UNIUNEA EUROPEANĂ

GUVERNUL ROMÂNIEI

POSmediu 2007-2013

Investim în mediu. Credem în viitor.

Instrumente Structurale 2007 - 2013

Copiii și Natura 2000

Colecție de jocuri în natură

Asociația „Grupul Milvus"

Târgu Mureș - Martie 2013

Copiii și Natura 2000

Colecție de jocuri în natură

Autori:
Papp Delia Judith, Kelemen Katalin

Publicație apărută în cadrul proiectului POS MEDIU:
„Pentru natură și comunități locale - bazele unui management integrat Natura 2000 în zona Hârtibaciu - Târnava Mare - Olt”, proiect cofinanțat din Fondul European de Dezvoltare Regională, prin Programul Operațional Sectorial Mediu, Axa prioritară 4.

Conținutul acestui material nu reprezintă în mod obligatoriu poziția oficială a Uniunii Europene sau a Guvernului României.

Târgu Mureș - Martie 2013

Mulțumim următoarelor persoane pentru contribuția lor la realizarea aceastei publicații: Cătălina Murariu și Komáromi Réka.

ISBN 978-973-0-14437-6

Design: www.lanius.ro

Prefață

Această publicație vine în ajutorul acelor pedagogi care doresc să desfășoare activități cu copiii și în afara sălilor de clasă, dar nu știu care e cea mai bună abordare, cum să trezească interesul elevilor pentru o mai bună cunoaștere a naturii înconjurătoare, cu ce jocuri să diversifice lecțiile. Dorim să trezim interesul și acelor persoane, care până acum erau mai puțin interesate de asemenea activități.

A scoate un copil din mediul lui obișnuit e deja jumătate din calea spre succes. Cei mai mulți pedagogi asociază activitățile din natură cu prezentarea și recunoașterea speciilor. În afară de identificarea speciilor dintr-un **habitat**, vă recomandăm să prezentați și mediul de viață în sine, importanța ei, factori periclitanți, etc. E bine să-i însoțiți pe copii **de cât mai multe ori** posibil, deoarece cel mai valoros lucru pe care-l putem oferi copiilor noștri este cunoașterea și aprecierea mediului, a naturii ce ne înconjoară. Familiarizarea copiilor cu natura înconjurătoare va duce și la o atitudine favorabilă ocrotirii acesteia, căci, după cum spunea renumitul biolog și naturalist George Schaller, „nu poți proteja ceea ce nu cunoști”.

Mulți cred că, dacă organizează o excursie cu copiii, destinația trebuie să fie un loc special sau o arie naturală renumită. Trebuie să vă dezamăgim, nu e așa! Experiența ne-a arătat că e suficient să ieșiți în **cea mai apropiată** pădure sau pe cea mai apropiată pajiște (vă recomandăm, în prealabil să verificați locul). Chiar în zona dumneavoastră aveți la îndemână numeroase arii protejate Natura 2000 în care puteți aplica metodele prezentate în acest ghid.

Înainte de toate, să discutăm pe scurt ce este rețeaua de arii protejate Natura 2000.

Europa are o moștenire istorică și culturală excepțională, la fel de importantă pentru noi toți ca și moștenirea naturală a acestui continent. Rețeaua Natura 2000 este alcătuită

din mai multe zone naturale importante la nivel european, datorită viețuitoarelor și habitatelor (medii de viață) de aici. Scopul acestei rețele este protejarea și conservarea speciilor și habitatelor, fără a lua în considerare granițele țărilor. Nu este un simplu sistem de rezervații naturale, unde toate activitățile umane sunt restricționate, ci recunoaște omul ca parte integrantă a naturii, iar coabitarea poate fi un parteneriat de succes între om și natură. Multe arii protejate Natura 2000 sunt valoroase tocmai datorită modului în care au fost lucrate până în prezent și este foarte important ca aceste tipuri de activități (practici agricole tradiționale) să fie continuate și pe viitor. Astfel, o importanță deosebită trebuie acordată legăturii dintre **cunoașterea valorilor naturale și păstrarea obiceiurilor locale**, prezentarea acestor activități sau

chiar implicarea directă a copiilor în asemenea activități. Tocmai aceste conexiuni ne permit să „furișăm" unele idei de dezvoltare durabilă în activitățile noastre. Din punct de vedere al ocrotirii naturii, trebuie să le explicați copiilor importanța păstrării practicilor tradiționale de gospodărire. Multe habitate valoroase și chiar specii s-au păstrat tocmai acestor practici de lucrare. Fie că e vorba de o tabără, fie de o excursie de 1 zi, programul Școlii Naturii organizată de Grupul Milvus întotdeauna cuprinde asemenea activități: vizită stână, fermă de animale, vizită apicultor, implicarea copiilor în diferite activități cum ar fi: frământarea aluatului și coacerea pâinii de casă în vatră, țeserea covoraşelor la război de țesut, sculpturi în lemn, împletituri din paie, etc.

Ieșirea din cadrul, din mediul construit presupune alte forme de comportament. Acestea trebuie comunicate copiilor **înainte** de excursie, de ieșiri. Nu vom avea ocazia să cumpărăm alimente sau băuturi, apă, nu vom avea loc unde să ne ascundem din fața soarelui sau a ploii. Deși, fiecare copil știe că nu are voie să arunce mizeria, comportamentul lor se schimbă în anumite situații. Trebuie să-i învățăm că, tot ce se aduce de-acasă, trebuie duse acasă. Fiecare copil trebuie să aibă la el o pungă, în care adună resturile lui. Dacă pedagogul, însoțitorul adună resturile, în copii nu se va forma comportamentul corect, doar dacă el singur își va aduna și va transporta mizeria (am avut excursioniști care au adunat resturile lor, apoi le-au lăsat la marginea pădurii, cu ideea că va veni firma răspunzătoare pentru transport deșeuri și le va aduna).

La prima excursie, fiecare pedagog, însoțitor trebuie să se pregătească și sufletește la atmosfera diferită față de cea din sala de clasă. În următoarele găsiți câteva sfaturi.

Trezirea interesului copiilor!

De la începutul excursiei trebuie să creăm o atmosferă plăcută! Copiii trebuie învățați să observe lumea înconjurătoare, să fie uimiți, să umble cu „ochii deschiși". Majoritatea copiilor de azi, crescuți într-un mediu bogat în stimuli artificiali, trebuie învățați să observe, să vadă, să simtă, să se bucure de lucrurile mărunte din viață. Iar dacă copiii simt aceleași sentimente și la adulți, fie pedagog, fie părinte, va fi mult mai ușor (uneori și noi, adulții uităm să ne bucurăm, să ne minunăm, să fim uimiți).

Predă mai puțin, împarte mai mult!

Dacă predăm mai puține informații, dar le „piperăm" cu sentimentele noastre, copiii se vor îmbogăți cu mai mult și acest bagaj de cunoștințe le vor păstra tot timpul vieții. Atenție la sentimente, să nu exagerați! Dacă nu menținem proporțiile cuvenite, copilul va rămâne cu experiența, trăirea sufletească, iar informațiile pe care am vrut să le împărtășim se vor pierde.

Succesul unei activități este influențat în primul rând de modul nostru de prezentare!

Nu avem întotdeauna nevoie neapărat de idei grandioase, de prezentări pompoase ca să derulăm un joc sau o activitate interesantă. Important e modul de prezentare, copiii trebuie să simtă importanța acelui joc.

Vă dorim să aveți parte de multe minute plăcute în timpul acestor jocuri!

Clasificarea jocurilor

Aici găsiți o clasificare generală a jocurilor. Pentru a ușura căutarea, lângă tipul jocului se află numărul, la care găsiți descrisă activitatea respectivă. De asemenea, la fiecare descriere veți găsi scopul jocului, clasa de vârstă recomandată, durata, numărul de participanți și materialele necesare pentru o bună derulare.

I. Jocuri de prezentare a participanților, de formare a echipelor

preșcolari: 1, (2), 3, 5, 12, 13
clase primare: 1, 2, 3, 4, 5, 12, 13, 39
clase gimnaziale: 1, 2, 3, 4, 5, 12, 13, 39

II. Jocuri de dezvoltare a încrederii și a spiritului de comunitate

preșcolari: 3, 5, 9, 13, 24, 31, (37)
clase primare: 3, 4, 5, 9, 10, 13, 24, 31, 37
clase gimnaziale: 3, 4, 5, 9, 10, 13, 24, 31, 34, 37, 39, 45

III. Jocuri de dinamizare

preșcolari: 3, 4, 5, 9, 12, 16, 18, 20, 23, 24, 28, 29, 32, 39
clase primare: 3, 4, 5, 6, (7), 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17, 18, 20, 23, 24, 28, 29, 32, (36)
clase gimnaziale: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17, 18, 20, 23, 24, 32, 36, 41

IV. Jocuri de cunoaștere a mediului

a. Jocuri bazate pe simțuri (olfactiv, vizual, auditiv, tactil, gustativ)
preșcolari: 14, 16, 17, 18, 23, 24, (37), 40
clase primare: 14, (15), 16, 17, 18, 19, 23, 24, 37, 38, 40
clase gimnaziale: 14, 15, 16, 17, 18, 19, 23, 24, 37, 38, 40

b. Jocuri de orientare în spațiu
preșcolari: 16, 17, 18, 20, 24, 28, 32, (37)
clase primare: (7), 16, 17, 18, 20, 24, 27, 28, 32, 37
clase gimnaziale: 7, 16, 17, 18, 20, 24, 27, 32, 37

c. Jocuri de rol
preșcolari: 28, 29
clase primare: 11, 28, 29, 35
clase gimnaziale: 11, 34, 35, 41, 45

d. Jocuri creative
preșcolari: 12, 13, 14, 24, 25, 26, 28, 29, 31, 32, 43
clase primare: 11, 12, 13, 14, 19, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, (33), 35, 38, 39, 43
clase gimnaziale: 11, 12, 13, 14, 19, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 35, 38, 39, 41, 43, 45

e. Jocuri de îmbogățirea cunoștințelor
preșcolari: 12, 14, 16, 17, 20, 23, 25, 26, 28, 29, 31, 32, (37), 42, 43
clase primare: 11, 12, 14, (15), 16, 17, 19, 20, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 35, 37, 38, 42, 43
clase gimnaziale: 11, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 23, 25, 27, 30, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 41, 42, 43

V. Jocuri pentru vreme rea

preșcolari: 3, 9, 10, 12, 17, 18, (20), (23), 28
clase primare: 3, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 17, 18, (20), (23), 27, 28, 30, (33), 35
clase gimnaziale: 3, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 17, 18, (20), (23), 27, 30, 33, 34, 35, 41, 45

Descrierea jocurilor, activităților

1. Jocul numelui

Tipul jocului: jocuri de prezentare a participanților
Scopul: cunoașterea reciprocă a participanților, dezvoltarea memoriei, dezvoltarea atenției
Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: 15-20 de minute, în funcție de numărul participanților
Număr participanți: 10-30
Materiale necesare: minge
Locul recomandat: atât în sală, cât și în natură

Jocurile de prezentare sunt niște jocuri foarte simple care permit un prim contact între participanți când aceștia capătă câteva informații despre ceilalți . Dacă participanții nu se cunosc, acesta este primul pas pentru crearea unui grup care lucrează în mod dinamic și destins.

Participanții sunt așezați în cerc, animatorul, pedagogul se prezintă (numele) și aruncă mingea unui participant, care la rândul lui se prezintă. După ce fiecare s-a prezentat, mingea se va arunca de la unul la celălalt strigând numele celui căruia i

se aruncă mingea. Jocul poate continua până când participanții rețin majoritatea numelor. Jocul se încheie abia după ce mingea a trecut pe la fiecare participant.

O altă formă a acestui joc de reținere a numelor: fiecare participant trebuie să rețină de la cine a primit sau cui i-a aruncat mingea. După ce fiecare a aruncat minimum o dată mingea, grupul trebuie să reconstituie traseul mingii de la început până la sfârșit. Pentru a complica acest joc, se poate include în joc încă o minge, sau chiar mai multe, astfel jucătorii trebuie să rețină traseele tuturor mingilor.

2. Nume asociate

Tipul jocului: jocuri de prezentare a participanților
Scopul: cunoașterea reciprocă a participanților, dezvoltarea atenției și a memoriei
Vârstă recomandată: clase primare și gimnaziale, eventual preșcolari mai dezinvolți
Durata jocului: 15-20 de minute, în funcție de numărul participanților
Număr participanți: 10-30
Materiale necesare: nu sunt necesare
Locul recomandat: atât în sală, cât și în natură

Participanții sunt așezați în cerc. Fiecare își spune numele și o specie de plantă sau animal care are aceeași inițială. De exemplu: Maria – măcăleandru, Ștefan – șerpar, Pavel – pițigoi, Felicia – fag, etc. Următorul participant va repeta numele anterioare și speciile asociate, după care își va spune propriul nume și animal sau plantă asociată. Jocul continuă până când fiecare își spune numele și le repetă pe cele anterioare, ultimul va repeta numele tuturor. Pentru a complica puțin lucrurile și a crea o stare de atenție sporită, la un moment dat se poate schimba sensul de repetare a numelor. Atmosfera trebuie să fie de încurajare și ajutor reciproc.

