

COLECȚIE DE BUNE PRACTICI

Titlu proiect: Learning Humanity from Animals



Colecție de bune practici

Autori:

Lilla Balázs
Mária Borvák
Márta Szabon
Eszter Szekeres
Virág Suhajda
Zsuzsanna Vastag
Judith Papp
Réka Komáromi
Zsuzsanna Aczél-Fridrich

Editori:

Lilla Balázs
Mária Borvák

Traducere în limba română:

Andrea Laura Nagy
Iulia Vizi
Judith Papp
Réka Komáromi

Sprijin profesional:

Wolfram Adelman

2018



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"Comisia Europeană nu este responsabilă pentru conținutul acestei publicații. Aceasta exprimă doar opiniile autorului (autorilor)."

Colecție de bune practici

CONTENT

DESPRE PROIECTUL IEHUA	4
PARTENERII PROIECTULUI	5
Rogers Foundation for Person-Centred Education	6
Asociația "Grupul Milvus"	7
Grădina Zoologică și Botanică din Budapesta	8
TANDEM, n.o.	11
DESPRE ACEASTĂ COLECȚIE DE BUNE PRACTICI	12
Planul activităților.....	14
SPĂRGĂTORI DE GHEAȚĂ ȘI ENERGIZANȚI	16
Îngheață!	17
Uliul păsărar	18
Pisicuța.....	19
Jocul de pescuit	20
Marea învolburată	21
Tigrul somnoros.....	22
"Tigrul" și jucătorii trebuie să cunoască numele celorlalți participanți la joc. ..	22
Șoptiți mai departe	23
TEAM BUILDING ȘI JOCURI DE STRATEGIE MAI LUNGI.....	25
Sensibilitatea la mediul înconjurător	26
Mingea mare pentru peștele arcaș	27
Mingea Husar.....	28
Bio-activity	29
Mișcările animalelor.....	30
Urșii polari și gheața.....	31
Instruirea animalelor	32
Săritura de broască	33
Rețeaua trofică	34

Colecție de bune practici

Jocurile magice	35
Play-back	36
Consecințele animalelor	37
Vulturul orb	38
Broaștele înțelepte.....	39
Analogia forțată	40
Jocul lânii - pânza de păianjen	41
Navigatorul	42
Imitați animalul.....	43
Liliecii și fluturii	44
Păianjenul de pe mână	45
Nevăzătorii și elefantul	46
Șacalul și girafa.....	48
Camera Web.....	49
Caută-ți perechea!	51
Hrănitoare pentru păsări	52
Lanțul trofic.....	53
Cum se hrănesc? (Un joc cu ciocuri).....	54
Analiza ingluviilor de bufniță.....	55
Poze cu plante	57
Vânătoare de comori în natură.....	58
Colacul de salvare	61
Atragerea celor patru elemente	63
Telefonul - păstrați și respingeți apelul.....	64

DESPRE PROIECTUL LEHUA

Trăim într-un mediu aflat mereu în schimbare. Viețile noastre personale sunt afectate de diferiți factori globali care sunt co- și interdependenți: schimbările climatice, migrația, terorismul, războaiele - și de toți factorii sociali care rezultă din aceste fenomene: frica, xenofobia, societățile închise.

Toate aceste aspecte pot fi vizate la nivel rațional pentru a diminua temerile (de exemplu, prin furnizarea de informații), dar cu toate acestea teama este mult mai profund înrădăcinată în ființa noastră biologică. Ne este frică pentru viețile noastre, pentru cultura, familia și modul nostru de viață, dar factorii mai sus-amintiți au un impact clar asupra acestora la un nivel cotidian, zi de zi.

Abilitatea de a înfrunta temerile, de a ne conecta la emoții și de a trăi o viață pozitivă este o bază, un fundament pentru empatie, pentru acceptarea celorlalți. Inteligența emoțională este competența de a înțelege sentimentele noastre și sentimentele altora și, pe baza acesteia, să putem acționa asupra acestora și să putem acționa pe baza lor.

Prin urmare, cel mai important domeniu unde trebuie să lucrăm este să ajutăm tinerii să se înțeleagă pe ei înșiși mai bine, să-și înțeleagă emoțiile, simțurile, sentimentele lor mai bine, pentru a le putea controla mai bine.

Acest rezultat se poate obține prin mai multe metode, care se reîntâlnesc în prezentul proiect: prin întâlnirea semenilor, prin întâlnirea cu animale - prin întâlnirea cu sine, prin intermediul diferitelor situații de conflict generate de întâlnirile propuse.

Activitățile noastre se concentrează pe interacțiunea Animal-Om, iar obiectivul proiectului este de a dezvolta un curs de formare și toate materialele adiacente - despre cum conectarea la natură și animale poate facilita, poate ajuta oamenii să-și dezvolte abilități prosoziale intra- și interpersonale, cum ar fi empatia, auto-reflecția, reziliența, abilitățile de a face față și de a stăpâni o situație de stres.

Pe parcursul proiectului am dezvoltat și testat materiale pentru și împreună cu lucrătorii de tineret, pentru a le putea utiliza în cadrul activităților lor cu tinerii, pentru a atinge obiectivele de dezvoltare menționate anterior.

Credem că interacțiunile animal-om au un potențial profund de transformare și pot contribui la dezvoltarea competențelor tip "soft skills", elemente temeinice ale inteligenței emoționale. Sistemele de cunoaștere alternativă (întâlnirea cu animalele vii, precum și cu literatura, jocurile și poveștile cu animale) au un efect crucial asupra dezvoltării personale.

Colecție de bune practici

PARTENERII PROIECTULUI

Rogers Foundation for Person-Centred Education -
Ungaria (coordonator proiect)

<http://www.rogersalapitvany.hu/en/>



Grădina Zoologică și Botanică Budapesta - Ungaria

<http://www.zoobudapest.com/>



Asociația „Grupul Milvus” - România

<http://milvus.ro/>



TANDEM n.o. - Slovacia

<https://www.tandemno.sk/en>



În capitolul următor puteți afla mai multe detalii despre fiecare partener, despre valoare pe care o asigură proiectului. Pentru o mai bună cunoaștere, puteți vizita paginile web ale acestora.

Colecție de bune practici

Rogers Foundation for Person-Centred Education

La fel ca și Carl R. Rogers, și noi credem că doar prin trăiri, experiențe personale și acceptarea diferitelor relații poate o persoană să înțeleagă și să-și îndeplinească propria sa viață.

Misiunea noastră este să asigurăm acceptarea relațiilor și să facem oamenii să înțeleagă și să fie conștienți de importanța acestora. De asemenea, dorim să înțelegem și să prevenim toate barierele care se împotrivesc dezvoltării acestor relații. În acest scop, organizăm și desfășurăm activități educaționale, experimentale, cercetări, proiecte și servicii.

Ca instituție permanentă de învățământ, continuăm succesiunea Școlii Secundare Rogers, Academiei Rogers, unde toți tinerii care caută o alternativă la educația tradițională își pot găsi locul. Întâlnim oameni fie datorită sistemului nostru de valori, fie pentru că ne preocupă problemele de învățare și de comportament. Ca Talent Point înregistrat, organizăm în mod regulat programe de dezvoltare a talentelor.

Pe lângă activitățile noastre permanente din ultimii zece ani, am implementat mai mult de 50 de proiecte educaționale în diferite domenii, dar cu abordare comună: drama pedagogică, terapia prin artă, învățarea bazată pe joc, inteligența emoțională, teoria sistemelor, pedagogia timpului liber, dezvoltarea talentului, învățarea electronică, educația durabilă, drepturile omului și egalitatea de șanse, dezvoltarea organizațională centrată pe persoană.

Despre prezentul proiect găsiți informații pe pagina web a Rogers Foundation for Person-Centred Education: [LEHUA](#)

Birou:

H-1126 Budapest, Str. Beethoven, No. 6.

Hungary

Tel: +36 30 243 2590

E-mail: info@rogersalapitvany.hu

Web: [Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány](#)

Facebook: [Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány](#)

Colecție de bune practici

Asociația "Grupul Milvus"

Asociația pentru Protecția Păsărilor și a Naturii „Grupul Milvus” este o organizație neguvernamentală, non-profit, dedicată protecției păsărilor și a naturii, activând în domeniul conservării, educației, cercetării și consultanței cu scopul de a schimba România într-un loc mai bun pentru păsări, natură și oameni.

Grupul Milvus a fost fondat în 1991 de către câțiva tineri iubitori ai păsărilor entuziasmați. Începând cu anul 2001, Grupul Milvus a devenit o entitate separată, înregistrată juridic.

Educația este una dintre cele mai prețioase activități dintre cele ale Grupului Milvus. Scopul nostru principal este de a forma o percepție pozitivă a naturii și a problemelor de mediu în rândul cetățenilor, în special în rândul generațiilor tinere.

Centrul de Reabilitare a Animalelor Sălbatică se află într-un sat din apropiere Tîrgu-Mureșului unde avem voliere cu scop educativ. Aici sunt ținute acele păsări care nu mai pot fi reabilitate datorită leziunilor permanente. Acestea asigură o oportunitate unică de a dezvolta conexiuni emoționale între om-animal, om-natură.

Despre proiect pe pagina web al Grupului Milvus: [LEHUA](#)

Birou:

str. Crinului 22 540343/str. Márton Áron nr. 9B 540058,
Tîrgu Mureș, Romania

Tel: +40 265 264726, E-mail: office@milvus.ro

Web: www.milvus.ro / www.facebook.com/MilvusGroup

Adresă poștală: O.P.1 C.P.40 540600 Tîrgu Mureș, Romania

Grădina Zoologică și Botanică din Budapesta

Grădina Zoologică și Botanică din Budapesta este cea mai veche grădină zoologică din Ungaria și una dintre cele mai vechi din lume, care și-a deschis porțile pe data de 9 august, 1866.

Atunci când s-a inaugurat în 1866, aici existau 500 de animale. Azi, 8542 de reprezentanți a 870 de specii trăiesc în această grădină magnifică, care este atracția culturală și turistică numărul unu din Ungaria, cu mai mult de un milion de vizitatori pe an.

Colecția de animale este cea mai diversificată din Europa Centrală și de Est, iar rezultatele legate de înmulțire au fost excelente în ultimii ani. 67 de specii sunt implicate în cadrul unor programe internaționale de înmulțire. Budapesta este locul nașterii primilor trei pui de rinoceri din lume prin intermediul inseminării artificiale.

Principii de educație: Distracția de a învăța protecția

În calitate de membru al Asociației Europene de Grădini Zoologice și Acvarii (EAZA) și al Asociației Mondiale de Grădini Zoologice și Acvarii (WAZA), Grădina Zoologică & Botanică din Budapesta se conformează Standardelor Educației EAZA (2001) și elementelor educaționale ale Strategiei Mondiale de Conservare a Grădinilor Zoologice și Acvariilor (WZACS, 2015).

Experiența profesională: Grupul de Educație Zoologică este un grup format din 5 profesori cu normă întreagă și 12 demonstranți care conduc programele educaționale. De asemenea, voluntarii ajută la programele de Povești Zoologice, stagiarii lucrează pe durata festivalurilor și programelor, iar studenții își dezvoltă propriile proiecte educaționale. Profesorii angajați la Grădina Zoologică sunt profesori (de biologie-geografie) și profesioniști în domeniul zoologiei sau horticulturii.

Rolul educației din cadrul grădinilor zoologice este precum un arc și o săgeată - mesajele științifice și de conservare sunt nefolositoare fără un instrument care să țintească. În Grădina Zoologică din Budapesta facem tot ceea ce ne stă în putință pentru a-i fascina pe vizitatorii noștri cu diversitatea vieții și pentru a-i implica în munca noastră de conservare. Educația zoologică se bazează pe acest efort prin intermediul programelor de conștientizare a publicului, activități și oferte speciale pentru școli.

