Co-funded by the European Union

CLIMATE ACTION STARTS FROM LOCAL LEVEL

2023-1-RO01-KA220-SCH-000154832

CALL

Methodological Guide

Eco-Friendly Outdoor Activities

March, 2025

COORDINATORS:

Laura Buravcova **Mihaela Țurcănașu**

Dorin Fiscutean

TRANSLATORS:

Ioana-Ștefania Diaconița

Sabina Sabău **Alina Crăciun-Ștefăniu**

EDITORS:

Emilia Florea **Ana-Roxana Coțofrea**

Iași, 2025

ISBN 978-973-0-41615-2

Co-funded by the European Union

CLIMATE ACTION STARTS FROM LOCAL LEVEL
2023-1-RO01-KA220-SCH-000154832

PREFAȚĂ

de Cornelia Mihaela Fiscutean

În cadrul proiectului Erasmus+, nr. 2023-1-RO01-KA220-SCH-000154832, Climate Action pleacă de la Nivel Local, ne-am propus să dezvoltăm acest ghid metodologic de activități în aer liber prietenoase cu mediul pentru a încuraja mișcarea și alte activități în aer liber, pentru a stimula dragostea copiilor față de natură și, implicit, responsabilitatea pentru protecția acesteia. Aceste activități sunt mai necesare ca niciodată, pentru că natura „strigă" după ajutor, iar omul, din ce în ce mai absorbit de rețelele digitale și de tehnologie, se deconectează de mediul natural. Întoarcerea la natură prin experiențe practice și creative nu numai că reînvie conexiunea emoțională cu mediul înconjurător, dar stimulează și comportamente pro-ecologice care sunt esențiale pentru protejarea și refacerea ecosistemelor, pentru creșterea durabilității mediului și conservarea biodiversității. Mai mult, aceste activități pot ajuta la reducerea stresului și la îmbunătățirea stării de bine, contracarând efectele negative ale unei vieți excesiv conectate la mediul digital. Aceste activități pot fi și surse de inspirație pentru proiecte derulate în cadrul unor programe precum „Școala Altfel" și „Săptămâna Verde" sau în cadrul altor activități extracurriculare.

Copiii se simt foarte fericiți în natură, dar pe măsură ce cresc, timpul petrecut în aer liber scade, iar legătura lor cu natura slăbește în favoarea diverselor dispozitive atractive care îi țin captivi în zona lor de confort. Activitățile propuse au grade diferite de dificultate și perioade de timp variate pentru a fi adaptate la caracteristicile de vârstă ale participanților.

Ghidul include o varietate de activități creative, care constau în experiențe practice care îi ajută pe copii să dezvolte abilități esențiale pentru o viață durabilă și să-și cultive interesul pentru dezvoltarea durabilă și grija pentru mediu. La finalul fiecărei activități există o secțiune dedicată introspecției, gândirii critice, reflexive, prin care participanții sunt încurajați nu doar să prețuiască și să protejeze mai mult ecosistemele locale, ci și să devină mai empatici, să aibă o mentalitate deschisă și să fie mai atenți la nevoile celor din jur.

Acest ghid nu este doar o listă de activități, ci un instrument pentru transformarea naturii într-un spațiu de învățare holistic, în care educația formală este completată de experiențe practice, non-formale și interacțiuni reale cu natura. Astfel, stimulează dezvoltarea personală și socială a elevilor, pregătindu-i pentru provocările vieții.

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.

1. Plasticul nu este fantastic

Salvarea animalelor marine de plastic

Tema acestui joc: Problema că animalele marine (broaștele țestoase Caretta caretta, delfinii și în general peștii) sunt afectate de consumul de plastic.

Scopul jocului este de a sensibiliza tânăra generație și toți oamenii pentru protecția animalelor marine.

Caretta caretta este o specie care se găsește în Marea Mediterană și mai ales în mările grecești.

Delfinul este, de asmenea, o specie-simbol care se găsește în Marea Mediterană și în Marea Greciei.

Generat de Freepik

Este larg cunoscut faptul că Golful Amvrakikos constituie o zonă rezidențială și, în același timp, o zonă de dezvoltare pentru ambele specii. Zona în care se află golful și forma sa creează o mare protejată care are o varietate de activități. Cu toate acestea, din cauza diferiților factori, delfinii și caretta caretta sunt în pericol.

În zilele noastre, enorma poluare a mării din cauza materialelor plastice constituie una dintre cele mai importante probleme de mediu. Aproximativ, peste zece milioane de tone de plastic ajung în mări și în oceane. Potrivit cercetărilor, tinerele țestoase sunt mai vulnerabile la acestea și acest fenomen este considerat una dintre principalele cauze ale morții lor. Este cunoscut faptul că o mare cantitate din aceste materiale plastice sunt consumate de delfini și țestoasele marine. Oamenii de știință susțin că micro-materialele plastice se găsesc în respirația delfinilor și că descoperirea lor în corpul animalelor marine crește posibilitatea morții lor la 50%.

Generat de Freepik

Pregătirea jocului: Selectați 3 bile mici și 10 mari. Cele 5 bile mari trebuie să aibă o culoare diferită față de celelalte 5 bile.

Descrierea jocului: Selectăm un loc anume (o idee bună ar putea fi pe nisipul unei plaje) pentru a pune cele 3 bile mici care reprezintă țestoasele marine, delfinii și peștii. Zece oameni sunt împărțiți în două echipe. Prima echipă ia 5 mingi mari (persoanele care sunt responsabile de poluarea mării și toți cărora nu le pasă de fenomen) și încearcă să lovească sau să se apropie de cele 3 mingi mici, aruncând de la o anumită distanță mingile lor. Apoi, echipa a doua (oamenii care protejează animalele marine) își aruncă mingile pentru a le îndepărta pe celelalte care sunt considerate o amenințare pentru cei mici. Scopul primei echipe este de a arunca materiale plastice și de a crea o problemă animalelor marine, în timp ce scopul celei de-a doua echipe este de a salva animalele.

Prima echipă câștigă, dacă reușește să aibă bilele lângă cele 3 bile (obține un punct pentru fiecare dintre cele 5 bile ale sale care se află lângă o minge mică)

Cea de-a doua echipă câștigă, dacă reușește să alunge mingile adversarilor.

Acest joc este o variantă a jocului Petanque și este foarte popular în orașul Preveza și în alte regiuni ale Greciei. Se joacă cu bile de fier. Alte nume ale jocului sunt Bulles sau Bocce sau Abali

Proiectat de brgfx / Freepik

Activitate creată de Thania Stavridi, Kalliopi Katogianni

2. Salvarea pădurilor de incendii

Tema acestui joc: Problema care o au pădurilor din cauza incendiilor.

Scopul jocului este să ajute oamenii și mai ales generația tânără să conștientizeze importanța protecției pădurilor.

Grecia are cea mai bogată floră din toată Europa proporțional cu suprafața sa. Grecia are o varietate satisfăcătoare datorită poziției geografice a țării.

Incendiile creează multe probleme la nivel atmosferic, de sănătate și în același timp reprezintă o mare problemă ecologică. Pădurea este „fabrica de oxigen" a planetei, iar distrugerea ei combinată cu fumul care poluează atmosfera are consecințe negative pentru sănătatea publică. În special în Grecia, pericolul de incendiu este crescut din cauza temperaturilor ridicate. În plus, vânturile puternice îngreunează stingerea incendiilor. Ca urmare, există o distrugere a multor acri de pădure și verdeață în fiecare an.

Pregătirea jocului: Este nevoie de o minge.

Descrierea activității: Șase persoane se află într-o anumită zonă și reprezintă pădurile. Două persoane se află în afara zonei respective, vizavi de cealaltă, având o minge (ele reprezintă responsabilii pentru această problemă). Ei aruncă mingea dintr-o parte în alta, pentru a lovi cele 6 persoane din interiorul zonei. Dacă reușesc să lovească pe cineva, acea persoană se așează, reprezentând că această pădure este arsă. Dacă cineva prinde mingea, totuși, unul dintre cei care se așează, se ridică (ceea ce înseamnă că oamenii după incendiu încearcă să o restaureze, fac o reîmpădurire).

La final, când rămâne doar 1 persoană care reprezintă pădurile, ceilalți au 10 încercări să o lovească cu mingea și să o ardă.

Dacă cele 2 persoane reușesc să lovească/ardă pe toate cele șase persoane, atunci ei sunt câștigători. În caz contrar, câștigă cei șase oameni care reprezintă pădurile.

Activitate creată de Artemis Tsekoura, Kalliopi Katogianni

3. Salvarea ouălor țestoasei

Tema acestui joc: Problema cu care se confruntă broaștele țestoase cu ouăle lor.

Scopul jocului este de a crește gradul de conștientizare a tinerilor cu privire la protecția broaștei țestoase.

Caretta caretta este o specie - simbol al mărilor Mediterane și Greciei. Grecia găzduiește aproximativ 60% dintre cuiburile mediteraneene.

De asemenea, se știe de câțiva ani că Golful Amvrakikos este o zonă de dezvoltare importantă pentru Caretta caretta. De fapt, găsind hrană bogată în Golf, țestoasele cresc constant și, când ajung la vârsta adultă, merg să se reproducă în Zakynthos, Golful Cipriot și alte plaje din Preveza.

Amenințările cu care se confruntă Caretta Caretta în Grecia sunt:

- Degradarea plajelor și ecosistemelor
- Ciocniri cu bărci
- Poluarea cu plastic în mare

- Poluarea luminoasă și poluarea fonică
- Schimbările climatice
- Exploatarea hidrocarburilor
- Capcane în unelte de pescuit

Generat de Freepik

https://www.worldwildlife.org/pages/controlling-sand-temperatures-for-sea-turtles-in-the-choco-region-of-colombia?device=mobile

Țestoasele marine sunt reptile care își petrec toată viața în mare. Doar femelele ies la mal și își depun ouăle în cuiburi în nisip. Femela se intoarce sa nasca pe aceleasi plaje unde s-au nascut.

Se cer 40-60 de zile pentru clocirea lor. Când procedura este încheiată, țestoasele mici se ridică puțin, în timpul nopții și durează de la 1 la 7 zile. Numeroase sunt cazurile în care luminile așezărilor dezorientează micile țestoase într-o direcție departe de mare, care este adesea responsabilă de moartea lor. În plus, turiștii care se apropie de țărm pentru a înota distrug ouăle.
În condiții optime, șansele lor de supraviețuire sunt minime, întrucât se estimează că doar una din o mie de țestoase tinere va supraviețui până la vârsta adultă.

https://www.worldwildlife.org/pages/controlling-sand-temperatures-for-sea-turtles-in-the-choco-region-of-colombia?device=mobile

Pregătirea jocului: Alegeți o plajă. Folosiți pietre care reprezintă ouăle.

https://www.cretalive.gr/eida-akoysa/1i-folia-helonas-kareta-kareta-stin-kriti

Descrierea jocului: În centrul plajei se află pietrele-ouă. Trei persoane din jurul unei anumite zone sunt responsabile pentru securitatea lor (organizațiile și oamenii cărora le pasă de ouă), în timp ce șase persoane încearcă să invadeze și să fure pietrele-ouă (toți cei cărora nu le pasă de siguranța oului sau dezvoltă activități de afaceri care contribuie la crearea unei distrageri atunci când eclozează). Protectorii au o minge, cu care, in cazul in care isi dau seama ca incearca sa intre in acea zona, ii lovesc. Dacă reușesc să facă asta, „hoții" ies și nu mai participă la joc. Scopul celor trei oameni este să salveze pietrele-ouă, urmărirea celor șase pentru a le face rău.

Activitate creată de Thania Stavridi, Kalliopi Katogianni

4. Vânătoare

Necesar:

Lista obiectelor și obiectele de găsit.

Mod de lucru:

Oferiți fiecărui elev o listă de lucruri de căutat. Este indicat sa faceți lista pe hârtie rezistentă și să o laminati astfel incat să nu se ude și să poata fi folosită în mod repetat.

Instrucțiuni metodologice:

Idei pentru vânătoare:

- o pană,
- trei semințe,
- ceva neted,
- ceva parfumat,
- ceva frumos,
- ceva rotund,
- un semn că un animal a fost prin împrejurimi,
- cinci semne că o persoană a fost prin împrejurimi.

Amintiți-le elevilor să colecteze doar acele lucruri care pot fi repuse în natură.

Activitate creată de Laura Buravcova, Ilze Graudiņa

5. Cercul de cuvinte

Un joc perfect pentru ca un grup tânăr de oameni să-și amintească reciproc numele. Alegeți un jucător pentru a începe jocul și denumiți un adjectiv care începe cu aceeași literă ca numele acestuia, de exemplu, SMART SAM.

https://femena.net/2023/08/08/why-self-care-and-collective-well-being-are-critical-to-winning-change/

Următorul jucător din stânga trebuie să numească combinația de cuvinte a jucătorului anterior și să o adauge pe a lor. Cu cât jocul avansează, cu atât informațiile sunt mai greu de reținut, iar acesta este un bun joc de memorie.