3. Zidul numelor

Tipul jocului: jocuri de prezentare a participanților, de încredere și dezvoltarea spiritului de comunitate, jocuri de dinamizare, joc pentru vreme rea
Scopul: dezvoltarea concentrației, a vitezei de reacție
Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: 15-30 de minute

Număr participanți: 10-30
Materiale necesare: o bucată de material textil (ex. o pătură sau un cearșaf)
Locul recomandat: atât în sală, cât și în natură

Acest joc este recomandat pentru grupele care se cunosc deja: participanții se împart în 2 echipe și între ei se ridică un zid din material textil (ex. pătură, cearșaf). Câte 5 jucători din fiecare echipă se apropie de centru, zidul se lasă brusc jos și fiecare jucător trebuie să spună numele aceluia care stă în fața lui. Cel care greșește, trece în echipa adversă. Jocul continuă până când fiecare participant ajunge în fața peretelui. Câștigă echipa cu cei mai mulți „ostatici".

4. Baba oarbă altfel

Tipul jocului: jocuri de încredere, de formarea echipelor, de dinamizare
Scopul: dezvoltarea empatiei, încrederii, organelor de simț, înfruntarea și depășirea stării de disconfort, de tensiune
Vârstă recomandată: clase primare și gimnaziale
Durata jocului: 15-30 de minute
Număr participanți: 10-30
Materiale necesare: eșarfă, sfoară
Locul recomandat: în natură, în anumite cazuri și în sală

Participanții se grupează în perechi. Unui participant i se leagă ochii cu o eșarfă, iar perechea sa îl conduce pe un traseu pe care îl dorește el. Partenerul conducător trebuie să aibă grijă de colegul „orb", să-l avertizeze dacă apar obstacole, să aleagă un traseu sigur. Când se reîntorc la punctul de plecare, i se scoate eșarfa și trebuie să reconstituie traseul pe care l-au străbătut împreună. Apoi, se schimbă rolurile, se leagă

la ochi celălalt participant și se reia jocul. La sfârșit, se recomandă să discutați despre sentimentele pe care le aveau cei legați la ochi (dacă au avut încredere în partener, cum e să fii legat la ochi, etc.), despre oamenii cu probleme de vedere.

Variante ale acestui joc:

1) Se ia o sfoară lungă de mai mulți metri, pe care organizatorii o întind în prealabil printre copaci, peste o groapă, etc. – depinde de teren, de vârsta participanților.

Echipele sau jucătorii individuali trebuie să urmeze sfoara întinsă cu ochii legați.

2) Jocul se joacă între copaci. Se alege o suprafață plată, cu mulți copaci asemănători. Persoana legată la ochi este condusă către un copac, pe care trebuie să-l rețină. Are voie să-l pipăie, miroase, guste. După ce partenerii se întorc la punctul de plecare, jucătorul care fusese „orb" trebuie să recunoască arborele său. Acest joc crează o legătură foarte puternică cu mediul înconjurător și îi face pe participanți mai atenți la detaliile din natură.

Aceste jocuri se recomandă a fi jucate afară, sunt mult mai distractive și de efect pe un teren natural decât în sală.

5. Capul șarpelui

Tipul jocului: jocuri de încredere, de formarea echipelor, de dinamizare
Scopul: dezvoltarea empatiei, încrederii, organelor de simț, de înfruntare și depășire a disconfortului, a stării de tensiune
Vârstă recomandată: clase primare și gimnaziale
Durata jocului: 5-10 minute
Număr participanți: echipe de câte 10-15
Materiale necesare: eșarfă, sfoară
Locul recomandat: în natură, în sală

Participanții se împart echipe, se alege un șef de echipă, el îi va conduce pe ceilalți. Echipa formează un șarpe, participanții se prind cu mâna de umerii celui din față - în frunte se află conducătorul echipei, urmează ceilalți legați la ochi (sau cu ochii închiși). Șarpele înaintează pe un anumit traseu, „capul" trebuie să aibă grijă de restul corpului, să îl conducă pe un traseu unde cu toții sunt în siguranță. Traseul îl poate alege conducătorul echipei sau poate fi ales de pedagog, animator. Important e ca

șarpele să nu se rupă. Câștigă echipa care a ajuns teafără la finalul traseului, în cel mai scurt timp. Traseul poate fi reprezentat și de o sfoară lungă de mai mulți metri, pe care o așează într-o anumită formă animatorul sau echipa adversă. La sfârșit se recomandă discutarea sentimentelor pe care le aveau cei legați la ochi (dacă au avut încredere în conducător, cum e să fii legat la ochi, etc.), despre oamenii cu probleme de vedere.

6. Nodul gordian

Tipul jocului: joc de dinamizare, joc pentru vreme rea
Scopul: dezvoltarea spiritului de echipă, a comunicării
Vârstă recomandată: clase primare și gimnaziale
Durata jocului: 5-10 minute
Număr participanți: în mod ideal echipe de câte 15 jucători, dar se poate juca și cu mai mulți participanți
Materiale necesare: nu sunt necesare
Locul recomandat: în natură, în sală

Echipele formează un cerc, fiecare își închide ochii, întinde mâna dreaptă și prinde mâna cuiva. Apoi, tot cu ochii închiși, urmează mâna stângă, iarăși caută o mână liberă. Acum, își deschid ochii și echipa întreagă trebuie să dezlege acest nod, fără a-și lăsa mâinile. E nevoie de logică și de răbdare, iar rezultatul poate fi un cerc mare, sau mai multe cercuri mici, fie concentrice, fie niște 8-uri.

Acest joc se poate juca și altfel: un participant iese din sală sau se îndepărtează de echipă și stă cu spatele, ceilalți formează nodul, iar el are misiunea de a dezlega singur nodul (se poate juca contra cronometru). Câștigă echipa cu timpul cel mai bun.

7. Capturarea steagului

Tipul jocului: joc de dinamizare, de cunoaștere a mediului – orientare în spațiu
Scopul: dezvoltarea spiritului de comunitate, de cooperare, de comunicare, respectarea regulilor, al onestității, orientare în spațiu, dezvoltarea atenției și a vitezei de reacție
Vârstă recomandată: clase gimnaziale, eventual clase primare
Durata jocului: 20-30 minute (depinde de numărul participanți și de nivelul de pregătire a copiilor)
Număr participanți: minim 12
Materiale necesare: fluier, 2 steaguri, etichete de 2 culori, elastic
Locul recomandat: în natură – se recomandă în pădure sau într-un loc cu multe ascunzișuri

Acest joc de exterior tradițional poartă diferite denumiri în diferite țări.

Facilitatorul delimitează spațiul de joc și prezintă regulile jocului. Grupul se împarte în 2 echipe care primesc fiecare câte un steag de culoare stridentă (poate fi orice – o pelerină, o bucată de material textil, etc.). Fiecare echipă își ascunde steagul

undeva în pădure, la o înălțime accesibilă fiecărui participant, într-un loc vizibil (nu se ascunde sub frunze sau în scorbura unui arbore). Scopul jocului e ca echipele să captureze steagul echipei adverse, dar să-și apere și baza, unde e ascuns propriul steag.

Tot la început fiecare jucător primește câte un număr, alcătuit din 4-5 cifre (pentru avansați 1 literă și 4-5 cifre), tipărit pe hârtie colorată – fiecare echipă are culoarea ei. Acest număr se introduce într-o folie de protecție, se leagă cu elastic pe ambele părți și

se așează pe fruntea fiecărui participant.

Când se dă startul cu fluierul, pentru a câștiga, fiecare echipă trebuie să găsească strategii de atac astfel încât să captureze steagul echipei adverse și să îl ducă la ei în teren, fără a fi prinși. Dacă un jucător reușește să citească corect numărul de pe fruntea unui adversar, acesta iese din joc sau e luat prizonier și rămâne în închisoare până când cineva din echipa lui îl salvează prin atingere sau până la final. Dacă jucătorul inițial citește numărul greșit, purtătorul acestuia rămâne în joc, dar trebuie să fie atent pentru a nu mai risca să fie eliminat.

Varianta de joc – eliminare sau închisoare – poate fi aleasă în funcție de grup. Cu cât ies din joc mai mulți jucători, cu atât scade apărarea echipei și devine mai ușoară obținerea steagului. Câștigă echipa care capturează mai repede steagul. Dacă steagul este capturat de cealaltă echipă, dar este pierdut pe drumul de întoarcere, rămâne acolo – nu mai poate fi ascuns din nou.

Acest joc e flexibil, există mai multe variante de a-l juca. Important e să precizați regulile la începutul jocului.

Reguli de bază:

Numărul de pe frunte nu se ascunde, nu se acoperă cu nimic (ex. cu păr, șapcă).
Jucătorul nu are voie să împingă numărul de pe frunte în vârful capului sau să-l întoarcă pe verso.
Jucătorul nu are voie să meargă sau să alerge cu capul lăsat în jos.
Doi jucători din aceeași echipă pot sta față-n față și se pot lipi de frunte.
Jucătorul se poate ascunde după un copac, cu fruntea lipită de trunchi.

8. Bumm

Tipul jocului: joc de dinamizare, joc pentru vreme rea
Scopul: dezvoltarea concentrării, a logicii, a promptitudinii, a atenției
Vârstă recomandată: clase primare (III, IV) și gimnaziale
Durata jocului: 15-30 minute
Număr participanți: peste 12 elevi
Materiale necesare: nu sunt necesare
Locul recomandat: în natură, în sală

Acesta e un joc simplu, creează un mediu destins, o stare generală pozitivă. Participanții stau în cerc în picioare sau la o masă și primul începe numărătoarea. De fiecare dată când urmează numărul 7 sau un multiplu de 7, în locul numărului jucătorul care e la rând spune BUMM! apoi se continuă numărătoarea. 1, 2, 3, 4, 5, 6, BUMM, 8, 9, 10, 11, 12, 13, BUMM, 15,etc. La clasele mici, începeți jocul cu cifre mai mici, mai ușoare. Cine greșește iese din joc, iar numărătoarea se reia de la 1.

9. Furtună

Tipul jocului: joc de dinamizare, de dezvoltarea spiritului de comunitate, joc pentru vreme rea
Scopul: dezvoltarea spiritului de cooperare, atenției
Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: 10-20 minute
Număr participanți: divizibil cu 4, minim 12
Materiale necesare: nu sunt necesare
Locul recomandat: în sală, în natură

Numărul jucătorilor trebuie să fie divizibil cu 4 (3+1). Doi își ridică brațele, formează casă, în casă se află un iepure. Al patrulea copil nu are deocamdată nici un rol.

Când animatorul strigă „casă", „iepurii" rămân pe loc, iar cei doi elevi care au format casa se mișcă și construiesc noi case deasupra iepurilor. Singura regulă este: trebuie să-și schimbe perechea. Și al patrulea jucător intră în joc.

Când animatorul strigă „iepure", casele rămân pe loc, iar iepurii își caută noi case.

Când animatorul strigă „furtună", toată lumea fuge, se construiesc noi case pentru noi iepuri.

Prin alternarea cuvintelor - casă, iepure, furtună - haosul și buna-voie va crește din ce în ce mai mult.

Variantă: acest joc poate fi adaptat în funcție de zona în care se joacă sau de subiectul principal al activității. Dacă faceți o activitate despre păsări, cuvintele pot fi "pasăre" sau o anumită specie (ex. barză, acvilă țipătoare mică) în loc de iepure și "cuib" în loc de casă. Iar secvența de cuvinte poate fi – pasăre, cuib, migrație sau zbor.

10. Trecerea râului

Tipul jocului: joc de dinamizare, de dezvoltarea spiritului de comunitate, joc pentru vreme rea
Scopul: dezvoltarea cooperării, a logicii, a comunicării
Vârstă recomandată: clase primare și gimnaziale
Durata jocului: 15 minute
Număr participanți: minim 10
Materiale necesare: sfoară, ziare
Locul recomandat: în natură, se poate și în sală

Scenariul este că toți participanții trebuie să treacă un râu, în timpul unei inundații. Râul se delimitează cu ajutorul a două sfori (malurile). Participanții trebuie să traverseze râul fără a păși în apă. Dacă cineva cade în râu, se termină jocul.

Pentru a facilita traversarea, copiii vor primi ziare, pe care le pot rupe ușor (se distribuie mai puține ziare decât numărul copiilor). Participanții trebuie să rupă și să împartă ziarele în puncte strategice. Participanții au voie să pășească numai pe aceste petece de hârtie. În timpul inundației ziarele neocupate sunt luate de apă (acelea pe care nu stă nici un participant). Copiii trebuie să fie atenți, pentru ca atunci când unul înaintează, în spatele lui trebuie să se afle un alt jucător care va ocupa imediat ziarul eliberat. Se recomandă ca potopul să fie jucat de animator, profesor, învățător, aceștia culegând hârtiile neocupate.