Conceptul de educație zoologică ar trebui ținut pe durata întregii vizite a grădinii zoologice, drept urmare, conceptul de "Povești Zoologice" a fost acceptat în planul principal a grădinii zoologice. Poveștile Zoologice înseamnă întâlnirile personale și reale dintre vizitatori, animale și membrii echipei, ocazia de a învăța prin experimente și activități pe toată durata vizitării grădinii zoologice.

Educația informală: Aspectul educațional este esențial în proiectarea grădinii zoologice, precum și în planul de colectare. Desigur că, Grădina Zoologică din Budapesta folosește

Colecție de bune practici

diverse sisteme de informare a vizitatorilor: semne de direcție, antete pentru expoziție, semne pentru identificarea animalelor și a istoriei naturale, panouri cu mesaje de conservare, semne pentru subiecte interactive și sensibile.

Educația formală: Activitățile de educație formală a Grădinii Zoologice din Budapesta se bazează pe un program național și un concept de învățare pe toată durata vieții. Asigurăm discuții, lecții și tururi cu ghid pentru toate grupele de vârstă. Diferite expoziții și spectacole cu animale sunt prezentate din luna aprilie până în noiembrie aproape în fiecare zi. Fiecare sezon are un festival special care durează o săptămână, în calitate de eveniment tematic. Pentru vizitatorii cu nevoi speciale, grădina zoologică organizează proiecte și zile speciale (de asemenea, în sistem special de informații) și participarea la Noaptea de Vis din cadrul programului Grădinii Zoologice.

Scopul nostru este de a sprijini profesorii în a fi competenți în educația zoologică și de a-i încuraja să aibă propriile programe în cadrul grădinii zoologice. Prin urmare, am lansat un curs postliceal de 60 de ore și de asemenea un Club de Educație Zoologică pentru profesori. Mai mult de atât, organizăm instrucții, seminarii și ateliere de o zi, ajutăm la stabilirea programelor locale.

Pentru a sprijini educația din cadrul grădinii zoologice, Grădina Zoologică din Budapesta produce publicații și materiale educaționale, fișe de lucru.

Inovația din educație: Muntele Magic s-a deschis în 2012, în una din cele mai deosebite structuri zoologice din lume, într-o stâncă artificială înaltă de treizeci și patru de metri. Expoziția acoperă 3200 de metri pătrați în 16 holuri, și atrage trei sferturi dintr-un milion de vizitatori anual. Precum un centru de viață interactiv uriaș, centrat pe biodiversitate și evoluție, acesta este un amestec bogat de expoziții cu animale, acvarii, terarii, diorame, expoziții interactive, muzee, cabinete de istorie naturală, cinema, casă de joacă și elemente de clasă.

Expoziția formează o parte importantă din programele de educare și atrage în mod regulat vizitele grupurilor începând de la preșcolari, până la studenți. În 2014, Grădina Zoologică din Budapesta a câștigat Premiul Prima Premissima la categoria Educație.

Proiectele de conservare și educare din cadrul Grădinii Zoologice din Budapesta sunt întreprinse împreună cu parteneri distinși, inclusiv parcuri naționale, organizații academice și profesionale. Proiectele care protejează vipera de stepă din Ungaria, vulturul regal și vulturul pleșuv din sălbăticie, sunt printre cele mai importante. Munca de protejare și conservare din cadrul grădinii zoologice adună premii peste tot în lume, spitalul pentru animale a găzduit șapte mii de păsări, mamifere și reptile protejate rănite sau orfane în decursul ultimilor cinci ani.

Colaborare: Suntem membri ai IZE (Profesori Internaționali din Grădini Zoologice) www.izea.net, EZE (Profesori Europeni din Grădini Zoologice) www.eaza.net, Federația de

Colecție de bune practici

Grădini Zoologice din Ungaria (FHZ) Echipa de Educație Zoologică. Mai mult, cooperăm cu alte instituții precum muzee, universități și ONG-uri.

Sediu:

Állatkerti krt. 6-12.,

1146 Budapesta, Ungaria

Tel: +36 1 273 4900, E-mail: info@zoobudapest.com

Web: <http://www.zoobudapest.com/> <https://www.facebook.com/allatkert>

Adresă poștală: H-1371 Budapesta 5., Pf. 469

Colecție de bune practici

TANDEM, n.o.

TANDEM, n.o. înființată în 2009, este o organizație de formare continuă și dezvoltare, care prin munca sa cu comunități și organizații are scopul de a consolida stima, respectul de sine și simțul responsabilității.

Dintre toate componentele care sunt esențiale pentru funcționarea armonioasă a lumii, TANDEM pune accent pe identitatea umană. Acest lucru este abordat prin trei domenii ale identității umane, prin programe și servicii de dezvoltare, dar și susținerea și responsabilizarea indivizilor. Cele trei grupuri țintă sunt persoanele individuale, comunitățile și organizațiile. Acordăm o atenție deosebită colaborării cu minoritatea maghiară care trăiește în Slovacia, oferind astfel servicii esențiale în domeniul autocunoașterii, orientării în carieră și dezvoltării organizaționale în limba lor maternă.

Obiectivele principale ale organizației pot fi împărțite în trei grupuri foarte distincte:

Primul domeniu este dezvoltarea personalității. În ultimii ani am dezvoltat un model foarte complex de dezvoltare a personalității, în care oferim diferite servicii, cum ar fi cursuri de autocunoaștere. Acest lucru se poate întâmpla în mod individual sau în grupuri organizate.

Al doilea domeniu este organizarea și dezvoltarea comunității. Oferim training-uri de dezvoltare și consiliere pentru alte organizații non-profit. Un bun exemplu de astfel de activități este colaborarea noastră cu organizarea Student Network (rețea de studenți), care are ca scop dezvoltarea în următoarele domenii: coaching-ul de leadership, planificarea strategică, managementul proiectelor, planificarea și team building-ul. În acest domeniu lucrăm și la propriile noastre proiecte de dezvoltare comunitară ce constau în cercetări și evenimente comunitare.

Al treilea domeniu este îndrumarea și consilierea în carieră. Oferim consiliere individuală, activități de grup și cursuri de planificare viitoare pentru elevii de liceu, seminar de planificare a carierei pentru studenții universitari. Unul dintre programele noastre inovatoare în acest domeniu este un program de orientare în carieră, numit "Mesterségem CÍMERRE?".

Despre proiect pe pagina web al Tandem, n.o.: [LEHUA](#)

Birou:

Komárno, Dunajské nábrežie 12. - Danubius building
1st floor - door no.209

E-mail: tandemno@tandemno.sk

Web: www.tandemno.sk

Facebook: [TANDEMno](#)

Adresă poștală: Mesačná 521/10, 94501 Komárno, Slovakia

Colecție de bune practici

DESPRE ACEASTĂ COLECȚIE DE BUNE PRACTICI

Această Colecție de Bune Practici este un manual practic care conține 40 de activități variate și versatile, care acoperă orice gamă completă de teme de predare, relevante în mod special pentru lucrătorii în domeniul tineretului și pentru profesioniștii din domeniul formării. Prin intermediul acestor exerciții, scopul nostru este de a îmbunătăți competențele intra și interpersonale cum ar fi empatia, auto-reflecția, rezistența sau adaptarea tinerilor, deoarece aceste competențe sunt necesare tineretului pentru acțiunile competente, pentru a deveni "agenții" propriilor lor vieți.

Prin sprijinirea acestora în învățarea despre ei înșiși prin întâlnirile cu ei înșiși, cu fiecare dintre ei - și animalele din mediul lor, tinerii pot ajunge la nivelul unei existențe mai responsabile.

Fiecare activitate poate servi unei game extinse de nevoi și programe deoarece exercițiile sunt aplicabile unei varietăți de teme de predare, unele dintre care pot fi explorate în profunzime doar prin folosirea activității sau împreună cu exercițiile sugerate cu parteneri. Acestea pot fi implementate fie în momente diferite, în scopuri diferite sau folosite la modul singular pentru a realiza o serie de obiective legate de predare. Toate exercițiile sunt destinate pentru persoane de 13-29 ani.

Natura activităților variază de la simplitatea dramatică la complexitatea provocatoare. Anumite activități sunt simple jocuri, în timp ce altele sunt exerciții fizice, precum și activități practice provocatoare. Anumite activități sunt proiectate pentru a fi practicate în interior, în timp ce altele sunt ideale pentru exterior sau pentru o vizită la grădina zoologică.

Toate aceste scopuri sunt stabilite în mod clar în cadrul descrierii activităților, dar pot fi folosite după cum dorește fiecare. Alte caracteristici sunt furnizate pentru a se adapta observatorilor, diviziunii grupurilor sau structurării ședinței de informare. Există activități pentru grupuri mici de trei persoane sau grupuri mari de 15 sau mai multe persoane.

Toate activitățile necesită doar un minimum de materiale sau pregătire. Anumite activități necesită orchestrația conducătorului jocului, în timp ce altele se desfășoară de la sine. Conducătorul nu are nevoie de nici o aptitudine specială pentru a conduce aceste activități cu succes și încredere. Aceste exerciții sunt accesibile și amuzante atât pentru conducător, cât și pentru participanți.

Fiecare descriere a activității furnizează toate informațiile necesare pentru a conduce exercițiul, inclusiv îndrumările și alte informații suplimentare și folosite cu privire la instrucțiunile de siguranță atât pentru animale, cât și pentru oameni. Fiecare recomandare se bazează pe activități îndelung testate in vivo prin utilizarea repetată a unei varietăți de grupuri.

Colecție de bune practici

Dacă veți include animale vii, care ar asigura o experiență extraordinară pentru participanți, vă rugăm să acordați atenție stării de bine a animalelor (apă, provizii de mâncare, chiar și timp de relaxare). Nu se recomandă să păstrați animalele în mână mult timp, să îmbrățișați sau mângâiați animalele. De asemenea, respectați sentimentele de dezgust profund ale participanților sau chiar de frică față de anumite animale. Nu îi forțați niciodată să participe la nici o activitate.

Colecție de bune practici

Planul activităților

Fiecare din cele 40 de exerciții urmează același plan de instrucțiuni. Acolo unde nu este necesar, anumite părți au fost lăsate pe dinafară în mod intenționat:

Titlul exercițiului

Timpul necesar: Se furnizează o durată aproximativă a întregii activități

Numărul de persoane: Îndrumările referitoare la numărul de persoane care ar trebui să participe sunt incluse în această secțiune, indicându-se mărimea grupului sau subgrupului, atunci când este cazul.

Materialele necesare: Sunt menționate toate materialele (de ex. mingi, creioane) care sunt necesare pentru a desfășura activitatea. Sunt furnizate informații cu privire la locul de unde se pot achiziționa materialele costisitoare necesare pentru exercițiu.

Scopul exercițiului

Cum să procedăm (descriere)

Această secțiune furnizează o descriere mai lungă, mai detaliată și o imagine vie a ceea ce participanții sunt provocați să facă.

Variații: Moduri alternative de a conduce activitatea sunt explicate împreună cu orice informații semnificative.

Capcane și experiențe: Această secțiune detaliază problemele efective și posibilele capcane care trebuie evitate în timp ce se conduce activitatea. Această secțiune conține înștiințări specifice cu privire la problemele legate de siguranță și măsurile preventive necesare pentru a asigura faptul că nu se întâmplă nimic neprevăzut.

Pagini web utile

Literatură și filmografie relevante

**SPĂRGĂTORI DE GHEAȚĂ
(ICEBREAKERS) &
ENERGIZANȚI**

SPĂRGĂTORI DE GHEAȚĂ ȘI ENERGIZANȚI

Un energizant sau un spărgător de gheață este o activitate care poate fi folosită pentru a încălzi echipa și a promova interacțiunea cu grupul. Este un bun inițiator pentru orice ședință de grup. Aceste activități sunt excelente pentru team building-uri, pentru ca persoanele să se cunoască una pe cealaltă, pentru a face oamenii să se gândească la un anumit subiect sau pur și simplu pentru a trezi un grup somnoros sau obosit.

