

**Dezvoltarea abilităților  
de gestionare a vieții**  
Ghid pentru profesori



Erasmus+



**SUPREM**



## MODULUL 6

### ORGANIZAREA PROPRIEI VIETI

## MODULUL 6

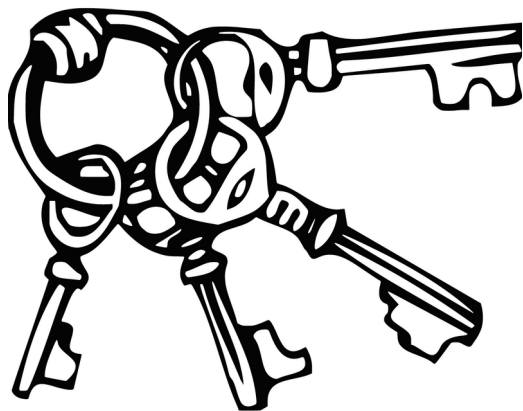
# ORGANIZAREA PROPRIEI VIEȚI

	Cunoaștere	Abilitate	Atitudine	Autonomie și responsabilitate
<b>6. Organizarea propriei vieți</b>	Elevul cunoaște punctele tari și punctele slabe ale propriei personalități. Cunoaște metode de rezolvare a problemelor. Recunoaște și identifică soluții de viață, alege metode de rezolvare viabile.	Este capabil să se auto-controleze.	În mod clar își susține opiniile și soluțiile alese.	În situațiile de management, elevul este independent, nu se lasă influențat ușor de ceilalți în activitățile proprii și nu are nevoie de control din partea celorlalți.



# CAMERĂ DE EVACUARE ÎN ORAȘ / LA ȘCOALĂ

---



Proiectul de azi este o cursă de obstacole plină de aventuri. Veți avea de soluționat sarcini reale într-un context cât se poate de realist. Pentru a reuși, trebuie să vă folosiți abilitățile voastre și va trebui să acționați! Ca și în viața reală, deseori ne regăsim în situații în care trebuie să reacționăm rapid. Dacă procedăm așa, de obicei avem nevoie să luăm decizii foarte rapid, să solicităm ajutor sau sprijin și să ne folosim de diferite resurse.

Asta va trebui să faceți azi!

Există anumite reguli pe care va trebui să le respectați, dar în general sunteți absolut liberi să

alegeți resursele pe care le veți folosi sau sprijinul de care veți reuși să beneficiați. Profesorul îndrumător vă va informa despre reguli și vă va prezenta circumstanțele activității.

---

*Cursa de obstacole reprezintă o serie de activități interesante care va fi implementată în afara sălii de clasă. Într-un context ideal proiectul poate fi implementat în vecinătatea școlii (în afara clădirii școlii), însă în funcție de posibilități, de mediul înconjurător și de aspectele legate de siguranță, proiectul poate fi adaptat și pentru interiorul școlii. Dacă rămânem în interiorul școlii, este esențial să planificăm cu grijă ruta diferitelor grupuri și pașii necesari în rezolvarea sarcinilor, în caz contrar grupurile se vor întâlni și punctul de focus se va pierde.*

---



---

*Locația pentru proiect poate fi undeva pe străzi, în locuri bine cunoscute, în diverse clădiri sau chiar în sălile de clasă. Este important să existe spațiu suficient pentru echipe astfel încât să se evite.*

*În cronologia activității stadiile urmează unul după altul într-o ordine fixă. Echipele au la dispoziție același cadru de timp între diferitele stadii (15 minute). Unele stadii necesită supravegherea continuă a unui profesor, altele însă deloc. Profesorul supraveghetor (ori alt angajat al școlii sau un voluntar) asistă la toate stadiile dpar ca să asigure aceleași condiții tuturor echipelor.*

*Elevii au nevoie de următoarele lucruri:*

- un dispozitiv digital inteligent cu o aplicație de citire a codurilor QR și conexiune la internet*
- a hartă care poate fi hartă tradițională (imprimată) sau hartă digitală cu coordonatele tuturor stadiilor*
  - cronologia activităților echipei (pe suport de hârtie sau în format digital) care să le indice sarcina următoare*
- în funcție de locația de implementare a proiectului, obiecte personale, însă profesorii îndrumători trebuie să se asigure că nu au acces la mâncare!*