Activitate creată de Laura Buravcova, Ilze Graudiņa

6. Cât de aproape?

Acest joc le permite oamenilor să devină nu numai buni observatori ai naturii, ci îi ajută să se simtă în viață. De multe ori, turiștii își pierd rapid orientarea într-o zonă împădurită sau altă zonă de acest fel. Ceața deasă, furtunile de zăpadă, întunericul pot fi, de asemenea, un motiv pentru a vă pierde. Cât de aproape? Legați la ochi, jucătorii își folosesc simțurile tactile, mirosului și mirosului pentru a descoperi natura și acest lucru îi va ajuta să meargă în siguranță pe un câmp deschis sau pe o pajiște.

https://www.schuhhaus-thiele.de/leistungen/kinderorthopaedie/

Materiale necesare:
1. Eșarfă de acoperit ochii.
Mod de lucru:
1. Găsiți un câmp mare sau o pajiște pe care să vă puteți plimba în siguranță. Dacă este posibil, găsiți o pajiște cu dealuri mici sau teren în pantă pentru a oferi varietate în împrejurimi. Împărțiți grupul în perechi. Unul este ghidul, celălalt este călătorul legat la ochi (sau cel care ține ochii închiși).

2. Jucătorii se aliniază, liderul se dă înapoi cu 20 de metri printr-o zonă deschisă. Când liderul este gata, își flutură bentita către grup. Toți trecătorii se uită la locația liderului. Apoi închid ochii sau sunt legați la ochi. Călătorii încearcă să meargă în linie dreaptă înainte și să se oprească cât mai aproape de lider.

3. Ghidul merge de-a lungul spațiului de joc și verifică frecvent siguranța călătorului. Ghidul nu trebuie să interfereze în niciun fel cu traseul călătorului dacă nu există nimic periculos în cale. Când este atins liderul, ghidul îl bate ușor pe umăr, ceea ce înseamnă un semnal de „oprire”. Pentru ca fiecare călător să ajungă la liderul jocului, ei își întind brațele în lateral, imaginându-și astfel o linie.

4. Înainte ca primul grup să înceapă să meargă, întrebați „Ce fenomene naturale (cum ar fi vântul, soarele, boala și cântecele păsărilor) vă pot ajuta să finalizați această parte a plimbării?” Explicați-le faptul că, după terminarea jocului, trebuie să fie liniștiți pentru ca alți jucători să poată finaliza, la rândul lor, activitatea.

5. Când toți călătorii ajung la capătul liniei imaginare (unde stă liderul), se îndreaptă spre lider fără a fi legați la ochi, punând un picior în spatele celuilalt, numărând câte picioare i-au rămas ghidului.

6. Cel care are cei mai puțini pași până la lider este declarat câștigător.

Instructiuni metodologice:

- Percepția orientării
- Activitatea se desfășoară în timpul zilei și într-un câmp deschis.

Jucătorii sunt surprinși de cât de dificil poate fi mersul într-o linie. Am observat că după meci jucătorii devin mult mai modești, mai atenți și mai entuziasmați cu privire la dezvoltarea abilităților de orientare.

Activitate creată de Laura Buravcova, Ilze Graudiņa

7. Rețeta unei păduri

Dacă ați vrea să vă creați propria pădure, cum ar arăta? Această activitate îi va ajuta pe copii să se gândească la durabilitate și frumusețe folosindu-și imaginația.

Materiale necesare:

- hârtie de desen,
- cartonașe,
- creioane,
- covoare.

Mod de lucru:

Oferiți fiecărui copil câțiva kilometri pătrați de teren. Pe acest teren principal, li se va permite să-și creeze propria pădure de vis. Va avea oricât de mulți copaci, animale, munți și râuri dorește fiecare persoană. Lăsați imaginația copiilor să zboare. Pentru a încuraja munca pe deplin creativă, le puteți oferi copiilor o direcție.

Spuneți participanților: „Din moment ce o pădure trebuie să se mențină an de an, are nevoie de elemente esențiale precum sol, apă, lumina soarelui, copaci, ciuperci, bacterii și animale.”

Încurajați copiii să creeze nu numai o pădure durabilă, ci și una minunată. Poate că vor să deseneze păsări frumoase, copaci uriași, bătrâni, oameni care iubesc pădurea, o cascadă, un uragan sau un curcubeu - posibilitățile sunt infinite!

Încurajați copiii să scrie componentele pădurii lor imaginare pe cartonașe și apoi să le deseneze și să le grupeze. Acest joc este o continuare excelentă a celorlalte jocuri despre copaci din această carte.

https://openclipart.org/detail/218867/september-in-the-forest

În cele din urmă, discutați dacă pădurile pe care le-au creat au un aspect durabil. Iar dacă, spre exemplu, nu au uitat vredin lanțul trofic: erbivorele, plantele și descompunătorii (descompozitorii) precum furnicile, ciupercile și bacteriile. Nu lăsați copiii să uite de factori importanți precum solul și clima.

Instrucțiuni metodologice:

Interconexiune, sustenabilitate, imaginație. Pe timp de ziuă, în orice spațiu.

Activitate creată de Laura Buravcova, Ilze Graudiņa

8. Cursa cu apă

Obiectiv: Reflectați asupra importanței economisirii apei.
Reguli:

- Elevii, împărțiți în echipe, trebuie să transporte apa dintr-o găleată plină într-una goală folosind recipiente cu orificii (de exemplu, pahare, borcane, boluri).
- Câștigă echipa care reușește să transporte cea mai mare cantitate de apă fără să o piardă într-un anumit interval de timp.

Materiale: recipiente cu orificii (găleți, pahare,...)

https://poolcups.com/products/bucket-cups-mega-pool-cup-package?variant=31746963243066

Propus de Laura Buravcova, Ilze Graudiņa

9. Vânătoarea orientării ecologice

Obiectiv: Educarea cu privire la importanța naturii și a biodiversității.
Desfășurarea jocului:
Elevii se împart pe echipe:
• Fiecare echipă trebuie să identifice și să găsească elemente naturale în parc (de exemplu, un copac cu frunze late sau o insectă polenizatoare).
• Echipa câștigătoare este cea care finalizează jocul colectând cele mai multe elemente într-un interval stabilit de timp.
Materiale necesare: telefon pentru a face poze, carnețel.

10. Misiune: Plantează un copac

Obiectiv: Plantați copaci sau semințe pentru a ajuta mediul înconjurător.
Materiale necesare: semințe, unelte de grădinărit (mistrie, adapatoare etc.)
Cum se joacă:
Fiecare echipă primește o pungă de semințe și o zonă de plantat sau o oală cu pământ.
Participanții trebuie să planteze corect, să pregătească solul și să aibă grijă de plantă.
Puteți face jocul competitiv prin desfășurarea procesului în mod simultan de fiecare echipă sau acordând puncte pentru finalizarea lucrării în mod precis și creativ.

11. Vânătoare de comori: eco-aventură

Descriere: Organizați o vânătoare de comori cu provocări legate de sustenabilitate. Echipele trebuie să rezolve ghicitori sau activități pentru a găsi „comoara”, care poate fi un set de răsaduri sau semințe de plantat.
Materiale necesare: hărți, ghicitori tipărite, obiecte pentru colectarea separată a deșeurilor
Posibile provocări:
- Identificați plante sau copaci dintr-un parc.
- Colectați deșeurile urmând regula colectării separate a deșeurilor.
- Rezolvați chestionare despre energia regenerabilă sau poluare.

12. Galeria de artă ecologică sub cerul liber

Obiective:
Exprimați creativ problemele de mediu și promovați conștientizarea ecologică prin artă.
Materiale necesare:

- Materiale naturale sau reciclabile (frunze, crenguțe, nisip, gunoi din natură).
- Vopsele naturale (facute din sol, apa, plante).
- O cameră sau un telefon mobil pentru a fotografia operele de artă.

Mod de lucru:

1. **Pregătire:**
   Fiecare grup de elevi primește o temă ecologică legată de o problemă globală (de exemplu, poluarea cu plastic în oceane, defrișările, poluarea aerului).

2. **Sarcină de creație:**
   Folosind materiale naturale sau reciclabile găsite, elevii creează opere de artă în aer liber - acestea ar putea fi mozaicuri, sculpturi sau picturi temporare pe sol.

3. **Expoziţie:**
   Este înființată o „galerie" improvizată în care fiecare grup își prezintă opera de artă și explică mesajul său referitor la protejarea mediului.

4. **Documentare:**
   Instalațiile sunt fotografiate sau filmate, cu potențial de utilizare într-o campanie de mediu la școală sau pe rețelele de socializare.

Activitate creată de Justinas Sasnaukas

13. Excursie ecologică și vânătoare de comori în natură

Prezentare generală a activității:
Combină distracția unei drumeții cu valoarea educațională a unei vânători de comori pentru a crea o activitate în aer liber captivantă și ecologică. Această activitate îi va învăța pe elevi despre flora și fauna locală, conservarea mediului și importanța conservării habitatelor naturale.

Obiective: Promovați activitatea fizică și aprecierea pentru natură.
Educați elevii despre ecosistemele locale și biodiversitatea.
Încurajează munca în echipă și abilitățile de observație.

Materiale necesare: liste de vânătoare (cu imagini și nume ale plantelor, animalelor și caracteristicilor naturale locale)

Caiete și creioane,Sticle de apă reutilizabile,
Saci de gunoi și mănuși pentru ridicarea gunoiului, camere sau smartphone-uri (opțional, pentru fotografiere)

Pregătire: Selectați un parc local, rezervație naturală sau traseu forestier care este sigur și accesibil pentru studenți. Pregătiți o listă de articole pe care elevii să le găsească în timpul excursiei. Includeți o varietate de plante, animale, insecte și caracteristici naturale care sunt comune în zonă. Puteți clasifica articolele în funcție de dificultate sau de valoarea punctelor pentru a face vânătoarea mai interesantă. Subliniați importanța respectării naturii: nu culegeți plante, deranjați fauna sălbatică sau lăsați gunoiul în urmă. Explicați regulile de siguranță și asigurați-vă că elevii rămân pe traseele marcate.

https://www.seventhgeneration.com/blog/mental-health-climate-change

Pașii activității:

Introducere: Începeți cu o scurtă discuție despre importanța conservării naturii și despre ceea ce elevii se pot aștepta să vadă în drumeție. Distribuiți listele de vânătoare, caiete și creioane. Începeți drumeția, ghidând elevii pe traseul ales. Încurajați elevii să observe împrejurimile lor și să marcheze articolele pe care le găsesc pe listele lor. Faceți pauze pentru a discuta descoperiri interesante și permiteți elevilor să împărtășească observațiile. În timpul excursiei, încurajați elevii să ridice orice gunoi pe care îl văd folosind mănușile și sacii de gunoi furnizați. Discutați impactul gunoiului asupra vieții sălbatice și asupra ecosistemelor. La sfârșitul excursiei, adunați elevii pentru a împărtăși descoperirile lor și a discuta despre ceea ce au învățat. Recompensați echipele sau persoanele care au găsit cele mai multe articole sau au demonstrat o bună gestionare a mediului. Rugați elevii să scrie în caiete o scurtă reflecție despre experiența lor, despre ceea ce au învățat despre mediul local și despre modul în care pot contribui la eforturile de conservare. Luați în considerare organizarea unei discuții în clasă sau a unui proiect bazat pe drumeție, cum ar fi crearea de postere despre fauna locală sau cercetarea modalităților de a proteja habitatele naturale.

Această drumeție ecologică și vânătoarea de comori în natură nu numai că îi aduce pe studenți în aer liber și activează, dar le insuflă și un sentiment de responsabilitate față de mediu și apreciere pentru natură. Este o activitate distractivă, educativă, care poate fi adaptată cu ușurință în diferite locații și anotimpuri.

https://eu.blueridgenow.com/story/news/education/2022/10/12/fernleaf-students-have-annual-educational-hike-on-bearwallow-mountain/69557602007/

Activitate creată de Milena Krutulyte

14. Eco-Trackers: provocarea de observare a faunei sălbatice

Eco-Trackers: Wildlife Observation Challenge este o activitate ecologică în aer liber concepută pentru ca studenții să exploreze fauna și ecosistemele locale. În această activitate, elevii acționează ca detectivi naturii, observând și documentând comportamentele, urmele și semnele animalelor din habitatele lor naturale. Prin această experiență, studenții dobândesc o înțelegere a biodiversității locale, dezvoltă abilități de cunoaștere a mediului și se conectează cu natura.

Obiective:

Scopul **Eco-Trackers: Wildlife Observation Challenge** este de a încuraja elevii să observe fauna sălbatică în habitatul lor natural, să identifice urmele și semnele animalelor și să învețe despre comportamentul diferitelor specii. Această activitate promovează aprecierea pentru biodiversitatea locală și îi învață pe elevi importanța protejării faunei sălbatice și a ecosistemelor.