Variantă: jocul poate fi jucat și într-un pârâu natural, nu foarte lat, folosind lăzi de sticle goale pentru a păși. Fiecare jucător are câte două lăzi de plastic și două scânduri. Cu ajutorul acestora trebuie să treacă râul, pășind doar pe aceste elemente și ajutându-și și colegii din spate.

11. Cine sunt eu?

Tipul jocului: joc de rol, joc de îmbogățirea cunoștințelor, joc creativ, joc pentru vreme rea
Scopul: dezvoltarea spiritului de comunicare, îmbogățirea cunoștințelor
Vârstă recomandată: clase primare și gimnaziale
Durata jocului: 10-15 minute
Număr participanți: oricâți, număr par
Materiale necesare: etichete cu animale, plante, bandă adezivă sau agrafe
Locul recomandat: în natură, în sală

Fiecărui participant i se lipește pe spate o etichetă cu imaginea sau cu numele unei viețuitoare, fără a i se arăta specia. Se formează perechi, jucătorul își arată spatele perechii, apoi pune întrebări pentru a ghici specia de pe spate. Cel care răspunde la întrebări, răspunde doar cu „da” sau „nu”. Dacă cel ce întreabă a primit un răspuns pozitiv, are voie să mai pună o întrebare. Poate continua până la primul „nu”. Atunci se schimbă rolurile. Cel care ghicește ce are lipit pe spate, își lipește eticheta pe piept. Se recomandă să discutați cui i-a fost greu să ghicească numele și de ce.

12. Găsește-ți perechea pe Arca lui Noe

Tipul jocului: joc de formare a perechilor, dezvoltarea spiritului de comunicare, joc de dinamizare, joc creativ, joc de îmbogățire a cunoștințelor
Scopul: cunoașterea participanților, dezvoltarea creativității
Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: 10-20 minute
Număr participanți: număr par, minim 10
Materiale necesare: etichete cu diferite animale
Locul recomandat: în natură, în sală

Pedagogul, animatorul pregătește pentru fiecare jucător etichete cu imaginea sau numele unor animale. Fiecare animal apare pe două etichete, de exemplu, dacă sunt 30 de participanți, pedagogul pregătește etichete cu 15 specii, câte 2 etichete din fiecare specie. Copiii trag câte o etichetă și nu le-o arată celorlalți. Fiecare jucător trebuie să imite mișcarea animalului primit și pe baza mișcării să-și găsească „perechea” printre mulțimea de vietăți de pe Arca lui Noe. Jucătorii nu au voie să vorbească sau să imite

sunetul animalelor, ci doar mișcarea.

Variantă: copiii pot imita și sunetul animalului de pe cartonaș, dar nu au voie să vorbească.

13. Emblema echipei

Tipul jocului: joc de cunoaștere a mediului, joc creativ, joc de formare a echipelor, joc de dezvoltare a spiritului de comunitate
Scopul: dezvoltarea spiritului de echipă, găsirea rolului potrivit în echipă în situația dată, dezvoltarea creativității, a cooperării
Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: 30-120 minute
Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: sfoară, cuie, bandă adezivă, carioci, foarfece, ciocan, piuneze
Locul recomandat: în natură

Grupul se împarte în echipe. Numărul de membri al fiecărei echipe va fi decis în funcție de necesitate – pot fi două grupe mari, sau echipe cu număr fix de participanți. Fiecare echipă trebuie să-și aleagă un nume de echipă și trebuie să „fabrice" un simbol, o emblemă din lucruri, obiecte naturale. Pentru fabricarea emblemei se pot folosi cuie, bandă adezivă, sfoară, eventual carioci pentru a scrie pe simbol. La evaluare, se punctează creativitatea, cât de sugestivă e emblema și dacă e în concordanță cu numele ales.

Variante:
Emblema se poate fabrica utilizând doar anumite culori (verde și galben, verde și albastru, etc.)

În loc de emblemă, se poate crea un steag al echipelor. Acesta va însoți participanții pe durata tuturor activităților.

14. Paleta de culori naturale

Tipul jocului: joc de cunoaștere a mediului bazat pe simțul vizual, joc creativ, joc de îmbogățire a cunoștințelor
Scopul: descoperirea varietății de culori în natură, dezvoltarea creativității, a cooperării, a spiritului de observație
Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: 20-120 minute
Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: hârtie colorată în cât mai multe culori, eventual cutii pentru colectarea lucrurilor
Locul recomandat: în natură

Împărțiți grupul în perechi, fiecare pereche primește o hârtie colorată, ei trebuie să găsească culoarea respectivă în natură.

Variante:
1. Perechile primesc o coală de hârtie colorată și nu le arată celorlalte perechi culoarea. Perechile adună și/sau notează cât mai multe obiecte de acea culoare. Pe baza obiectelor adunate, ceilalți participanți trebuie să ghicească care a fost culoarea primită. Jocul se poate juca și cu ajutorul diferitelor forme.

2. Împărțiți grupul în trei echipe, fiecare alege o culoare din cele trei culori de bază (roșu, galben, albastru). Echipele trebuie să găsească din natură (în afară de animale) cât mai multe nuanțe din culoarea primită. Se acceptă doar lucruri naturale, acestea trebuie prezentate pe nume.
La final, nuanțele cele mai apropiate sunt așezate una lângă cealaltă, echipele realizând o paletă de culori cu ajutorul naturii.

15. Viermișorii colorați

Tipul jocului: joc de cunoaștere a naturii, bazat pe simțul vizual, joc de dinamizare, joc de îmbogățire cunoștințelor
Scopul: înțelegerea rolului camuflajului în natură, a conceptului de selecție naturală, dezvoltarea spiritului de observație, a abilității de numărare, dezvoltarea abilităților motorice fine
Vârstă recomandată: clase primare și gimnaziale
Durata jocului: 20-30 minute
Număr participanți: între 4 și 30
Materiale necesare: fire de diferite culori (minimum 8 culori), ustensile (bețișoare,

clamă, foarfece de lemn, clamă de păr, etc.), eventual paste făinoase colorate
Locul recomandat: în natură

Animatorul pregătește fire de ață colorată (verde, brun, negru, alb, albastru, galben, portocaliu, roșu, roz, etc.) lungi de câte 10cm. Aceștia vor fi viermișorii care se ascund în iarbă, pe un teren de aproximativ 10x10m. Echipele trebuie să găsească cât mai mulți viermișori într-un anumit interval de timp (ex. 5minute). În acest joc aveți oportunitatea să le explicați copiilor importanța camuflajului în natură. La sfârșit se numără viermișorii, apoi se separă viermișorii camuflați (doar culorile naturale - verde, brun, negru) și se numără din nou doar aceștia. Puteți declara câștigători atât echipele cu numărul cel mai mare de viermi, cât și echipa cu numărul cel mai mare de viermi camuflați. Se recomandă să discutați cu copiii despre importanța camuflajului, care viermi au fost mai ușor de găsit, care au fost mai greu de găsit, ce este selecția naturală și ce rol are camuflajul.

Jocul se poate complica la clasele mai mari: ei trebuie să colecteze viermii cu diferite ustensile, care seamănă cu ciocul unei păsări (fie 2 bețișoare prinse în gură, fie o clamă pentru rufe, fie o foarfecă de lemn, fie clamă de păr, etc.).

Variante:

Se formează echipe de câte 3-6 copii, fiecare reprezentând o familie de păsări care stau în cuib. Părinții trebuie să găsească hrană pentru puii lor. Pedagogul, moderatorul, fără să vadă echipele, împrăștie paste colorate (de ex. 30 roșii, 30 galbene, 30 verzi – depinde de numărul participanților). Acesta va reprezenta hrana. Am ales paste făinoase pentru că sunt biodegradabile, însă puteți folosi și alte materiale, cu condiția să se degradeze cât mai repede în natură. Fiecare din echipă „zboară", caută un element de hrană, o aduce în cuib, apoi urmează celelalte echipe. Hrana se adună bucată cu bucată, într-un anumit interval de timp stabilit de pedagog. Pe măsură ce timpul trece, păsările vor găsi din ce în ce mai greu mâncare, fiindcă în graba mare pastele vor fi zdrobite, vor fi călcate în iarbă, în frunze, etc. Când expiră timpul, se numără

pastele adunate de fiecare echipă și se punctează: pastele verzi câte 3 puncte, galbene 2 puncte, roșii câte 1 punct. La evaluare, se recomandă să discutați despre importanța camuflajului în selecția naturală.

16. Cărarea furnicilor

Tipul jocului: joc de cunoaștere a naturii bazate pe simțul olfactiv, joc de orientare în spațiu, joc de îmbogățire a cunoștințelor, joc de dinamizare
Scopul: înțelegerea tipurilor de orientare (înțelegerea orientării animalelor și după alte simțuri decât cel vizual), cunoașterea și înțelegerea importanței feromonilor, înfruntarea stării de disconfort, de tensiune
Vârstă recomandată: preșcolari, clase primare și gimnaziale
Durata jocului: 20-30 de minute, în funcție de lungimea cărării

Număr participanți: 2-30
Materiale necesare: eșarfă, sfoară, ulei volatil, vas, apă
Locul recomandat: preferabil în natură

Conducătorul jocului îmbibă o sfoară de mai mulți metri în apă amestecată cu ulei volatil sau se poate folosi plante aromatice din natură, apoi o întinde în iarbă. Participanții se împart în echipe, sunt legați la ochi, li se arată unde începe sfoara îmbălsămată. Jucătorii au sarcina de a ajunge la capătul celălalt al cărării, mergând în patru labe și folosindu-se doar de simțul olfactiv. La sfârșit, după evaluare, se recomandă abordarea importanței simțului olfactiv în orientare la multe animale, de exemplu înțelegerea conexiunii simț olfactiv – feromoni sau de ce merg furnicile în șir pe aceeași cărare.

17. Cum se orientează liliecii?

Tipul jocului: joc de dinamizare, joc bazat pe simțul auditiv, joc de orientare în spațiu, îmbogățirea cunoștințelor, joc pentru vreme rea
Scopul: învățarea și înțelegerea conceptelor de pradă-prădător, de selecție naturală, de auz în spațiu, dezvoltarea empatiei
Vârstă recomandată: clase primare și gimnaziale
Durata jocului: 20-50 minute
Număr participanți: cel puțin 15
Materiale necesare: eșarfă
Locul recomandat: în natură, în sală

Modul de orientare al liliecilor este un fenomen interesant pentru copii. Pentru a înțelege reflectarea undelor ultrasonore, vă propunem un joc: legați un copil la

ochi, el va fi liliacul. Ceilalți se împrăștie prin clasă sau dacă se află afară, pe teritoriul de joc delimitat. Fie se grupează, fie stau câte unul, ei vor reprezenta obiectele ce trebuie ocolite. Scopul jocului: copilul legat la ochi să ajungă dintr-un colț al sălii în celălalt. „Liliacul" nostru emite sunete. Obiectele din jurul lui reflectă sunetele. Dacă „liliacul" se întoarce într-o direcție, spre un copil și spune orice, fie numele lui, fie cuvântul liliac, obiectul/copilul spre care este întors, răspunde ca un ecou și spune același cuvânt. Dacă este foarte aproape, îi răspunde imediat, dacă se află mai departe, trebuie să aștepte puțin cu ecoul. Dacă liliacul se lovește de vreun obiect, se schimbă „copilul-liliac" (nu vă recomandăm să-l schimbați cu copilul de care s-a lovit, atunci toți se vor înghesui să fie atinși de liliac). Copiilor le place mult acest joc. Acest joc ne permite să ameliorăm nivelul de toleranță a copiilor. Putem să explicăm cât de greu le e oamenilor orbi să se orienteze. Pot încerca să se orienteze cu ochii legați în sala de clasă sau în curtea școlii, grădiniței. La final discutăm despre ce au simțit. Dezvoltarea empatiei este foarte importantă, atât din punct de vedere social, cât și din punct de vedere al protecției naturii.

Variante:

Unii dintre copiii care stăteau și jucau rolul obiectelor de ocolit, acum vor fi fluturi de noapte. Vom avea și obiecte și fluturi, nimeni nu se mișcă. Copilul-liliac trebuie să găsească toți fluturii din sală. În acest caz, copilul-liliac spune „liliac", iar copilul care stă răspunde „obiect" sau „fluture" în funcție de ce este el. Dacă e obiect, copilul-liliac îl ocolește, dacă e fluture îl prinde.