*Se poate folosi aplicația Google Maps pentru a da indicații (exemplu pe pagina următoare). În acest caz echipa trebuie să aibă acces la un dispozitiv inteligent, respectiv internet mobil.*

*Vă sfătuim să puneți coduri QR imprimate în locurile unde sunt descrise sarcinile (aici e nevoie și de câte un dispozitiv inteligent și de acces la internet).*

*Sarcini premergătoare:*

---

- 
- *Vizitați locațiile și marcați coordonatele GPS. Este important să existe o anumită distanță între locații (min 100 de m). Locațiile pot fi marcate cu steaguri sau cu coduri QR pentru diferitele sarcini.*
  - *Creați coduri QR care includ descrierea diferitelor sarcini. Descrierile să fie scurte, ușor de înțeles și concise.*
  - *Creați codurile QR cu un generator de coduri gratuit, apoi salvați și împănați imaginea.*
  - *Pentru generarea codurilor QR selectați funcția TEXT simplă, statică. Sarcinile pot fi puse și pe un link, în acest caz trebuie să creați o pagină web.*
- 

*Generator gratuit de coduri QR:*

*<https://qr.io/>*

*<https://www.the-qr-code-generator.com/>*

*<http://goqr.me/>*

*(Dacă nu vreți să folosiți coduri QR și hărți digitale, va trebui să realizați un caiet cu descrierea sarcinilor și hărțile incluse.)*

---

# Partea 1

---

## EXERCIȚIUL 1

---

*Profesorii vor desemna echipele în mod aleatoriu. Este foarte important să se evite echipele în care membrii sunt prieteni și petrec mult timp împreună. Este de preferat crearea unor echipe folosind metode randomizate.*

*În acest proiect este nevoie de nouă echipe. Mărimea echipelor depinde de numărul elevilor din clasă. Echipa ideală constă din 2 membri, însă 3-4 membri pot lucra la fel de bine în cadrul proiectului.*

*După ce echipele au fost create, programul continuă cu un exercițiu de încălzire.*

*Lucru individual - 5 minute*

---

Personalitatea noastră are o influență majoră asupra realizărilor noastre, trăsăturile noastre pot sprijini sau pot pune frână succesului nostru, chiar și în cazul în care nu recunoaștem importanța unor trăsături proprii.

Susținerea unui test la istorie sau la o limbă străină depinde în mare parte de cunoștințele noastre, însă în viața reală, rezultatele noastre și modul în care ne organizăm viața depind și de alți factori.

Știi ce ar spune părinții tăi despre tine? Știi ce ar evidenția prietenii tăi despre tine drept cele mai bune trăsături? Sau cele mai rele? Îi poți întreba acasă. Însă acum e timpul să adunăm câteva informații despre tine!



Mai jos găsiți un tabel cu două coloane. Selectați câte cinci trăsături din fiecare coloană despre care credeți că sunt tipice în cazul vostru și colorați-le! Dacă nu regăsiți trăsăturile voastre în tabel, puteți să le introduceți în cuvintele voastre!

<b>politicos</b>	<b>nepoliticos</b>
<b>hotărât</b>	<b>nehotărât</b>
<b>prietenos</b>	<b>neprietenos</b>
<b>harnic</b>	<b>leneș</b>
<b>modest</b>	<b>mândru</b>
<b>generos</b>	<b>egoist</b>
<b>punctual</b>	<b>nepunctual</b>
<b>respectuos</b>	<b>obraznic</b>
<b>curajos</b>	<b>laș</b>
<b>loial</b>	<b>rebel</b>
<b>perseverent</b>	<b>inconstant</b>
<b>atent</b>	<b>nepăsător</b>
<b>onest</b>	<b>necinstit</b>
<b>amabil</b>	<b>răutăcios</b>
<b>sincer</b>	<b>nesincer</b>
<b>sociabil</b>	<b>timid</b>

## EXERCIȚIUL 2

---

*Lucru în echipă - 10 minute.*

---

Împreună cu colegul tău / colegii tăi de echipă, alegeți acele 5 trăsături pe care le considerați cele mai importante în rezolvarea unor provocări neașteptate în viața voastră de zi cu zi! Discutați-le! La ce ajută acele trăsături?

