepta opiniile si criticile altora.
- Cat de mult cunosc si isi apreciaza capacitatea de autocritica in completarea propriului cartonas.
- Abilitatea de a vorbi despre propriile lor caracteristici in public, fluent, coerent si fara inhibiti.
- Nivelul scopurilor personale pe care fiecare participant si le stabileste
- Masura in care fiecare se angajeaza sa-i ajute pe ceilalti membrii ai echipei.

La sfarsitul activitatii:

O conversatie relaxata si naturala va arata ce gandesc participantii referitor la aceasta activitate si la propria implicare in ea. Aceasta va contribui la o mai buna pregatire a liderilor in discutarea realizarii facute de catre fiecare in parte si, de ce nu, de intreaga unitate.

Experienta unitatii mele cu aceasta activitate						
Data	Comentarii, rezultate, sugestii	3	6	0	0	3

Dupa ce ati completat acest tabel, va rugam sa fotocopiatii aceasta pagina si s-o trimiteti la cea mai apropiata adresa a R.N.P.D.M.P. sau la sediul O.N.C.R. – str. Dem. I. Dobrescu nr. 4 – 6, sector 1, Bucuresti, pentru Departamentul Programe indicand pe plic numele unitatii, Centrul Local si adresa completa a corespondentului.

Ideea originala apartine lui: Vania D'Angelo Dhome (Brazilia), REME-Interamerican Scout Office.
 Adaptare: Nan Ruxandra & Paul Iacobas Editare: Razvan Savu

R.N.P.D.M.P. este parte a programului RAPROM, realizat de catre Departamentul de Programe al O.N.C.R. cu sprijinul Biroului European Scout.

**Departamentul de Programe
Scout Romania – 2000**



**The European Scout Region
European Programme Team**