18. Vulpea cea bătrână

Tipul jocului: joc de dinamizare, joc bazat pe simțul auditiv, joc de orientare în spațiu, joc pentru vreme rea
Scopul: păstrarea liniștii, dezvoltarea concentrării, a auzului în spațiu

Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: 10-30 minute
Număr participanți: 10-20
Materiale necesare: eșarfă, un obiect simbol pentru pradă (bolovan, steag, altă eșarfă, etc.)
Locul recomandat: preferabil în natură, eventual în sală

Moderatorul, pedagogul ia rolul vulpii bătrâne care învață generațiile tinere cum trebuie să aibă grijă de prada sa. Vulpea bătrână stă în mijloc și își apără prada (poate fi orice - un bolovan, un steag, etc.), ceilalți, tinerii, stau în jurul lui în cerc. Scopul jocului e ca participanții să fure prada de la vulpea bătrână. Dar ea are un auz foarte fin și un văz excelent și tinerii nu au nici o șansă să ajungă la pradă. Pentru a le da o șansă și vulpilor tinere, bătrâna își închide ochii, se leagă cu o eșarfă și se folosește doar de auz. Cei din cerc trebuie să păstreze liniștea și să se furișeze cât mai aproape de vulpea bătrână. Dacă persoana din mijloc aude zgomot, arată în direcția respectivă, vulpea tânără spre care a arătat trebuie să se oprească din mișcare. După un anumit timp, când avem multe vulpi încremenite, acestea se pot reîntoarce la punctul de pornire și reintră în joc. Cine e destul de priceput, se mișcă fără zgomot și reușește să acapareze prada. Asta înseamnă că a învățat multe de la vulpea bătrână și poate lua locul celui din mijloc, iar jocul reîncepe.

Dacă participă mulți copii la acest joc, vă recomandăm să includeți un adult, pe post de observator, care să fie atent la direcția în care arată vulpea bătrână.

19. Orchestra Naturii

Tipul jocului: joc de cunoaștere a mediului bazat pe simțul auditiv, joc creativ, joc de îmbogățire a cunoștințelor

Scopul: observarea bogăției și diversității naturii, dezvoltarea simțului muzical, al fanteziei
Vârstă recomandată: clase primare și gimnaziale
Durata jocului: 45-120 minute
Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: nu sunt necesare, doar obiectele găsite în natură
Locul recomandat: în natură

Membrii grupului formează 2 echipe și trebuie să găsească sau să formeze un instrument muzical din obiecte naturale (piatră, conuri, crengi, frunze, etc.). După finisarea instrumentelor, cele două echipe stau față în față și își încearcă creațiile. Echipa mai „gălăgioasă" câștigă.

Variantă:
Individual, fiecare copil poate să-și pregătească un fluier din lemn de salcie, poate face muzică cu un fir de iarbă (se așează firul între cele două degete mari și se suflă cu putere), un fluier din fir de trestie, xilofon din crengi de diferite lungimi, fluier din tulpina păpădiei, etc.

20. Broscuțele deștepte

Tipul jocului: joc de dinamizare, joc de orientare în spațiu, joc de îmbogățirea cunoștințelor, joc pentru vremea rea
Scopul: dezvoltarea spiritului de cooperare, dezvoltarea logicii
Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: 15-30 minute

Număr participanți: 15-30
Materiale necesare: sârmă, sfoară, cretă
Locul recomandat: în natură, în sală

Formați două echipe de „broaște", alegeți două specii arătoase cum ar fi brotăcelul și buhaii de baltă cu burta galbenă. Broaștele se trezesc din hibernare și cele două specii se mișcă diferit (pot să sară cu picioarele apropiate sau pe un singur picior, ghemuit cu mâinile pe șold sau cu mâinile lăsate lângă corp, etc.). După ce ambele specii și-au învățat modul de deplasare, jucătorii trebuie să ajungă la locul de reproducere, într-o

zonă umedă, pentru depunerea pontei. Apa poate fi reprezentată de orice obiect - o sfoară mai groasă așezată în formă de cerc, se poate desena un lac, se poate folosi un material textil de culoare albastră. Drumul până la locul de reproducere e deseori foarte periculos, broaștele fiind nevoite să traverseze drumuri și diferite obstacole. Noi vom așeza câteva „pietre" în zig-zag (orice obiect pe care copilul poate sări în siguranță, dacă ieșiți în curte puteți desena pietrele cu creta, sau formați pietre din sârmă).

Regula jocului: broasca poate să sară doar pe piatra următoare sau pe a doua piatră, pe o piatră se află doar un singur copil. Aveți grijă la distanța dintre pietre!

Prima dată pornesc broaștele dintr-o specie, una câte una. Ele trebuie să traverseze drumul până la lac. Acolo depun ouăle, apoi se întorc. Când au ocupat cam jumătate din pietre, pornesc și broaștele din cealaltă specie.

Când rămân 2-3 pietre neocupate de nimeni, oprim jocul și le explicăm copiilor că trebuie să traverseze drumul în așa fel încât ambele specii să ajungă la destinație, dar trebuie să respecte regulile de sărituri (un copil/piatră, fiecare sare pe piatra următoare, eventual pe a doua piatră). În cazul copiilor cu vârstă mai mică, se recomandă să lăsați mai multe pietre (4-5) libere, pentru a ușura rezolvarea acestei situații. Este o problemă de logică destul de grea, dar dacă se lucrează în echipă și cooperează, vor rezolva problema. E important să așezați pietrele în zig-zag, astfel încât dacă piatra următoare e ocupată, copiii vor putea sări în siguranță pe a doua piatră. Jocul se poate îngreuna, dacă vom lăsa să se apropie cele două echipe mult, până ce rămâne doar o singură piatră neocupată.

Variantă:

Ruta broaștelor e străbătută de un drum, unde din când în când trece un automobil (educatoarea, învățătoarea sau un copil), care lovește broasca, o calcă. Broaștele călcate încep jocul din nou.

21. Piatra mea

Tipul jocului: joc de cunoaștere a mediului bazat pe simțul tactil, joc creativ, joc de dezvoltare a spiritului de comunitate
Scopul: observarea prin pipăit, recunoașterea din amintire
Vârstă recomandată: clase primare și gimnaziale
Durata jocului: 20-60 minute
Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: un coș sau un sac, eșarfă
Locul recomandat: în natură

Fiecare copil să-și aleagă o piatră, nu prea mare, să o observe, să o pipăie, să o cunoască cât mai bine. Pietrele se adună în coș sau într-un sac. Copiii trebuie să-și găsească piatra, prin pipăire. Se poate diversifica acest joc, dacă cerem copilului să ne povestească de ce a ales piatra și aici să cereți motivații sentimentale, sufletești (există asemănări între el și piatră, e la fel de singur, etc.). Aceste pietre pot fi duse acasă ca amintire, pot fi pictate, etc.

22. Cutia simțurilor

Tipul jocului: joc de cunoaștere a mediului bazat pe simțul tactil, joc de îmbogățire a cunoștințelor
Scopul: recunoașterea obiectelor prin pipăit, observarea lucrurilor mărunte din natură
Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: 30-120 minute, în funcție de număr participanți

Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: sac sau cutie, o eșarfă pentru a acoperi cutia, găleți pentru colectare
Locul recomandat: în natură

Se formează 2-3 echipe, care primesc o misiune: să adune într-o găleată cât mai multe obiecte naturale, de ex. con de brad, frunze, piatră, scoarță, mușchi, licheni, etc. Ei au la dispoziție 10-15 minute. Obiectele unei echipe nu pot fi văzute de ceilalți.

Obiectele se colectează într-o cutie sau într-un sac, apoi participanții unei echipe trebuie să ghicească pe nevăzute, doar prin pipăit obiectele celeilalte echipe. Jucătorii vin unul câte unul la sac, își pun mâna în sac, aleg un obiect, nu-și scot mâna din sac și doar prin pipăit trebuie să ghicească ce e acel obiect. Câștigă echipa cu cele mai multe obiecte ghicite.

Variantă:
Obiectele ambelor echipe sunt adunate în același loc, trebuie ghicite toate obiectele.

23. Bufnițele și ciorile

Tipul jocului: joc de cunoaștere a mediului bazat pe simțuri, joc de dinamizare, joc pentru vreme rea
Scopul: concentrarea atenției, trezirea interesului
Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: 10-15 minute
Număr participanți: 20-30
Materiale necesare: 2 bucăți de sfoară, afirmații pregătite
Locul recomandat: în natură, eventual în sală

Acesta este un joc de-a prinselea îmbogățit cu elemente de cunoaștere a mediului. Grupul se împarte în 2 echipe: bufnițe și ciori, care se aliniază față-n față de-a lungul a două linii paralele. Moderatorul face anumite afirmații, cu nivel de complexitate adaptat la vârsta copiilor, iar jucătorii trebuie să decidă dacă acestea sunt adevărate sau false. Dacă sunt adevărate, bufnițele trebuie să prindă ciorile, dacă afirmațiile sunt false, ciorile prind bufnițele. Cei prinși se retrag într-un loc special delimitat.

24. Micii detectivi ai naturii

Tipul jocului: joc de dezvoltare a spiritului de comunitate, joc de cunoaștere a mediului bazat pe simțuri, joc de orientare în spațiu, joc de îmbogățire a cunoștințelor
Scopul: descoperirea naturii, dezvoltarea spiritului de observație, de cooperare, a spiritului de echipă
Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: 30-120 minute
Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: cutie de colectare, eventual 1 aparat foto/echipă
Locul recomandat: în natură

Vă propunem acest joc cu ocazia unei ieșiri în natură, a unei excursii. Se împarte grupul, clasa în 3-4 echipe, în funcție de numărul copiilor. Fiecare echipă primește o listă de sarcini, pe care trebuie să o îndeplinească. Lista poate conține următoarele instrucțiuni:

- Adună 2 fructe!
- Fotografiază 5 specii de plante, DAR NU LE RUPE!!!
- Fotografiază 10 obiecte care nu au ce căuta în pădure!
- Fotografiază urme lăsate de animale (amprente, lăsături, fecale, scorburi, etc.)!
- Adună lucruri naturale din care vei crea împreună cu colegii simbolul, emblema clasei tale!

Ca variantă puteți marca cu o cariocă în palma unui copil din echipă 2-3 linii interconectate și modelul astfel desenat trebuie să fie identificat în natură de către participanți (ex. ramificațiile unei tulpini, nervurile unei frunze, etc.).

Se punctează fiecare temă bine efectuată.

25. Amprente din natură

Tipul jocului: joc de îmbogățire a cunoștințelor , joc de stimulare a creativității
Scopul: identificarea și recunoașterea urmelor lăsate de animale, dezvoltarea răbdării

Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: 30-50 minute cu timpul de uscare al gipsului
Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: ghips, apă
Locul recomandat: în natură, după ce aveți amprentele turnate în ghips activitatea de multiplicare se poate desfășura în sala de clasă.

Rareori avem norocul să vedem animalele sălbatice ce ne înconjoară, în schimb avem șanse mult mai mari să găsim urmele lăsate de ele, fie amprente, fie adăposturi, fie diverse părți ale lor (pene, fire de păr, coarne de căprior, de cerb), lăsături, ingluvii, etc.

Cu ocazia oricărei excursii sau ieșiri în natură, indiferent de anotimp, vă recomandăm să luați cu dumneavoastră întotdeauna praf de ghips și puțină apă. Dacă aveți noroc, copiii vor găsi urme de animale prin noroi sau pe un subsol mai fin. Puteți imortaliza aceste urme, dacă amestecați ghipsul cu apa, și turnați peste urma, amprenta animalelor. Trebuie să așteptați 30-50 de minute până ce se întărește (timpul depinde de cantitatea de apă folosită și de anotimp). Astfel, veți avea ocazia să păstrați și să duceți acasă o bucățică din natură. Acasă, în sală, puteți refolosi aceste amprente, dacă faceți plastilină de casă (ingrediente: sare, făină, apă, ulei) și luați modelul amprentelor. După uscare, acestea pot fi vopsite, colorate, personalizate.

Dacă grupul dvs. a găsit urme într-o excursie, dar la a doua ieșire nu mai găsește și sunt triști, puteți turna în ghips și diferite frunze.

26. Hașurare

Tipul jocului: joc de creativitate, joc de îmbogățire a cunoștințelor
Scopul: observarea naturii, identificarea speciilor de arbori pe baza frunzelor
Vârstă recomandată: preșcolari, clase primare
Durata jocului: 10-60 minute
Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: hârtie, creioane cerate de diferite culori
Locul recomandat: în natură

Participanții adună mai multe feluri de frunze, cu forme diferite și tipuri de nervuri variate. Le așează sub o coală de hârtie și le hașurează peste hârtia albă cu un creion

cerat (doar acolo unde se află frunza dedesubt). Participanții pot combina mai multe tipuri de frunze și mai multe culori - vor obține un tablou foarte frumos, o amintire plăcută din excursie. La fel se poate hașura și scoarța unui trunchi, așezând coala de hârtia direct pe trunchiul arborelui.