Participanții implicați:

- **Grup țintă:** Elevii din clasele V-VIII (poate fi adaptat pentru elevii mai mari sau mai mici)
- **Număr de studenți:**10-30 (pot fi împărțiți în echipe mai mici sau pot lucra individual)
- **Facilitatori:** 1-2 profesori sau educatori de mediu care să îndrume activitatea și să furnizeze informații

Materiale necesare:

- Ghiduri de observare a vieții sălbatice (pentru a ajuta la identificarea urmelor, semnelor și speciilor de animale)

- Caiete sau jurnale de teren pentru ca elevii să-și documenteze constatările
- Creioane sau pixuri
- Camere (opțional, pentru documentarea observărilor de animale)
- Lupe (opțional, pentru o inspecție mai atentă a urmei sau a indicatoarelor)
- Binoclu (opțional, pentru observarea păsărilor)
- Marcatori pentru a evidenția locații sau caracteristici cheie din zonă

https://stockcake.com/i/sunset-wildlife-observation_1471900_1050068

Reguli și instrucțiuni:

1. **Pregătirea:**
   - Selectați un parc local, rezervație naturală sau curtea școlii despre care se știe că are faună sălbatică și o varietate de specii de plante.
   - Pregătiți o listă cu animalele care pot fi văzute în zonă, inclusiv specii comune de păsări, mamifere, insecte și reptile. Oferiți elevilor ghiduri sau resurse pentru identificarea urmelor de animale, excremente, pene, cuiburi și alte semne ale faunei sălbatice.
   - Organizați elevii în echipe mici de 3-5 membri, asigurându-vă că fiecare grup are un jurnal de teren, pixuri și o copie a ghidului de observare a faunei sălbatice.

2. **Introducere:**
   - Explicați că studenții vor deveni „urmăritori ai vieții sălbatice" pentru ziua respectivă. Ei vor căuta urme de animale, semne și alte dovezi ale faunei sălbatice din mediul natural. Subliniați că trebuie să fie liniștiți și respectuoși în timp ce observă animalele pentru a evita deranjarea acestora.
   - Introduceți conceptul de urme de animale, zgârieturi și semne - ce sunt acestea și cum oferă informații valoroase despre animalele care trăiesc în zonă.

3. **Provocarea de observare:**
   - Echipele se vor îndrepta în zona desemnată și vor începe căutarea faunei sălbatice. Fiecare echipă trebuie să folosească ghidul pentru a identifica urme, excremente de animale, pene, cuiburi și alte semne care indică prezența faunei sălbatice.

- Elevii își vor documenta observațiile în jurnalele lor de teren, inclusiv descrieri detaliate, desene și orice fotografii pe care le fac (dacă este permis). Ei ar trebui să noteze locația descoperirilor lor și să încerce să identifice animalul responsabil.
- Încurajați elevii să lucreze împreună, să împărtășească observații și să se sprijine reciproc în identificarea semnelor și urmelor.

4. **Reflecție și împărtășire:**
   - După timpul de observare, adunați elevii și cereți fiecărei echipe să-și prezinte constatările. Pune-i să împărtășească:
     - Semnele sau urmele pe care le-au găsit.
     - Cele mai bune presupuneri ale lor asupra animalelor responsabile.
     - Orice comportamente interesante pe care le-au observat sau fapte pe care le-au aflat despre fauna sălbatică locală.
   - Facilitați o discuție de grup despre importanța conservării habitatelor faunei sălbatice și ce se poate face pentru a proteja animalele din mediul lor local.

5. **Concluzii:**
   - Reflectați asupra activității, discutând despre tipurile de animale pe care elevii le-au putut identifica și despre semnele pe care le-au descoperit. Vorbiți despre rolul vieții sălbatice în ecosisteme și despre modul în care aceste animale contribuie la echilibrul naturii.
   - Discutați despre modul în care elevii pot ajuta la protejarea faunei sălbatice reducând impactul acestora asupra mediului, sprijinind eforturile de conservare și ținând cont de habitatele animalelor.

Ce învață această activitate:

1. **Identificarea faunei sălbatice:** Elevii vor învăța să identifice semnele și urmele diferitelor specii de animale sălbatice, dobândind o înțelegere mai profundă a animalelor care trăiesc în zona lor locală.
2. **Conexiuni la ecosistem:** Prin observarea și urmărirea faunei sălbatice, elevii vor afla despre rolul pe care îl joacă animalele în ecosisteme și despre modul în care fiecare specie contribuie la echilibrul general al naturii.
3. **Conservarea și administrarea:** Activitatea îi învață pe elevi importanța protejării habitatelor vieții sălbatice și a mediului. Subliniază ideea că acțiunile umane pot avea un impact asupra animalelor și nevoia de conservare.
4. **Observație și gândire critică:** Elevii își vor dezvolta abilitățile de observare examinând îndeaproape urmele, semnele și habitatele. Ei vor învăța, de asemenea, să gândească critic despre comportamentele animalelor și despre modul în care acestea se adaptează la mediul lor.

Competențe dezvoltate:

1. **Cunoștințe de mediu:**
   Elevii vor învăța să recunoască interconexiunea dintre ecosisteme, comportamentul animalelor și importanța conservării biodiversității.
2. **Abilități de anchetă științifică și de observare:**

Activitatea îmbunătățește abilitățile de observare științifică, deoarece elevii se angajează activ în colectarea de date și formularea de ipoteze despre fauna sălbatică.

3. **Lucru în echipă și colaborare:**
   Elevii vor lucra în echipă, exersând colaborarea și comunicarea eficientă în timp ce împărtășesc informații și rezolvă probleme împreună.
4. **Rezolvarea problemelor și gândirea critică:**
   Sarcina de a identifica urmele, semnele și comportamentele animalelor îi încurajează pe elevi să folosească gândirea critică și raționamentul pentru a-și da seama ce animale au întâlnit.
5. **Respectul pentru natura:**
   Prin observarea faunei sălbatice în habitatul său natural, elevii vor dezvolta un respect mai mare pentru animale și mediu, învățând importanța de a nu deranja animalele sau habitatele acestora.

Beneficii pentru elevi:

1. **Conexiune îmbunătățită cu natura:** Prin implicarea activă în observarea faunei sălbatice, elevii vor dezvolta o conexiune mai puternică cu natura și vor câștiga o apreciere mai profundă pentru ecosistemele și fauna sălbatică locale.
2. **Abilități științifice și analitice îmbunătățite:**Activitatea îi ajută pe studenți să-și dezvolte abilitățile de cercetare științifică, încurajându-i să observe, să documenteze și să analizeze datele într-un cadru real.
3. **Responsabilitate sporită pentru mediu:** Pe măsură ce elevii învață despre fauna sălbatică, comportamentul lor și importanța conservării, ei devin mai conștienți de rolul lor în protejarea mediului și conservarea biodiversității.
4. **Colaborare și abilități sociale:** Lucrul în echipă încurajează colaborarea, comunicarea și abilitățile de rezolvare a problemelor, care sunt valoroase atât în mediul academic, cât și în cel social.
5. **Beneficii pentru sănătatea fizică și mintală:** Petrecerea timpului în aer liber în natură îmbunătățește bunăstarea fizică a elevilor prin plimbare și explorare. De asemenea, oferă beneficii pentru sănătatea mintală prin reducerea stresului și creșterea sentimentelor de bunăstare.

Activitate creată de June Juodaityte

15. Provocare climatică globală– Joc de orientare interactiv

Obiectiv:

Înțelege impactul schimbărilor climatice asupra diferitelor regiuni ale lumii și caută soluții pentru a-l combate.

Materiale necesare:

- Cărți de joc cu probleme climatice din diferite zone ale lumii (spre exemplu topirea gheților în Arctica, deșertificarea în Africa, despăduririle în Amazon).
- Sarcini interactive pentru fiecare checkpoint*.
- Busole, hărți sau o aplicație GPS (pentru o versiune modernă).
- Caiete și pixuri pentru notițe.

https://shopeverbeam.com/blogs/news/7-tips-for-orienteering-with-kids-making-outdoor-adventures-fun-and-safe

Desfășurarea activității:

1. **Pregătire:**
   Spațiul în care se va desfășura jocul (poate fi un parc, o pădure sau curtea școlii) este amenajat cu 5–7 „puncte de control”, fiecare reprezentând câte o problemă climatică diferită. La fiecare punct de control, elevii vor găsi o provocare sau o sarcină referitoare la respectiva problemă.

2. **Jocul propriu-zis:**

   Elevii sunt repartizați în grupe și, folosindu-se de orientarea în spațiu, au sarcina de a localiza toate punctele de control. La fiecare locație, ei întâlnesc câte o provocare- de exemplu, să creeze un scurt plan de acțiune pentru a opri deșertificarea sau să construiască un „baraj” simbolic din materiale naturale pentru a proteja habitatele naturale de inundații.

3. **Reflecție:**
   După terminarea jocului, echipele se adună pentru a-și împărtăși experiențele personale și reflectează asupra soluțiilor aplicabile în realitate care ar putea să rezolve respectivele probleme climatice.

Activitate creată de Evita Jasinauskaite

16. Escape Room în natură: Ecosisteme ale lumii

Obiectiv:
Învață despre ecosistemele lumii rezolvând sarcini și provocări.
Materiale necesare:

- Cartonașe cu sarcini ce conțin întrebări referitoare la diferite ecosisteme.
- Obiecte din natură (frunze, pietre, mostre de apă) reprezentative pentru diverse habitate.
- Indicii codificate sau „lacăte" (de exemplu: puzzle-uri matematice, coduri QR ascunse).

Desfășurarea activității:

1. **Pregătire:**
   Sunt amenajate patru-cinci „ecosisteme" în aer liber (de exemplu: junglă, tundră, recif de corali, savană), fiecare conținând indicii ascunse sau sarcini care trebuie rezolvate pentru „a evada".
2. **Lucru în echipă:**
   Fiecare echipă primește un indiciu inițial și, folosindu-se de gândirea logică și cunoștințele în domeniul biologiei, rezolvă provocări ecologice, precum metode de protejare a unei specii pe cale de dispariție, de prevenire a unui incendiu forestier, sau de reducere a poluării.
3. **Provocarea finală:**
   Ultima sarcină necesită ca echipele să se unească și să utilizeze toate cunoștințele obținute pentru a propune o soluție ecologică de ansamblu.

Temele specifice ale jocului: biodiversitatea, speciile vulnerabile, amenințate și în pericol de dispariție, despăduririle, clima, mediul.

Activitate creată de Simona Navikaite

17. Scaunele muzicale

Probabil că toată lumea a jucat la un moment dat acest joc, dar tot este destul de distractiv atunci când îl joci tu însuți. Participanții stau aranjați într-un cerc, iar în mijlocul cercului este așezat cu un scaun mai puțin decât numărul participanților (dacă sunt 10 participanți, atunci 9 scaune).

https://www.incsr.eu/resource/praktiski-padomi-darba-devejiem-ka-ierobezot-covid-19-izplatisanos-darba-vide/

După aceea, este pornită muzica și toți participanții merg în cerc în jurul scaunelor. Imediat ce muzica se oprește, jucătorii încearcă să găsească un scaun liber pe care să se așeze. Participantul care rămâne fără scaun iese din joc și ia un scaun cu el. Câștigătorul este cel care ajunge la ultimul scaun. Este recomandat să se aleagă melodii scurte pentru ca jucătorii să nu obosească.

18. Gheața se topește

Temele specifice ale jocului: schimbările climatice, mediul, dispariția speciilor de animale- urși polari, reutilizarea creativă a deșeurilor (upcycling- carton)

Competențe de dezvoltat: rezolvarea problemelor, comunicare, adaptabilitate, gândire critică, gestionarea timpului, abilități interpersonale etc.

Rezumatul activității:

Întrebare: Un bărbat iese dintr-o casă care are patru pereți, toți orientați spre sud. Ce vede?
a. O insectă
b. O pasăre
c. Un mamifer

Care credeți că este răspunsul? Vă spunem noi: un mamifer (mai exact, un urs polar, deoarece ne aflăm la Polul Nord).

Există două echipe de elevi, iar fiecare echipă are la dispoziție trei bucăți de carton (reprezentând ghețarii pe care se deplasează urșii polari). Cele două echipe trebuie să traverseze oceanul (aleea din parc/pădure) folosind aceste bucăți de carton. Însă, la fel ca în sălbăticie, există prădători! Doi elevi joacă rolul unor orci, care, atunci când o bucată de carton nu este ocupată de niciun „urs polar”, o fură.

Paralela cu realitatea:
Care este lecția acestui joc? trebuie să acționăm cât de repede posibil!! Prin intermediul acestui joc elevii învață să coopereze și să se sincronizeze. În același fel trebuie procedat și în cazul luării inițiativei pentru încetinirea încălzirii globale și promovarea reciclării.
propus de Miruna Onofrei și Cătălina Rusu

Activitate create de Miruna Onofrei și Cătălina Rusu

19. Pădurea de ciuperci

Liderul jocului creează întâi un spațiu pentru desfășurarea activității (de aproximativ 3x3m) și poziționează sticle goale de plastic sau conserve în interiorul acestuia. Numărul de spații de joc depinde de numărul de echipe.

Fiecare echipă alege câte un jucător care va fi culegătorul de ciuperci și va merge în pădure. Acest jucător este legat la ochi și primește o pungă.

Ceilalți jucători, pe de altă parte, vor fi în afara spațiului de joc și vor ajuta culegătorul să găsească ciupercile (sticlele) cu ajutorul comenzilor vocale. Echipa care adună toate ciupercile cel mai rapid câștigă.