Când ar trebui să folosiți energizanții?

- Folosiți energizanții în mod frecvent în timpul unui atelier de lucru sau a unei ședințe, în orice moment în care oamenii par somnoroși sau obosiți sau pentru a crea o pauză naturală între activități.
 - Folosiți energizanții pentru a crea o atmosferă pozitivă de grup.
- Folosiți energizanții pentru a ajuta oamenii să se relaxeze, energizate sau motiveze.

Care sunt beneficiile folosirii energizanților?

- Doborârea barierelor sociale
 - A ajuta oamenii în a "gândi deschis"
- A ajuta oamenii să se cunoască unul pe celălalt

Colecție de bune practici

Îngheață!

Timpul necesar: cel puțin 10 min.

Numărul de persoane: cel mai bun pentru grupuri mai mari de 5+ persoane

Echipamentul necesar: muzică

Scopul exercițiului: spargerea gheții

Cum să procedăm (descriere):

Alegeți unele dintre piesele favorite ale jucătorilor dumneavoastră și dați volumul tare. Rugați-i să danseze până când se oprește muzica. Atunci când se întâmplă acest lucru, aceștia trebuie să înghețe în orice poziție în care se găsesc - chiar dacă sunt cu un picior ridicat. Pentru a face jocul mai provocator, rugați jucătorii să înghețe în anumite poziții: animale, forme, litere sau chiar poziții de yoga.

Colecție de bune practici

Uliul păsărar

Timpul necesar: 10-15 minute

Numărul de persoane: minimum 6, maximum 30, optim 15-16

Echipamentul necesar: săculețe cu fasole sau mingi moi

Scopul exercițiului: spargerea gheții, energizant

Cum să procedăm (descriere):

Alegeți o persoană care să fie uliul păsărar. Restul membrilor grupului se împrăștie și stau drepti precum copacii. Când se strigă „du-te”, pasărea (sacul cu fasole sau mingea) se aruncă la întâmplare de la un copac la altul. Uliul păsărar încearcă să-l/să o prindă.

Dacă uliul păsărar prinde pasărea, acesta înlocuiește copacul de pe care a zburat pasărea.

Încercați să folosiți mai mult decât o singură ‘pasăre’.

Variațiuni: Una dintre variațiunile jocului cu Uliul păsărar este numită *Pisicuța* este descrisă pe pagina următoare.

Colecție de bune practici

Pisicuța

Timpul necesar: 10-15 minute

Numărul de persoane: 5-6

Echipamentul necesar: o zonă mai mică, o minge mai mare

Cum să procedăm (descriere):

Jucătorii stau într-un cerc, cu excepția unui singur jucător, pisicuța. Jucătorii care stau în cerc aruncă mingea de la unul la celălalt, pisicuța încearcă să o prindă. Dacă pisicuța prinde mingea, aceasta își schimbă locul cu jucătorul care a aruncat mingea ultimul.

Pagini web utile:

<http://www.heritagewoodsonline.co.uk/Environmental%20games%20and%20activities.pdf>

Colecție de bune practici

Jocul de pescuit

Timpul necesar: 15-20

Numărul de persoane: 6-8

Echipamentul necesar: o cameră medie

Scopul exercițiului: energizant

Cum să procedăm (descriere):

Doi dintre jucători sunt pescarii; restul sunt peștii. Cei doi pescari fug împreună strâns în zona cu peștii împrăștiați și încearcă să-i prindă unul câte unul. Cei care sunt capturați vor deveni, de asemenea, pescari, iar acum vor fugi trei după ceilalți pești. Dintr-o dată pot avea chiar și 2-3 pești în „plasa” lor!

Numărul de pescari crește întotdeauna, situația peștilor devine tot mai grea. Lanțul de pescari nu trebuie să se rupă din zona de joacă.

Ultimii (doi) cei mai inteligenți pești vor deveni pescarii de la începutul următorului joc.

Colecție de bune practici

Marea învolburată

Timpul necesar: 15 minute

Numărul de persoane: 5-6

Echipamentul necesar: o cameră medie, pietre

Scopul exercițiului: energizant

Cum să procedăm (descriere):

Fiecărui jucător i se dă un „nume de pește”. Aceștia se așază în oricare parte a zonei sau a „mării” și își marchează locul - adăpostul lor - cu o piatră mică, o bucată de lemn sau cu o cretă.

Arbitrul nu are un loc anume. Acesta/aceasta merge către mare și strigă „peștilor” ca unul câte unul să îl urmeze, mimând mișcările de înot sau mișcările arbitrului.

Dintr-o dată acesta/aceasta strigă: „Marea este învolburată!”

Peștii își schimbă locurile cât mai repede posibil mergând la un adăpost diferit. Oricine este capturat de către arbitru înainte de a găsi un adăpost va fi ucis, iar unul dintre adăposturi va fi șters. Pentru fiecare rând, câte un adăpost este șters.

Ultimul pește care a rămas este câștigătorul jocului.

În timp ce se caută un loc de adăpost nu este permis să se împingă ceilalți jucători.

Colecție de bune practici

Tigrul somnoros

Timpul necesar: 15-20 de minute

Numărul de persoane: în jur de 6-10

Echipamentul necesar: eșarfe

Scopul exercițiului: energizant

Cum să procedăm (descriere):

Jucătorii formează un cerc. Situat în mijloc, unul dintre jucători este legat la ochi, acesta/aceasta este tigrul. Ceilalți formează un cerc în jurul tigrului, încep să se plimbe încet și să cânte versurile:

*“Tigrul somnoros a adormit, ne putem juca,
dar când se trezește, nu îndrăzniți să vă puneți în calea sa.
Veniți deci, să ne jucăm și bucurăm,
dar de colții creaturii malefice să scăpăm!”*

Versurile se termină, jucătorii nu mai cântă, iar unul dintre jucători trezește tigrul. Acesta/aceasta se trezește și merge către unul dintre jucători. Arată spre el/ea și mimează sunetul unui animal: de ex. latră, fluieră, miaună, cântă precum o cioară, etc. Persoana repetă sunetul în același mod, iar tigrul legat la ochi trebuie să ghicească cine a făcut sunetul.

Dacă tigrul reușește, se schimbă rolurile. Tigrul are trei încercări.

Dacă acesta/aceasta greșește de fiecare dată, se întoarce la „dormit” și se repetă întregul proces (versurile și ghicitul).

Capcane și experiențe:

“Tigrul” și jucătorii trebuie să cunoască numele celorlalți participanți la joc.

Colecție de bune practici

Șoptiți mai departe

Timpul necesar: minimum 5 minute

Numărul de persoane: minimum 6 persoane

Scopul exercițiului: spărgător de gheață și team-building

Cum să procedăm (descriere):

Inventați o poveste de 4-5 propoziții despre o specie de animal și șoptiți-o mai departe, apoi următorul jucător o șoptește următoarei persoane - acesta este modul în care transmitem informația.

De obicei, la sfârșit rezultă ceva cu totul diferit în locul informației inițiale. Acesta este modul în care putem observa cum se distorsionează informația, apoi putem să discutăm despre bârfit.

TEAM BUILDING & JOCURI DE STRATEGIE

TEAM BUILDING ȘI JOCURI DE STRATEGIE MAI LUNGI

Jocurile de team building sunt o manieră bună de a vă face echipa să comunice și de a o face să lucreze mai bine împreună. În această parte a Colecției de Bune Practici vă furnizăm câteva tipuri de jocuri de strategie. În timpul acestor jocuri, capacitățile jucătorilor de a lua decizii au o mare importanță în determinarea rezultatului. Aproape fiecare joc de strategie necesită o analiză interioară în privința deciziilor, și în mod tipic o conștiință situațională ridicată.

Când ar trebui să folosim exercițiile de team building?

Jocurile de team building și strategie facilitează cultura colaborativă și motivațională a grupului, deoarece aceste activități sunt realizate pentru ca oamenii să lucreze în echipe.

Acestea ajută, de asemenea, la rezolvarea rapidă a problemelor și la luarea deciziilor deoarece contribuie mulți oameni la acest proces. Aceste jocuri încurajează comunicarea receptivă și semnificativă, deoarece jucătorii ajung să cunoască personalitatea, dorințele, punctele forte și slăbiciunile coechipierilor.

Care sunt beneficiile folosirii exercițiilor de team building?

- îmbunătățește moralul jucătorului deoarece acesta simte faptul că coechipierii sunt interesați în a-l cunoaște
 - ajută la creativitate și la gândirea deschisă
- experiențele și perspectivele acestor jocuri de team building pot fi transferate mediului, ceea ce rezultă într-o coabitare mai bună cu animalele, natura și societatea

Colecție de bune practici

Sensibilitatea la mediul înconjurător

Timpul necesar: 10-15 minute

Numărul de persoane: poate fi potrivit pentru o clasă întreagă sau până la 25-30 de copii

Echipamentul necesar: 2-2 bețe de bambus și obiecte de forme diferite

Cum să procedăm (descriere):

Simțul tactil fin al focilor, a pisicii de mare sau chiar a șobolanilor se poate demonstra prin intermediul jocurilor. În timpul jocului putem evoca simțul tactil al animalelor care trăiesc într-un mediu lipsit de lumină sau într-o apă noroioasă, murdară, prin joc putem încerca să ne rafinăm simțul percepției.

Jucătorii stau în perechi. Unul dintre aceștia așază un obiect în fața partenerului său/partenerii sale legat/e la ochi, pe care acesta sau aceasta încearcă să-l simtă prin ținerea a 1-1 bețe de bambus (persoana care ajută așază bețele de bambus pe o parte a obiectului, aceasta fiind partea pe care începe să o pipăie). Persoana legată la ochi încearcă să identifice obiectul pipăindu-l. Dacă acesta sau aceasta nu reușește din prima încercare, persoana care ajută poate așeza capătul bățului în partea obiectului pe care acesta sau aceasta o consideră ca fiind importantă pentru a putea fi identificat obiectul.

În cazul în care jucătorul nu reușește să-l identifice, puteți să folosiți un obiect mai simplu, sau scoateți legătura de pe ochi, acesta sau aceasta putând privi obiectul.

Atingere: textură, duritate, temperatură. Acestea joacă un rol important în dezvoltare, dar și în cadrul interacțiunilor sociale, poate chiar depăși rolul vederii. Percepția poate fi îmbunătățită prin practică la orice vârstă.

Variații: Acest joc poate fi prelungit prin așa numitele jocuri „cu ochii legați”. Căruțele trase de cai sunt conduse de către un cal legat la ochi și un călăreț cu un frâu.

Capcane și experiențe: Copii pot răsturna cu ușurință lucrurile, obiectele fragile nu trebuie atinse.

Pagini web utile:

www.waza.org

www.eaza.net

www.izea.net

Colecție de bune practici

Mingea mare pentru peștele arcaș

Timpul necesar: 20-25 de minute

Numărul de persoane: 2-10

Echipamentul necesar: o zonă mai mică, 3-4 mingi de tenis sau de piele

Scopul exercițiului: team building

Cum să procedăm (descriere):

Jucătorii sunt împărțiți în două: gândacii și peștii arcași mari. Cele două grupe se aliniază de la 2 până la 4 metrii una în fața celeilalte. Gândacii stau în picioare.

Scopul peștelui arcaș mare este de a lovi gândacii cu o minge care se rotește. Pentru fiecare lovitură, se acordă un punct peștelui. Gândacii stau fie pe piciorul lor drept, fie pe cel stâng, dar niciodată pe ambele picioare deodată.

