Bloomantic

play to explore life

This publication was written as a result of the small-scale partnership project "Journey of Multiple Intelligence - Play 2 Explore Life". All content is the intellectual property of "Journey of Multiple Intelligence - Play 2 Explore Life" project, unless otherwise noted herein. This publication has been produced with the financial support of the European Union, under the Erasmus+ programme, through the Latvian National Agency, Jaunatnes starptautisko programmu aģentūra. The opinions expressed in this publication are those of the authors and do not represent the opinions or positions of the funders of this project.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Agency for International Programs for Youth Republic of Latvia



Co-funded by the European Union



SARVA



JAGADAMBA ACADEMY

Bloomantic

play to explore life

Съдържание:

1 Основен борд (Магическият свят)
4 **Борд на героя**
8 **Дракони**
8 тестета със задачи в съответните интелигентности (20 за всяка интелигентност)
1 тесте с **Ментори** (24 бр.)
1 Зар
4 Карти **“Вселена“**
1 фигура за **МРАКА** (черен кристал)
4 фигури за героите (цветни кристали)
1 НЕперманентен маркер

Някога много отдавна, светът, който познаваме днес, е изглеждал различно. Съществувал безграничен източник на знания, наречен Егрегор – съзнание, което било полезен инструмент и мощно оръжие. Войната и разделението не били познати, хората били прекалено светли, за да товарят умовете си с безсмислени битки в свят на мъдрост и сплотеност.

И така... до началото на промените. Никой не помни как започнали те. Прокрадвали се съмнения и несигурност, които довели до формиране на държави и издигане на граници. С течение на времето, различията между хората станали безброй, а нещата, които ги обединяват – все по-малко. За съжаление, тази несигурност превърнала Егегор в нещо трудно за достигане. Липсата на сплотеност довела до загуба на цялостта и силата на споделеното съзнание.

Хората започнали да формират съзнанията си по различен, нов начин. При загубата на най-големия си източник на знания, трябвало да развият самостоятелен набор от умения, за да оцелеят. На хоризонта се появил нов подход. Хората започнали да развиват все по-тясно знанията си, фокусирайки се върху само една от своите интелигентности.

Новото съзнание заприлича на пъзел.

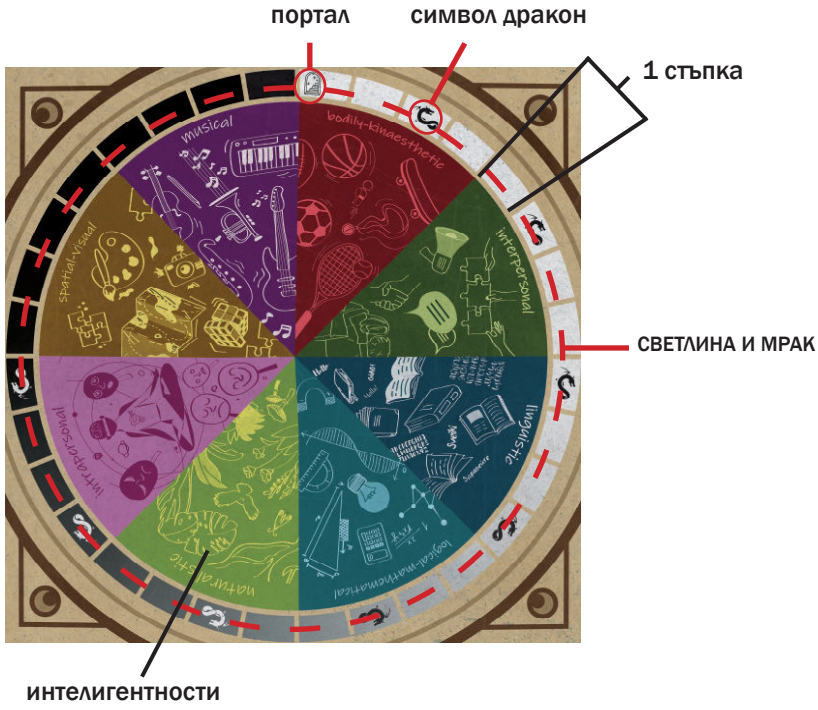
Загубилите връзка помежду си парчета от Егегор се разпръснали по света. Могъщи мъдри дракони станали техни пазители. Според легендата, само безстрашни герои биха могли да се приближат до тях и да докажат, че са достойни. Когато го направят, героите ще получат парчета от съзнанието, необходими за събиране и възстановяване на целостта на Егрегор.