Alegerile noastre:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

Există mai multe căi pentru atingerea obiectivelor propuse, astfel este important să ne asigurăm că avem mai multe modalități de a ajunge din punctul A în punctul B.

## EXERCIȚIUL 3

---

*Lucru în echipă - 10 minute.*

---

Aveți o listă de trăsături care fac ca o persoană să aibă succes în viața de zi cu zi. Cunoașteți pe cineva care este tocmai ca persoana voastră ideală?

Gândiți-vă la un supererou! Puteți găsi un erou imaginar care poate fi descris folosind acele 5 trăsături? Încercați să găsiți un asemenea supererou! Discutați între voi și numiți un erou dintr-un film sau vreo poveste mitologică sau istorică care să se potrivească descrierii!

Supereroul nostru este:

---

Acest erou va fi avatarul vostru pentru ziua de azi. Folosiți sprijinul virtual al eroului vostru în aventurile ce urmează!

---

*Când echipele sunt gata, le sunt înmânate hărțile, indicațiile și instrumentele, iar regulile sunt discutate împreună.*

---



## Partea 2

### EXERCII

*În cadrul activității, există 9 sarcini-stadiu și 2 sarcini generale. Sarcinile generale nu sunt legate cu niciun stadiu. Echipele își vor primi sarcinile generale la începutul activității.*

*În funcție de cadrul de timp disponibil, este recomandat ca echipele să aibă câte 10-15 minute pentru fiecare sarcină-stadiu.*

*Cel mai eficient ar fi ca echipele să aibă acces la un sistem de stocare a datelor tip cloud și să-și încarce soluțiile și dovezile rezolvării sarcinii imediat în fișierul propriu.*

#### Exercițiul general 1:

Trebuie să învățați textul găsit în atașament! E obligatoriu ca fiecare membru al echipei să participe la învățarea lui, însă puteți împărtăși textul după cum doriți. Textul va trebui reprodus la reîntoarcere. La punctul de sosire un adult vă va asculta.

*(Sugerăm un text în proză de min. 150 de cuvinte.)*

#### Exercițiul general 2:

Înainte de a porni spre primul punct de control, veți primi o sarcină care necesită atenție, grijă, dar și ingenuitate. Fiecare echipă va primi câte 5 bețișoare de spaghete. Veți primi și câte un ou crud până la finalul jocului. Unde? Rezolvați problema într-un mod onest! Trebuie să luați bețișoarele de spaghete cu voi peste tot și să le aduceți înapoi intacte. Acceptăm orice fel de rezolvare, însă la linia de sosire trebuie să aveți la voi un ou crud și cele 5 bețișoare de spaghete! Cronometrul pornește acum!

---

*Coordonatorul jocului predă echipelor bețișoarele de spaghete și pornește cronometrul.*

---

## **Sarcina 1 - „4 litri e câștigător”**

---

*Un adult trebuie să asiste la acest punct de control pe parcursul întregului proiect, și să refacă condițiile inițiale după plecarea fiecărei echipe.*

---

La acest punct de control veți primi o problemă de logică-matematică.

Trebuie să descoperiți cum să măsurați exact 4 litri de apă folosind un recipient de 5, respectiv de 3 litri. Aveți la dispoziție două vase pline cu apă și un lighean gol, respectiv o pâlnie pentru a face măsurarea. Vasele nu au scară de măsurare și forma lor este neregulată. Mai mult, nu poate folosit niciun alt instrument de măsurare!

---

*(Soluția este verificată de un adult. După plecarea fiecărei echipe, acesta va pregăti vasele pentru echipa următoare. Opțional: vasele pot fi de 3, 4 și 5 deciletri sau soluțiile pot fi prezentate chiar și teoretic, în cuvinte.)*

### **Soluții:**

- 1. Umpleți vasul de 3 l turnând apă din recipientul de 5 l, lăsând 2 l de apă în recipientul de 5 l. Goliți apa din vasul de 3 l în lighean, apoi mutați cei 2 l de apă din recipientul de 5 l în vasul de 3 l. Recipientul de 5 l este umplut încă odată, apoi din acest recipient umpleți vasul de 3 l în care se află deja 2 l de apă (mai este nevoie de 1 l de apă). Astfel vor rămâne exact 4 l de apă în recipientul de 5 l.*
-