Peștii arcași mari și gândacii își schimbă rolurile la fiecare 2-3 minute. Echipa care lovește piciorul gândacului de cele mai multe ori - câștigă cele mai multe puncte - este declarată învingătoare.

Unul dintre pești ar trebui să stea în spatele gândacilor pentru a înapoia mingea.

Colecție de bune practici

Mingea Husar

TimpuL necesar: 40 de minute

Numărul de persoane: 8-10

Echipamentul necesar: o zonă mică, minge de cauciuc

Cum să procedăm (descriere):

Jucătorii sunt împărțiți în perechi în așa fel încât perechile să fie cât de cât egale. Jumătate din jucători sunt cai, iar cealaltă jumătate sunt husari. Husarii stau pe spatele cailor (sau pe coapse) și toți formează un cerc mare, departe unul de celălalt.

La un semnal, husarii aruncă mingea unul la celălalt în timp ce stau pe spatele cailor. Caili se plimbă sau aleargă de jur împrejur în timp ce husarii aruncă mingea. Dacă unul dintre husari scapă mingea, toți husarii se dau jos de pe caili lor și încearcă să scape.

Între timp, unul dintre cai prinde mingea și încearcă să-l lovească pe unul dintre husari. Dacă acesta/aceasta nu lovește nici unul dintre husari, atunci acesta/aceasta schimbă rolul cu husarul (calul devine husarul și vice versat). Dar dacă acesta/aceasta lovește husarul cu mingea, fiecare husar trebuie să schimbe rolurile cu calul, iar jocul continuă.

Caili nu pot împiedica husarii de a sări de pe spatele lor și de a fugi. Husarii pe de altă parte nu pot atinge mingea odată ce aceasta a atins pământul.

Capcane și experiențe: Acesta este un joc fizic provocator. Jucați-l doar dacă sunteți siguri că toți sunt de acord și se bucură de el.

Colecție de bune practici

Bio-activity

Timpul necesar: 10-15 minute, poate crește

Numărul de persoane: poate fi potrivit pentru o clasă întreagă sau la până la 25-30 de persoane.

Echipamentul necesar: cartonașe care să arate concepte sau nume de specii cum ar fi biodiversitate, sustenabilitate, rolul ecologic, colții, rezistența, linxul european, langusta de apă dulce, ren, etc., în funcție de subiectul pe care ați dori să-l discutați cu copiii.

Cum să procedăm (descriere):

Formați grupuri de 4 sau 5 copii, fiecare grup având un voluntar care să înceapă jocul. Acesta sau aceasta alege cartonașul și joacă sau mimează expresia/cuvântul de pe cartonaș pentru ceilalți. De îndată ce cineva cunoaște răspunsul, acesta sau aceasta devine următoarea persoană care se joacă sau mimează după ce a ales un cartonaș nou.

Oricare grup care poate juca sau mima cele mai multe expresii într-un timp dat, câștigă jocul.

Variații: Putem clasifica cartonașele conform nivelului de dificultate a acestora și se pot pregăti cartonașe cu adevărat dificile pentru cei foarte inteligenți.

Pagini web utile:

www.waza.org

www.eaza.net

www.izea.net

Colecție de bune practici

Mișcările animalelor

Durata activității: 15- 20 minute

Număr participanți: este potrivit pentru clase întregi, dar și pentru grupe de 30-35

Materiale necesare: cărți cu animale

Descriere:

Pregătiți cărți care prezintă diferite animale. Jucătorii aleg o carte și încearcă să imite mișcarea animalului afișat pe card. Asigurați-vă că pregătiți cărți cu animale care au diferite tipuri de mișcări, inclusiv cele ale cărora ritmul sau ordinea pașilor nu sunt atât de ușor de ghicit: de exemplu, mersul unei girafe, zebra, hipopotam galopând, mersul pe jos al tigrlui, lei etc. Puteți face cărți cu animale care pot fi acționate doar într-un grup, de exemplu un șarpe sau milipede etc.

Variante: puteți să jucați o versiune mai dificilă dacă pregătiți cărți pe baza amprentei pașilor. Atunci când aleg o cartelă, mai întâi trebuie să afle al cărui animal sunt pașii pe care îi pot vedea și în ce ordine, apoi trebuie să imite mișcarea pe baza a ceea ce pot vedea pe carte.

Pagini web utile:

www.waza.org

www.eaza.net

www.izea.net

Colecție de bune practici

Urșii polari și gheața

Timpul necesar: 15- 20 de minute

Numărul de persoane: poate fi potrivit pentru o clasă întreagă sau la până la 25-30 de persoane.

Echipamentul necesar: suprafețe care nu alunecă, bucăți de material, făcute de exemplu din cauciuc, tăiate într-o bucată pe care se poate sta cu ambele picioare.

Cum să procedăm (descriere):

Urmează regulile jocului numit Scaunele Muzicale. Profesorul așază bucățile de cârpă pe podea, astfel încât fiecare jucător să aibă o bucată. Jucătorii sunt urșii polari; fiecare jucător stă pe o bucată de cârpă care devine zona sa de vânătoare, banchiza.

Jucătorii încep să vâneze printre banchize la un semnal stabilit dinainte, de ex. aceștia se dau jos de pe ea și încep să se miște. În timp ce fac acest lucru, profesorul înlătură una sau două bucăți de banchize. La un nou semnal, jucătorii încep să găsească o banchiză pe cont propriu, de ex. aceștia pășesc pe banchizele rămase. Cine nu găsește o banchiză, trebuie să părăsească jocul.

Jocul poate continua până când rămân una sau două banchize. Conducătorul trebuie să se asigure de faptul că piesele de cârpă rămase sunt separate una de cealaltă.

După joc puteți să discutați împreună cu jucătorii posibilitățile de supraviețuire pe termen lung a populației.

Pagini web utile:

www.waza.org

www.eaza.net

www.izea.net

Colecție de bune practici

Instruirea animalelor

Timpul necesar: 15- 20 de minute

Numărul de persoane: poate fi potrivit pentru o clasă întreagă sau la până la 25-30 de persoane.

Echipamentul necesar: pocnitori cu sunete diferite

Cum să procedăm (descriere):

Alegeți un voluntar din cadrul grupului și trimiteți-l/trimiteți-o departe de ceilalți, unde acesta/aceasta nu poate auzi ceea ce spun ceilalți.

Între timp ceilalți discută cu conducătorul ce va face acesta/aceasta după ce acesta/aceasta se întoarce: unde va sta, în ce postură, dacă ar trebui să tina ceva, dacă ar trebui să facă ceva, etc. Aceștia convin, de asemenea, asupra faptului că jucătorul care deține pocnitoarea (instructorul) va fi singurul care va emite un sunet de pocnet în momentul în care vede postura sau mișcarea cerută de către grup, de ex. instructorul va emite un sunet care să consolideze mișcarea. Nu se emite nici un sunet în momentul unei mișcări greșite. Întregul joc este jucat fără nici o discuție sau folosirea vreunor alte semnale; sunetul pocnitorii este singurul mijloc de comunicare.

Jocul începe atunci când jucătorul voluntar (care a fost informat înainte cu privire la reguli de către profesor) se întoarce la grup. Jucătorul trebuie să se miște încet astfel încât mișcările acestuia/acesteia să poată fi observate și semnalate în mod clar.

Esența jocului este aceea că jucătorul trebuie să descopere ce vrea grupul de la el/ea prin intermediul consolidărilor.

Capcane și experiențe: Acest joc este foarte dificil, dar extrem de distractiv. Mai întâi, trebuie să-i dăm jucătorului o sarcină foarte simplă pentru a practica regulile următoare. Este la fel de dificil să se folosească pocnitoarea, de ex. consolidarea; drept urmare, este de preferat să se facă cu rândul printre instructori (persoanele cu pocnitoarele), nu doar printre jucători.

Variații: Este și mai dificil dacă mai mulți jucători se mișcă în același timp și au de rezolvat sarcinile lor la semnalele date de către pocnitori diferite, cu sunete diferite. În acest caz, instructorii își pot sincroniza semnalele și mișcările cerute.

Colecție de bune practici

Săritura de broască

Timpul necesar: 5-15 minute

Numărul de persoane: 8-10

Echipamentul necesar: o zonă mică, 2 eșarfe

Scopul exercițiului: cooperarea și cunoașterea diferitelor specii de broaște

Cum să procedăm (descriere):

Grupul este împărțit în două jumătăți și aliniat într-o coloană, unul după celălalt, cu fața spre aceeași direcție. Două eșarfe sunt așezate pe podea la cel puțin 3 metri de jucători care sunt cu fața spre acea direcție. Primilor doi jucători din linie li se dă un semnal la care aceștia încep să sară precum broaștele (aceștia se țin ferm de glezne cu mâinile și sar precum broaștele) încercând să atingă primii eșarfele. Atunci când le ating - fără să-și dea drumul la glezne - aceștia ridică eșarfa cu degetele de la picioare, iar apoi se întorc (acum pot fugi) la capătul liniei lor în același timp atingând umărul primului jucător din linie. Următorul jucător din linie poate să înceapă să sară precum o broască spre eșarfă din momentul în care a fost atins pe umăr, doar sărind și ridicând eșarfa cu degetele lor de la picioare. Acest lucru continuă până când sosește ultimul jucător din linie, moment în care câștigă echipa al cărei jucător atinge și ridică eșarfa primul.

Variații: Penalizările pot fi date acelor care încep mai devreme, trimițându-i înapoi la linia de start sau acelor care se ridică și nu continuă să sară precum broaștele ori acelor care ridică eșarfa cu orice altă parte a corpului decât cu degetele de la picioare.

Înainte de a începe jocul, trebuie să existe o introducere despre broaște și caracteristicile acestora.

Capcane și experiențe: În cazul în care clasa include elevi cu dizabilități, este necesar să se discute cu aceștia înainte dacă vor să participe. Jocul, deoarece aduce la suprafață natura competitivă a elevilor, se poate transforma cu ușurință într-o competiție care poate face ca elevii să uite întreaga experiență corporală de a fi precum broaștele.

Literatură relevantă, filmografie: <https://www.youtube.com/watch?v=bwvBA5LmMg>

Colecție de bune practici

Rețeaua trofică

Timpu necesar: 30 de minute

Numărul de persoane: ideal 8-15, dar funcționează bine la grupuri mai mari: 10-30

Echipamentul necesar: sfoară, cărți cu animale

Scopul exercițiului: Demonstrarea relațiilor complexe dintre animale (și oameni)

Pregătire (dacă este nevoie):

Instructorul pregătește cărțile cu animale. Fie scrie numele diferitelor animale pe bucăți mici de hârtie, fie adună și imprimă pozele animalelor. Animalele trebuie să poată fi puse într-un lanț trofic (astfel încât nimeni să nu rămână pe dinafară). Recomandăm folosirea speciilor din țara dumneavoastră.

Cum să procedăm (descriere):

Grupul formează un cerc mare. Toată lumea își alege o carte cu un animal. Conducătorul dă capătul sfoarei în mâna unui producător (plantă) și întreabă: „Cine o/îl va mânca?” Conducătorul poate ajuta cu diferite întrebări. Dacă acesta/aceasta răspunde, atunci ața va fi dusă erbivorului menționat. Trecem prin diferitele nivele de lanț trofic. Predatorii din vârf vor fi descompuși de către descompunători. Materialele anorganice vor fi folosite de către plante, iar ciclul va începe din nou. Un participant poate ține sfoara de mai multe ori. Ne jucăm până când fiecare membru va lua parte la lanțul trofic. La sfârșit vom avea un lanț din sfoară care simbolizează balanța din natură. Să vedem ce se întâmplă dacă înlăturăm speciile - un anumit participant dă drumul sforii. Balanța se rupe. Prin dispariția fiecărei specii, lanțul își pierde puterea și rolul.