Дядо ми истински вярваше в тази история. Аз израснах с нея, вместо с приказки, а когато пораснах, реших да пътувам по света, за да изуча парченцата и техните дракони-пазители. Намерих леговищата им, както и техните силни и слаби страни и сега ти предавам бележките и изработената от мен карта. Краят на моето приключение настъпва там, където твоето започва. Ако имаш смелост, се потопи в магическия свят на „Блумантик" . Помогни ми да завърша това, което започнах!

Представяне

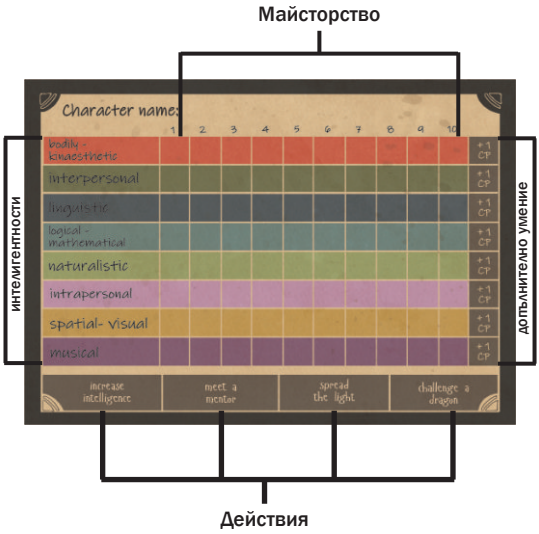
„Блумантик“ е кооперативна образователна бордова игра, в която могат да участват от един до четирима човека, базирана на теорията за множествената интелигентност на Хауърд Гарднър. В играта, всеки от играчите създава образ на себе си, който чрез решаване на задачи и предизвикателства, развива всяка от осемте интелигентности. Преминавайки по пътя на героя – от дома към магическия свят – и с помощта на **менторите**, които срещат в играта, играчите преминават през изпитания и предизвикват дракони, за да се завърнат у дома променени и готови за следващото приключение. „Блумантик“ има за цел частично да запознае с основите на теорията за множествената интелигентност. Развивайки образа си, играчите придобиват знания и умения, които им помагат да открият силните си интелигентности и връзките между тях. „Блумантик“ е инструмент за личностно развитие, похват за преподаване и магически свят на забава и игра.

Борд на играта: Основният борд на играта е мястото, където се развива цялото действие. Там се намират всички 8 интелигентности и се движат фигурите на всеки играч и на **МРАКА.**



Борд на героя: Това е мястото, където отчитаме собственото си развитие и развитието на протагониста в играта. Съдържа същите 8 интелигентности (като при **Борд на играта**), скала от 1 до 10 за всяка интелигентност, 4-те активности, между които можем да избираме на всеки ход, както и скала с допълнително умение за всяка интелигентност, когато бъде развита на майсторство 10. Когато интелигентността е развита на майсторство 10, играчът може да отнема +1 CP 

по време на предизвикателство, ако съответната интелигентност отговаря на някоя от интелигентностите на предизвикания дракон,