2. Umpleți vasul de 3 l, apoi mutați apa în recipientul de 5 l. Umpleți vasul de 3 l încă odată, iar apoi din acest vas umpleți recipientul de 5 l în care se află deja 3 l de apă (astfel va rămâne un l de apă în vasul de 3 l). Goliți apa din recipientul de 5 l în lighean, apoi mutați apa de 1 l din vasul de 3 l în recipientul de 5 l. Umpleți vasul de 3 l încă odată, iar apoi mutați apa în recipientul de 5 l în care se află deja 1 l de apă. Astfel veți obține exact 4 l de apă în recipientul de 5 l.

## Sarcina 2 - „Repar-o!”

*Un adult trebuie să asiste la acest punct de control pe parcursul întregului proiect și să refacă condițiile inițiale după plecarea fiecărei echipe: să blocheze bicicleta și să scoată roata).*

În acest punct de control veți găsi o bicicletă care este blocată cu o încuietoare cu un număr secret de 3 cifre și are una dintre roți scoasă. Sarcina voastră este **să descuiți bicicleta și să o reparați**. Aveți nevoie de ajutor? Rezolvați sarcina!

Un mic ajutor pentru combinația de numere secrete: a doua cifră este cel mai mic număr prim, iar o altă cifră reprezintă același număr prim la puterea a treia. Dacă ați întoarce numărul lipsă cu susul în jos, ar rezulta aceeași cifră.

Dacă ați reparat bicicleta, unul dintre voi trebuie să trebuie să facă o tură cu ea. Faceți o înregistrare video despre turul de probă!

*Soluția pentru încuietoare cu numărul secret de 3 cifre: cifra din mijloc este 1, astfel prima sau ultima cifră este tot 1, iar cifra care mai lipsește este 0 sau 8. Numărul secret este decis de organizatori.*



---

*Posibilele combinații sunt următoarele: 118, 110, 011, 811. Numărul secret poate fi doar virtual, iar supraveghetorul punctului de control poate aproba/refuza combinația oferită de echipă. Dacă nu aveți la dispoziție o bicicletă, pot fi găsite alte lucruri care trebuie reparate. Dacă repararea bicicletei pare pare o sarcină prea dificilă pentru elevi, ea poate fi eliminată din sarcină. În acest caz doar încuietoarea trebuie deschisă. Dacă nu puteți pune la dispoziția echipelor o încuietoare cu numere secrete, puteți utiliza o încuietoare virtuală, însă în acest caz supraveghetorul punctului de control poate oferi bicicleta unei echipe doar în cazul în care echipa a oferit combinația corectă de numere secrete.*

---

### **Sarcina 3 - „Ajută-i pe ceilalți!”**

La acest punct de control sarcina voastră este să ajutați pe cineva care se află în apropiere și să înregistrați fapta pe suport video. Depinde de voi cum rezolvați această sarcină! Ajutorul trebuie să fie un ajutor real, care într-adevăr este valoros pentru persoana respectivă.

### **Sarcina 4 - „Probleme logice”**

Veți primi 3 activități cu probleme logice. Gândiți-vă la soluții!  
Soluția trebuie explicată și înregistrată pe suport video.

---

*Descrierea soluției (pentru profesori) o găsiți mai jos.*

---

## 1. Patru elevi și căciulile colorate

Patru elevi sunt aliniați de profesorul de logică. Profesorul de logică le zice elevilor că are patru căciuli: una roșie, una galbenă, una albastră, iar ultima este de aceeași culoare ca și una din primele trei. Pune aceste căciuli pe capul elevilor, însă fiecare elev vede doar căciulile de pe capul acelor elevi care se află în fața sa, nu și pe acelea care se află în spatele său. Pornind de la elevul din spate, profesorul de logică întreabă fiecare elev ce culoare cred că are propria lor căciulă. Fiecare elev poate spune corect și cu încredere care este culoarea propriei căciuli. Întrebarea este care doi dintre ei poartă căciuli de aceeași culoare.