20. Paraquat - interzis în Europa, de vânzare în Indonezia

Formatul jocului: RPG

Temele jocului: defrișări, climat, agrobusiness, drepturile omului, mediul înconjurător, acapararea terenurilor, probleme de sănătate, pesticide.

Rezumatul activității: Jucătorii sunt așezați într-un cerc. Toată lumea va avea o carte cu un rol care trebuie să rămână secret. Jocul este organizat în două tabere: activiștii de mediu, oamenii care luptă împotriva monoculturilor de ulei de palmier și utilizarea extensivă a pesticidelor, și oponenții, corporații multinaționale care dețin plantații de ulei de palmier. În timpul orelor de lucru, oamenii trebuie să îndure substanțe toxice care le afectează sănătatea generală. Chiar dacă se duc la doctorul de pe plantație, li se spune că nu au motiv de îngrijorare. În plus, nu doar oamenii au de suferit, ci și ecosistemul care este aproape permanent afectat de aceste business-uri crude. Distrugătorii conduc oamenii în afara terenului pe timpul nopții, astfel încât ei să poată prepara pesticidele fără să fie prinși.

Cum funcționează jocul?

A. Introducere

Jucătorii sunt așezați într-un cerc. Naratorul se poate mișca liber în interiorul cercului pentru a împărți cărțile.
Situația este lansată de către narator.

B. Faza de noapte

1. Doar în prima noapte - Partenerii Terra Solidar Association și Terra Solidar Association se trezesc și se uită unii la alții. Din acest moment, ei știu că se află în aceeași tabără. Rolul lor este de a ajuta sătenii sa preia puterea asupra propriului lor teren și să lupte împotriva întreprinderilor care distrug mediul.
2. Doar în prima noapte - Întreprinderea Palmoil se trezește. Aceasta este o companie care produce ulei de palmier. Palmoil se confruntă cu o dilemă: are nevoie de mai multe pesticide pentru a continua să se dezvolte rapid. Adoptarea unei producții etice ar însemna o scădere în veniturile Palmoil. Jucătorul poate alege între a îi ajuta pe muncitorii care suferă sau a se alia cu distrugătorii (care mai sunt numiți „lupi”).
3. În fiecare noapte - Gardianul mediului înconjurător se trezește. El are o putere de convingere puternică și poate aduce un jucător de partea protectorilor pământului. Dacă jucătorul ales are rolul lupului, el devine lucrător (inocent). Gardianul își poate utiliza abilitatea o dată pe joc.
4. În fiecare noapte - Se trezește Terra Solidar Association. Doar o dată pe noapte ei au puterea să protejeze un jucător de atacurile lupilor.
5. În fiecare noapte - Lupii business-ului cu pesticide se trezesc (inclusiv lupul sindicatului și șeful lup). Ei numesc un jucător pe care îl vor conduce afară din pădure.
6. În fiecare noapte - Lupul sindicatului se trezește. El poate alege un jucător care nu va avea dreptul să voteze în următoarea rundă sau își poate păstra abilitatea, care poate fi utilizată doar o dată pe rundă.
7. O dată în joc - Lupul șef se trezește. El poate alege un jucător care să se transforme într-un lup al business-ului cu pesticide sau își poate păstra abilitatea pentru mai târziu.
8. În fiecare noapte - Se trezește jurnalistul. El poate alege un jucător și să îi afle rolul.
9. În fiecare noapte - Se trezesc Națiunile Unite. Aici sunt 3 opțiuni, dintre care doar una trebuie folosită: a)salvează victima lupului, b)conduc o victimă suplimentară în afara pădurii, c)niciun impact.

Toată lumea se trezește!

C. Faza de zi - noaptea nu a fost atât de calmă pe cât am fi putut să credem, au fost X oameni conduși în afara terenului în această noapte. Locuitorii terenului se reunesc și trebuie să voteze și să alunge un lup și astfel să își protejeze terenul.

1. Rezumatul nopții - este anunțat dacă au fost jucători eliminați (alungați de pe teren) și identitatea lor este dezvăluită (rolul lor). Dacă lupul sindicatului și-a activat abilitatea, jucătorul care nu poate participa la dezbatere sau la vot este anunțat.
2. Dezbaterea - naratorul nu își spune punctul de vedere, dar are rolul unui moderator. Dacă dezbaterea este prea lungă (1-5 minute maxim), este responsabilitatea lui să o oprească.
3. Votul - rezultatul este bazat pe majoritatea relativă. În cazul unei egalități, președintele distribuie voturile. Cartea jucătorului eliminat este dezvăluită.
4. Abilitatea Micuței Greta - dacă ea își activează puterea (o dată pe joc), aceasta generează un al doilea vot. Astfel, încă un jucător este eliminat la sfârșitul zilei.
5. Anunțarea rezultatului sau a voturilor.

Jocul continuă conform modelului de succesiune noapte-zi. Rolurile care au fost deja eliminate sau cele care și-au activat puterea specială (cele care pot fi utilizate o dată pe joc) nu mai trebuie menționate.

Debriefing și debating

Rugați jucătorii să se regrupeze în funcție de cartea lor. Apoi, rugați-i să se aranjeze în ordine ascendentă în funcție de puterea pe care o avea rolul lor în joc.

Întrebați jucătorii care tabără este mai puternică.

- În opinia voastră, care este cea mai puternică tabără? De ce?
- Ce ați simțit în timpul jocului?
- Credeți că jocul este asimetric?
- Care este calea spre câștigarea jocului? De ce?

Paralela cu realitatea

Întrebați jucătorii ce știu despre utilizarea excesivă a pesticidelor în Indonezia:

- Cine a auzit ceva despre situația indonezienilor?
- Ce ați auzit despre ea?
- Credeți că situația prezentată în joc are vreo similitudine cu cea din Indonezia și o parte din Asia?
- Care credeți că sunt cauzele defrișărilor?
- Care sunt conexiunile dintre defrișări și schimbările climatice?
- Care sunt efectele utilizării pesticidelor în exces?

Ecologist (activist de mediu)

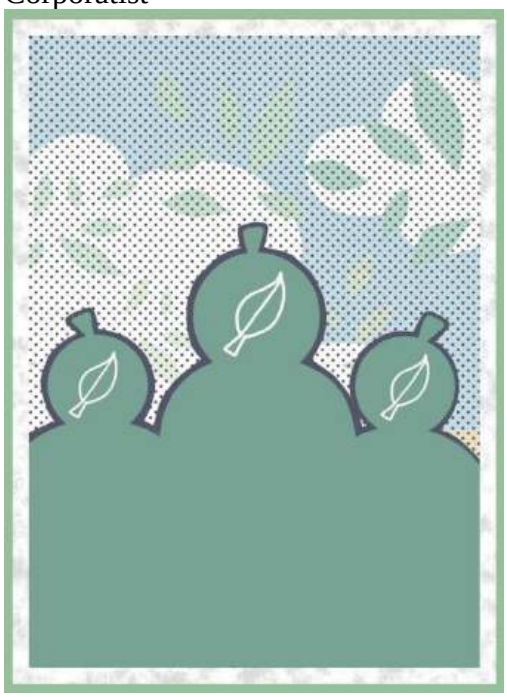
Ecosistem

Muncitor/sătean

Reverse card (carte de inversare)

Corporatist

Doctor


Securitatea mediului

Activitate creată de Ilinca Ciobanu și Eliza Brătuleanu

21. Pădurea Rondonia - plămânii Pământului

Temele jocului: schimbările climatice, despăduririle, afacerile agricole, drepturile omului, mediul înconjurător, confiscarea terenurilor.

Rezumatul activității: Jucătorii se aranjează într-un cerc. Toată lumea va avea un cartonaș cu un rol care trebuie să rămână secret. Jocul este organizat pe două tabere: protectorii pădurii, în principal locuitori ai Amazonului (săteni), și distrugătorii acesteia, în mare parte „lupi" ai afacerilor agricole. În timpul nopții, lupii îi conduc pe săteni afară din pădure pentru a putea să își dezvolte afacerile agricole, fără a suferi niciun fel de consecințe. În timpul zilei, sătenii se organizează pentru a-i elimina pe „lupii" aflați printre ei și își recapătă puterea peste pădure. Dar cum ar putea lupii să fie distinși de săteni, odată cu venirea zilei?

Cum funcționează jocul?

A. Introducere

Jucătorii se aranjează într-un cerc. Naratorul se poate mișca liber în interiorul cercului pentru a împărți cărțile.

Are loc lansarea situației de către narator.

B. Faza de noapte

1. Doar în prima noapte- Partenerii asociației Terra Solidar se trezesc și se uită unii la alții. Din acest moment ei știu că sunt în aceeași tabără. Rolul lor este să îi ajute pe săteni să recapete controlul asupra pădurii.
2. Doar în prima noapte- Întreprinderea Chocopalm se trezește. Aceasta este o companie de fabricații care produce cremă de ciocolată. Chocopalm se confruntă cu o dilemă: să continue să se dezvolte rapid mulțumită uleiului de palmier sau să schimbe rețeta astfel încât aceasta să conțină mai puțin ulei de palmier și mai multe alune. Adoptarea unei producții etice ar duce la o scădere în fondurile întreprinderii. Jucătorul poate alege între ajutarea sătenilor din pădure sau aliarea cu distrugătorii.
3. În fiecare noapte- Gardianul pădurii se trezește. El este persuasiv și pote aduce un jucător de partea protectorilor pădurii. Dacă jucătorul ales are rolul „lupului", el devine un sătean. Dacă jucătorul ales este deja un sătean, el își păstrează atribuțiile. Gardianul își poate folosi abilitatea doar o singură dată pe joc.
4. În fiecare noapte- Asociația Terra Solidar se trezește. Doar o dată pe noapte au puterea de a proteja un jucător de atacul lupilor.
5. În fiecare noapte- Lupii businessului agricol se trezesc. (sindicatul lupilor și șeful lupilor inclusiv). Ei numesc un jucător pe care îl vor da afară din pădure.
6. În fiecare noapte- Sindicatul lupilor se trezește. Acesta poate alege un jucător care nu va avea dreptul de a vota în următoarea rundă sau își poate păstra abilitatea, care poate fi folosită doar o dată pe rundă.
7. Doar o dată pe joc- Șeful lupilor se trezește. El poate alege un jucător pe care să îl convertească în lup, su își poate păstra abilitatea pentru mai târziu.
8. În fiecare noapte- Jurnalistul se trezește. El poate alege un jucător pentru a-i descoperi rolul.

9. În fiecare noapte- Națiunile Unite se trezesc. Aceștia au 3 opțiuni dintre care doar una trebuie aleasă: a) salvarea victimei lupului b) alungarea unei victime suplimentare din pădure c) niciun impact.

Toată lumea se trezește!

C. Faza de zi- noaptea nu a fost atât de calmă pe cât am fi putut să credem, au fost X oameni conduși în afara terenului în această noapte. Locuitorii Amazonului se reunesc și trebuie să voteze un participant care să părăsească pădurea, în speranța că vor alunga un „lup" și vor reuși să își protejeze pădurea.

1. Rezumatul nopții- este anunțat dacă au fost eliminați jucători (dați afară din pădure) și identitatea lor este dezvăluită (rolul). Dacă sindicatul lupilor și-a activat abilitatea, jucătorul care nu poate participa la dezbatere sau vota este anunțat.
2. Dezbatere- naratorul nu-și exprimă punctul de vedere, dar are rolul moderatorului. Dacă dezbaterea este prea lungă (1-5 minute maximum) este responsabilitatea acestuia să o oprească.
3. Votarea- rezultatul final este bazat pe majoritatea voturilor. În cazul unei egalități, președintele distribuie voturile. Rolul jucătorului eliminat este dezvăluit.
4. Abilitatea micuței Greta- dacă își activează puterea (doar o dată pe joc), oferă posibilitatea unui al doilea vot. De aceea, un jucător adițional este eliminat la finalul zilei.
5. Anunțarea rezultatelor sau a voturilor.

Jocul continuă după modelul secvenței zi-noapte. Rolurile care au fost deja eliminate și cei care și-au activat abilitățile speciale (cele care pot fi folosite doar o dată pe joc) nu trebuie menționate.

Debriefing și debating

Rugați-i pe jucători să se regrupeze în funcție de cartea lor de joc. După aceea, rugați-i să se aranjeze în ordinea crescătoare a puterii pe care rolurile lor le-au avut în joc.

Întrebați-i pe elevi care tabără consideră că este mai puternică.

- În opinia ta, care este cea mai puternică tabără? Justifică răspunsul.
- Cum te-ai simțit în timpul jocului?
- Considerați că jocul este asimetric (puterile taberelor nu sunt distribuite în mod egal)?
- Care este calea de a câștiga jocul? De ce?

Paralela cu realitatea

Întrebați-i pe jucători ce informații cunosc despre Pădurea Amazoniană:

- Cine a auzit informații despre situația actuală a pădurii?
- Ce ai aflat deja despre aceasta?

- Crezi că situația prezentată în joc este în vreun fel similară cu cea a Pădurii Amazoniene?
- De ce îi spunem pădurii „plămânii planetei noastre”?
- Care sunt cauzele despăduririi?