Acest exercițiu demonstrează relațiile complexe dintre animale. Instructorul poate introduce o discuție despre cum se aseamănă relații cu cele dintre oameni - deși nu ne mâncăm unii pe alții (sperăm...), există, de asemenea, ierarhii complexe între noi.

Variații: În prima etapă, participanții nu își arată cărțile în mod deschis, ci reacționează precum animalul și astfel trebuie să-și descopere lanțul trofic.

Colecție de bune practici

Jocurile magice

Timpul necesar: 10-20 de minute

Numărul de persoane: Oricât

Echipamentul necesar: text de relaxare/meditații

Scopul exercițiului: conectarea cu noi înșine, relaxarea, meditarea

Cum să procedăm (descriere):

Există câteva sesiuni de relaxare/meditație numite „Jocurile magice” realizate de către Orsolya Goebel. Diferite, multe dintre acestea se concentrează pe animale. Unele dintre acestea pot fi folosite ca exerciții de încălzire (de ex. așezarea în perechi și masajul reciproc ca și cum un grup de lebede ar coborî pe un lac (persoana care masează este lebăda, persoana masată este lacul).

Dar, sunt altele care merg mai în profunzime și este nevoie ca participanții să stea în liniște și să se imagineze pe ei înșiși ca o floare/albină. Cu aceste jocuri, instructorul citește sau spune instrucțiunile (de ex. Imaginați-vă că sunteți o mică albină. Unde sunteți? Priviți în jurul vostru. Ce vedeți? Unde vreți să mergeți? Vedeți ceva interesant, ce vreți să verificați? Ce mirosiți? etc.) Prin intermediul acestor întrebări participanții își creează o imagine interioară a situației care reflectă gândurile, stările, dorințele lor interioare.

După fiecare sesiune există o discuție cu privire la experiență. Instructorul îi poate încuraja să găsească asemănări între situația imaginată și viața lor.

Colecție de bune practici

Play-back

Timpul necesar: 30 de minutes

Numărul de persoane: 5-15

Echipamentul necesar: -

Scopul exercițiului: vederea din exterior a unei amintiri importante

Cum să procedăm (descriere):

Toată lumea se gândește la o situație cu un animal din trecutul lor care este importantă pentru ei. Grupul desemnează un „povestitor”. 3-5 persoane din grup vor fi actorii. Aceia care doresc își împărtășesc povestea cu ceilalți. După ce termină, povestitorul face un rezumat al poveștii în 5 propoziții. Aceasta/acesta spune o propoziție, pe care actorii o exprimă într-o poză a lor. Povestitorul continuă cu a doua propoziție, jucătorii își schimbă poza pentru a exprima a doua propoziție etc.

Persoana care a spus povestea are posibilitatea de a vedea povestea din exterior, acesta este de obicei un exercițiu important de auto-reflecție, deoarece observarea din exterior a unui lucru poate fi diferită față de cum se simte din interior. Aceasta poate, de asemenea, să demonstreze felul în care ceilalți văd o anumită problemă/situație. Pot fi exprimate sentimentele/atitudinile specifice (față de animale) Grupul poate discuta mai târziu despre felul în care s-au fi simțit ceilalți în situația respectivă. Pot fi 4-5 runde/povești exprimate.

Colecție de bune practici

Consecințele animalelor

Timpul necesar: 15 minute

Numărul de persoane: ideal 10

Echipamentul necesar: hârtie și creioane

Scopul exercițiului: consolidarea discuției în jurul adaptării

Cum să procedăm (descriere):

Toată lumea stă într-un cerc și are o bucată de hârtie și un creion. Jucătorii își împătură hârtia în patru, astfel încât pliurile să fie în direcție paralelă cu lățimea acesteia. La capătul primei laturi aceștia desenează un cap de animal - o pasăre, un leu, un crocodil, etc. Trasați două linii pentru gât chiar peste cea de-a doua latură. Jucătorii își împătură lucrul manual astfel încât să nu poată fi văzut și îl dau persoanei din stânga lor. Jucătorii desenează apoi partea de sus a corpului unui animal, și din nou dau mai departe bucata de hârtie. Picioarele corpului și labele sunt adăugate, de asemenea, în acest fel. Apoi, dați animalul finalizat jucătorului din stânga dumneavoastră. Jucătorii deschid „animalul misterios” și decid unde cred că trăiește acesta (Are labe cu membrane? O coadă potrivită pentru a-l ajuta să urce în copaci?). Ce mănâncă (are un cioc subțire sau o limbă lungă pentru a bea nectar?) Dinți ascuțiți pentru a consuma carne?). De către ce animal ar putea fi mâncat? (Încercați toate creațiile într-un lanț trofic imaginar!). Dați fiecărui animal un nume potrivit.

Pagini web utile:

<http://www.heritagewoodsonline.co.uk/Environmental%20games%20and%20activities.pdf>

Colecție de bune practici

Vulturul orb

Timpul necesar: 5-10 minute

Numărul de persoane: 12-16

Echipamentul necesar: o eșarfă, o piatră sau o bucată de lemn

Scopul exercițiului: consolidarea discuției în jurul adaptării

Cum să procedăm (descriere):

Vulturul este legat la ochi și stă cu picioarele încrucișate împreună cu „comoara” (o piatră sau o bucată de lemn) așezată în fața sa. Linia de start pentru toți ceilalți este de aproximativ 5-6 metri depărtare de vultur, iar obiectivul acestora este de a fura comoara fără să fie auziți de către vultur. Dacă vulturul aude pe careva, acesta/aceasta arată spre el/ea, iar acesta/aceasta este scos/scoasă din acea rundă. Cel mai bine este să stai lângă vultur pentru a determina dacă vulturul aude cu adevărat pe cineva. Vulturului nu i se permite să se agite cu mâinile; desemnarea trebuie să fie specifică, iar hoților nu li se permite să fugă. Acest joc poate conduce la o discuție despre adaptările animalelor. Cine este cel mai potrivit pentru a fura comoara? De ce? Cine nu este potrivit? Ce ar fi făcut ca furatul să fie mai ușor?

Pagini web utile:

<http://www.heritagewoodsonline.co.uk/Environmental%20games%20and%20activities.pdf>

Colecție de bune practici

Broaștele înțelepte

Timpul necesar: 15-30 de minute

Numărul de persoane: 15-30

Echipamentul necesar: sârmă, sfoară, cretă

Scopul exercițiului: consolidarea muncii în echipă și cooperarea

Cum să procedăm (descriere):

Formăm două echipe cu două specii diferite de broaște: Broasca râioasă comună și broasca comună. Acestea de abia s-au trezit după hibernare: acestea încep să sară, cele două specii sar în direcții diferite: cu picioarele împreună, pe un picior, ghemuit cu mâinile pe umeri, etc. După ce își exersează săritura, acestea trebuie să meargă la locul lor de împerechere, într-o zonă umedă, unde să-și depună ouăle. Zona umedă poate fi orice - o zonă marcată. Drumul spre zona umedă va fi pietruită în formă de zig-zag, care va fi marcat cu cretă (sau orice pe care ce se poate sări cu ușurință).

Regula jocului: broaștele vor sări pe piatra următoare sau pe a doua piatră. Doar o broască poate să stea pe o piatră.

Prima specie de broască pleacă; acestea trebuie să ajungă la zona umedă pentru a-și depune ouăle. După ce acestea ocupă jumătatea pietrelor, cealaltă specie de broaște pleacă de asemenea. Este un joc logic, lucrul în comun și cooperarea vor ajuta la rezolvarea situației. Este important ca „pietrele” să se așeze în zig-zag, într-un asemenea fel încât dacă următoarea piatră este ocupată, broasca să poată sări cu ușurință pe a treia piatră.

Variații: Drumul broaștelor este traversată de către un drum, iar uneori trece o mașină care lovește o broască: conducătorul echipei atinge broasca care ia drumul de la început.

Este important să se discute ciclul vieții broaștelor și pericolele care le pândesc.

Colecție de bune practici

Analogia forțată

Timul necesar: 15 minute până la 1 oră

Numărul de persoane: 1-10

Scopul exercițiului: Să înțelegem lucrurile.

Echipamentul necesar: bucăți de hârtie, un stilou sau un creion, eșarfe din material pentru fiecare jucător

Cum să procedăm (descriere):

Participanții stabilesc exercițiul realizând o listă întâmplătoare de lucruri - animale, obiecte sau oameni. Scrieți aceste articole pe cartonașe diferite. Pentru fiecare articol, scrieți anumite dintre calități sau atribute - de exemplu, „Un avion zboară prin aer, se mișcă pe rute prestabilite și are o caracteristică de autopilot.” De asemenea, un stejar ar fi observat pentru structura crengilor sale, rădăcinile sale adânci și capacitatea sa de a crește dintr-o sămânță foarte mică. Participanții amestecă cărțile și le împart la întâmplare. Apoi aceștia folosesc cărțile pentru a dezvolta analogiile problemei, întrebând:

- În ce fel este această problemă asemănătoare [obiectului ales la întâmplare]?
- Cum aș rezolva această problemă cu [obiectul ales la întâmplare]?

Participanții pot lucra de asemenea prin intermediul unei analogii ca și grup, adică „Cum am folosi o agrafă de birou pentru a rezolva problema integrării datelor noastre?”

Strategie:

O listă cu obiecte alese cu adevărat la întâmplare vor împinge limitele gândirii grupului și vor crea perspective noi. Dacă este nevoie, această listă poate fi creată înaintea jocului de către un participant neutru.

Colecție de bune practici

Jocul lânii – pânza de păianjen

Timpul necesar: minimum 10 minute

Numărul de persoane: minimum 8 persoane

Scopul exercițiului: team building, consolidarea expresiei de sine, împărtășirea ideilor, cunoașterea reciprocă

Echipamentul necesar: lână

Cum să procedăm (descriere):

Așezați-vă în cerc și începeți să dați din mână în mână lână. Propuneți o temă și începeți să vă spuneți opinia dumneavoastră - doar prin intermediul cuvintelor cheie. Apoi dați mai departe lână, iar următorul participant își va adăuga părerea. Atunci când dați lână mai departe, fiți atenți să păstrați o bucată de lână, deoarece scopul este de a realiza, pe etape, o pânză de păianjen între participanți. După discuție, împărtășirea de idei, ridicați lână și timp de un minut întindeți-o - prin acest lucru simbolizăm convergența echipe. Jocul este potrivit pentru comunități noi, pe cale de evoluție, ca și un joc spărgător de gheață, deoarece acesta se reflectă în timpul discuțiilor.

Colecție de bune practici

Navigatorul

Timpul necesar: minimum 15 minute

Numărul de persoane: minimum 2

Scopul exercițiului: Scopul jocului este de a construi încredere între parteneri, de a dezvolta atenția, concentrația, orientarea în spațiu.

Cum să procedăm (descriere):

Facem perechi, iar partenerul legat la ochi de către un copil trece prin camera care cuprinde obstacole (de ex. scaun, masă). Regulă: Un copil poate lua doar cotul partenerului și îl poate direcționa oral: „Acum întoarce-te puțin la dreapta! Mergi drept câțiva pași...”

Colecție de bune practici

Imitați animalul

Timpul necesar: 30 de minute

Numărul de persoane: 5-25

Echipamentul necesar: Laptop/proiector pentru a arăta filme scurte

Scopul exercițiului:

- Să învățăm despre comportamentele animalelor prin intermediul imitației
- Să exprimăm emoțiile prin intermediul corpului nostru
- Sensibilitatea pentru deficiențe
- Lucrul în echipă, cooperare

Pregătire:

Găsiți filme scurte care arată un anumit comportament tipic al animalelor. Este bine să vă concentrați pe comportamentele importante din punct de vedere social (de ex. felul în care furnicile se agață una de cealaltă atunci când înoată de-a lungul unui lac/pinguinii care își păzesc puii stând în jurul lor/etc).