Мрака

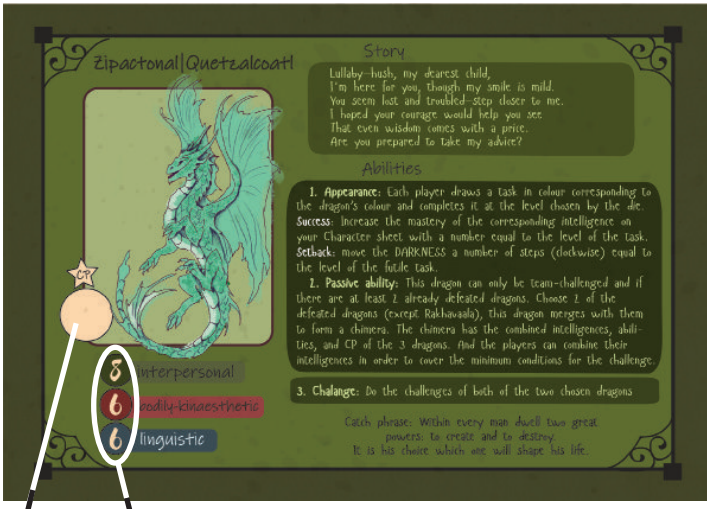
Ако четеш това, значи си тръгнал по моите стъпки и е време да ти дам цялата информация, събрана през годините.
- Светлината носи живот!
Всички знаем това от древни времена. Но също така е добре познато, че Мракът е точно зад нея, готов да го отнеме. Светлината и Мракът съжителстват заедно в деликатен баланс, който поддържа вселената. С разделянето на Егрегор на различни части, този баланс е бил разрушен. А това засяга всичко, което съществува в света, който познаваме. Светлината и Мракът вече не можели да съжителстват заедно. Мракът започнал да надделява.
От теб зависи дали този баланс ще бъде възстановен. Разбирам, че това е бреме, което допълнително ще натовари мисията ти, но те избрах с причина: знам, че ще успееш!

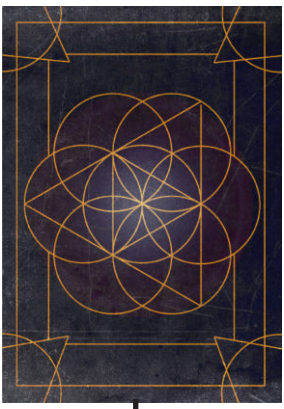
Светлината и **мрака(МРАКА): МРАКА** е фигурата, която индикира развитието на играта, скалата е изобразена около (**Борд на играта**). Началото на играта започва от **Портала.** 
МРАКА се движи напред с 1 поле след хода на всеки играч и +1 за всеки играч, който се намира върху интелигентност, отговаряща на една от интелигентностите, на които и да е активен **дракон**. По време на играта, различни активности могат да влияят на преместването на **МРАКА** и в двете посоки. Всеки път когато **МРАКА** стъпи на поле, което има този символ  играчите моментално активират **дракона**, който е най-отгоре на тестето с **дракони** и изпълняват неговото умение Поява (всеки символ  на Борда на играта активира **дракон** само веднъж). След това, играчите продължават хода си, откъдето са спрели преди умението Поява. Ако **МРАКА** достигне последната си точка, играчите губят играта.

Дракони

-Пътят на героя е път към себепознание!
Надявам се, че не се страхуваш от дракони; в края на краищата, те са просто гигантски гущери! Нали? Не се тревожи прекалено много, малко мъдрост и няколко магически трика ще ти помогнат по пътя!
Приключението ми в търсене парчетата от Егрегор ме отведе до прекрасни кътчета на света. Срещнах невероятни хора, които точно като мен, бяха отраснали с парчета от цялата история. Всички те бяха щедри да споделят легендите, които знаят за пазителите-дракони. Моите записки с техните истории можеш да намериш върху картите с драконите. И помни: довери се на интуицията си и работи в екип!