Activitate creată de Tudor Cionca și Anemona Luchian

22. Băț de drumeție

Materiale necesare:
Gheme de lână de diferite culori.
Procesul de lucru:

- Copiii găsesc o ramură de copac având lungimea de 50 cm- 1 m.
- Invită copiii să colecteze diferite obiecte (frunze, ramuri, conuri, plante, flori, etc.) în timpul drumeției, fiind atenți la protejarea naturii, și să le lege de băț cu fire de lână. Aceste obiecte le vor aminti celor mici de locurile în care au fost.
- La finalul drumeției, obiectele colectate pot fi folosite în vederea împărtășirii de impresii referitoare la călătorie.

Activitate creată de Laura Buravcova, Ilze Graudiņa

23. Joc de clasificare

Această activitate poate fi atât o versiune scurtă a unui joc de „spargere a gheții", cât și una mai lungă sub forma de exercițiu strategic. Vom analiza versiunea scurtă. Toți jucătorii sunt împărțiți în două grupe mari. Fiecare dintre aceste grupe trebuie să poată să-și clasifice membrii în subcategorii într-o anumită perioadă de timp. Sună complicat, dar iată un exemplu: participanții sunt împărțiți în două grupe mari (echipe) și au sarcina de a se clasifica reciproc în două subcategorii. Una dintre echipe începe o conversație pentru a înțelege ce îi unește și ce îi diferențiază. Într-un minut, echipa ajunge la concluzia că jumătate dintre ei sunt „păsări matinale" (persoane cărora le place să se trezească dimineața, se simt pline de energie la începutul zilei), iar cealaltă jumătate sunt „păsări de noapte" (persoane care se culcă târziu, și a căror energie și creativitate este evidențiată seara).

https://www.chessjournal.com/advanced-french-defense/

Jucătorii ar putea fi clasificați și după hobby-uri, obiceiuri culinare, etc. Una dintre posibilele reguli ale activității: participanții ar trebui să fie distribuiți în mod egal. De exemplu, dacă sunt șase membri într-o echipă și sarcina este de a se clasifica în trei subcategorii, atunci doi membri ar trebui să fie, să

zicem, fani ai baschetului, alți doi fani ai fotbalului și doi fani ai hocheiului. Scopul acestei activități este de a promova conexiunile interumane, abilitatea de a găsi aspecte comune cu cei din jur, dar și înțelegerea faptului că fiecare echipă include oameni cu diferite interese și obiceiuri, etc. Totuși, acest fapt nu împiedică cooperarea și victoria. Timpul alocat pentru completarea sarcinii este de trei minute. Echipa care completează sarcina prima câștigă. Este posibil să se desfășoare mai multe runde.

24. Constructorii orbi- joc de team-building

O activitate foarte interesantă care necesită un spațiu larg. Este nevoie și de pregătirea unor piese de lemn în avans, sau, dacă acestea nu sunt disponibile, a altor materii prime, precum doze, batoane de ciocolată, chibrituri etc. Toți jucătorii sunt împărțiți în mai multe echipe mici, fiecare având între trei și patru membri. Unul dintre participanți trebuie să devină căpitanul echipei din proprie inițiativă. Restul trebuie să fie legați la ochi, astfel încât nu pot vedea nimic din jur. Va fi nevoie de un set de materiale în plus față de numărul de echipe. De exemplu, dacă jucătorii sunt împărțiți în cinci echipe, atunci vor trebui să existe șase seturi, fiecare conținând obiecte identice.

https://www.linkedin.com/pulse/what-qlearly-does-wrong-sai-ramachandran

După ce participanții la joc, cu excepția căpitanilor de echipă, sunt legați la ochi, coordonatorul activității creează o structură în centrul încăperii- un turn din materia primă utilizată. Acesta va fi modelul structurii pentru căpitanii de echipă, ce vor trebui să creeze o structură identică într-un spațiu special amenajat. Pe lângă modelul construcției, materialele pentru toate celelalte seturi sunt aranjate într-o manieră dezordonată de-a lungul încăperii. Căpitanul echipei nu are voie să construiască el turnul- acesta trebuie să îi ghideze pe coechipierii săi legați la ochi cu ajutorul vocii. Un jucător are voie să care și să plaseze un obiect. După aceea, următorul participant trebuie să fie îndrumat. Acest proces continuă până când una dintre echipe a reușit să creeze o construcție identică cu cea făcută de coordonatorul activității în centrul încăperii. Această activitate îmbunătățește abilitățile de lider ale căpitanului, dar și abilitatea de a rezolva probleme și de a lua decizii rapid.

25. Ocean și plastic

Temele jocului: Poluarea, plasticul din oceane

Rezumatul activității: Jucătorii se împart în două echipe. Una dintre echipe va fi cea a oceanului, iar cealaltă echipă va reprezenta plasticul. Scopul acestui joc este de a ilustra problema poluării apelor cu materiale plastice. Milioane de tone de plastic ajung în oceane anual, provenind din pescuit sau gestionarea necorespunzătoare a deșeurilor de pe țărm. Aceste materiale nu se pot descompune și afectează grav fauna marină, animalele fiind prinse în plase de plastic sau ingerând fragmente periculoase. Prin pescuit, plasticele ingerate de pești pot ajunge și în lanțul alimentar, având un impact negativ asupra sănătății oamenilor.

https://www.reusethisbag.com/articles/countries-that-pollute-most-ocean-plastics

Cum funcționează jocul?

Jucătorii sunt împărțiți în două grupe egale. Fiecare grupă va extrage un cartonaș, fiindu-i atribuit un rol: echipa oceanului sau cea a plasticului. Membrii echipei oceanului vor alege un număr între 10 și 20, fără a fi auziți de cealaltă echipă.

După ce aleg numărul, membrii echipei oceanului vor forma un cerc și vor începe să numere. În acest timp, membrii echipei plasticului trebuie să se strecoare în și dinspre cerc, fără a sta mai mult de 2 secunde pe loc.

Tendința oceanului va fi de a respinge plasticul, pe care nu-l mai poate asimila în mod sănătos atunci când este prezent în cantități uriașe. Atunci când echipa oceanului ajunge la numărul ales, membrii își dau mâna, încercând să captureze cât mai mult „plastic” în interiorul cercului. Totuși, plasticul are șansa să scape, iar oceanul câștigă un număr de puncte echivalent cu numărul membrilor echipei plasticului care rămân în afara cercului.

Jocul se repetă până când se evidențiază problema poluării apelor, subliniind faptul că, dacă nu se iau măsuri, aceasta va deveni din ce în ce mai gravă, afectând ecosistemele acvatice de pretutindeni.

Cum funcționează jocul?

Jucătorii sunt împărțiți în două grupe egale. Fiecare grupă va extrage un cartonaș, fiindu-i atribuit un rol: echipa oceanului sau cea a plasticului. Membrii echipei oceanului vor alege un număr între 10 și

20, fără a fi auziți de cealaltă echipă. După ce aleg numărul, membrii echipei oceanului vor forma un cerc și vor începe să numere. În acest timp, membrii echipei plasticului trebuie să se strecoare în și dinspre cerc, fără a sta mai mult de 2 secunde pe loc.

Tendința oceanului va fi de a respinge plasticul, pe care nu-l mai poate asimila în mod sănătos atunci când este prezent în cantități uriașe. Atunci când echipa oceanului ajunge la numărul ales, membrii își dau mâna, încercând să captureze cât mai mult „plastic" în interiorul cercului. Totuși, plasticul are șansa să scape, iar oceanul câștigă un număr de puncte echivalent cu numărul membrilor echipei plasticului care rămân în afara cercului.

https://www.newyorker.com/news/news-desk/where-does-all-the-plastic-go

Jocul se repetă până când se evidențiază problema poluării apelor, subliniind faptul că, dacă nu se iau măsuri, aceasta va deveni din ce în ce mai gravă, afectând ecosistemele acvatice de pretutindeni.

Activitate creată de Maria Sfecliș și Elena Calistru

26. Organizarea unei vânători de comori (Treasure Hunt) pe tema energiei verzi

Organizarea unei „vânători de comori" pe tema energiei verzi reprezintă un mijloc distractiv și educativ de a atrage atenția asupra surselor de energie regenerabilă și a dezvoltării sustenabile. Iată un exemplu de joc ce poate fi adaptat la propriile nevoi:

Titlul jocului: "Descoperind sursele energiei verzi"

Obiectiv:
Echipele vor rezolva ghicitori și completa activități referitoare la energia verde, îndreptându-se treptat către „comoară", ce poate fi o recompensă simbolică sau un material educativ.
Pregătire:
Alegerea unei locații: Alegeți un spațiu precum un parc, școală, sau grădină unde vor fi amenajate stațiile jocului.

Crearea stațiilor: Amenajați între cinci și șapte stații, fiecare reprezentând o diferită sursă de energie verde (de exemplu solară, eoliană, hidroelectrică, geotermală, biomasică).
Ghicitori și activități: Creați ghicitori sau activități la fiecare stație, care să aibă legătură cu sursa de energie corespondentă. Participanții trebuie să răspundă la întrebări pentru a continua jocul și a merge la următoarea stație. Puteți alege câteva din aceste întrebări pentru fiecare stație.

https://marketintel.gardiner.com/the-10-point-plan-a-summary

Exemple de stații și ghicitori:

Stația de energie solară 1:
Ghicitoare: „Transformă lumina în energie pentru casa ta. Este verde, regenerabilă, și curată. Ce este?”
Răspuns: Panou solar și energie solară.
Întrebare: Care sunt câteva utilizări comune are energiei solare în viața de zi cu zi?
Răspuns: panouri solare, aparate de încălzit apa ce utilizează energia solară, calculatoare ce funcționează cu ajutorul luminii, ventilatoare solare, vehicule electrice cu încărcare la lumină: biciclete și scutere electrice, gadgeturi solare, desalinizare solară, sisteme de securitate ce utilizează energia solară.

Stația de energie eoliană 2:
Ghicitoare: „Folosește vântul pentru a genera electricitate. Ce este?”
Răspuns: Turbină eoliană.
Întrebare: Care sunt principalele componente ale unei turbine eoliene?
Răspuns: O turbină este alcătuită din lame, rotor, nacele (care includ generatorul și cutia de viteze), turnul și fundația.
Întrebare: Cum generează o turbină eoliană electricitate?
Răspuns: Vântul rotește lamele turbinei, care învârt un ax conectat la un generator. Generatorul convertește apoi energia mecanică în electricitate.
Întrebare: Care sunt avantajele energiei eoliene?
Răspuns:

- Nu produce poluare sau gaze cu efect de seră.
- Are costuri reduse de operare după instalare.

Întrebare: Care sunt dezavantajele energiei eoliene?
Răspuns:

- Energia eoliană este intermitentă (depinde de disponibilitatea vântului).
- Turbinele eoliene pot afecta fauna locală, precum în cazul păsărilor și a liliecilor.
- Necesită un spațiu larg pentru a fi eficiente.

Activitate: Construiește o mică moară de vânt din cărămizi.

Stația de energie hidroelectrică 3:
Ghicitoare: „Captez mișcarea apei pentru a produce energie. Ce sunt?”
Răspuns: Baraj hidroelectric.
Întrebare: **Cum se compară puterea hidroelectrică cu combustibilii fosili din punctul de vedere al impactului asupra mediului?**
Răspuns: Energia hidroelectrică nu produce gaze cu efect de seră precum combustibilii fosili, dar poate avea un impact asupra ecosistemelor și a sensului de curgere al râurilor, afectând peștii și plantele acvatice.

Întrebare: **Care este rolul fluxului de apă în generarea energiei hidroelectrice?**
Răspuns: Mișcarea apei asigură energie cinetică, aceasta învârtind turbina și generând electricitate prin generator.
Întrebare: **De ce sunt râurile și cascadele locuri bune pentru amplasarea centralelor hidroelectrice?**
Răspuns: Asigură fluxul natural al apei cu potențial energetic mare, care poate fi captată eficient pentru generarea electricității.
Activitate: Matematică și fizică: Calculează puterea de producție hidroelectrică
Obiectiv: Folosește ecuații de fizică pentru a determina câtă putere generează un baraj hidroelectric.
Formulă:
$P=\eta\cdot\rho\cdot g\cdot h\cdot Q$
Unde:

- P = Puterea (Watt)
- η = Eficiența turbinei (de obicei 80-90%)
- ρ = Densitatea apei (1000 kg/m³)
- g= Gravitația (9.81 m/s²)
- h = Înălțimea căderii de apă (metri)
- Q= Viteza de curgere a apei (m³/s)

1. Oferiți-le elevilor informații din realitate (de ex: Barajul Hoover: **h=220m, Q = 650 m³/s**).

2. Lăsați-i să calculeze puterea de producție totală.

3. Comparați rezultatele cu datele actuale ale barajului.

Stația de energie geotermală 5:
Ghicitoare: Este o energie care provine din căldura din interiorul Pământului, transformând aburul în putere. Este sustenabilă și fiabilă. Ce este?
Răspuns: Energia geotermală.
Întrebare: Cum este produsă energia geotermală?
Răspuns: Centralele geotermale extrag căldura din rezervele subterane de apă fierbinte și aburi. Aceasta este folosită pentru a roti turbine, care generează electricitate.
Întrebare: Unde este găsită energia geotermală?
Răspuns: Energia geotermală poate fi găsită în zone cu activitate vulcanică intensă, izvoare termale, gheizere, și granițe ale plăcilor tectonice. Printre țările cu astfel de zone se numără Islanda, SUA (California), și Filipine.
Întrebare: Este energia geotermală regenerabilă?
Răspuns: Da, energia geotermală este regenerabilă deoarece căldura Pământului este frecvent recuperată de diferite procese naturale.