Cum să procedăm (descriere):

Participanții sunt împărțiți în grupuri de 5. Toate grupurile reprezintă un animal (despre care avem un film scurt: de ex. furnicile) și li se dă o problemă (de ex. trebuie să treceți râul). Acestea au câteva minute pentru a se gândi la felul în care vor rezolva și acționa în această situație. După această pregătire scurtă, aceștia prezintă mica lor situație unii altora. Ceilalți trebuie să ghicească ce animal sunt și care este problema pe care au rezolvat-o.

Variații: Grupurile pot lucra de asemenea cu subiecte diferite

- De exemplu un grup îi spune celuilalt să prezinte un anumit animal (de ex. un elefant), iar grupurile trebuie să prezinte animalul fără vreo pregătire, pe loc. Apoi acest grup îi poate spune unui al treilea grup ce animal ar trebui să prezinte. Se recomandă să se folosească specii native.
- Aceștia se pot concentra, de asemenea, pe relații simbiotice (de ex. felul în care o pasăre curăță dinții unui crocodil). Acest lucru poate include oameni cu dizabilități - arătând felul în care aceștia pot fi o parte importantă dintr-un întreg, felul în care dizabilitatea lor poate fi un punct forte pentru grup.
- Grupurile pot de asemenea să nu arate doar un animal, ci un animal cu anumită emoție. De ex. „Vino aici ca și un iepure care a pierdut orice speranță.“

Colecție de bune practici

Lilieci și fluturii

Timpul necesar: 20 de minute

Numărul de persoane: 10-20

Echipamentul necesar: -

Scopul exercițiului: Să folosim alte simțuri decât ochii noștri - să devenim mai sincronizați cu noi înșine și cu mediul nostru și să ne întărim spiritul, încrederea grupului

Cum să procedăm (descriere):

Grupul stă într-un cerc, luându-se fiecare de mână, formează plasa/colivia/peștera. Se alege dintre participanți un liliac și un fluture. Ochii liliacului sunt închiși/este legat la ochi, iar acesta/aceasta trebuie să prindă fluturele ascultând unde se mișcă acesta.

Grupul poate să ajute liliacul făcând zgomote atunci când fluturele îi atinge.

Variații:

Fluturele poate fi legat la ochi pentru a face jocul mai dificil. Grupul poate folosi două sunete diferite, unul pentru liliac, unul pentru fluture.

O altă variație a acestui joc poate fi găsit în jocul ***Orientarea liliecilor***.

Colecție de bune practici

Păianjenul de pe mână

Timpul necesar: 40 de minute (15 minute pentru animal, 25 de minute pentru discuție)

Numărul de persoane: 4-15

Scopul exercițiului: Rezolvarea emoțiilor negative (frică, deznădejde)

Pregătire: Un păianjen/un șarpe și o persoană care cunoaște animalul

Cum să procedăm (descriere):

Participanții stau într-un cerc. Fiecare își pune mâinile în față, în așa fel încât mâinile lor să se atingă reciproc. Îngrijitorul păianjenului îl ia în una dintre mâini, iar participanții îl lasă să se plimbe în cercul făcut de mâinile lor.

Nimeni nu este forțat să participe, în cazul în care cineva nu vrea acest lucru, ceilalți trebuie să-l/să o lase să se retragă. Dar toată lumea este încurajată să se alătore!

După aceea se face o analiză asupra experienței. Toată lumea își poate împărtăși sentimentele, dacă consideră că a fost ușor sau greu, cum și-au depășit teama, deznădejdea.

Variații: Putem folosi șerpi în loc de păianjeni.

Capcane și experiențe: Trebuie să existe cineva care cunoaște animalul, pentru starea de bine a animalului (nu dorim să-i cauzăm prea mult stres) și pentru siguranță (nu trebuie să fie periculos pentru participanți).

Colecție de bune practici

Nevăzătorii și elefantul

Timp necesar: 20-30 de minute

Numărul de persoane: 5-8

Echipamentul necesar: Un obiect mare, complex. Ar fi bine dacă avem statuia unui animal mare. Dar poate fi și un raft cu diferite obiecte sau o cameră cu diverse obiecte în ea.

Scopul exercițiului: Să vedem faptul că avem perspective diferite, pe baza experiențelor noastre subiective. Uneori putem avea amândoi dreptate, deși avem experiențe similare. Câteodată conflictele iau naștere din aceste tipuri de experiențe subiective diferite - dacă încercăm să înțelegem experiențele celorlalți, nu este nevoie să avem vreun conflict.

Pregătire: Pregătim obiectul fără ca participanții să-l vadă.

Cum să procedăm (descriere):

Participanții sunt legați la ochi. Este important ca aceștia să nu vadă nimic. Instructorul îi conduce pe toți, unul câte unul, către obiect/cameră și le pune mâna pe o parte a obiectului/pe un obiect din cameră. Fiecare participant atinge diferite părți ale camerei și nu li se permite să se miște. Aceștia își pot mișca mâinile doar puțin.

După aceea, participanții sunt conduși afară din cameră. Aceștia trebuie să decidă care a fost obiectul, în ce tip de cameră au intrat. Desigur că au avut experiențe diferite, deci vor gândi în mod diferit. Vedeți dacă reușesc să ajungă la un consens.

După aceea, instructorul le poate citi povestea celor șase orbi și elefantul, despre cum propria noastră perspectivă reprezintă doar o parte a poveștii generale.

Variații: Participanții sunt legați la ochi și li se dă un animal de plastic pe care îl pasează de jur împrejur. Dacă dorim să adăugăm un grad de dificultate, atunci aceștia nu își pot mișca mâinile în jurul animalului, pot doar simți felul în care acesta li s-a dat în mână.

Putem de asemenea doar să le citim povestea și să discutăm partea morală împreună cu participanții.

Capcane și experiențe: S-ar putea să fie dificilă găsirea unui obiect potrivit sau este nevoie de multă pregătire a camerei

Colecție de bune practici

Literatura relevantă:

Povestea:

Au fost odată ca niciodată șase orbi. Aceștia trăiau într-un oraș din India. Credeau că sunt foarte deștepți. Într-o zi un elefant a venit în oraș. Orbii nu știau cum arată un elefant, dar îl puteau mirosi și îl putea auzi. 'Cum arată acest animal?' întrebaseră aceștia. Fiecare dintre ei a atins o parte diferită a elefantului.

Primul om a atins corpul elefantului. Acesta părea tare, mare și larg. 'Un elefant este precum un perete' a spus acesta.

Al doilea om a atins unul dintre colții de fildeș al elefantului. Acesta părea neted și tare și ascuțit. 'Un elefant este precum o sulită' a spus acesta.

Al treilea om a atins trompa elefantului. Aceasta părea lungă și subțire și șerpuită. 'Un elefant este precum un șarpe' a spus acesta.

Al patrulea om a atins unul dintre picioare. Acesta părea gros și dur și rotund. 'Un elefant este precum un copac' a spus acesta.

Al cincilea om a atins urechile elefantului. Acestea păreau subțiri și se mișcau. 'Un elefant este precum un evantai' a spus acesta.

Al șaselea om a atins coada elefantului. Acesta părea lung și subțire și puternic. 'Un elefant este precum o frânghie' a spus acesta.

Oamenii s-au certat. Este precum un perete! Nu, nu este! Este precum o sulită! Nu, nu este! Este precum un șarpe! Aceștia nu au căzut de acord. Regele i-a privit și i-a ascultat. 'Nu sunteți foarte deștepți. Ați atins doar o parte a elefantului. Nu ați simțit întregul animal. Un elefant nu este precum un perete sau o sulită sau un șarpe, sau un copac sau un evantai sau o frânghie'.

Oamenii au părăsit orașul certându-se încă. O fetiță i-a auzit și a spus 'Fiecare dintre voi are dreptate, dar toți vă înșelați ... dar înțeleg la ce vă referiți'.

Colecție de bune practici

Șacalul și girafa

TimP necesar: 30-45 de minute

Numărul de persoane: 10-30

Echipamentul necesar: Câteva urechi de șacal și de girafă

Scopul exercițiului: Înțelegerea felului în care comunicăm, descoperirea și conștientizarea modelelor de comunicare

Cum să procedăm (descriere):

Instructorul prezintă modelul comunicării non-violente și limbajul șacalilor și a girafelor. Șacalii comunică de obicei în două feluri: dacă celălalt este mai slab, acesta îl atacă, dar dacă celălalt este mai puternic, șacalul pleacă în liniște. În timp ce girafele sunt mari, dar foarte blânde - și-ar putea distruge inamicul dintr-o singură lovitură - însă nu vor.

Acestea sunt cele două modele de comunicare de bază: comunicarea violentă și non-violentă. Pentru a intra mai mult în zona girafei, trebuie să parcurgem următorii pași:

1. Observare - nu interpretați, doar observați ceea ce face celălalt (dar fiți preciși!) („Săptămâna trecută doar eu am făcut curățenie în casă.“)
2. Simțire - vorbiți despre ceea ce simțiți („Mă simt singur/ă dacă doar eu fac curățenie.“)
3. Nevoie - vorbiți despre ceea ce aveți nevoie („Am nevoie de puțin ajutor.“)
4. Întrebare - Dacă aveți nevoie de ceva, îl puteți ruga pe celălalt („Te rog să speli vasele de trei ori pe săptămână.“)

După prezentarea acestui model, instructorul a demonstrat două căi unui participant - aceștia încep să vorbească despre o situație fictivă sau reală și pentru a arăta care cale o folosesc, aceștia își pun urechi de șacal sau de girafă. Întregul grup poate să vadă încotro duce fiecare scenariu.

După demonstrație, participanții fac perechi pentru a practica cele două căi de comunicare, folosind urechile de șacal/girafă. După aceea, participanții încep să-și împărtășească experiențele. Instructorul îi încurajează să fie conștienți de propriile strategii de comunicare atunci când folosesc șacalul sau girafa.

Colecție de bune practici

Camera Web

Timul necesar: în curs de desfășurare: cel puțin 15 minute pe zi pentru verificare, 90 de minute pentru a crea o cale de a împărtăși experiența, 60 de minute pentru prezentări (poate varia datorită dimensiunii grupului)

Numărul de persoane: 4-30 de persoane, 1-5 persoană/cameră

Echipamentul necesar: internet, computer

Scopul exercițiului: Cunoașterea unui animal în propriul habitat - dezvoltarea unei atitudini pozitive („Cunosc această pasăre!“)

Pregătire: găsirea mai multor camere web active

Cum să procedăm (descriere):

Toată lumea din grup trebuie să fie atentă la camera web în timpul cursului de instruire. Deci, în prima zi deja le dăm instrucțiuni: verificați camera web aleasă în fiecare zi - aceștia se pot uita la ea pentru un timp mai îndelungat, dar să petreacă cel puțin 15 minute/zi pentru a vedea ce s-a întâmplat în ultima zi.

Ne putem pregăti găsind camere web active (atât din habitatul natural, de ex. în cazul păsărilor, cât și din grădinile zoologice), iar participanții pot alege la care vor să se uite. Aceștia își pot găsi propria cameră dacă doresc. Aceștia pot forma grupuri (maxim 5 persoane care să verifice aceeași cameră) și să lucreze împreună.