---

***Soluție:** De exemplu, sunt două căciuli roșii. În acest caz căciula elevului din spate nu poate fi roșie, pentru că el ar vedea căciuli de trei culori diferite pe capul elevilor din fața sa și nu ar putea determina culoarea propriei căciuli. Astfel, elevul din spate vede două căciuli roșii și o a treia căciulă, de exemplu galbenă, pe capul elevilor din fața sa. În consecință el va ști că are pe cap o căciulă albastră. Penultimul elev din linie nu poate purta căciulă roșie pentru că ar vedea o căciulă roșie și alta galbenă pe capul elevilor din fața sa și nu ar putea determina culoarea propriei căciuli. Astfel rezultă că cei doi elevi din față poartă căciuli de aceeași culoare. Și este foarte clar că, în acest caz, fiecare poate determina cu ușurință culoarea propriei căciuli.*

---

## 2. Lupul, capra și varza

Un țăran are un lup, o capră și o varză. Trebuie să treacă cu barca peste un râu, însă poate lua doar un singur lucru cu el în barcă. Dacă ia cu el varza și lasă împreună lupul și capra, lupul va mânca capra. Dacă ia cu el lupul și lasă împreună capra și varza, capra va mânca varza. Cum poate trece peste râu și lupul, și capra, și varza?

---

**Soluție:** Trebuie să începeți cu capra. Țăranul ia cu el în barcă capra și o trece peste râu. Apoi revine și ia cu el lupul, o trece peste râu, însă la întoarcere ia cu el capra și o duce înapoi. Apoi lasă acolo capra și ia cu el varza și o duce pe malul pe care se află lupul. În final se întoarce după capră și aduce cu barca și capra pe malul celălalt.

---

### 3. Becuri

Un electrician a instalat într-o pivniță trei lămpi, însă întrerupătoarele se află în apartament. Din păcate electricianul a uitat care lampă este legată de care întrerupător. El se află în apartament, dar vrea să se ducă jos în pivniță și să revină doar o singură dată. Cum determină electricianul care lampă are care întrerupător?

---

**Soluție:** Electricianul aprinde o singură lampă, o lasă timp de câteva minute, apoi o stinge. Aprinde o alta și se duce jos în pivniță. Acolo un bec va fi aprins, iar din celelalte două cel care a fost aprins pentru un timp va fi cald.

---

## Sarcina 5 - „Ia-ți o gustare!”

Vă este foame? Luați o gustare!

Procurați-vă alimente potrivite consumului uman! Trebuie să fiți cinstiți și corecți! (Gândul la mâncarea pe care o consumăm de obicei nu ar trebui să fie unul extrem.) Faceți o fotografie cu gustarea pe care o luați toți!

---

*Aici vom atrage atenția elevilor asupra consecințelor unui act de furt!*

---



## Sarcina 6 - „Du-te la bibliotecă!”

**Va trebui să vă duceți la bibliotecă și să găsiți o carte anume.** Găsiți o poezie într-o anumită carte care începe așa:

*„So are you to my thoughts as food to life,*

*Or as sweet-season'd showers are to the ground”*

Ajutor: Autor a fost englez și a murit în 1616.

Găsiți poezia, notați-vă numărul paginii pe un bilet și aduceți cu voi biletul la linia de sosire!

---

*Înainte de activitățile propriu-zise, profesorul organizator se duce la bibliotecă și adună informații. Putem specifica echipelor în ce secțiune să caute (de ex. Literatură engleză) sau putem descrie cum arată cartea în sine.*

---

## Sarcina 7 - „Intră într-un loc închis”

Membrii echipelor trebuie să intre într-o cameră, într-o clădire, într-un vehicul sau într-un birou care este închis în momentul dat și care nu poate fi vizitat.

Aveți grijă să obțineți permisiune – fără permisiune este interzis să intrați!

Sarcina va evaluată luând în considerare o fotografie sau un selfie făcut în camera sau clădirea respectivă.

Locuri sugerate (exemple):

- biroul unei companii;
- o biserică sau un turn al acesteia;
- camera unei case private;

- locul șoferului într-o mașină dată, parcată afară;
- biroul primarului;
- depozitul unui muzeu.