Драконите са антагонистите в играта, големите предизвикателства, през които, ако успеем да преминем, ни водят до победата в играта. Всеки **дракон** има минимално изискване за Майсторство в 3 интелигентности (обозначени на картата на **дракона**), за да може да бъде предизвикан. Когато **дракон** загуби всичките си CP (12/20), той е победен и напуска играта, а играчът/играчите, които са участвали в предизвикателството, получават 4 точки Майсторство, които разделят по равно (в случай, че трима играчи трябва да ги разделят, този, който е поискал помощ за предизвикателство взима 2 т., а останалите - по 1 т.). Точките Майсторство могат да бъдат разпределени между интелигентностите, които отговарят на интинтелигентностите на предизвикания дракон.





Гръб на картата

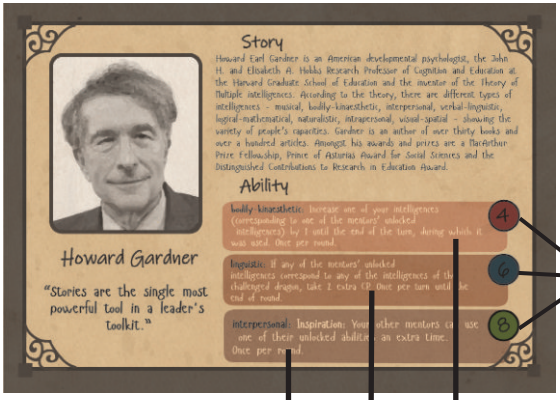
CP 12 or 20

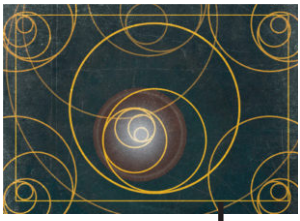
Майсторство

Ментори:

-Не всичко в този свят е опасност!
Позволи ми да те запозная с хората, които ще бъдат твоята опора в това приключение – Менторите. Те са експерти в своите области и могат да ти дадат съвети как да предизвикаш драконите. Но за да направиш Менторите свои съюзници, трябва първо да спечелиш тяхното доверие (магическият свят работи по същия начин като реалния). Как можеш да го направите?

Менторите са твои помощници. Те ти помагат да развиеш уменията си и притежават полезни способности, които влияят върху хода на играта. Всеки **Ментор** има три интелигентности, класирани по степен на развитие и съответстващи им три различни умения, които можеш да получиш от всеки от тях. В началото на играта всички **Ментори** се отделят настрана, формирайки тестето с **Ментори**. Всеки играч може да има не повече от трима **Ментори** едновременно. Ако вече имаш трима, но искаш да се срещнеш с друг, ще трябва да го размениш с един от вече срещнатите.





майсторство

гръб на картата

ниво 3 ниво 2 ниво 1

Задачи:



гърбове на картите задачи

Задачи:

Задачите са основен **елемент** на играта, чрез който се случват повечето действия като **(Среща с Ментор, Подобряване на интелигентност и Раздай светлина.)**
Всяка задача съдържа 3 нива и се провежда в рамките на максимум минута, за да се брои за успешно изпълнена. Нивото на всяка задача определя трудността и съответно наградата. Нивото на задачата, което трябва да бъде изпълнено при изтегляне, зависи от различни условия, които са споменати в съответните активности.

- Но внимавай!

Всеки път, когато не успееш да решиш задачата, **МРАКА** се премества по часовниковата стрелка толкова стъпки, колкото е нивото на неуспешната задача.



Вселена:

Е допълнение към играта, свързано със задачите. То предоставя повече възможности за някои от задачите и е свързано с някои от способностите на **Драконите** и **Менторите**. **"Вселена"** се състои от 9 теми с по 24 понятия, разпределени в 4 отделни карти. Всяка карта съдържа 6 понятия от всяка тема. Когато срещнеш текст, който гласи **„Вселена"** по време на играта, означава, че трябва да избереш понятия от тези 4 отделни карти. Ето как работи:
„Вселена" съдържа 3 елемента:
1. **„Вселена"** – което показва, че трябва да избереш понятие от тези 4 карти.
2. Брой – (например: „Вселена 4") – което показва колко понятия трябва да избереш от там.
3. Името на темата – например: „Вселена – Цветове", което показва от коя тема трябва да избереш понятие.