Experiment: Stabilitatea temperaturii din subteran
Obiectiv: Învață cum temperaturile din subteran rămân stabile.
Materiale:
- Două termometre
- O cană cu pământ
- O cană cu aer
- Un cronometru

Pașii activității:
1. Plasați un termometru în cana cu pământ și unul în aer liber.
2. Înregistrați temperatura la fiecare cinci minute timp de jumătate de oră.
3. Comparați rezultatele: **Does the soil maintain a more stable temperature?**
4. Discutați motivul pentru care sistemele geotermale funcționează bine pentru încălzire și răcire.

Activitate: Cartografierea zonelor de interes pentru energia geotermală
Obiectiv: Explorați zonele în care energia geotermală este utilizată internațional.
Activitate:
1. Folosiți-vă telefoanele mobile.
2. Lăsați-i pe elevi să găsească și să marcheze zonele de interes pentru energia geotermală (Islanda, Japonia, SUA, Indonezia, etc.).
3. Identificați granițele plăcilor tectonice și regiunilor vulcanice în care energia geotermală este mai accesibilă.
4. Discutați motivul pentru care unele regiuni au un potențial geotermal mai mare decât altele.

Stația de energie din biomasă 6:
Ghicitoare: „Transformă deșeurile organice în energie. Ce este?”
Răspuns: Energia din biomasă
Întrebare: Care sunt sursele comune ale biomasei?
Răspuns: Printre sursele biomasei se numără:
- Lemn și resturi de lemn (lemne de foc, rumeguș)
- Culturi agricole și reziduuri (porumb, trestie de zahăr, paie de grâu)
- Gunoi de grajd
- Alge
- Resturi organice (resturi de mâncare, resturi vegetale din grădină

Întrebare: Este energia din biomasă regenerabilă?
Răspuns: Da, energia din biomasă este regenerabilă deoarece plantele și materialele organice pot fi crescute din nou.
Întrebare: Care sunt tipurile principale de biocombustibili?
Răspuns: Cele două tipuri principale sunt:
- **Etanol** (făcut din porumb, trestie de zahăr, sau alte culturi- folosit drept aditiv pentru benzină)
- **Biodiesel** (făcut din uleiuri vegetale sau grăsimi de animale- folosit în cazul motoarelor diesel)

Activitatea 1: Discutați despre beneficiile compostării și confecționați un coș mic de compost.
Activitatea 2: **Provocarea amprentei de carbon**
Obiectiv: Compararea emisiilor de carbon ale biomasei cu cele ale combustibililor fosili.
1. Elevii își calculează **amprenta de carbon** folosindu-se de instrumentele online.
2. Descoperiți felul prin care **utilizarea energiei din biomasă** (biogaz, biocombustibili, palete de lemn) le-ar modifica amprenta de carbon.

Regulile jocului:
1. Formarea echipelor: Împărțiți participanții în echipe de 4-6 persoane.

2. Oferirea de hărți: Oferiți câte o hartă fiecărei echipe, care să marcheze locațiile stațiilor.
3. Explicarea regulilor: Explicați regulile jocului, menționând respectul față de mediul, lucrul în echipă și fair-play-ul.
4. Începerea jocului: Oferiți-le echipelor primul indiciu sau ghicitoare care să îi îndrume către prima stație.
5. Desfășurarea jocului: La fiecare stație, echipele trebuie să rezolve câte o ghicitoare sau să completeze o activitate pentru a primi următorul indiciu care să îi ghideze către următoarea stație. În funcție de vârstele elevilor și de dificultatea întrebării, aceștia își pot folosi telefoanele mobile pentru a găsi informații.
6. Încheiere: Prima echipă care termină de vizitat toate stațiile și ajunge la destinația finală câștigă „comoara”.

Sfaturi:
Ajustarea dificultății: Adaptați complexitatea ghicitorilor și activităților pentru a se potrivi cu vârsta și nivelul de cunoștințe al participanților.
Încurajarea învățării: Folosiți jocul ca o oportunitate de a discuta fiecare sursă de energie și beneficiile sale.
Caracterul interactiv: Încorporați activități practice în cadrul vânătorii de comori pentru a face procesul de învățare atractiv și memorabil.

Activitate creată de Kalliopi Katogianni, Ioannis Anogiatis, Konstantinos Giannakis

27. Reguli ale jocului „De-a v-ați ascunselea”: "Bătălia pentru sălbăticie"

Un joc de-a v-ați ascunselea distractiv și educativ pentru trei echipe, fiecare având un rol diferit: animale pe cale de dispariție, vânători și organizația de salvare a mediului.
Jocul este nu numai distractiv, ci îi și învață pe tineri importanța protejării speciilor pe în pericol de dispariție! Puteți găsi informații despre speciile vulnerabile accesând următorul link:
https://www.worldwildlife.org/species/directory?direction=desc&sort=extinction_status

Obiectivul jocului:
Speciile pe cale de dispariție încearcă să se ascundă și să supraviețuiască până la finalul jocului.
Vânătorii încearcă să găsească și să „captureze” cât mai multe animale.
Organizația de salvare a mediului ajută animalele să scape de vânători și să ajungă la „sanctuare” sigure.

Pregătire:
1. Alegerea unei locații: De preferat, un parc sau un spațiu deschis cu multe ascunzători.
2. Împărțirea pe echipe:
Speciile pe cale de dispariție (de exemplu: tigrii, lupi, panda) – 40% din jucători.
Vânătorii– 30% din jucători.
Organizația de salvare a mediului– 30% din jucători.
3.Amenajarea zonei:
- Un spațiu de joc cu locuri bune de ascuns.
- „Sanctuare” unde animalele sunt apărate de vânători.
- O bază a vânătorilor unde sunt duse animalele capturate.

Regulile jocului:
Jocul începe cu animalele care fug pentru a-și găsi ascunzători.
Vânătorii încep căutările după 1-2 minute.
Membrii echipei de salvare se pot mișca liber și ajuta animalele să ajungă la sanctuare.
Dacă un vânător atinge un animal, el trebuie să îl ducă la baza vânătorilor.
Membrii echipei de salvare pot „salva" un animal atingându-l la baza vânătorilor și ghidându-l către un sanctuar.
Jocul se termină atunci când:

a. Toate animalele sunt fie în sanctuare, fie capturate de vânători

Sau

b. Este întrecută limita de timp (de exemplu 15-20 de minute).
   În acest caz aliații animalelor (Echipa de salvare și animalele) câștigă dacă măcar 50% din animale ajung la sanctuare. Vânătorii câștigă dacă ei capturează mai mult de jumătate din animale.

Opțiuni de provocări adiționale:
Abilități speciale:
Vânătorii pot avea o „plasă" (sfoară sau bandă colorată) pe care o pot folosi doar de 3 ori pentru a „captura" un animal.
Membrii echipei de salvare pot folosi „vaccinuri magice" (cartonașe de hârtie) pentru a le oferi unui animal, făcându-l rezistent la atingerea unui vânător.

Activitate creată de Effrosyni Tziafou, Orfeas Nanos, Vasileios Kyrlas

28. Specii pe cale de dispariție

Teme specifice: schimbări climatice, biodiversitate, mediu înconjurător, dispariția unor specii de animale precum pinguinul

Durata: 30 minute

Dificultate: medie

Materiale necesare: scaune/buturugi egale cu numărul de participanți și muzică/boxă cu melodia Pinguinul.

***Provocare:**

Un bărbat iese dintr-o casă care are patru pereți, toți orientați spre nord. Ce vede?
a. O insectă
b. O pasăre
c. Un mamifer

Care credeți că este răspunsul? Vă spunem noi: o pasăre (mai exact, un pinguin, deoarece ne aflăm la Polul Sud).

Cum funcționează jocul?

Jocul implică un anumit număr de tineri (N), care sunt împărțiți în două echipe egale (N:2). Fiecărei echipe îi va veni rândul, în funcție de biletul extras. Prima echipă va forma un cerc în jurul unui alt cerc alcătuit din același număr de scaune (N:2). Muzica începe pe **dansul pinguinului** (https://www.youtube.com/watch?v=Gnnn3PqL6pA), astfel încât toți participanții să danseze în același mod și să fie atenți la pașii de dans. La un moment dat, un scaun este scos din cercul de scaune, iar muzica se oprește. Dansatorii trebuie să se așeze pe scaune fără să atingă podeaua/pământul. Jocul continuă astfel până când cel puțin un dansator atinge podeaua/pământul. Scorul final va fi determinat de numărul de scaune rămase, fiind cu atât mai mare cu cât jucătorii reușesc să se așeze pe un număr mai mic de scaune, demonstrând colaborare, solidaritate, empatie, eficiență, organizare etc.

Moment de conștientizare

Pentru a sensibiliza dansatorii, la final aceștia vor viziona videoclipul:
https://www.youtube.com/watch?v=5SvC8ViDa2A&list=PLLw-vZ11XZ3hPK75uP1ff4PdgOpU77YtC

Așa cum dansatorii s-au străduit să ocupe din ce în ce mai puține locuri, la fel există nenumărate specii de animale și plante care luptă pentru supraviețuire. Ce putem face noi pentru a le ușura existența?

Informații care încurajează reflecția

Există specii aflate în pericol critic de dispariție, precum elefantul de pădure african, leopardul de Amur, rinocerul negru, urangutanul din Borneo, gorila Cross River, gorila de câmpie estică, țestoasa Hawksbill, rinocerul de Java, urangutanul, saola, elefantul de Sumatra, urangutanul de Sumatra, rinocerul de Sumatra, tigrul Sunda, vaquita, gorila de câmpie vestică și marsuinul fără înotătoare din Yangtze. Dintre cele 1.677 de specii europene aflate în pericol, cele mai amenințate sunt melcii, scoicile și peștii.

(https://www.europarl.europa.eu/topics/ro/article/20200519STO79424/speciile-pe-cale-de-disparitie-din-europa-fapte-si-cifre-infografic)

Mai mult de jumătate dintre arborii endemici ai Europei, inclusiv castanul sălbatic, Heberdenia Excelsa și scorușul de munte, sunt amenințați cu dispariția, iar aproximativ o cincime dintre amfibieni și reptile sunt în pericol. Recent, au fost descoperite plante cu proprietăți curative datorită alcaloizilor pe care îi conțin. Ce vom face în viitor dacă aceste specii dispar înainte de a le putea analiza și identifica potențialul medicinal?

Activitate creată de Corina Bunău, Darius Zaiț

29. Experiment de filtrare a apei

Scop general:
Acest experiment arată cum apa poate fi purificată folosind materiale naturale. Ne ajută să înțelegem cum natura filtrează apa și de ce apa curată este importantă.

Rezumat:
Vom folosi materiale simple precum nisip, pietriș și bumbac pentru a filtra apa murdară. După filtrare, vom compara apa înainte și după pentru a arăta cât de mult se curăță.
https://www.fizzicseducation.com.au/articles/science-experiments-for-preschoolers-with-water/

Materiale:
- O sticlă de plastic goală sau o pâlnie
- Bumbac sau un filtru de cafea
- Pietre mici (pietriș)
- Nisip
- Cărbune activat (opțional)
- Apă murdară (apă cu pământ și frunze)
- Un pahar curat cu apă filtrată

Pași:
1.Pregătirea sticlei: Tăiați fundul sticlei de plastic și întoarceți-o cu susul în jos. Dacă aveți o pâlnie, nu este necesar să tăiați o sticlă.
2. Adăugarea straturilor filtrului:
Stratul de jos: Bumbac sau un filtru de cafea (oprește micile bucăți de pământ).
Următorul strat: Cărbune activat (elimină mirosurile și substanțele chimice).
Următorul strat: Nisip (prinde mici particule de murdărie).
Stratul de sus: Pietre mici (oprește bucăți mari de pământ și frunze).
3.Turnarea apei: Turnați apa murdară încet în filtru. Urmăriți cum apa se schimbă pe măsură ce trece prin diferitele straturi ale acestuia. Dacă apa este încă murdară, turnați-o din nou pentru a o face mai curată.
4. Verificarea rezultatelor: Comparați apa de dinainte și de după filtrare. Discutați despre cum filtrele adevărate de apă funcționează în orașe.

Ce învățăm:
Cum filtrele naturale curăță apa.
Cum diferite materiale elimină murdăria din apă.
Faptul că filtrarea apei de mai multe ori o face mai curată.
Motivul pentru care este important să protejăm apa curată.
Acest experiment este util în special din perspectiva tehnicilor de supraviețuire și a sensibilizării referitoare la mediu.

Activitate creată de Necmettin Ulaş ,Piraye Nimet Tekgöz

30. Fă-ți propria hârtie

https://images.app.goo.gl/LLdAya64XtzDrNfY6

Obiectiv:
Reciclarea unor materiale vechi pentru a crea hârtie handamade și a promova sustenabilitatea.