## Sarcina 8 - „Aplauze”

Ați primit un text la punctul de pornire. Trebuie să îl învățați pe parcursul rezolvării sarcinilor. Acum puteți exersa! În acest punct de control, sarcina voastră este să citiți textul unui auditoriu compus din minimum doi oameni. Faceți o poză sau o înregistrare video scurtă despre acest moment! În fotografie/pe înregistrarea video trebuie să apară cel puțin doi membri ai echipei citind textul și încă doi oameni care nu fac parte din echipă!

## Sarcina 9 - „Povestire”

Echipele primesc câte 5 cuvinte. Sarcina lor este să folosească fiecare cuvânt în parte în câte o propoziție, astfel încât povestirea lor să conțină 5 propoziții care să aibă sens.

Cu excepția primei echipe (care poate începe această sarcină chiar acum), textele celorlalte echipe trebuie să se lege de textul echipelor anterioare în ceea ce privește conținutul.

---

***Implementare off-line:** Sarcina poate fi rezolvată și pe suport de hârtie. Echipele primesc cuvintele în plicuri la punctul de pornire, însă își scriu povestirile pe o coală de hârtie în locația desemnată pentru această sarcină. Ultima echipă care ajunge în locația respectivă, adună toate colile și le aduce la punctul de sosire. Totuși, este recomandată soluția digitală.*

---

---

**Implementare online:** Creați un document Google Drive public la care au acces toți membri tuturor echipelor. Acest document va fi editat de toate echipele în parte. Astfel, fiecare echipă poate vedea ce au scris membrii celorlalte echipe. Cuvintele pot fi desemnate printr-un cod QR. Este necesar ca toate echipele să aibă acces la un dispozitiv digital inteligent și la internet.

Șirul activităților necesită cel puțin doi adulți la punctul de control nr. 1 și 2. Aceste puncte de control pot fi la linia de pornire, respectiv linia de sosire.

Echipele pornesc în același timp, însă au sarcini inițiale diferite, astfel acestea nu se întâlnesc dacă țin cont de cadrul de timp pe care în au la dispoziție pentru fiecare sarcină.

Dacă totuși două echipe se întâlnesc, ele nu pot să meargă aproape una de cealaltă, trebuie să țină o distanță de cel puțin 50 de m. Echipa care se află în întârziere trebuie să își îndeplinească sarcina, iar echipa sosită mai târziu trebuie să aștepte până când cealaltă echipă a plecat spre următoarea locație.

Când echipele ajung înapoi la linia de sosire, un adult notează timpul sosirii lor și verifică următoarele lucruri: 5 bețișoare de spaghetti (intacte, fără leziuni), 1 ou și fiecare echipă să-și prezinte textul învățat. În timpul exercițiului final, profesorii organizatori verifică dovezile încărcate (fotografii, înregistrări video, texte) de diferitele echipe.

---

## Partea 3

---

### Cum am supraviețuit....

#### Exercițiul 4 – fiecare echipă în 3 minute

După aventură, fiecare echipă trebuie să raporteze următoarele:

- cea mai dificilă sarcină (De ce a fost dificilă?, Ați reușit să o rezolvați?, Dacă da, cum? Dacă nu, de ce?);
- cea mai ușoară sarcină (De ce a fost cea mai ușoară? Cum ați rezolvat-o?);
- cel mai surprinzător lucru în timpul cursei de obstacole;
- orice lucru pe care l-ați face diferit acum.

#### Exercițiul 5 – activitate în echipă 5 minute

După această activitate, uitați-vă la trăsăturile avatarului vostru! Ce credeți, ar reuși supereroul vostru să treacă prin toate provocările?

În momentul actual ați alege trăsături diferite pentru supereroul vostru care să îl/o ajute să treacă prin aceste aventuri?

Discutați aceste aspecte în echipă timp de 5 minute!

#### Exercițiul 6 – activitate individuală 5 minute

Mergeți înapoi la Exercițiul 1 și lista trăsăturilor voastre! Pe baza experienței de astăzi, ați modifica oricare dintre trăsăturile indicate anterior? Ați descoperit ceva nou despre voi, ceva ce nu știați până acum?

## ANEXE CU SARCINILE ELEVILOR

### Exercițiu general 1:

Trebuie să învățați textul găsit în atașament! E obligatoriu ca fiecare membru al echipei să participe la învățarea lui, însă puteți împărți textul după cum doriți. Textul va trebui reprodus la reîntoarcere.