Това се прави с помощта на зар.



Пример: Изтегляш задача, която трябва да бъде решена на ниво 3 и която гласи: „Вселена Цветове 4“. Това означава, че трябва да избереш 4 цвята от темата Цветове.
Това става в следните 3 стъпки за **всеки** цвят:
1. Случайно изтегляш 1 карта **„Вселена“**.
2. Хвърляш зара, за да избереш понятие от съответната тема.
3. Повторяш предишните две стъпки за всяко понятие, което трябва да избереш, например: 4 пъти, ако имаш „Вселена 4“.

Победа: Печелиш играта, когато всичките осем дракона са предизвикани и победени преди **МРАКА** да достигне финалната си точка.

Неуспех: Ако **МРАКА** достигне финалната си точка, преди всички осем **дракона** да бъдат предизвикани и победени.

Как да играем:

подготовка за игра:

1. Поставете Борда на играта в средата.
2. Всеки играч взима един **Борд на героя** и го поставя пред себе си.

В зависимост от броя на играчите, те получават съответен брой точки, наречени Майсторство. Тези точки могат да бъдат разпределени между осемте интелигентности на картата им: като последователно попълват по една клетка на избраната интелигентност за всяка точка.
Броят на точките за Майсторство е както следва:

Брой играчи	2	3	4
Точки майсторство	18	12	9

3. Всеки играч избира фигура и я поставя върху своята карта (**Борд на героя**).

4. Напишете числото 12 или 20 в бялото кръгло поле върху всяка карта на **Драконите**, в зависимост от това колко трудно искате да бъде тяхното предизвикателство. Поставете дракона с име „Зипактонал“ до Борда на играта. След това разбъркайте колодата с останалите **Дракони** и я поставете с лицето надолу върху дракона на име „Зипактонал“, така че той да бъде най-долната карта в колодата.

5. Поставете колодата с **Менторите** на игралното поле така, че да е достъпна за всеки играч.

6. Разбъркайте всяка от осемте колоди със задачи поотделно и ги поставете с лицето надолу около Борда на играта така че съответните интелигентности да съвпадат с обозначенията на Борда.

7. Поставете МРАКА (черния кристал) на първоначалната му позиция (Портала). 

8. Определете кой играч ще започне пръв (можете да решите това по ваш избор). Препоръчваме първият играч да е този, който най-скоро е чел някоя книга, а след това да се редувате по часовниковата стрелка.

Ход на играта:

1.Постави фигурата си върху Борда на играта на полето с интелигентност, съответстваща на най-развитата ти интелигентност (тази с най-много точки Майсторство) на Борда на героя (при равенство, ти избираш полето).

2.Първият играч започва своя ход (оттук нататък ще наричаме този играч „АКТИВЕН ИГРАЧ“). Следващите играчи се редуват по часовниковата стрелка или по договорен от тях ред.

3.Всеки ход включва 3 фази:

- Придвижване
- Действие
- МРАК



карта **“Вселена”**



4



5

7

6

6

портал

3

1

6

6

6

6

6

6

6

3

2

2

3

3

2

2

Фаза 1) Движение:

Избери едно от следните:
А) Оставаш на място — премини към фаза 2.

Б) Преместваш се на друга интелигентност: Хвърляш зара и преместваш фигурата си по часовниковата стрелка или обратно на часовниковата стрелка (по твое предпочитание), с толкова полета, колкото е стойността на зара. После премини към фаза 2.