27. Rețeaua trofică

Tipul jocului: joc de îmbogățire a cunoștințelor, joc de orientare, joc pentru vreme rea
Scopul: înțelegerea rolului fiecărei specii în natură, a relațiilor dintre diferite specii, a fragilității echilibrului ecologic
Vârstă recomandată: clase primare și gimnaziale
Durata jocului: 30-60 minute
Număr participanți: 15-30
Materiale necesare: ghem de sfoară, imagini tipărite cu diferite specii de animale și plante (reprezentanți ai tuturor nivelelor trofice) – câte o imagine pentru fiecare participant
Locul recomandat: în natură, în sală

Fiecare elev primește o imagine cu un animal sau o plantă. Vor fi pregătite imagini cu producători, cu animale ierbivore, cu prădătoare și cu descompunători. Elevii formează un cerc. Avem nevoie și de un ghem de sfoară, al cărui capăt este ținut de un producător (o plantă). Moderatorul pune întrebări care ghidează mersul activității și, implicit, al sforii.Cine poate consuma această plantă? Conducem sfoara la animalul ierbivor. Cine se hrănește cu acest animal? Conducem sfoara și prin mâna acelui animal prădător. Astfel vom trece pe la fiecare verigă al lanțului trofic, iar după ce prădătorul de vârf moare (acesta nu mai are dușmani naturali), se descompune și

reintră în circuitul natural, iar substanțele sunt absorbite din pământ de o plantă, un producător. Jocul se termină când sfoara a trecut prin mâna fiecărui copil. Rezultatul este o rețea trofică, care seamănă cu o pânză de păianjen. Această rețea asigură echilibrul în natură. Ce s-ar întâmpla dacă ar dispărea prădătoarele? Fiecare animal prădător iese din rețea, lasă sfoara din mână. Rețeaua nu mai e la fel de stabilă. Ce se întâmplă dacă se defrișează o pădure / dacă se ară o pășune? Elevii cu poze ale copacilor, plantelor ierboase vor lăsa sfoara din mână. Rețeaua devine din ce în ce mai instabilă. Jocul continuă cu excluderea rând pe rând a diferitelor verigi, până când se distruge toată rețeaua. Merită de menționat, rolul important al descompunătorilor, fără ei nu ar exista circuitul substanțelor în natură. În funcție de numărul elevilor, se pot crea

concomitent mai multe rețele sau doar una singură. Trebuie să fim atenți ca fiecare verigă al lanțului să aibă hrană. Descompunătorii pot urma după oricare categorie, nu numai neapărat după prădătorii de vârf, deoarece orice vietate după pieire este descompusă în substanțe anorganice care pot fi absorbite de plante.

28. Unde voi locui?

Tipul jocului: joc de rol, joc de orientare în spațiu, joc creativ, joc de îmbogățire a cunoștințelor, joc pentru vreme rea
Scopul: apărarea intereselor personale, formarea opoziției sociale în sensul pozitiv al cuvântului, asertivitate
Vârstă recomandată: preșcolari, clase primare
Durata jocului: 15-30 minute
Număr participanți: 10-30
Materiale necesare: imagini cu specii de păsări și cuiburile acestora, aparat muzical pentru a reda sunetele păsărilor, CD cu sunetele păsărilor folosite în joc
Locul recomandat: în natură, în sală

Se pregătesc fotografii cu diferite habitate unde o pasăre își poate construi cuibul: coronamentul unui copac, trunchiul unui copac cu o scorbură artificială, iarba în care e ascuns un cuib. Pregătim pozele cu păsări (alegem acele specii care au un cântec caracteristic și își construiesc cuibul în locuri diferite): grangur (cuib în coronament), graur (cuib în scorbură), privighetoare (cuib pe sol, în iarbă).

Pozele cu locurile de cuibărit le lipim pe pereți, pe pătuț sau pe scaune etc. - punem mai multe poze decât numărul copiilor. Copiii vor juca rolul de păsări, li se lipește pe piept poza cu specia. Le spunem unde își construiește cuibul fiecare pasăre, apoi urmează învățarea cântecului. Îi așezăm în cerc și punem la calculator (sau aparatul de redare a sunetelor) unul dintre cele trei sunete. Acele păsări care își aud cântecul se ridică în picioare și dau din aripi. Ascultăm sunetele la rând până când măcar câțiva dintre copii își recunosc singuri cântecul. Următoarea sarcină a păsărilor noastre: cine își aude cântecul, trebuie să ocupe un cuib.

După ce fiecare pasăre și-a ocupat cuibul cu sau fără ajutorul nostru, vine rândul nostru: ne vom transforma în personaje negative, care nu iubesc natura și nu au grijă de ea. Ne apropiem de o poză cu un loc de cuibărit neocupat și o luăm de pe perete, amenințând că îl vom distruge: ex. Eu voi tăia acest copac. Eu voi ara această pajiște frumoasă. După ce am "distrus" mai multe habitate, ne apropiem de un habitat care este deja ocupat și îl luăm. De obicei, primul copil se miră, nu înțelege ce se întâmplă, nu reacționează nicicum. Tu îmi permiți să-ți distrug locuința? De ce nu o aperi? Când aud această întrebare, aproape toți copiii ne atacă imitând ciripitul păsărilor și pișcându-ne cu degetele. Se apără. După ce am atacat cuibul fiecăruia, ne apropiem din nou de o poză liberă, neocupată. În general, din nou lipsește orice reacție din partea copiilor. Voi vă protejați numai locurile voastre? De vecini nu vă pasă? La asemenea întrebări, toată grupa ne atacă, ciripind și ciupind. La sfârșitul jocului, se poate purta o discuție, spunându-le că omul trebuie să fie atent și să aibă grijă nu numai de bunurile lui personale, ci și de ale celorlalți.

Acest joc se poate juca și fără partea inițială cu sunetele.

29. Cine îmi construiește cuibul?

Tipul jocului: joc de rol, joc de orientare în spațiu, joc de îmbogățire a cunoștințelor, joc creativ, joc de dinamizare
Scopul: dezvoltarea abilităților de a se conforma regulilor și normelor impuse de colaborare, dezvoltarea motoricii fine
Vârstă recomandată: preșcolari, clase primare

Durata jocului: 15-30 minute
Număr participanți: 10-30
Materiale necesare: minim 5-6 coșuri împletite, crengi, animale de plastic (hrană pentru berze)
Locul recomandat: în natură

În acest joc, fiecare copil va fi barză albă. Înainte de începerea jocului participanții exersează pasul berzei (cu genunchii ridicați la abdomen, apoi picioare întinse).

Facilitatorii creează cadrul. Pregătim niște coșuri împletite rotunde cu diametrul de aproximativ 50 cm și înălțimea de 20 cm. Tăiem crenguțe de aproximativ 30 cm lungime, însă de grosimi diferite. Se recomandă să avem mai multe crengi decât este necesar pentru umplerea coșurilor. Mai avem nevoie și de mâncare pentru berze, noi am folosit animalele din plastic (trebuie să avem atât animale pe care le consumă cât și animale pe care nu le consumă barza). Împrăștiem crengile, într-un loc ascundem hrana. Coșurile le punem în apropierea crengilor. Aceste coșuri reprezintă cuiburile vechi care trebuie renovate, reconstruite. Dacă nu avem posibilități financiare pentru achiziționarea coșurilor, putem amenaja locul cuibului jos pe pământ.

Copiii își iau rolul de berze care se află încă pe meleagurile îndepărtate ale Africii. Primesc vestea că în satul lor a sosit primăvara și oamenii îi așteaptă înapoi. Berzele se aliniază și cu mâinile întinse zboară acasă, apoi caută câte un cuib. Înconjurând cuibul, își dau seama că acesta trebuie renovat. Participanții sunt atenționați că trebuie să construiască un cuib prielnic depunerii ouălor și înțeleg că trebuie să mai care niște crengi. Crengile trebuie aduse după o anumită regulă: pe câmp se umblă ca barza, cu pasul descris mai sus, fiecare barză aduce doar o singură creangă o dată, pe care nu o prinde cu mâna, ci cu două crengi, de parcă ar fi un clește - aceste crengi rămân în mâna copilului până la sfârșitul jocului, acestea reprezentând ciocul berzei. La început copiilor le este greu să manevreze cele două crengi, dar pe parcurs apar tot feluri de idei noi (ex. unii așează o a treia creangă pe primele două inițiale). Dacă celor mai mici le este greu să prindă și să manevreze cele două crengi ca pe un clește, atunci îi putem

scuti de această regulă și ei pot căra crengile una câte una cu mâinile.

În fiecare grupă sunt copii care încearcă să trișeze, să ducă mai multe crengi deodată. De multe ori construiesc cuiburi cocoșate, dar de pe acestea se vor rostogoli ouăle. S-au observat și cazuri, în care furaseră crengile din cuibul vecin. Aici avem posibilitatea de a explica copiilor că animalele întotdeauna adună doar atâtea lucruri, obiecte, hrană, etc. de câte au nevoie și nu fură de la vecin, nici măcar o creangă.

Variante:

După ce au renovat cuiburile, depun ouăle (imaginar) și se așează pe cuib pentru a le cloci. După ce puii au eclozat, aceștia sunt tare înfometați. Părinții caută mâncare și au acces la animale de plastic pregătite în prealabil. Animalele care sunt consumate de barză, sunt puse în cuib, iar celelalte - lângă cuib. La urmă, se verifică dacă animalele au fost selectate corect.

30. Fabricarea și amplasarea cuiburilor artificiale

Tipul jocului: joc de îmbogățire a cunoștințelor, joc creativ, joc pentru vreme rea
Scopul: formarea atitudinii conștiente față de natură, dezvoltarea atitudinii caritative, de ajutorare
Vârstă recomandată: clase primare, gimnaziale
Durata jocului: 3-4 ore
Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: scândură pentru cuiburi, cuie, șurub, ciocan, ferestrău, pilă, eventual bormașină, șurubelniță, eventual: pensulă, soluții de conservarea lemnului
Locul recomandat: în natură, în sală

În zilele noastre, arborii bătrâni sunt din ce în ce mai rari în mediul urban. Astfel, scade și numărul scorburilor prielnice cuibăririi unor specii de păsări (ciocănitoare, pițigoi, țiclean, codroș, codobatură, vrabie, etc.). Dintre speciile enumerate, doar ciocănitorile sunt capabile să scobească, să sape scorbură proprie, celelalte folosesc cuiburile părăsite de ciocănitori.

Pentru a ajuta păsările care cuibăresc în scorburi, putem fabrica și amplasa și noi cuiburi artificiale.

Găsiți un tabel cu detalii, în funcție de specia pe care doriți să o ajutați, pe paginile de internet indicate mai jos:

http://milvus.ro/publicații/

Natura-dascăl pentru dascăli – Metode educative pentru promovarea rețelei Natura 2000 - pagina 71

http://milvus.ro/kids/ce-este-un-cuib-artificial/

Cuiburile artificiale se amplasează toamna sau primăvara timpuriu, pe trunchiul copacilor, la o înălțime potrivită, pentru ca acestea să nu riște să fie vandalizate. Recomandăm verificarea periodică.

O regulă esențială: niciodată nu se pune mâncare în cuibul artificial!!!

Verificarea periodică a acestor cuiburi poate oferi multe bucurii și descoperiri inedite, dar copiii nu trebuie să fie dezamăgiți dacă în primul an nu se ocupă cuibul.

31. Pregătirea unei adăpătoare pentru animale

Tipul jocului: joc de dezvoltare a spiritului de comunitate, joc de îmbogățire a cunoștințelor, joc creativ
Scopul: formarea atitudinii conștiente față de natură, a compasiunii și caritității, a responsabilității
Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: variază în funcție de tipul adăpătorii, necesită întreținere continuă
Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: sapă, lopată
Locul recomandat: în natură

În zilele calde de vară, lipsa apei reprezintă cel mai mare pericol. Canalizarea străzilor, asfaltul și betonul au dus la dispariția aproape totală a surselor de apă pentru păsări. Prin amplasarea de adăpătoare putem mări numărul oaspeților înaripați, care ne vor vizita nu numai pentru a-și potoli setea, ci și pentru scăldat. Curățarea penelor se numără printre activitățile importante din viața păsărilor. Adăpătoarea poate fi și un obiect de decor al grădinii. Există foarte multe feluri de adăpători - cu picior, sculptate sau construite în așa fel încât să pară cât mai naturale. Adăpătoarea nu trebuie să fie adâncă, ajunge un vechi vas plat, e bine dacă are o margine mai groasă pe care să se așeze păsările când sosesc. Important e să asigurăm întotdeauna apă proaspătă. Dacă adăpătoarea nu are margine, putem pune în ea o piatră mai mare sau niște crengi pe care să poată sta păsările. Adăpătoarea poate fi săpată în pământ. Important e să fie amplasată într-un loc liniștit și umbros. Dacă avem pisici sau câini se recomandă așezarea într-un un loc mai înalt, pe un suport. Cel mai primejdios inamic din grădini

este pisica! După amplasarea adăpătoarelor, pot trece chiar zile întregi până la apariția primei păsări.

Dacă elevii dumneavoastră au fost entuziasmați de amplasarea cuiburilor artificiale, vă propunem și o altă activitate de exterior, cu care puteți ajuta animalele, de această dată. Puteți amplasa adăpătoare și în curtea instituției, însă aveți grijă să stabiliți dinainte regulile de comportament ale copiilor.