Până la sfârșitul cursului de instruire, aceștia vor trebui să găsească o cale de a împărtăși cu grupul ceea ce au învățat despre animalul ales. Aceștia pot fi încurajați să fie artistici, de ex. să creeze o mică piesă de teatru despre acest lucru, să-și picteze impresiile pe un poster, să scrie o poezie, etc. Aceștia ar trebui să se concentreze pe următoarele aspecte:

- de ce au ales acel animal în mod particular
- impresia personală despre animal
- ce au învățat despre animal (obiceiuri zilnice, ce mănâncă, câți pui are...)
- un moment memorabil din cursul săptămânii

Capcane și variații: Aceștia pot lucra la aceasta în fiecare zi, atunci când doresc, dar vor fi 90 de minute atribuite pentru a realiza prezentarea în ultima zi. La sfârșit, grupul poate

Colecție de bune practici

reflecta cu privire la experiență. Aceștia pot discuta despre diferențele dintre animalele din propriul habitat vs. cele de la grădina zoologică .

Pagini web folositoare:

Camere web live din toată lumea:

<http://explore.org/live-cams/player/african-animal-lookout-camera>

<http://www.earthcam.com/events/animalcams/>

<http://www.mangolinkcam.com/>

Camere web din Ungaria: <http://filmdzsungel.tv/webkamerak/>

Colecție de bune practici

Caută-ți perechea!

Timpul necesar: 10-15 minute

Numărul de persoane: 10-20

Echipamentul necesar: eșarfe, o pocnitoare, haine din materiale diferite, diferite borcane cu un anumit miros, diferite borcane cu alimente

Cum să procedăm (descriere):

Împărțiți jucătorii în perechi și dați fiecărei perechi numele unui erbivor. Fiecărei perechi i se dă oportunitatea de a forma o strategie cu 30 de secunde înainte de a juca fiecare rundă a jocului.

O persoană este aleasă să fie carnivorul. Acesteia i se dă pocnitoarea și o eșarfă. Perechile de erbivore se împart în funcție de ședința lor de strategie și fiecare se îndreaptă în capătul opus al zonei de joc (un câmp deschis este ideal). Acolo, aceștia își pun eșarfele.

La "start" fiecare jumătate a perechii încearcă să-și localizeze partenerul. Carnivorul stă în mijlocul zonei de joc, și încearcă să prindă (agațe) cât mai multe erbivore posibil. Carnivorul poate să stea nemișcat și în liniște, dar de fiecare dată când acesta merge sau aleargă, i se cere să folosească pocnitoarea, astfel încât erbivorele să știe că acesta este la vânat. Dacă un erbivor este prins înainte să-și găsească partenerul, acesta își pierde viața. Atunci când un jucător a pierdut cinci vieți, acesta este eliminat din joc.

De fiecare dată când se joacă jocul, erbivorelor li se cere să-ți localizeze perechea prin metode diferite, după cum este listat mai jos:

1. Sunet - un sunet de împerechere prestabilit este dat atunci când un erbivor atinge pământul cu un genunchi. Nu se poate face nici un sunet atunci când jucătorii merg în față.
2. Atingere - un joc silențios în care fiecare persoană are o bucată de cârpă, care se potrivește (la textură) cu bucata de cârpă a partenerului său.
3. Miros - Fiecărei perechi i se dă un borcan cu un anumit miros. Partenerii trebuie să găsească perechea cu același miros.
4. Gust - Fiecărei perechi i se dă un borcan cu un aliment. Jucătorii trebuie să guste alimentele celorlalți jucători până când aceștia localizează persoana care are același gust.

Variații: se poate juca fără carnivor.

Pagini web utile: <http://www.ultimatecampresource.com/site/camp-activities/nature-games.page-1.html>

Colecție de bune practici

Hrănitore pentru păsări

Durata activității: 60 minute

Număr participanți: 1-25

Materiale necesare: flacoane plastic, sac sau plasă de fructe (de ex. lămâie, portocale, cartofi, etc.), semințe de floare soarelui nesărate, grăsime sau seu, cutie de lapte, sârmă sau sfoară, foarfece, ziare.

Scopul activității: spirit de echipă, cooperare, creativitate, responsabilizare

Descriere:

Pregătim hrănitore de păsări prin reciclarea diferitelor materiale. Putem lucra în echipă sau individual dacă sunt suficiente materiale. Este foarte important să utilizăm hrănitorele doar pe timpul iernii și trebuie reumplute periodic, nu au voie să rămâne fără hrană. Numai acei oameni ar trebui să amplaseze hrănitore în grădina, curte, fereastră, care sunt responsabili și vor reumple hrănitorea de atâta ori de câte ori este necesar. Păsările se vor obișnui cu hrănitorea, iar dacă pe timpul unei ierni aspre acesta rămâne gol, fără semințe, acest lucru le-ar putea costa viața păsărilor.

Flacon din plastic/cutie de lapte: îndepărtăm hârtia de pe sticla de plastic, tăiem o fereastră de 10 cm pe una dintre părțile sticlei și o umplem cu semințe. Legăm o sfoară de gâtul sticlei și o atârnăm pe o creanga unui copac.

Plasă de fructe, legume: amestecăm grăsimea sau seu cu diferite semințe și îndopăm sacul cu acest amestec. Plasa trebuie legată, apoi poate fi atârnată de o creangă, într-un loc ferit de soare. Prin ochiurile plasei, păsările vor ciuguli amestecul nostru de grăsime și semințe.

Riscuri și experiență proprie: Majoritatea oamenilor sunt entuziasmați la începutul unor astfel de proiecte, dar dacă păsările nu vor vizita hrănitorea, se renunță ușor. Pentru păsări, reumplerea hrănitorei este o chestiune de viață și de moarte.

Literatură relevantă, filme:

<https://www.youtube.com/watch?v=7yV6V6rtpyc>
<https://www.youtube.com/watch?v=Op0lAlGDDkl>
<https://www.youtube.com/watch?v=VgWhQu-6iqY>

Colecție de bune practici

Lanț ul trofic

Timpu l necesar: 30-40 de minute

Numărul de persoane: 20 (min. 10, max. 30)

Echipamentul necesar: poze cu diferite elemente din cadrul lanțului trofic (producători (plantele), erbivore, prădători, prădătorii din vârf, descompunătorii), sfoară

Scopul exercițiului: Cunoașterea prin intermediul lanțului trofic a importanței diferitelor roluri ale speciilor din natură

Cum să procedăm (descriere):

Grupul formează un cerc mare. Toată lumea ia o poză, conducătorul dă capătul sforii în mâna unui producător (plantă) și întreabă: "Cine îl/o va mânca?" Conducătorul poate ajuta cu diferite întrebări. În cazul în care acesta/aceasta răspunde, sfoara va fi înmănată erbivorului menționat. Trecem prin diferitele nivele ale lanțului trofic. Prădătorii din vârf vor fi descompuși de către descompunători. Materialele anorganice vor fi folosite de către plante, iar ciclul începe din nou. Un participant poate ține sfoara de mai multe ori. Ne jucăm până când fiecare membru va lua parte la lanțul trofic. La sfârșit vom avea un lanț strâns din sfoară care simbolizează balanța din natură.

Să vedem ce se întâmplă dacă înlăturăm o specie - un anumit participant dă drumul sforii. Balanța se rupe. Odată cu dispariția fiecărei specii, lanțul își pierde puterea și rolul.

Colecție de bune practici

Cum se hrănesc? (Un joc cu ciocuri)

Timpul necesar: 20-60 de minute

Numărul de persoane: 15 (min. 5, max. 25)

Echipamentul necesar: modele de ciocuri de la diferite păsări, poze cu speciile de păsări

Scopul exercițiului: Cunoaștere diferitelor tipuri de ciocuri, îmbunătățirea aptitudinilor

Pregătire: Pregătiți modelele de ciocuri ale speciilor de păsări și mâncarea lor (cel puțin cât numărul participanților), pozele speciilor. De exemplu: **Găgăuța:** acestea caută nevertebratele (de ex. viermii) în nisip și cu ciocurilor lor lungi. Folosim un forceps lung din lemn sau metal ca și ciocurile acestora și sârme colorate pentru viermii din nisip. **Cinteza:** acestea mănâncă semințe și au ciocuri puternice. Folosim agățătoare de haine pentru ciocurile acestora și semințe. **Rândunica:** acestea au ciocuri scurte, netede și vânează insecte. Două conuri mici de hârtie de pe degetul mare și degetul arătător reprezintă ciocul, mâncarea va fi din insecte de plastic. **Gâsca:** acestea își filtrează mâncarea din apă (acestea au structuri asemănătoare cu pieptenul în jurul marginilor ciocului lor). Folosim un strecurător pentru ceai pentru ciocurile acestora și mâncare pentru pești. **Ciocănițoarea:** acestea își prind hrana cu limba lor lungă acoperită cu salivă de sub scoarța copacilor. Punem un autocolant cu două părți pe o tijă și ca și mâncare facem găuri într-o sticlă din plastic care sunt umplute cu aște.

Cum să procedăm (descriere):

Împărțim participanții pe grupe în funcție de câte specii avem. Fiecare echipă primește o poză a unei păsări, acestea trebuie să ghicească numele, ce tip de cioc are și ce mănâncă. După ce ghicesc, acestea încearcă să vadă cum funcționează ciocurile. După un timp se schimbă echipele.

Variații: Putem să organizăm concursuri, să vedem care echipă (tip de cioc) poate aduna cea mai multă mâncare la un moment dat.

Pagini web utile:

<http://www.arkive.org/common-snipe/gallinago-gallinago/>

<http://www.arkive.org/chaffinch/fringilla-coelebs/>

<http://www.arkive.org/barn-swallow/hirundo-rustica/>

<http://www.arkive.org/greylag-geese/anser-anser/>

Analiza ingluviilor de bufniță

Timpul necesar: 60 de minute

Numărul de persoane: 1-30

Echipamentul necesar: ingluvie de bufniță (de obicei Bufnița cu Urechi Lungi, dar orice tip de ingluvie poate fi folosită), mănuși de cauciuc, perie de dinți (cele folosite sunt de asemenea bune), ziare, pensete medicale (opțional), mască chirurgicală (opțională), poze ale oaselor/scheletului mamiferelor mici, lipici (opțional), sârmă pentru mărgelile (opțional), mărgelile de culori diferite.

Scopul exercițiului: Combaterea fricii și a dezgustului, înțelegerea sistemului digestiv al unei bufnițe, dezvoltarea creativității și a răbdării

Cum să procedăm (descriere):

Ingluviile de bufniță sunt părțile nedigerate ale prăzii acesteia (formate în principal din blana și oasele mamiferelor mici), pe care aceasta nu le poate digera, astfel încât le regurgitează în mingi mici de blană. Acestea pot fi găsite în diverse locuri în care bufnițele își au cuibul, adăpostul, în turnuri de biserică, podurile clădirilor vechi, ferme, case, etc.

Cel puțin două persoane trebuie să fie într-o echipă (dar participanții pot lucra în mod individual de asemenea), una dintre acestea trebuie să lucreze cu ingluviile. După ce se discută despre specia de bufniță, zona de vânătoare a acesteia și prada sa, fiecare echipă primește 1-3 ingluvii de bufniță și instrumente pentru disecție. Fiecare echipă va diseca ingluviile, va curăța oasele. Acestea trebuie să îndeplinească următoarele sarcini:

- să găsească diferite tipuri de maxilare și cranii (hârciogii, șoarecii, șoarecii de câmp au diferite tipuri de dinți, ciocuri de păsări).
- să găsească diferite oase de la mamifere mici: os pelvian, membru anterior, omoplat, coastă, vertebre, peroneu, tibie, femur.

După identificarea oaselor, există diferite variații care pot fi făcute cu oasele disecate:

- se poate construi un model la scară a scheletului unui mamifer mic prin lipirea oaselor pe o bucată de hârtie
- se pot crea bijuterii (coliere, brățări) folosind oase și mărgelile.

Ingluviile pot fi adunate în timpul unei excursii în aer liber.

Colecție de bune practici

Capcane și experiențe: Procurarea ingluviei poate fi dificilă pentru persoanele neexperimentate, dar ar putea ajuta să cereți ajutorul unei persoane/instituții care lucrează în domeniul conservării.