Фаза 2) Действие:

Можеш да избереш 2 от 4 възможни действия, които да извършиш в своя ход. Тези действия не могат да се повтарят, освен ако умение не посочи друго. Подробно описание на това как всяко действие се изпълнява можеш да намерите на следващите страници. Четирите действия са:

1. **Увеличи интелигентност**
2. **Среща с/ Подобряване на ментор**
3. **Раздай светлина**
4. **Предизвикай дракон**

Фаза 3) **МРАКА**:

В края на всеки ход, премести фигурата на **МРАКА** с една стъпка по часовниковата стрелка и допълнително с:
За по-лесна версия: +1 за всяка интелигентност, на която има играч, ако някой активен дракон притежава същата. Един път на рунд.

За по-предизвикателна версия: +1 за всеки играч, който се намира на интелигентност, съответстваща на една от интелигентностите на всеки активен дракон. Един път на рунд.

Действия:

Подобри интелигентност:

подобри интелигентност:
За да се развиеш успешно в играта и да преминеш през изпитанията на **драконите**, ще ти трябва подготовка, която включва ума и тялото (като в реалния живот). Това развитие ще ти бъде необходимо в играта, за да достигнеш минималното изискване за Майсторство, което ти е нужно за да Предизвикаш дракон и да Срещнеш / **Подобриш ментор**. В играта това става в 3 стъпки:

1.Избери една интелигентност измежду тази на текущото си местоположение и тези на двете съседни - отляво или отдясно.
Пример: Ако фигурата ти е върху музикалната интелигентност, може да избереш между нея, визуално-пространствената и телесно-кинестетичната.
2.Изтегли най-горната задача от колодата, отговаряща на избраната в стъпка 1. интелигентност и я прочети.
Хвърли зара, за да определиш трудността на задачата (нивото):
а. 1 или 2 на зара означава Задача на ниво едно
б. 3 или 4 на зара означава Задача на ниво две
в. 5 или 6 на зара означава Задача на ниво три

3.Реши задачата (в рамките на 1 минута, освен ако не е указано друго).
Успех: Увеличете съответната интелигентност с 1/2/3 точки Майсторство в зависимост от нивото на задачата.
Неуспех: Премести фигурата на **МРАКА** по часовниковата стрелка толкова стъпки, колкото е нивото на задачата.

Среща с/Подобряване на ментор:

Среща с/ **Подобряване на ментор**:
В действието „Среща с/ **Подобряване на ментор**“ имаш възможността да **срещнеш Ментор** и да вземеш неговата карта или да подобриш вече срещнат **Ментор**. За да се срещнеш с **Ментор**, трябва да покриваш минималното му изискване за Майсторство в поне една от неговите интелигентности, които са 4/6/8 за всеки **Ментор**.
Всеки рунд можеш да избереш едно от отключените умения за всеки от твоите **ментори** (освен ако умението не посочва друго).

Среща с ментор:

Среща с ментор:

1.Стъпка: Избери **Ментор** от колодата с **Ментори**, така че Майсторството в поне една от неговите интелигентности да е равно или по-малко от твоето в същата интелигентност на Борда на героя.

2.Стъпка: Реши задача на съответното ниво (от интелигентността, отговаряща на изискването в стъпка 1). (Майсторството 4 на интелигентността на **Ментора** съответства на задача на ниво 1. Следователно, Майсторството 6 — на ниво 2, и Майсторството 8 — на ниво 3.)

Успех: Вземи Ментора, а интелигентността, съответстваща на решената задача става отключена. Можеш да използваш съответното умение. Зачеркни останалите две умения с маркер; засега те остават заключени.

Неуспех: Върни **Ментора** в колодата и излекувай (добави СР)

1 активен **дракон** с най-много взети СР, със СР равни на нивото на неуспешната задача. Ако няма **дракон** с взети СР, нищо не се случва.

Забележка: В по-лесната версия на играта, при **Неуспех** не се случва нищо.

Подобряване ментор:

Ако покриваш минималното изискване за Майсторство в повече от една интелигентност в картата на някой от **Менторите** си, можеш да **подобриш Ментора** като „отключиш“ някое от останалите му умения, използвайки стъпка 2.