32. Harta împrejurimilor

Tipul jocului: joc de dinamizare, joc de orientare în spațiu, joc creativ, joc de îmbogățire a cunoștințelor
Scopul: observarea naturii, cartarea împrejurimilor, orientare în spațiu
Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: 10-30 minute
Număr participanți: nelimitat, minim 8
Materiale necesare: nu sunt necesare
Locul recomandat: în natură

Se așează o piatră în mijlocul locului care se dorește a fi cartat, a fi descoperit. Fiecare copil aduce o creangă, de lungimea brațului lui și o așează în jurul pietrei. Toate crengile așezate de copii formează un soare cu raze. Apoi participanții aleg câte o creangă, merg în direcția indicată de aceasta și adună obiectele naturale. Copiii vor parcurge o distanță dată - copiii mai mari 10-50 de metri, copiii mai mici 2-8m, în funcție de teren. Când revin, așează obiectul (frunză, mușchi, melc, etc.) în prelungirea razei alese. Astfel se va crea o hartă a locului, a împrejurimilor, cu speciile caracteristice.

Variante:

Participantul trebuie să adune obiecte care nu aparțin naturii (dacă găsește) sau, o altă variantă, obiecte care îl reprezintă pe el (fie naturale, fie de provenienţă umană).

Pedagogul va numi obiectele ce trebuie găsite, iar copiii se vor deplasa în acea direcție până ce găsesc lucrurile respective.

Dacă vă aflați în tabără, acele crengi pot fi păstrate până la sfârșitul taberei, când pot fi luate acasă, sau lăsate acolo ca amintire, sau pot fi arse într-un foc în jurul căruia se adună tot grupul etc.

33. Obiectul meu preferat

Tipul jocului: joc de îmbogățire a cunoștințelor, joc pentru vreme rea
Scopul: cunoașterea importanței resurselor naturale, a amprentei ecologice și cantității de resurse naturale necesare pentru obținerea unui obiect
Vârstă recomandată: mai ales clase gimnaziale, eventual clase primare în funcție de obiectele alese
Durata jocului: 30-60 minute
Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: fițuici de hârtie (poate fi de tip post-it), instrumente de scris
Locul recomandat: în natură, în sală

Fiecare participant e rugat să treacă numele unui obiect preferat pe o fițuică de hârtie. Pentru clasele primare, se recomandă ca învățătoarea, animatorul, să aleagă obiectele despre care se discută.

Toate se adună la un loc și animatorul trage, pe rând, câte o fițuică. Se discută împreună cu întregul grup din ce materiale a fost fabricat obiectul respectiv. Vă recomandăm să folosiți tabelul de mai jos:

Materiale din care poate fi fabricat un obiect	**Resurse naturale care asigură materialele necesare**	**Unde se poate arunca după ce nu se mai folosește? - Colectare selectivă-**
Mase plastice	Țiței și gaze naturale – se acumulează în sol de-a lungul milioanelor de ani, prin fosilizarea animalelor și plantelor.	Tomberon pentru plastic și metal

Metale – aluminiu, aur, argint, bronz, cupru, fier, zinc, etc.	Metalele sunt extrase din zăcămintele aflate în adâncurile pământului.	Tomberon pentru plastic și metal
Sticlă	Sticla se obține, în general, prin topirea în cuptoare speciale a unui amestec format preponderent din nisip de cuarț, piatră de var, carbonat de sodiu (sau de potasiu) – toate extrase din sol.	Tomberon pentru sticlă
Poliester, nailon	Țiței și gaze naturale – se acumulează în sol, de-a lungul milioanelor de ani, prin fosilizarea animalelor și plantelor.	Tomberon pentru plastic și metal
Bumbac Lână Piele Mătase	Bumbac Păr de oaie Piei de animale (porc, vită) Viermi de mătase	Tomberoane de colectare a hainelor, puncte de colectare caritative, refolosire (ex. covoraș fabricat la războiul de țesut)
Hârtie	Arbori	Tomberon pentru hârtie și carton
Lemn	Arbori	Compost

Variante pentru acest joc:

1) Pe fițuică, în afară de obiect, elevul trebuie să treacă și materiile și resursele naturale din care acesta e fabricat (cu ajutorul tabelului). Apoi se formează perechi și

elevii țin în secret obiectul scris pe fițuică. Fiecare elev trebuie să ghicească obiectul perechii sale, cu ajutorul a 20 de întrebări despre resursele folosite, de exemplu: Obiectul tău e fabricat din lemn? După identificare materialelor folosite, elevii trec la forma și funcția obiectului respectiv.

2) Dacă activitatea se desfășoară afară, se poate verifica dacă unele dintre resursele discutate mai sus se pot găsi în acea zonă.

34. Amprenta ecologică

Tipul jocului: joc de îmbogățire a cunoștințelor, de dezvoltare a spiritului de comunitate, joc pentru vreme rea, joc de rol
Scopul: formarea atitudinii conștiente față de natură, a formelor de comportament corecte, înțelegerea presiunii pe care o exercită unele populații sau unele persoane asupra mediului, cunoașterea conceptului de amprentă ecologică
Vârstă recomandată: clase gimnaziale (de la clasele de-a VI-a)
Durata jocului: 90-120 minute
Număr participanți: 15-30
Materiale necesare: cearșaf sau o bucată de linoleum PVC, hârtie colorată
Locul recomandat: în natură, în sală

Printr-un calcul simplu, raportând suprafața Planetei la numărul de locuitori ai acesteia, rezultă o suprafață de teren de care este nevoie, pentru a se asigura necesarul de resurse și pentru a se neutraliza deșeurile generate de consumul nostru. Astfel, se calculează amprenta ecologică (ecological footprint), index ce măsoară presiunea pe care omenirea o exercită asupra ecosistemelor. Mai multe informații se găsesc la:

http://www.footprintnetwork.org
http://romania.panda.org/resurse/publicatii/raportul_planeta_vie/amprenta_ecologica/

http://footprint.wwf.org.uk/
http://www.myfootprint.org/

După explicarea noțiunii de amprentă ecologică, copiii au sarcina de a așeza amprenta ecologică a continentelor (presiunea exercitată asupra naturii) pe biocapacitatea lor (suprafața de pământ disponibilă continentului, cât se poate consuma). Desenăm pe un cearșaf sau orice suprafață destul de mare (linoleum PVC sau direct cu creta pe podea) un cerc cu diametrul de minim 1 metru (se recomandă diametru de 2 m). Acest cerc se împarte în felii corespunzătoare biocapacității fiecărui continent. Pe fiecare felie se trece numele continentului. Împărțirea în felii se poate face mai ușor, dacă circumferința cercului este împărțită în raport cu biocapacitățile. Biocapacitatea Pământului se distribuie astfel între continente: Europa 11,69%, Asia 31,4%, Africa 19%, America de Nord 15,1%, America Centrală și de Sud 16,31%, Australia 6,48% (s-au luat în calcul suprafețele acelor țări cărora li s-a determinat amprenta ecologică).

Elevii primesc coli de hârtie colorată, câte o culoare pentru fiecare continent. Suprafața hârtiei colorate corespunde cu amprenta ecologică a continentului respectiv. Amprenta continentelor în raport cu biocapacitatea lor este de 121% în Europa, 154% în Asia, 92% în Africa, 98% în America de Nord, America Centrală și de Sud în 75%, Australia în 40%. Din aceste date se vede cu ce procent consumă mai mult sau mai puțin fiecare continent față de resursele disponibile. Astfel, numărul de coli colorate se poate calcula cu ajutorul procentelor de mai sus și trebuie raportat la suprafața biocapacității.

Elevilor trebuie să li se explice ce reprezintă feliile și ce reprezintă hârtiile colorate. Apoi se dau instrucțiunile: Așezați amprenta ecologică pe biocapacitatea fiecărui continent, să vedem care continent cât consumă! De obicei, reacția participanților este de mirare: Dar nu încape! Astfel, ei își dau seama cu cât consumăm mai mult față de resursele disponibile. Oare cum e posibil să consumi mai mult decât ai la dispoziție? Ne putem permite acest mod de viață doar prin consumul rezervelor noastre prezente

și a celor viitoare, la care se adaugă exploatarea altor state, altor oameni. Este ca și cum ai împrumuta de la generațiile viitoare, fără a putea returna împrumutul. Iar acestea vor trebui să se descurce cu ce le-a mai rămas.

Alte idei de joc pentru această tematică:

Elevilor mai mari li se împart fițuici cu anumite afirmații. Ei trebuie să decidă dacă afirmația reprezintă o atitudine corectă față de natură sau nu. Câteva idei pentru afirmații:

• Părinții îmi cumpără imediat noul model de telefon mobil ce apare pe piață. E foarte important ca omul să folosească cele mai moderne aparate, nu contează cât costă.

• E mai bine să faci baie decât duș, pentru că te poți spăla mai eficient și în același timp te relaxezi.

• Acasă adunăm toate deșeurile în aceeași găleată de gunoi, pentru că e mai simplu de dus la tomberon.

• Cel mai bun mijloc de transport este mașina, pentru că e comodă, rapidă și nu trebuie să ne adaptăm la mersul autobuzelor.

• Calculatorul meu este întotdeauna pornit, astfel când am nevoie de el nu trebuie să aștept până ce pornește.

• Consumul de fructe este foarte important și iarna, e bine să mâncăm multe căpșuni căci acest fruct este ceva deosebit în lunile reci.

• E bine să aruncăm la toaletă acele deșeuri care pot fi aruncate acolo (ex. uleiul alimentar folosit), astfel diminuăm cantitatea de gunoi produs.

• Trebuie să spălăm vasele sub apă curgătoare, astfel ele vor fi mai curate.

În cazul în care participanții nu sunt de acord cu aceste atitudini, sugerați-le să ofere soluții alternative de comportament pentru situațiile respective.

În loc de afirmații, elevii pot alege câte un obiect din mediul lor și să-l scrie pe o fițuică de hârtie. Urmează o discuție de grup, cu toată clasa, în care elevii precizează din ce materiale se fabrică obiectul discutat, câtă energie e folosită în tot procesul prin care trece obiectul de la extragerea resurselor naturale din compoziția sa și până la cumpărarea lui – indiferent de dimensiune și complexitatea obiectului (poate fi o brățară sau un calculator). Prin intermediul acestui joc, elevii își dau seama cât de

mult depindem de natură.

Indiferent de varianta de joc aleasă, e important să discutăm cu copiii și să identificăm ce poate face fiecare dintre noi în mod concret pentru reducerea amprentei ecologice personale. Să fim atenți, elevii au tendința să-și asume responsabilități mai mari decât le permit forțele proprii. În săptămânile ce urmează, întrebați-i dacă se țin de promisiunile făcute. Este foarte important să se formeze aceste noi comportamente corecte, eco-conștiente. În cazul unei reușite, elevii își pot asuma și alte noi responsabilități.

Pentru a da o mai mare greutate deciziei elevilor de a lua măsuri pentru creșterea responsabilității față de mediu, puteți crea un moment simbolic de luare al angajamentului. Poate fi un exercițiu individual sau de grup.

Individual, fiecare elev își poate scrie decizia pe o coală de hârtie, ca pe o scrisoare pe care și-o scrie lui însuși. O pune într-un plic sigilat, pe care-și scrie și numele, și i-o încredințează animatorului. Acesta i-o va returna participantului după un anumit timp – o lună, un semestru.

La granița dintre individual și grup, se poate folosi metoda brățărilor din șnur (există mai multe variante, inclusiv acele brățări din ață făcute manual, din noduri). Fiecare participant se gândește la schimbarea pe care vrea să o facă. Apoi, pe rând, fiecare vine în fața grupului și își ia angajamentul de a face acea schimbare. Animatorul îi pune brățara, pe care acesta nu o va scoate de la mână, pentru a-i reaminti mereu de promisiune.

În grup, participanții pot scrie toate angajamentele individuale sau unele comune și le pot pune la vedere, pentru a le reaminti mereu de mediu. Acestea se pot scrie pe fițuici și lipi pe o coală mare de hârtie, pot picta pe o bucată de lemn, le pot scrie pe coli colorate pe care le agață cu clești de rufe pe o sfoară, sau orice altă variantă creativă. În acest mod, apare și responsabilitatea de grup, pe lângă cea individuală. Dacă grupul își respectă promisiunile, poate sărbători cu un picnic cu mâncare bio sau cu o excursie.

Dacă vă aflați într-o tabără vă sugerăm să impuneți anumite forme de comportament în programele zilnice: colectare selectivă deșeurilor, compostare, reduceți folosirea chimicalelor, reducerea consumului de apă, folosirea sticlelor pentru apa pe care fiecare o ia pe teren, ambalarea sandvișului în hârtie în loc de pungă de plastic etc.