Materiale:

- Ziar vechi sau hârtie reciclată
- Apă
- Bol mare
- Blender (opțional)
- Strecurătoare cu plasă fină sau ramă
- Prosop sau burete
- Carte grea sau presă

Cum se face?

1. Pregătiți hârtia: Rupeți hârtia veche în bucăți mici.
2. Faceți pasta: Înmuiați hârtia în apă până când devine moale, apoi blenduiți-o într-o pastă.
3. Modelați-o: Împrăștiați pasta pe o strecurătoare cu plasă fină sau ramă.
4. Eliminați apa: Eliminați apa în exces folosind un burete sau un prosop.
5. Lăsați-o să se usuce: Plasați pasta pe o suprafață plată, presați-o folosind o carte grea, și lăsați-o să se usuce.

Rezultat:
Hârtie reciclată, ecologică
Design-uri de hârtie unice, handmade
O experiență distractivă și educativă

Activitate creată de Necmettin Ulaş, Piraye Nimet Tekgöz

31. Meditație inspirată de natură

https://images.app.goo.gl/6eox6o1p1U4zMrV6A

Obiectiv:
Această meditație ajută la calmarea minții și relaxarea corpului, folosind sunete, mirosuri și texturi din natură. Le permite participanților să se conecteze la aceasta, reducând stresul și îmbunătățind mindfulness-ul.

Rezumat:
Așezându-se sau stând întinși într-un spațiu natural (parc, grădină, pădure, plajă), participanții se concentrează pe mediul înconjurător.

Cum se face?
Materiale:
Haine confortabile
Un spațiu liniștit în natură (grădină, par, plajă etc.)
O mască pentru ochi sau un fular (opțional)
O pernă de meditație sau covoraș (opțional)

Instrucțiuni pas cu pas:
1. Găsiți un loc confortabil:
Așezați-vă la umbra unui copac, pe iarbă, sau pe o piatră.
Puteți să vă întindeți dacă doriți.
2. Închideți-vă ochii și concentrați-vă pe respirație:
Inspirați adânc prin nas, țineți-vă respirația pentru câteva secunde, și expirați încet.
Observați mirosurile naturale (sol, flori, copaci).
3. Activați-vă simțurile:
Auzul: Ascultați păsările, vântul și frunzele foșnind.
Atingerea: Simțiți pământul, pietrele, sau scoarța copacilor cu mâinile.
Vederea (dacă aveți ochii deschiși): Observați culorile naturii, lumina și umbrele.
4. Eliberați-vă mintea:
Concentrați-vă pe momentul prezent în loc să vă focusați pe trecut sau viitor.
Simțiți că sunteți una cu natura.
5. Exprimați-vă recunoștința și terminați procesul:
Mulțumiți-i naturii înainte de a încheia meditația.
Deschideți-vă încet ochii și observați împrejurimile.

Beneficii:
Calmează mintea și reduce stresul.
Îmbunătățește mindfulness-ul și concentrarea.
Întărește conexiunea cu natura.

Activitate creată de Necmettin Ulaş, Piraye Nimet Tekgöz

32. Creează-ți propria cerneală

Scop principal:
Creați cerneală utilizând materiale naturale pentru o experiență sustenabilă și creativă.

Materiale:
- Materiale naturale (coji de nucă, sfeclă roșie, mure, cafea, etc.)
- Apă
- Ghiveci
- Strecurătoare sau pânză pentru brânză
- 1 linguriță oțet (pentru durabilitate)
- 1 linguriță sare (pentru a preveni alterarea)
- Sticlă mică
- Scobitoare, pană de scris, sau pensulă fină

https://images.app.goo.gl/veXZKVDNRJuwm1aX6

Cum se face?
1. Pregătire: Tăiați sau pisați materialul selectat..
2. Fierbere: Fierbeți-l în apă pentru 15-30 de minute.
3. Strecurare: Strecurați amestecul pentru a separa lichidul
4. Conservare: Adaugă oțet și sare, apoi amestecă.
5. Utilizare: Turnați cerneala într-o sticlă și încercați să scrieți cu ea!

Rezultat:
Producerea de cerneală naturală, ecologică
Descoperirea de tehnici de scriere antice
O experiență creativă și distractivă

Activitate creată de Necmettin Ulaş, Piraye Nimet Tekgöz

33. Muzică și ritm inspirate de natură

Scop:
Creați muzică și ritm folosind materiale naturale, îmbunătățiți creativitatea și conectați-vă cu natura.

Materiale:
Ramuri de copac (drept bețe)
Pietre (drept instrumente de percuție)
Scoici sau coji de nucă
Containere umplute cu apă (pentru sunete diferite)
Frunze uscate sau mici pietricele (pentru efecte de sunet)

https://www.gettyimages.fr/detail/photo/seashells-on-sanibel-island-florida-image-libre-de-droits/medwt24070

Cum se face?

1. Colecționați materiale: Găsiți obiecte din natură care produc sunete diferite.
2. Explorați sunetele: Loviți pietrele una de alta, bateți ritmuri cu bețele sau foșniți frunzele.
3. Creați un ritm: Alegeți un ritm simplu și repetați-l.
4. Sincronizați-vă cu natura: Orientați-vă după sunete din natură precum păsările sau vântul.
5. Creați muzică: Combinați diferite materiale pentru a crea o melodie sau ritm.

Rezultat:
Descoperiți ritmul folosindu-vă de instrumente naturale
Dezvoltați-vă sensibilitatea și un simț al ritmului
Bucurați-vă de o experiență unică și distractivă

Activitate creată de Necmettin Ulaş, Piraye Nimet Tekgöz

34. Descoperiți modalitatea prin care clima și schimbările socio-politice au afectat monumentele istorice din Iași- Treasure Hunt

Aceasta este o activitate extracurriculară și complexă destinată să îmbunătățească și să dezvolte competențele în domeniile istoriei, artei și geografiei. Activitatea se consideră a avea un nivel mediu de dificultate, deoarece elevii trebuie să descopere pe cont propriu traseul urban pe care trebuie să îl urmeze prin intermediul rezolvării unei serii de ghicitori. Aceste ghicitori îi vor ghida către identificarea principalelor monumente istorice dintr-o zonă specifică a orașului și analizarea felului prin care monumentele au fost afectate de schimbările climatice și socio-politice.

Resurse necesare pentru această activitate

1. Resurse umane

Un grup de aproximativ 20 de elevi voluntari a fost selectat și coordonat de un profesor. Acești voluntari au pregătit fișe de documentare despre monumentele istorice din zona Copou din Iași și au identificat sponsori. Fișele de documentare le-au fost furnizate reprezentanților asociației Kre@tivIS, care au conceput ghicitorile care să-i îndrume pe participanți către următorul monument istoric. Voluntarii au amenajat puncte de control în fața fiecăruia dintre cele nouă monumente, oferindu-le participanților următorul indiciu.

2. Resurse materiale

Cu ajutorul sponsorilor, premiile și materialele necesare au fost asigurate atât pentru participanți, cât și pentru voluntari, incluzând apă, hârtie și insigne.

3. Resurse de timp

Faza de pregătire a durat aproximativ două săptămâni, necesitând în jur de 10 ore pentru profesorul coordonator și 10 ore pentru echipa de voluntari. Durata actuală a activității a fost una medie, de aproximativ 4 ore.

Planul de activitate al Treasure Hunt-ului- Descoperă vechile structuri ale Iașului

Grup țintă: Elevi de gimnaziu ai Colegiului Național Iași

Activitate interdisciplinară: Istorie, artă (arhitectură), educație civică, geografie

Titlul activității: „Treasure Hunt- Descoperă vechile structuri ale Iașului”

Organizator: Colegiul Național Iași în parteneriat cu asociațiile Kre@tivIS și Civica

Coordonatorul activității: Prof. Mihaela Țurcănașu, profesor de istorie, Colegiul Național Iași

Competențe generale

1. Identificarea efectelor schimbărilor climatice și socio-politice asupra monumentelor istorice.
2. Aplicarea coordonatelor spațiale și temporale în numeroase contexte.
3. Utilizarea critică și reflectivă a limbajului de specialitate și a surselor istorice.
4. Demonstrarea comportamentului civic prin valorificarea experiențelor istorice și a diversității socio-culturale.

Competențe specifice

- 1.1 Orientarea în spațiu prin intermediul identificării de monumente istorice în zona Copou din Iași.
- 2.1 Extragerea de informații din surse referitoare la evenimente istorice folosind gândirea critică.

- 3.1 Completarea unor sarcini referitoare la lucrul în echipă (cercetare, redactare, identificare) în timpul treasure hunt-ului, încorporând cunoștințe despre schimbările climatice și socio-politice.
- 3.2 Obținerea de cunoștințe și apreciere a istoriei locale și a monumentelor din Iași.
- 4.1 Identificarea mesajelor din surse de informare istorice și geografice.

Valori și atitudini

- Aprecierea monumentelor istorice locale.
- Conștientizarea impactului schimbărilor climatice și socio-politice asupra monumentelor istorice.
- Lucru în echipă și abilități de orientare în spațiu.

Strategii didactice- metode și proceduri

- Competiția de treasure hunt
- Conversație
- Demonstrație
- Explicare
- Învățare bazată pe joc
- Rezolvarea de probleme
- Lucru independent
- Instrucție verbală și evaluare

Resurse materiale

- Fișe de informații referitoare la monumentele istorice selectate
- Codul morse și fișe cu simboluri
- Formulare de acord parental
- Fișe de întrebări pentru fiecare monument
- Diplome și premii

Resurse umane

- Câte doi voluntari la fiecare monument selectat
- Un profesor coordonator
- Reprezentanți ai asociațiilor partenere

Resurse de timp

- 2 ore pentru selectarea informației despre cele 9 monumente și crearea de întrebări pentru participanți.

- 1 oră pentru instruirea voluntarilor și lansarea evenimentului pe social media, incluzând afișe promoționale.
- 3 ore pentru desfășurarea treasure hunt-ului și oferirea de premii.

Organizarea activității

1) Descrierea proiectului

Activitatea a avut scopul de a promova monumentele istorice din Iași și de a implica elevii într-o experiență de învățare în aer liber care să combine descoperirea istoriei locale cu navigația urbană și lucrul în echipă. Treasure hunt-ul a urmat un traseu predefinit, incluzând 9 monumente semnificative, începând de la Colegiul Național Iași și încheindu-se în parcul Copou.

Participanții au primit informații despre fiecare monument aflat de-a lungul traseului și au avut de răspuns la întrebări sau de rezolvat ghicitori pentru a găsi următoarea locație. Acest fapt a încurajat curiozitatea despre istoria propriului oraș și a atras atenția asupra felului prin care schimbările climatice și socio-politice au avut un impact asupra acestor monumente.

Toți participanții au completat un formular de înregistrare și au obținut acordul parental, în concordanță cu OMENCȘ no. 3637/12.04.2016 despre organizarea de activități extracurriculare.

2) Obiectivul proiectului

Acest proiect a avut scopul de:

- A educa tinerii cu privire la monumente istorice semnificative din Iași afectate de climă și schimbările socio-politice.
- A promova aceste monumente prin învățare interactivă și competiție.

3) Formarea echipelor

- Echipe de până la 4 participanți s-au înregistrat prin completarea unui formular de aplicare în Google Forms pentru a asigura o organizare ușoară.

4) Selectarea monumentelor

Traseul s-a focusat pe monumente ce necesită restaurare și atenția publicului, inclusiv:

1. Casa Ghika
2. Institutul de igienă M. Ciucă
3. Casa Nicolae Gane
4. Casa Mihail Kogălniceanu
5. Casa Vălescu
6. Casa Racoviță (Micul Trianon) – acum Centrul Cultural Francez
7. Statuia cavalerului în atac
8. Bustul regelui Ferdinand I
9. Casa Mihail Sadoveanu

5) Organizarea traseului

- Punctul de plecare: Colegiul Național Iași, unde echipele au primit un cod unic de identificare și primul lor indiciu.
- Destinația finală și ceremonia de premiere: Parcul Copou.

6) Recrutarea voluntarilor

- Voluntarii au fost elevi din clasele IX-XI, care s-au înregistrat pe Google Forms.

- Le-a fost repartizat un monument și li s-a oferit suport la punctele de control, asigurând desfășurarea ușoară a competiției.
- Voluntarii au mai ajutat și la promovarea evenimentului online, realizarea regulilor competiției și pregătirea diplomelor.

7) Crearea ghicitorilor

- Asociația Kre@tivIS a creat ghicitori bazate pe informațiile istorice adunate de voluntari despre cele 9 monumente.

8) Decernarea premiilor

- Mulțumită sponsorilor găsiți de voluntari, toți participanții au primit cărți, rechizite, dulciuri și diplome la finalul activității.

Execuția activității

1. Echipele și-au început traseul de la Colegiul Național Iași.

2. La fiecare monument, voluntarii au oferit o nouă ghicitoare care să-i îndrume pe elevi către următoarea locație.

3. 6 din cele 9 monumente au oferit și câte o piesă de puzzle, formând un mesaj final la ultimul monument pentru a dezvălui locația premiului.

4. Participanții s-au implicat în munca în echipă, mișcarea fizică, recunoașterea istorică, navigarea urbană și discuțiile despre impactul climei și al factorilor socio-politici asupra monumentelor.