Раздай светлина:

Докато играта напредва, **МРАКА** също се развива и разпространява, създавайки препятствия и правейки играта по-трудна и предизвикателна. С помощта на това действие (и с помощта на някои **Ментори** — като например Монтесори ;)) ще можеш да контролираш това развитие. А когато **МРАКА** напредва и нещата станат страшни, можеш да Раздадеш светлина.
Това става по следния начин:

1. Изтегли задача от колодата с интелигентности, съответстваща на интелигентността, където е разположена фигурата ти.

2.Хвърли зара, за да определиш нивото на задачата (както при „Подобри интелигентността“) и я реши.

а. Ако успееш, можеш да преместиш **МРАКА** с брой стъпки обратно на часовниковата стрелка, равен на нивото на решената задача.

б. Ако не успееш:

i. За улеснена версия на играта: нищо не се случва.

ii. За предизвикателната версия: Следваме правилото за неуспешна задача.

Предизвикай дракон:

За да предизвикаш **дракон**, твоето Майсторство трябва да е равно или по-голямо от всички съответстващи интелигентности на дракона.
Самото предизвикателство се извършва в 2 стъпки:

1.Подготовка – хвърли зара (и се надявай, че „Вселената“ е на твоя страна:

а. **Неуспех**: ако заръ покаже 1, 2 или 3, трябва да намалиш Майсторството в една от своите интелигентности с 1, дори и ако всичките са с Майсторство 10. След това хвърли зара отново; тази стъпка се повтаря, докато не се получи 4, 5 или 6. Ако някоя от твоите интелигентности вече не отговаря на минималното изискване на дракона, излизаш от предизвикателството.

б. **Успех**: ако заръ покаже 4, 5 или 6, преминаваш към Стъпка 2 - Предизвикателство.

Забележка: Умението „Мотивация“ на „Георги Лозанов“ също важи за тази стъпка.

2. Предизвикателство:

Реши умението „Предизвикателство“ на Дракона и следвай инструкциите в картата на Дракона.

Успех: *ако преминеш предизвикателството на* **дракон**, *взимаш 3 СР*  *от него плюс допълнителни бонуси, които притежаваш.*

Неуспех: *нищо не се случва.*

Забележка: Ако искаш да направиш играта си по-интересна и предизвикателна, можеш да преместваш **МРАКА** *напред с една стъпка след неуспешен опит.*

Забележка: За улеснена версия на играта, можеш да пропуснеш стъпка 1 – Подготовката.

Предизвикай дракон с помощ:

Когато **Предизвикваш дракон**, имаш възможността да поискаш подкрепа от друг/и играч/и. Всеки, който реши да се включи в предизвикателството с теб трябва да покрива изискването за Майсторство (да е равно или по-голямо във всички съответстващи интелигентности на дракона).

Забележка: За улеснена версия, всички играчи могат да комбинират Майсторството си, за да покрият минималното изискване на дракона тоест можете да покриете минимума като сумирате Майсторствата си вместо всеки от вас да ги покрива.

Можеш да поискаш помощ преди да започнеш стъпка Подготовка. Всеки играч може да се присъедини към предизвикателството, стига да покрива изискването за Майсторство на предизвиквания **дракон**. За всеки допълнителен играч, който се присъедини, **МРАКА** се премества с една стъпка напред.

1.Подготовка: – Активният играч хвърля зара и се надява, че „Вселената“ е на неговата страна: тази стъпка е същата както когато **Предизвикваш дракон** сам. Когато Предизвикваме **дракон** с помощта на други играчи, само играчът, който е предизвикал дракона и е поискал помощ преминава през стъпката Подготовка. Като при **Неуспех** (когато хвърляме зара), участващите играчи в предизвикателството могат да избират помежду си кой от тях да намали своето Майсторство.Предизвикателството е същото. Един по един или едновременно играчите изпълняват предизвикателството на дракона (описано на неговата карта).