35. Joc tip Activity

Tipul jocului: joc de îmbogățire a cunoștințelor, joc creativ, joc de rol, joc pentru vreme rea
Scopul: dezvoltarea spiritului de echipă, dezvoltarea abilităților de comunicare nonverbală și verbală, stimularea fanteziei, a abilităților artistice
Vârstă recomandată: clase primare și gimnaziale
Durata jocului: 50-60 minute, depinde de atmosferă
Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: hârtie de diferite mărimi, instrumente de scris
Locul recomandat: în natură, în sală

În prealabil, animatorul pregătește 2 tipuri de cartonașe:

1. pe un set de cartonașe sunt scrise metodele care vor fi folosite - 4 cartonașe cu cele 4 metode: mimă, descriere verbală, desen, rimă.

2. pe celelalte cartonașe sunt scrise cuvintele, expresiile, noțiunile biologice care trebuie ghicite: ex. mușuroi de furnică, vulcan, extincția unei specii, omidă, ecosistem, bârlogul ursului, icre, ingluvii de bufniță, încălzire globală, amprentă ecologică, rețea trofică, pădure naturală, pajiște cu arbori, toxic, defrișarea pădurilor, suprapășunat, desecare, descompunători, compostare, reciclare, hrănitoare, pădure plantată, scorbură, micromamifer, arderea miriștilor, băligar, colonie de lilieci, migrația păsărilor, hibernare, hidrocentrală, deșeuri periculoase, clămpănitul berzelor, vizuina castorului, migrația păsărilor, carapacea țestoasei de apă, scorbura ciocănitoarei, etc.

Participanții se împart în 3-4 echipe, la alegere, în funcție de dimensiunea grupului.

Fiecare echipă își desemnează câte un reprezentant, care joacă pentru echipa proprie. Reprezentantul extrage câte un cartonaș din fiecare teanc. Mai întâi, una din cele 4 cărți cu metodele. Astfel află **cum** trebuie să le arate, să explice coechipierilor, apoi trage din celălalt teanc de cărți și află **ce** trebuie să ghicească colegii lui de echipă.

În cazul în care pe cartonaș scrie mimă, jucătorul nu are voie să vorbească, el explică doar prin mișcări, prin gesturi. Când trage descriere verbală, jucătorul vorbește, descrie noțiunea respectivă, dar nu are voie să exprime noțiunea de ghicit. La desen, participantul are la dispoziție o coală de hârtie și un instrument de scris, însă nu are voie să vorbească, el doar desenează. La rimă, jucătorul trebuie să creeze versuri, fără a pronunța cuvântul care trebuie ghicit, de ex.: „Sus pe o creangă-n vârf de nuc/ Strigă, strigă un biet...” (cuc).

Dacă propria echipă nu ghicește subiectul într-un anumit interval de timp (ex. 5

min), intră în joc și celelalte echipe. Punctul i se va acorda echipei care ghicește mai repede noțiunea respectivă. Continuă reprezentantul următoarei echipe. După ce fiecare echipă și-a trimis în joc un participant, jocul se reia de la început revenind la prima echipă, atât timp cât ține entuziasmul jucătorilor.

Jucătorii își pot pune în evidență personalitatea, capacitățile artistice, fantezia și îndemânarea.

36. Maratonul plantelor

Tipul jocului: joc de îmbogățire a cunoștințelor, joc de dinamizare, joc bazat pe simțuri
Scopul: recunoașterea plantelor, dezvoltarea spiritului de observație, a memoriei
Vârstă recomandată: clase gimnaziale, eventual clase primare în funcție de numărul speciilor de plante
Durata jocului: 30-60
Număr participanți: 20-30
Materiale necesare: determinatoare de plante, hârtie, bandă adezivă, instrumente de scris
Locul recomandat: în natură

Acest joc se recomandă a fi jucat în tabere, excursii. Se formează 2 echipe. Echipele au sarcina de colecta 10-20 de specii de plante, pe care le lipesc pe o coală de hârtie. Cu ajutorul determinatoarelor, echipele determină fiecare specie și scriu lângă plantă numele ei științific și cel popular . În prima fază, se verifică corectitudinea determinării și se punctează echipele.

După o pauză, se organizează concursul cel mare: maratonul plantelor. Plantele lipite pe coli se așează într-o linie, iar echipele stau la 5-10m distanță una de cealaltă,

una într-o parte și alta în cealaltă parte a plantelor. Moderatorul numește un copil din echipa din stânga și unul din dreapta, apoi o specie de plantă. Ei trebuie să găsească în cât mai scurt timp planta numită de conducătorul jocului. Se punctează echipa mai rapidă.

Dacă doriți să jucați acesta cu copii mai mici, vă recomandăm ca un adult să colecteze câteva plante pe care să le determine împreună cu copiii, apoi să se treacă la maraton.

37. Vânătorii de vreme

Tipul jocului: joc de îmbogățire a cunoștințelor, joc de dezvoltare a spiritului de comunitate, joc bazat pe simțuri, joc de orientare în spațiu
Scopul: înțelegerea influenței schimbărilor meteorologice asupra plantelor, animalelor, solurilor, oamenilor, să învețe să umble cu ochii deschiși în natură, să observe lucruri mărunte, să învețe să interpreteze semnele din natură
Vârstă recomandată: clase primare și gimnaziale
Durata jocului: 30-180 minute
Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: instrumente de scris, foi de hârtie, bandă adezivă, fișă de lucru, pungi, eventual aparat foto
Locul recomandat: în natură

Se formează 2-3 echipe, fiecare echipă primește o fișă de lucru, o pungă, un instrument de scris, 2-3 coli de hârtie, un clipboard (suport de scris). Echipele trebuie să colecteze comori. Comorile sunt obiecte, lucruri care indică diferite urme lăsate de vremea bună sau vremea rea. În cazul preșcolarilor, educatoarea va arăta sau vor descoperi împreună acele „comori". Participanții adună comorile în pungi, iar ceea ce nu se poate transporta sau culege, notează pe hârtie sau desenează.

Pe fișa de lucru apar indicații utile în descoperirea comorilor meteorologice, cum ar fi: - ceva care se îndreaptă spre soare, - ceva care se ascunde de razele soarelui, - ceva ce poate deveni parte a norului, - ceva care îți dovedește că suflă vântul, - urma unei ploi, - o urmă lăsată de un animal, folosită în folclor pentru a prevesti vremea, - un loc neprielnic de refugiu, unde cineva s-ar putea ascunde pe timpul unei furtuni, - un loc unde se pot forma țurțuri, - un loc unde vremea rea a deteriorat o clădire, - un loc de refugiu prielnic pentru cineva care se ascunde de o furtună, - urma unui animal care preferă ploaia, - un loc unde cineva s-ar putea răcori, - un loc cu lumină redusă,

- ceva care se îndoaie când suflă vântul, - ceva care nu se îndoaie când suflă vântul, - ceva care reflectă multă lumină solară, - ceva care nu reflectă, ci mai degrabă „înghite" razele solare, - ceva care absoarbe picăturile de ploaie, - ceva de pe care apa de ploaie sare, - ceva care apără oamenii de ploaie, - ceva care folosește lumina solară, energia eoliană sau puterea apei pentru funcționare, - ceva care miroase mai bine după o ploaie torențială, - ceva care protejează de vânt, - ceva modelat de vânt sau ploaie, - urma unei daune cauzate de fulger, - ceva de culoarea cerului, - ceva de culoarea zăpezii, - ceva care ar topi zăpada.

38. Colectare de obiecte naturale

Tipul jocului: joc de îmbogățire a cunoștințelor, joc creativ, joc bazat pe simțuri
Scopul: observarea aprofundată a naturii, descoperirea lucrurilor mărunte, dezvoltarea gândirii multilaterale, redefinirea unor lucruri
Vârstă recomandată: clase primare și gimnaziale
Durata jocului: 30-180minute
Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: pungi sau cutii de colectare/depozitare, instrumente de scris, fișă de lucru, eventual aparat foto
Locul recomandat: în natură

În acest joc, grupul se împarte în 2-3 echipe. Fiecare echipă trebuie să îndeplinească o serie de sarcini, care constau în colectarea de diverse obiecte. Câștiga echipa care îndeplinește lista de sarcini. Echipele trebuie să colecteze doar acele lucruri care pot fi colectate și apoi puse la loc în siguranță!

Exemple de sarcini de colectare: pene de pasăre, semințe purtate de vânt, exact 100 de bucăți din ceva, frunze de stejar, ghimpe sau țepi, os, trei tipuri de semințe, o insectă

cu exteriorul camuflat sau orice alt animal, ceva rotund, o bucată de coajă de ou, ceva pufos, scămos, ceva tăios, bucată de blană, cinci bucăți de gunoi, deșeu lăsat de om, ceva perfect drept, ceva foarte frumos, ceva inutil pentru natură (se menționează că în natură nu există nimic inutil, dăunător), o frunză roasă (să nu o rozi TU!), ceva care scoate sunete, ceva alb, ceva important pentru natură (în natură fiecare plantă și animal își are locul lui, nu există nimic inutil, chiar și o plantă otrăvitoare poate fi folositoare pentru alte viețuitoare), ceva care seamănă cu tine, ceva moale, un colector solar (orice care captează energia solară – apă, rocă, plantă, animal), un zâmbet, etc.

39. Spiritul copacului

Tipul jocului: joc creativ, joc de formare a echipelor și de dezvoltare a spiritului de comunitate
Scopul: observarea bogăției și diversității naturii, dezvoltarea creativității, trezirea sentimentelor pozitive față de locuitorii naturii
Vârstă recomandată: clase primare și gimnaziale
Durata jocului: 30-90 minute
Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: nu sunt necesare, eventual plastilină de casă (făină, sare, apă, ulei) sau noroi, argilă
Locul recomandat: în natură

Împărțiți participanții în echipe mai mici, copiii mai mari pot lucra individual. Cereți participanții să găsească un arbore, un copac prin împrejurimi, să îl analizeze, să îl cunoască. Sarcina echipelor e să creeze un chip, o figurină care să reprezinte spiritul copacului. În funcție de anotimp, se pot folosi noroi, argilă, zăpadă, pe care le lipesc de trunchiul arborelui, apoi le pot decora cu frunze, flori, fructe, pietre. E o

bună oportunitate pentru a compune o poezie sau a inventa o scurtă poveste despre arborele ales.

40. Bătăile inimii arborilor

Tipul jocului: joc de cunoaşterea mediului, bazat pe simţul auditiv
Scopul: concentrarea atenţiei, trezirea interesului, formarea sentimentelor pozitive faţă de natură, observarea asemănărilor dintre specii foarte diferite
Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: 5-10 minute
Număr participanţi: nelimitat
Materiale necesare: stetoscop
Locul recomandat: în natură

Arborii trăiesc, se hrănesc, respiră şi „sângele" lor circulă prin corpul lor – la fel ca la oameni.

Bătăile inimii pădurii se pot asculta mai ales primăvara, când seva porneşte spre ramuri şi muguri. Căutăm un arbore cu trunchiul de minimum 20cm, cu scoarţa subţire, se recomandă speciile foioase. Stetoscopul se ţine bine lipit de trunchi, nemişcat. Se recomandă încercarea a mai multor puncte. Copiii vor deveni curioşi, îşi vor asculta şi propria inimă. Ascultaţi diversitatea sunetelor şi ritmurilor din natură – mamifere, păsări.

41. Să construim un arbore

Tipul jocului: joc de îmbogăţire a cunoştinţelor, joc de dinamizare, joc pentru vreme rea, joc creativ, joc de rol
Scopul: trezirea interesului, înţelegerea circulaţiei sevei în arbori, a fiziologiei unui arbore, asemănări dintre circulaţia din corpul uman şi din interiorul arborelui
Vârstă recomandată: clase gimnaziale
Durata jocului: 20-60 minute
Număr participanţi: 20-30
Materiale necesare: nu sunt necesare
Locul recomandat: în natură, în sală

Scopul acestui joc este construirea unui arbore cu ajutorul copiilor. Este necesar să existe un narator care face trecerea de la o parte a copacului la cealaltă şi accentuează importanţa fiecăreia. Moderatorul va pune diferite întrebări în funcţie de nivelul de informaţii, cunoştinţe ale grupului. De ce substanţe au nevoie copacii ca să trăiască? De unde îşi procură aceste substanţe? De unde provine apa? Cum ajunge în arbore? Cum ajunge în diferitele părţi ale copacului? Cum ajung substanţele nutritive în arbore? Cum de nu doboară vântul arborii?

Naratorul: Arborii reprezintă elemente importante ale vieţii noastre. Partea centrală al trunchiului, măduva sau duramenul susţine toate părţile componente.

O persoană va fi măduva.

Naratorul: Adesea, vântul suflă, tulpina copacului trebuie fixată în sol. Unul dintre rolurile rădăcinii este fixarea plantei în sol.

Un elev va fi rădăcina copacului. El va sta ghemuit cu picioarele încrucişate la picioarele primului jucător.

Naratorul: Plantele supraviețuiesc și pe vreme de uscăciune, fiindcă rădăcinile se adâncesc în sol.
Rădăcina se va răsfiră adânc în sol. Cresc rădăcinile laterale.