---

*La punctul de sosire un adult vă va asculta.*

---

### Exercițiu general 2:

Înainte de a porni spre primul punct de control, veți primi o sarcină care necesită atenție, grijă, dar și ingenuitate.

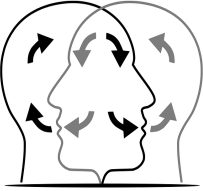
Fiecare echipă va primi câte 5 bețișoare de spaghetti. Veți primi și câte un ou crud până la finalul jocului. Unde? Rezolvați problema într-un mod onest!

---

Trebuie să luați bețișoarele de spaghetti cu voi peste tot și să le aduceți înapoi intacte. Există mai multe soluții, însă la linia de sosire trebuie să aveți la voi un ou crud și cele 5 bețișoare de spaghetti!

---

## Sarcina 1 - „4 litri e câștigător”



*La acest punct de control veți primi o problemă de logică-matematică.*

Trebuie să descoperiți cum să măsurați exact 4 litri de apă folosind un recipient de 5, respectiv de 3 litri. Aveți la dispoziție două vase pline cu apă și un lighean gol, respectiv o pâlnie pentru a face măsurarea. Vasele nu au scară de măsurare și forma lor este neregulată. Mai mult, nu poate folosit niciun alt instrument de măsurare!

## Sarcina 2 - „Repar-o!”

*În acest punct de control veți găsi o bicicletă care este blocată cu o încuietoare cu un număr secret de 3 cifre și are una dintre roți scoasă. Sarcina voastră este să descuiți bicicleta și să o reparați. Aveți nevoie de ajutor? Rezolvați sarcina!*



Un mic ajutor pentru combinația de numere secrete: a doua cifră este cel mai mic număr prim, iar o altă cifră reprezintă același număr prim la puterea a treia. Dacă ați întoarce numărul lipsă cu susul în jos, ar rezulta aceeași cifră.

Dacă ați reparat bicicleta, unul dintre voi trebuie să trebuie să facă o tură cu ea. Faceți o înregistrare video despre turul de probă!

## Sarcina 3 – „Ajută-i pe ceilalți!”



La acest punct de control sarcina voastră este să ajutați pe cineva care se află în apăsătoare și să înregistrați fapta pe suport video. Depinde de voi cum rezolvați această sarcină! Ajutorul trebuie să fie un ajutor real, care într-adevăr este valoros pentru persoana respectivă.

## Sarcina 4 – „Probleme logice”

*Veți primi 3 activități cu probleme logice. Gândiți-vă la soluții!  
Soluția trebuie explicată și înregistrată pe suport video.*

### 1. Patru elevi și căciulile colorate



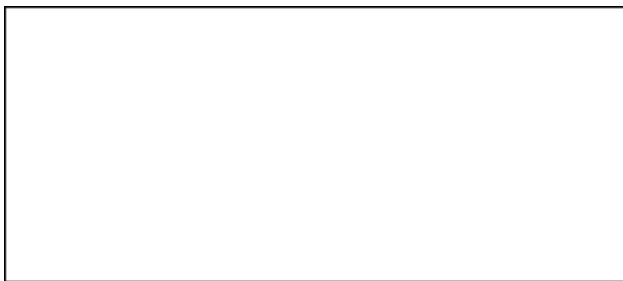
?



Patru elevi sunt aliniați de profesorul de logică. Profesorul de logică le zice elevilor că are patru căciuli: una roșie, una galbenă, una albastră, iar ultima este de aceeași culoare ca și una din primele trei. Pune aceste căciuli pe capul elevilor, însă fiecare elev vede doar căciulile de pe capul acelor elevi care se află în fața sa, nu și pe acelea care se află în spatele său. Pornind de la elevul din spate, profesorul de logică întreabă fiecare elev ce culoare cred că are propria lor căciulă. Fiecare elev poate spune corect și cu încredere care este culoarea propriei căciuli. Întrebarea este care doi dintre ei poartă căciuli de aceeași culoare.