Părul de pe ingluvii trebuie aruncat imediat.

Dacă lucrăm în aer liber vântul suflă părul și oasele de pe masă.

Anumite ingluvii conțin doar un tip de os (de ex. Bufnițele cu Urechi Lungi care ierneză se hrănesc de obicei cu șoareci de câmp) deci poate fi frustrant dacă nici o echipă nu va găsi ceva mai "interesant" decât ceilalți.

Literatură, filmografie relevantă, etc. :

<https://www.youtube.com/watch?v=V9azuEJnIQs>

https://www.youtube.com/watch?v=2dvX7j7_xpk

https://www.rspb.org.uk/Images/Owlpellets_tcm9-133500.pdf

Colecție de bune practici

Poze cu plante

Timpul necesar: 60 de min.

Numărul de persoane: faceți grupuri mici de 4-5 persoane

Echipamentul necesar: hârtie, lipici (aer liber)

Scopul exercițiului: Plantele demonstrează o diversitate mare de forme ilustrate prin intermediul diferențelor dintre frunzele, florile, fructele și semințele acestora.

Cum să procedăm (descriere):

O colecție de articole naturale se folosește pentru a demonstra diferențele dintre habitate legate de diversitate, culoare și compoziție. Aceste articole (obținute fără a dăuna plantelor) poate apoi fi folosită într-un mod creativ pentru a realiza poze prin care să se înregistreze aceste caracteristici.

Bucăți mici de plante (o frunză de exemplu) se vor lipi de hârtie destul de ușor. Participanții pot folosi această idee pentru a:

1. Realiza un registru al varietății de culori din cadrul unui habitat sau o varietate de nuanțe. Este interesant de urmărit ce game de nuanțe de verde sunt disponibile !
2. Aduna exemplare din fiecare formă de frunză pe cartonașe și a le folosi ca și o listă de verificare pentru a compara zonele. Această idee poate fi dusă și mai departe prin colectarea articolelor pentru a realiza poze eventual despre oameni sau animale .

Variații: - Adunați cantități mici de resturi de material sau de la flori sălbatice (de ex. buruieni comune) din jurul școlii. Asigurați-vă că le-ați adunat când sunt cât mai uscate posibil. Desfaceți capetele oricărei flori și așezați bucățile pe o hârtie absorbantă. Împăturiți această hârtie cu un ziar și lăsați o greutate mare pe acestea timp de câteva săptămâni .

Capcane și experiențe: recomandăm să adunați doar bucăți mici de plante, cel mai bine părțile moarte.

Colecție de bune practici

Vânătoare de comori în natură

Timpul necesar: Depinde de listă, 30 de minute - 4 ore

Numărul de persoane: ideal 3 grupuri, cu 4-5 (3-8) persoane (min. 1 grup, max. 6 pentru a discuta rezultatele)

Echipamentul necesar: foaie de lucru, mediul natural

Scopul exercițiului: O plimbare în natură cu ghid. Este o ocazie bună pentru orice vârstă de a păstra ochii deschiși și de a descoperi fapte și asocieri interesante din natură.

Pregătire: Formarea grupurilor, distribuire, foi de lucru, definirea zonei de joc

Cum să procedăm (descriere):

Fiecare grup trebuie să caute sarcinile listate pe foaia lor de lucru. Numărul de sarcini folosite în joc depinde de timpul pe care îl avem. De obicei 10-20 de sarcini pot fi efectuate într-o oră.

Exemple de sarcini:

- Ceva ce se înclină după soare
- Ceva ce se ascunde de soare
- Ceva ce poate să devină un nor
- Ceva care îți spune că suflă vântul
- Ceva ce se formează după ploaie
- Un semn al unui animal, care în tradiție prezice vremea
- Un loc nepotrivit în timpul unei furtuni cu fulgere
- Un loc unde te poți răcori
- O pană
- O sămânță suflată de vânt
- Exact 100 de bucăți din ceva
- Trei frunze diferite
- Spini (Nu țepi!)

Colecție de bune practici

- Un os
- O gaură naturală într-un copac
- Un material posibil bun pentru cuibul unei păsări
- Semne care sugerează prezența animalelor
- Un furnicar
- Vizuini ale animalelor care trăiesc (în principal) sub pământ
- Trei semințe diferite
- O insectă camuflată (sau un alt animal)
- Ceva rotund
- O bucată dintr-un ou
- Ceva ascuțit
- Ceva blănos
- O bucată de blană
- Cinci gunoaie aruncate de oameni
- Ceva extrem de drept
- Ceva frumos
- Ceva ce nu are nici un rol în natură*
- O frunză mușcată (Nu o mușcați!)
- Ceva ce face zgomote
- Ceva alb
- Ceva important în natură*
- Ceva ce credeți că vi se aseamănă
- Ceva moale
- Ceva ce își ia energia din soare
- Un zâmbet mare
- *(Avem mai multe sarcini, dacă se alege acest joc)*

Colecție de bune practici

*O sarcină dificilă, în natură totul își are propriul rol, cu excepția lucrurilor introduse de către oameni.

Sarcina trebuie să fie realizată prin adunare, realizarea de poze sau pur și simplu prin explicare. La sfârșit rezultatele vor fi discutate împreună, pentru a împărtăși experiența, sentimentele.

Variații: Lista de sarcini poate fi făcută deodată, dar dacă grupurile sunt împreună pentru mai multe zile, de ex. tabere, aceasta poate fi împărțită pe categorii (natură, câștigurile naturii, semne ale animalelor, etc.) și realizată timp de mai multe zile .

Cercetarea efectuată pentru sarcini poate fi făcută în timpul unei excursii sau participații se pot împărți de la un punct dat.

Capcane și experiențe: Definierea zonei de căutare: trebuie să avem grijă să nu pierdem pe cineva. De obicei aceste sarcini pot fi găsite într-o zonă restrânsă. În grupurile formate din participanți mai în vârstă, se poate să se întâmple ca cineva să nu dorească să ia parte la acest joc.

Colecție de bune practici

Colacul de salvare

Timpul necesar: 40 de minute

Numărul de persoane: întreaga clasă

Echipamentul necesar: atâtea ziare câți elevi sunt +2, destul loc în clasă pentru exercițiu

Scopul exercițiului: Amplificarea empatiei, rezolvarea unei posibile tensiuni din cadrul grupului prin intermediul jocului.

Cum să procedăm (descriere):

Putem întreba elevii: "Există vreun scop mai înalt pentru care să putem lucra împreună?"
Jocul începe cu o poveste: "Imaginați-vă că într-o zi frumoasă, fierbinte de vară, toți sunteți în apa proaspătă a unui lac/râu/a unei mări mari, înotând și bucurându-vă de soare. Dar se știe ca acest lac/râu/această mare este vizitat/ă ocazional de către un rechin. Acesta înoată în jur pentru a căuta o victimă, iar dacă nu o găsește aici, acesta pleacă." Din cauza acestui pericol, grupul trebuie să aleagă dintre ei persoana care să anunțe pericolul strigând "Rechin!" După asta, toți înotătorii din lac trebuie să ajungă pe bucățile de lemn care plutesc pe lac fiind atenți ca toate părțile corpului lor să fie în afara apei. Bucățile de lemn sunt foarte mici, și de obicei trebuie să fie mai mult de un înotător pe fiecare bucată. Sensul acestui joc este ca elevii să se ajute între ei pentru a se păstra în afara apei, altcumva rechinul îi va mânca. Așezăm bucăți de hârtie pe podea, care vor simboliza bucățile de lemn, iar podeaua este apa. Elevii își aleg paznicul. Acesta/aceasta poate striga "Rechin!" oricând dorește.

La începutul jocului toată lumea se prefacă că înoată mișcându-se pe podea (care simbolizează apa). Atunci când paznicul strigă "Rechin!" toată lumea trebuie să ajungă pe o bucată de hârtie și să se ajute reciproc să ajungă aici înainte ca acesta/aceasta să numere până la cinci.

Variații: Întrebările care conduc discuția sunt: Cum v-ați ajutat reciproc? I-am lăsat pe ceilalți să mă ajute? Paznicul: Cum a fost sentimentul să te uiți la ceilalți atunci când trebuiau să se salveze reciproc? Care a fost cel mai bun/surprinzător/interesant lucru? Victimele rechinului: Cum a fost să ajungeți pe bucată de lemn? Ce s-a întâmplat atunci când corpul vostru a atins apa?

Cei care au scăpat: Cum ați reușit să rămâneți în viață de fiecare dată? Cum a fost sentimentul de a-i vedea pe ceilalți căzând în apă??



Colecție de bune practici

Toți: În ce fel sunt paralele experiențele voastre din cadrul jocului cu cele din situațiile din viața reală.

Colecție de bune practici

Atragerea celor patru elemente

Timpul necesar: 35 de minute

Numărul de persoane: întreaga clasă este împărțită în patru grupe

Echipamentul necesar: creioane colorate, vopsea, cuțit pentru ziare, lipici, foarfecă, ață, afișe mari, ace răsucite sau pensete

Scopul exercițiului: Atragerea atenției asupra naturii, conștientizarea subiectului.

Cum să procedăm (descriere):

Grupurile fac o lucrare despre subiectul: Ce înseamnă pentru mine focul/apa/pământul? Adunați cât mai multe informații despre articolul vostru!

La sfârșitul lucrării, organizăm o expoziție a lucrărilor, elevii sunt conduși în jur timp de câteva minute pentru ca toți să își prezinte lucrarea creată. Între timp, ceilalți pot pune întrebări artiștilor cu privire la lucrările expuse.

Experiențe periculoase: Dezbinarea grupului poate fi făcută prin intermediul cărților poștale tăiate (cu simbolurile celor patru elemente, în mod proporțional cu numărul de cărți și câți elevi sunt în clasă). Elevii își găsesc perechea care are aceeași bucăți din aceeași carte poștală pentru a forma un grup.

Colecție de bune practici

Telefonul – păstrați și respingeți apelul

Timpul necesar: 40-45 de minute de joc + 10 minute de discuție

Numărul de persoane: un grup mic de max. 10-12, vârsta: 10+

Scopul exercițiului: Dezvoltarea aptitudinilor de empatie și de a deveni familiari cu sine însăși

Cum să procedăm (descriere):

Jucătorii stau în cerc. Aceștia sunt într-un rând, iar fiecare jucător cheamă pe cineva din grup dintr-un motiv anume. Să ne asigurăm că fiecare este o persoană apelantă și o persoană sunată doar o singură dată.

Apelantul încearcă să păstreze apelul mai lung.

Partea sunată se află în poziția contrară de a întrerupe linia cât mai repede posibil. Apelul ține atâta timp cât conversația este interesantă. Apoi acesta încearcă să pună telefonul în furcă, dar nu poate. Apelul poate fi terminat doar dacă s-au obținut rezultate satisfăcătoare pentru ambele părți.

Trebuie să efectuați conversația în așa fel încât apelantul să vadă că nu mai are ce să discute.

După câteva minute, vorbiți despre fiecare pereche, care a fost problema, ce trebuia rezolvat, cu ce sfat și ajutor au venit aceștia.

Variații: În cazul în care ne jucăm cu un grup mai în vârstă, este în ordine ca conducătorul să includă scenarii cu jocuri pe roluri: Sunt confuz/ă în legătură cu acțiunile celui mai bun prieten și nu știu ce să fac, am avut o ceartă cu părinții mei pentru că nu m-au lăsat să merg la o petrecere deoarece am picat la un examen, am primit o notă proastă și acum trebuie să vorbesc cu profesoara mea, prietenul meu/prietena mea este pe cale să facă ceva ce va regreta mai târziu și încerc să-i dau un sfat.



Colecție de Bune Practici

LEHUA

Learning Humanity from Animals

2016-3-HU02-KA205-002032