Naratorul: Arborele are nevoie de apă și substanțe minerale. Acestea vor fi absorbite prin rădăcinile laterale din ce în ce mai subțiri.
Rădăcinile subțiri sunt reprezentate de două eleve cu păr lung. Ele se întind la baza rădăcinii, își răsfiră părul „sorbind" substanțele din sol.

Naratorul: Apa absorbită împreună cu substanțele minerale, formează seva brută care va fi transportată de vasele lemnoase (xilem).
5-6 copii vor înconjura măduva, se țin de mâini, își ridică brațele în sus sugerând direcția circulației. La fiecare pas, arătăm prin gesturi ceea ce se întâmplă: rădăcinile foarte fine absorb, țesutul lemnos conduce.

Naratorul: Substanțele minerale sunt transportate la frunze, unde în urma fotosintezei se transformă în substanțe organice (seva elaborată), care sunt transportate de vasele liberiene către toate părțile plantei.
Se formează un nou cerc de 7-8 elevi în jurul vaselor lemnoase. Ei își ridică brațele, își mișcă repede degetele sugerând fotosinteza. Apoi se prind de mână, se lasă în jos, apoi se ridică, sugerând circulația sevei elaborate. Acum, putem juca întreg procesul: absorbție, circulație, fotosinteză, circulație.

Naratorul: Trunchiul arborelui e acoperit de scoarță.
10-12 elevi înconjoară trunchiul.

Naratorul: Un arbore are și mulți dușmani, periodic e atacat de diferite nevertebrate, de gândaci de scoarță.

Moderatorul sau un alt elev încearcă să pătrundă prin cercul exterior. Cei care reprezintă scoarța, vor împiedica musafirii nepoftiți.

La sfârșitul micii noastre scenete, recapitulăm întregul proces: absorbția, transportul, fotosinteza, circulația, atacul și protecția.

42. Natura dezordonată

Tipul jocului: joc de îmbogățire a cunoștințelor despre mediu
Scopul: concentrarea, exersarea atenției, trezirea interesului, dezvoltarea spiritului de observație
Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: 15-60 minute, depinde de obiectele așezate
Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: obiectele indicate în descrierea de mai jos
Locul recomandat: în natură

De-a lungul unui traseu sau într-o pădure ascundeți 10-15 obiecte nepotrivite în natură, în general, sau pur și simplu care nu aparțin peisajului respectiv. Pentru a face jocul mai interesant, puteți ascunde obiectele și în locuri mai puțin vizibile. Copiii trebuie să găsească aceste lucruri ascunse, într-un anumit interval de timp. Câștigă echipa cu cele mai multe obiecte adunate.
Pentru copii mai în vârstă, se recomandă folosirea unor lucruri mai greu de detectat, cum ar fi: mere sub un stejar, frunze de fag sub un brad, frunze de stejar pe tufe, etc.

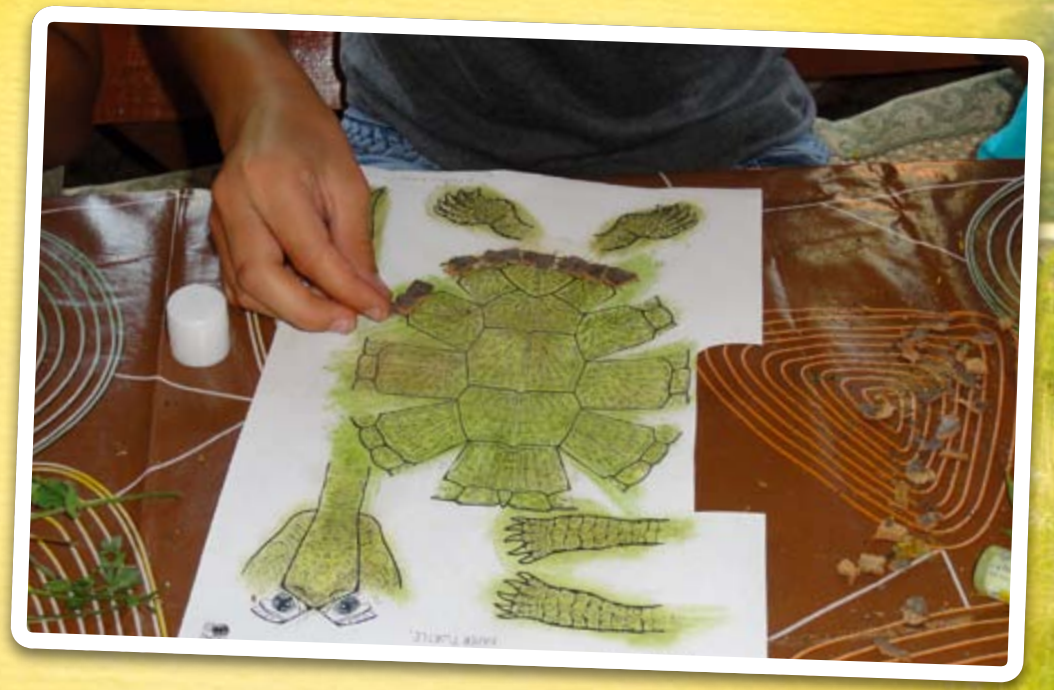
43. Colorează natural

Tipul jocului: joc de îmbogățirea cunoștințelor, joc creativ
Scopul: descoperirea naturii, plante colorante, dezvoltarea creativității
Vârstă recomandată: orice vârstă
Durata jocului: 20-60 minute
Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: hârtie, creioane, eventual lipici
Locul recomandat: în natură

În primul rând copiii trebuie să deseneze ceva, în funcție de tematica aleasă de pedagog, de ex. o viețuitoare, o plantă, un animal, sau un peisaj. Ei vor primi hârtie și creion, dar nu au voie să folosească creioane colorate sau carioci. Creionul se va folosi doar pentru contur, iar pentru colorare copiii trebuie să găsească anumite soluții prin care să folosească elemente din natura înconjurătoare. Dacă nu vor ghici, îi putem ajuta cu câteva idei: petalele florilor, diverse părți ale plantelor, sol umed, se pot lipi pe desen scoarță, mușchi, pietricele, etc.

44. Indicatori vegetali

Tipul jocului: joc de cunoaștere a mediului bazat pe simțuri, joc de rol, joc de îmbogățire a cunoștințelor, joc pentru vreme rea
Scopul: trezirea interesului, înțelegerea acțiunii substanțelor acide și bazice asupra mediului
Vârstă recomandată: clase gimnaziale
Durata jocului: 30 minute



Număr participanți: nelimitat
Materiale necesare: varză roșie, zeamă de lămâie sau oțet, șampon de vase
Locul recomandat: în sală, în natură

Pentru această activitate e necesară o pregătire prealabilă. Se ia o varză roșie mică, se taie felii înguste, se pune la fiert într-o oală cu puțină apă, cât să acopere varza. Dacă avem timp, lăsăm să se răcească în oală, apoi o strecurăm și lichidul mov obținut îl

împărțim în trei.

1. O parte o păstrăm pentru etalon.

2. La una adăugăm oțet sau zeamă de lămâie (orice substanță acidă). Culoarea lichidului se schimbă în roșu intens.

3. La a treia porție, adăugăm detergent lichid de vase (soluție bazică). Culoarea se schimbă din mov în verde smarald.

Antocianii sunt pigmenții care conferă culoarea roșie și albastră a plantelor. Ele funcționează ca niște indicatori, prin schimbarea culorii ne arată orice modificare în compoziția chimică a mediului.

Acest experiment se mai poate continua, dacă diluăm soluțiile acide și bazice (de 10, de 100, de 1000 de ori), apoi adăugăm soluția noastră de varză roșie. Vom obține o paletă întreagă de culori, de la nuanțele de verde, albastru la mov și roșu.

Dacă vă aflați într-o tabără, puteți folosi flori cu petale albastre (ex: cicoare, salvie de câmp, veronica, vinețică, etc.). Căutați un mușuroi de furnici roșii, aruncați peste el câteva petale albastre. Furnicile observă foarte repede, se agită, secretă acidul formic, care va schimba culoarea petalelor din albastru în roșu.

45. Reclamă personalizată

Tipul jocului: joc de dezvoltarea spiritului de comunitate, joc creativ, joc de rol, joc pentru vreme rea
Scopul: formarea atitudinilor sociale pozitive, o cunoaștere mai aprofundată a celorlalți, concentrarea asupra trăsăturilor omenești pozitive
Vârstă recomandată: clase gimnaziale
Durata jocului: 30-60 minute
Număr participanți: nelimitat

Materiale necesare: hârtie, instrumente de scris
Locul recomandat: în natură, în sală

Vă recomandăm să efectuați acest joc la grupuri de copii care se cunosc deja, fie sfârșitul unei excursii de mai multe zile sau la sfârșitul unei tabere. Numele participanților se trece pe câte o fițuică, apoi fiecare va trage la sorți numele cuiva. Cel care a tras trebuie să realizeze un mic afiș, o reclamă despre persoana trasă, fără să-i pronunțe numele. Coechipierii trebuie să-și dea seama despre cine este vorba. Atenționați participanții că nu au voie să-și bată joc de cel care va fi descris, el trebuie să se concentreze asupra atributelor și abilităților pozitive. Recomandăm ca regula respectului reciproc să fie stabilită încă de la începutul taberei.

Acest joc se poate desfășura și cu participanții împărțiți în echipe.

Sursă bibliografică

Cornell, Joseph – 1990 – Sharing nature with children, (Watford, Herts , Exley Publications)

Games for Nature – 2010 – OA PTTK, Polonia

Natura – dascăl pentru dascăli. Metode educative pentru promovarea rețelei Natura 2000 – 2012, Asociația Grupul Milvus

Ghid pentru educația privind mediul – Societatea Carpatină Ardeleană

http://www.scribd.com/doc/9614337/Jocuri-de-Cunoastere

http://www.scribd.com/doc/89960522/58/II-Jocuri-de-incredere ű

http://planse-desene-colorat.com/jocuri-pentru-copii-de-prezentare.html

http://romania.panda.org/resurse/publicatii/raportul_planeta_vie/amprenta_ecologica/

www.mkne.hu

Cuprins

Prefață.....3

I. Jocuri de prezentare a participanților, de formare a echipelor.....7

II. Jocuri de dezvoltare a încrederii și a spiritului de comunitate.....7

III. Jocuri de dinamizare.....7

IV. Jocuri de cunoaștere a mediului.....8

V. Jocuri pentru vreme rea.....9

Descrierea jocurilor, activităților.....11

1. Jocul numelui.....11

2. Nume asociate.....13

3. Zidul numelor.....13

4. Baba oarbă altfel.....14

5. Capul șarpelui.....16

6. Nodul gordian.....18

7. Capturarea steagului.....19
8. Bumm.....22
9. Furtună.....22
10. Trecerea râului.....23
11. Cine sunt eu?.....24
12. Găsește-ți perechea pe Arca lui Noe.....25
13. Emblema echipei.....26
14. Paleta de culori naturale.....28
15. Viermișorii colorați.....29
16. Cărarea furnicilor.....32
17. Cum se orientează liliecii?.....33
18. Vulpea cea bătrână.....34
19. Orchestra Naturii.....35
20. Broscuțele deștepte.....36
21. Piatra mea.....39

22. Cutia simțurilor.....39
23. Bufnițele și ciorile.....41
24. Micii detectivi ai naturii.....42
25. Amprente din natură.....43
26. Hașurare.....45
27. Rețeaua trofică.....46
28. Unde voi locui?.....48
29. Cine îmi construiește cuibul?.....49
30. Fabricarea și amplasarea cuiburilor artificiale.....53
31. Pregătirea unei adăpătoare pentru animale.....55
32. Harta împrejurimilor.....56
33. Obiectul meu preferat.....58
34. Amprenta ecologică.....60
35. Joc tip Activity.....65
36. Maratonul plantelor.....67

37. Vânătorii de vreme.....69
38. Colectare de obiecte naturale.....70
39. Spiritul copacului.....71
40. Bătăile inimii arborilor.....72
41. Să construim un arbore.....73
42. Natura dezordonată.....75
43. Colorează natural.....76
44. Indicatori vegetali.....77
45. Reclamă personalizată.....79
Sursăbibliografică.....80

Proiect implementat de:

WWF

În parteneriat cu:

FUNDAȚIA ADEPT

M.E.T.

ECOTUR

Publicație realizată de:

MILVUS group

Publicație apărută în cadrul proiectului POS MEDIU:
„Pentru natură și comunități locale - bazele unui management integrat Natura 2000 în zona Hârtibaciu - Târnava Mare - Olt", proiect cofinanțat din Fondul European de Dezvoltare Regională, prin Programul Operațional Sectorial Mediu, Axa prioritară 4.

Conținutul acestui material nu reprezintă în mod obligatoriu poziția oficială a Uniunii Europene sau a Guvernului României.

Editor: WWF Romania
Martie 2013

ISBN 978-973-0-14437-6