## 2. Lupul, capra și varza



Un țăran are un lup, o capră și o varză. Trebuie să treacă cu barca peste un râu, însă poate lua doar un singur lucru cu el în barcă. Dacă ia cu el varza și lasă împreună lupul și capra, lupul va mânca capra. Dacă ia cu el lupul și lasă împreună capra și varza, capra va mânca varza. Cum poate trece peste râu și lupul, și capra, și varza?

## 3. Becuri



Un electrician a instalat într-o pivniță trei lămpi, însă întrerupătoarele se află în apartament. Din păcate electricianul a uitat care lampă este legată de care întrerupător. El se află în apartament, dar vrea să se ducă jos în pivniță și să revină doar o singură dată. Cum determină electricianul care lampă are care întrerupător?

## Sarcina 5 – „la-ți o gustare!”

Vă este foame? Luați o gustare!

Procurați-vă alimente potrivite consumului uman! Trebuie să fiți cinstiți și corecți! (Gândul la mâncarea pe care o consumăm de obicei nu ar trebui să fie unul extrem.) Faceți o fotografie cu gustarea pe care o luați toți!

## Sarcina 6 - „Du-te la bibliotecă!”



**Va trebui să vă duceți la bibliotecă și să găsiți o carte anume.** Găsiți o poezie într-o anumită carte care începe așa:  
„So are you to my thoughts as food to life,  
Or as sweet-season'd showers are to the ground”

Ajutor: Autor a fost englez și a murit în 1616.

Găsiți poezia, notați-vă numărul paginii pe un bilet și aduceți cu voi biletul la linia de sosire!

## Sarcina 7 - „Intră într-un loc închis!”

Membrii echipelor trebuie să intre într-o cameră, într-o clădire, într-un vehicul sau într-un birou care este închis în momentul dat și care nu poate fi vizitat.

Aveți grijă să obțineți permisiune – fără permisiune este interzis să intrați!

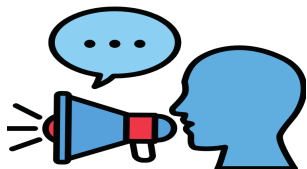
Sarcina va evaluată luând în considerare o fotografie sau un selfie făcut în camera sau clădirea respectivă.

Locuri sugerate (exemple):

- biroul unei companii;
- o biserică sau un turn al acesteia;
- camera unei case private;
- locul șoferului într-o mașină dată, parcată afară;
- biroul primarului;
- depozitul unui muzeu.



## Sarcina 8 – „Aplauze”



Ați primit un text la punctul de pornire. Trebuie să îl învățați pe parcursul rezolvării sarcinilor. Acum puteți exersa! În acest punct de control, sarcina voastră este să citiți textul unui auditoriu compus din minimum doi oameni. Faceți o poză sau o înregistrare video scurtă despre acest moment! În fotografie/pe înregistrarea video trebuie să apară cel puțin doi membri ai echipei citind textul și încă doi oameni care nu fac parte din echipă!

## Sarcina 9 – „Povestire”



Echipele primesc câte 5 cuvinte. Sarcina lor este să folosească fiecare cuvânt în parte în câte o propoziție, astfel încât povestirea lor să conțină 5 propoziții care să aibă sens.

Cu excepția primei echipe (care poate începe această sarcină chiar acum), textele celorlalte echipe trebuie să se lege de textul echipelor anterioare în ceea ce privește conținutul.

# SUPREM - MODEL DE PREGĂTIRE DE SUCCES PENTRU ȘCOLI



PRODUS INTELECTUAL 1  
PORTOFOLIU DE PROIECT EDUCAȚIONAL

REALIZAT ÎN CADRUL  
PROIECTULUI  
2019-1-HU01-KA201-061091

AUTORUL MODULULUI 6  
(*ORGANIZAREA PROPRIEI VIETI*):

FURNIZORUL DE CONSULTANȚĂ ȘI  
SERVICII M-AROUND SRL  
ȘCOALA GENERALĂ DIN MAROSLELE,  
UNGARIA

2021.

Acest proiect a fost finanțat de Comisia Europeană (contract nr. 2019-1-HU01-KA201-061091). Acest website reflectă doar opiniile autorului, iar Comisia sau Agenția Națională Ungară, ca parte contractantă, nu pot fi considerate responsabile pentru eventualele utilizări care pot fi făcute pe baza informațiilor conținute de acesta.