Успех: Всеки играч, който премине предизвикателството на дракона, отнема 3 СР от него, плюс всички допълнителни бонуси, които могат да добавят.

Неуспех: Нищо не се случва.

Забележка: (За улеснена версия на играта, пропускаме стъпка 1 – Подготовка.

Казах ти всичко, което е нужно засега; време е да предизвикаш своите умения и знания, да срещнеш първия си Ментор, да разбереш повече за интелигентностите и да предизвикаш драконите. Желая ти успех! Ще се срещнем накрая.

Не забравяй:

СР - Точки за предизвикателство – Точките, които има всеки **дракон** (общо 12 или 20), и които събираш по време на Предизвикателство, за да преминеш изпитанията на **драконите**.

„Вселена“ – 4 карти, които предоставят повече възможности за различни задачи и се използват в съответните стъпки:

1.Случайно избери една карта **“Вселена”**.

2.Хвърли зара, за да избереш понятие от съответната тема.

Повтори тези стъпки за всяка концепция, която ти е необходима.

Пример: 4 пъти, ако имаш „Вселена 4“.

До края на хода – означава момента, докогато играч завърши и трите фази на ход. Предвижване, Действие и **МРАКА**. След това започва хода на следващия играч.

До края на рунда – означава момента, когато всички играчи са завършили и трите фази на хода. След това започва следващия рунд.

Активен играч – това е играчът, което е на ред да изпълни трите фази (виж Ход на играта).

Активен дракон – това са един или повече **дракони**, участващи в играта (виж **Дракони**).

Маркер: Може да се използва върху:

- Карта Борда на героя: за маркиране на развитието на интелигентностите и за писане на името на твоя персонаж.
- Карта **Ментор**: за маркиране на нивото на умението на **Ментор**, което можете да използвате.
- Гърба на карта **„Вселена“**: за рисуване.
- **Дракони**: за изчисляване на СР, СР добавяне или изваждане.

Победа

Браво! Доверих ти се и не сгреших! Надявам се да придобиеш ценни знания, разви нови умения и научи повече за себе си. Помни, че всички препятствия по пътя ни правят по-силни и най-голямата смелост е, да се изправим лице в лице с нещата, от които се страхуваме. Пази сиянието на Светлината в теб и я остави да те води по пътя към вкъщи. Сподели с обичните си невероятното приключение и ги вдъхнови да предизвикат себе си! „Блумантик" не е нещо, което може да се разкаже, то трябва да се изживее!

Неуспех

Щастлив съм, че бяхме на това забележително приключение заедно, предизвиквайки дракони, сприятелявайки се с невероятни хора и предизвиквайки себе си. Трябва да призная, че смелостта ти пожъна успех, въпреки че не успя да достигнеш до мечтания от теб край. Не се притеснявай – има толкова много възможности пред теб, а също така и придоби някои нови умения и знания, чрез които да ги изследваш. Бъди готови да влезеш в света на „Блумантик" отново. Довери се на новика за приключение. Ти си по-силен отпреди и нито едно препятствие не може да се изпречи на пътя ти!

Bloomantic

play to explore life

Agency for International Programs for Youth Republic of Latvia

Co-funded by the European Union

SARVA

JAGADAMBA ACADEMY

© 2023-2025 JAGADAMBA, SARVA

Game Developer: Gzhegosh Palushek
Designer: Nona Kumanova
Writer: Ralitsa Arnaudova
Tasks/Activities: Signe Rozenfelde, Sanita Siliņa and other participants
of the project “Journey of Multiple Intelligences - Play 2 Explore Life”

Gratitude to:

Jūrmalas Bērnu un jauniešu centrs
Jūrmalas Jaunatnes iniciatīvu centrs
Jūrmalas Vaivaru pamatskola
ЦОИДУЕМ
Софийски университет “Св. Климент Охридски”
Сдружение Аутизъм Днес