Impactul proiectului

1. Creșterea gradului de conștientizare: Promovarea monumentelor istorice din Iași și a necesității protejării și restaurării acestora.

2. Dezvoltarea abilităților: Proiectul a îmbunătățit gândirea critică, lucrul în echipă, orientarea urbană și atitudinile proactive referitoare la protejarea moștenirii culturale.
3. Implicarea activă a comunității: A atras interesul publicului cu privire la degradarea monumentelor istorice emblematice prin:
    - Un eveniment pe Facebook
    - Mediatizare în presa locală (de exemplu., *GALERIE FOTO - Treasure Hunt, o cursă prin monumentele istorice de pe dealul Copou*- ziarulevenimentul.ro)

Evaluare

Proiectul „Treasure Hunt- Descoperă vechile structuri ale Iașului" s-a încheiat cu:

- Premii și diplome
- Zâmbete și cunoștințe noi
- Angajamenul de a organiza o a doua ediție a evenimentului

Activitate creată de Mihaela Țurcanașu

35. Gardienii apei– O luptă pentru sustenabilitate

Teme

- Biodiversitatea
- Specii pe cale de dispariție, vulnerabile și amenințate
- Schimbările climatice
- Despăduriri
- Lipsa apei
- Acapararea terenurilor

Rezumatul activității:
Jucătorii sunt așezați într-un cerc. Fiecare persoană primește un cartonaș, împărțindu-i în două echipe: activiști de mediu (cei care luptă pentru protejarea surselor de apă și prevenirea defrișărilor) și exploatatori (companii multinaționale care epuizează resursele de apă pentru câștig industrial). Pe parcursul jocului, jucătorii se vor angaja în sarcini pentru a evidenția luptele cu care se confruntă comunitățile în conservarea apei. În timp ce activiștii lucrează împreună pentru a asigura și susține apa curată, exploatatorii încearcă să-și provoace eforturile. Provocarea: menținerea a trei căni de apă fără a vărsa o picătură, simbolizând fragilitatea resurselor naturale ale Pământului. Încă de la începutul jocului, când sunt stabilite regulile, participanților li se încredințează 3 cupe cu precizarea

că le vor purta mereu cu ei, fără a le abandona/lăsa pe pământ ci doar trecându-le din mână în mână, ca la ștafetă.
La fel ca în viața reală, activiștii de mediu trebuie să echilibreze responsabilitățile multiple - creșterea gradului de conștientizare, luarea de măsuri și tratarea opoziției corporative - toate în același timp asigurând sustenabilitatea ecosistemului lor.

Cum funcționează jocul?

Un grup de participanți (N) este împărțit în două echipe egale (N:2). Jocul se desfășoară prin intermediul a diverse sarcini, punând accent pe colaborare, conștientizarea relației cu mediul și reziliență.

1. Compunerea unui cântec de conștientizare climatică: Fiecare participant creează și cântă un scurt cântec despre schimbările climatice, conservarea apei sau protejarea naturii. Scopul acestei activități este de a inspira cooperarea și de a le oferi tinerilor o provocare.
2. Crearea unei hărți a unei zone defrișate: Jucătorii trebuie să schițeze o hartă care arată efectele defrișării, evidențiind sursele de apă care dispar, comunitățile afectate și fauna amenințată.
3. Interviu cu un apărător local al mediului (Joc de rol): Un jucător primește rolul de activist, altul cel de director al unei corporații, iar un al treilea de jurnalist. Jurnalistul pune întrebări despre impactul schimbărilor climatice și activităților corporative asupra surselor de apă.
4. Construirea unui „altar" pentru conservarea apei: Folosindu-se de elemente ale naturii, jucătorii construiesc o structură stabilă pentru a susține trei căni cu apă, simbolizând necesitatea unor soluții sustenabile pentru combaterea crizei lipsei apei. Se face o fotografie pentru a documenta angajamentul lor față de protecția apei.
5. Construirea unui totem de grup din materiale naturale: Un simbol al unității, activismului și sustenabilității, totemul reprezintă angajamentul jucătorilor de a contribui la menținerea biodiversității.
6. Provocarea conservării apei: Fiecare jucător trebuie să care trei căni cu apă pe parcursul jocului fără a le vărsa, simbolizând echilibrul delicat al ecosistemului. În caz de vărsare, participanții trebuie să reflecteze asupra consecințelor reale ale gestionării greșite a apei și schimbărilor climatice. De la începutul jocului, atunci când sunt enunțate regulile, participanții sunt încredințați cu 3 căni, cu stipulația că le vor purta mereu cu ei, fără a le lăsa pe jos, transferându-le din mână în mână, asemenea unei ștafete.
7. Sarcina finală – „Chemarea la trezie" (Wake-Up Call): Jucătorii vizionează un videoclip de conștientizare ecologică. Apoi reflectează asupra crizei globale a apei și asupra impactului acesteia asupra biodiversității, speciilor pe cale de dispariție și comunităților umane.

Moment de conștientizare

Lupta pentru protejarea apei reprezintă o oglindă a greutăților nenumăratelor specii care luptă pentru supraviețuire. La fel cum jucătorii se străduiesc să nu verse cănile cu apă, în viața reală, întregi ecosisteme sunt în pericol din cauza defrișărilor, poluării și lăcomiei corporative.

Întrebări cheie de reflecție:

- Cum te-ai simțit în timp ce încercai să nu verși apa?

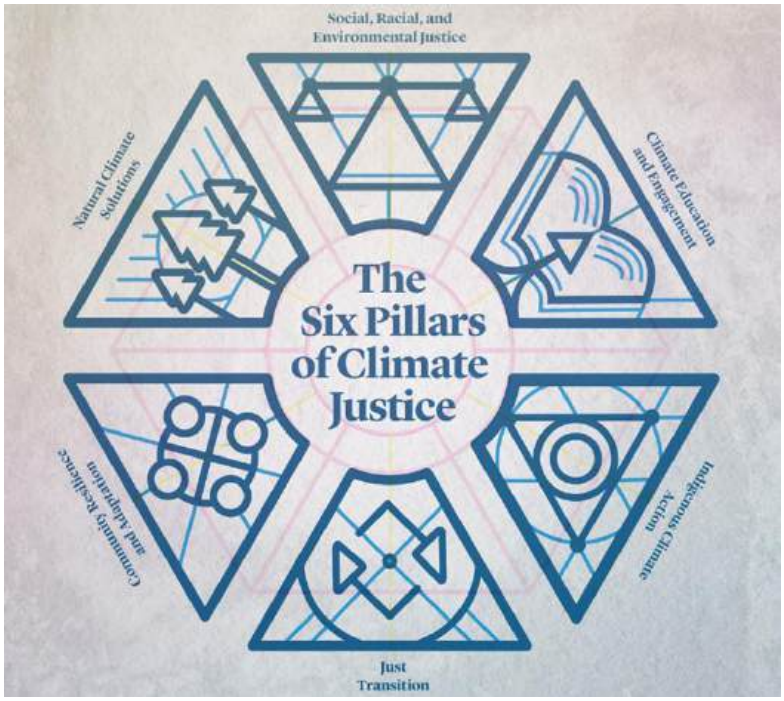
- Ce provocări ai întâmpinat și cum se compară acestea cu luptele din lumea reală pentru securitatea apei?

- Ce specii pe cale de dispariție depind de apa curată?
- Cum afectează confiscarea terenurilor (land grabbing) comunitățile și biodiversitatea?
- Ce putem face pentru a lupta împotriva schimbărilor climatice și a proteja resursele planetei noastre?

Prin participarea la această activitate, jucătorii vor avea ocazia de a conștientiza în mod practic dificultățile desfășurării de activism ecologic, învățând în același timp despre nevoia urgentă de a acționa împotriva schimbărilor climatice și a practicilor nesustenabile.

Activitate creată de Corina Bunău, Maria Petrache și Anca Șipoteanu

36. Injustiție climatică



https://centerclimatejustice.universityofcalifornia.edu/what-is-climate-justice/

Aceasta este o activitate extracurriculară și complexă care are ca obiectiv principal conștientizarea aspectelor de injustiție socială și climatică din lume, iar ca obiective secundare, dezvoltarea și consolidarea abilităților de comunicare, colaborarii, toleranței, a spiritului de echipă, rezolvării de probleme, coordonării, calităților de lider, alături de dezvoltarea creativității, adaptabilității, empatiei. Activitatea este considerată a avea un nivel complex de dificultate.

Resurse necesare pentru această activitate

1. Resurse umane

Este nevoie de un grup de tineri, care va fi împărțit în echipe de câte patru-șase membri, în funcție de mărimea grupului disponibil. De exemplu, grupul de participanți la proiectul Erasmus+ CALL a fost format din 36 de elevi din șase țări, divizat în șase echipe de câte șase elevi.

Se adaugă un coordonator al activității, care va fi ajutat de un număr de asistenți egal cu numărul echipelor, astfel încât fiecare echipă să aibă un supervizor. În cazul nostru: 6 asistenți

2. Resurse materiale

2.a – un număr de foi egal cu numărul participanților, de mărimea A4 (pot fi folosite foi care au câte o pagină scrisă deja) pentru fiecare echipă

2.b - câte un marker/o cariocă pentru fiecare echipă

2.c - 10 baloane

2.d - câte o eșarfă/ ceva asemănător, de lungime de 1m, obținut dintr-un obiect vestimentar uzat

2.e - cadrane de ceas desenate pe cartoane care pot fi obținute de la cutii de carton

2.f - diplome și premii în concordanță cu numărul total al participanților

3. Resurse de timp

Durata efectivă a activității este medie și poate varia între 2 și 4 ore

4. Organizarea activității

1) Descrierea proiectului

Activitatea are ca scop principal conștientizarea diferitelor aspecte de injustiție socială în general și climatică în particular, prin implicarea participanților într-o experiență de învățare în aer liber care combină descoperirea unor elemente naturale și jocul cu dezvoltarea unor abilități de viață precum: munca în echipă, mentalitatea deschisă, rezolvarea de probleme, readiness (disponibilitate combinată cu bunăvoință și promptitudine).

a. Instruirea asistenților în vederea derulării optime a activității. Aceștia vor face parte dintr-un juriu final care va avea misiunea de a nedreptăți echipele, prin stabilirea unei ierarhii greșite în urma fiecărei etape de joc. De exemplu, deși se străduiește o echipă să rezolve sarcinile corect, la final află că nu a luat un punctaj prea mare față de celelalte, fără a se menționa care sunt acele punctaje. De asemenea, probele succesive ale jocului, vor avea reguli destul de neclare, la fel și rezultatele acestora, vor fi ambigue. Asistenților (uneori recrutați din rândurile participanților) nu li se precizează motivul final pentru care primesc aceste instrucțiuni. Evident că la final vor afla despre anumite valori pe care ar fi trebuit să le apărăm în timpul jocului, cum ar fi corectitudinea, grija față de celălalt, mentalitatea deschisă, conformarea, care de multe ori și în societate este orbească, lipsită de discernământ.

b. Împărțirea participanților pe echipe, folosindu-se metoda agendei de întâlnire. Se folosesc ceasurile de pe cartoanele reciclate – 2.e (în număr egal cu numărul de echipe). Fiecare ceas are reprezentate cu ajutorul limbilor o anumită oră de întâlnire. De exemplu, pentru cele 6 echipe, se folosesc 6 ceasuri cu câte 6 ore stabilite de întâlnire (de ex: 9.00, 11.00, 12.00. 14.00. 16.00. 18.00) Tinerii se deplasează în interiorul unui cerc imaginar, pe marginea căruia se află câte un asistent cu câte un cadran de ceas, desenat pe un carton, eventual în poziția corespunzătoare orei pe care o au

reprezentată fiecare. În momentul în care aud de la coordonator: Stop!, aceștia se opresc și se îndreaptă spre ceasul cel mai apropiat și se grupează în spatele asistentului respectiv, fără a depăși numărul de 6. Astfel vor fi distribuite echipele și li se va atribui câte un asistent.

c. Participanții primesc informații despre fiecare dintre probele jocului

1. Propulsarea baloanelor în interiorul unui hexagon/pentagon/pătrat, în funcție de numărul de echipe. În cazul experimentat este un hexagon pentru că participă 6 echipe. Laturile hexagonului vor fi reprezentate prin funii, bețe, sau vor fi desenate cu creta, în funcție de natura terenului pe care se desfășoară activitatea. Membrii fiecărei echipe se vor așeza pe burtă, cu capul în dreptul laturii destinate de către asistent. Vor primi sarcina de a sufla cu toții spre baloanele – 2.c. aflate în interiorul poligonului în jurul căruia se află pe burtă, astfel încât să îndepărteze cât mai mult și cât mai multe baloane de latura destinată echipei. Echipa care va avea cele mai multe baloane aproape de latura destinată și cel mai aproape, va avea cel mai mic punctaj, va fi considerată ultima echipă, iar în proba următoare va trebui să funcționeze cu toți membrii având un picior în aer. Penultima echipă, considerată astfel conform criteriilor menționate mai sus, va funcționa la proba următoare a jocului, cu o mână indisponibilă, lipită de burtă.

2. Coada balaurului. În această probă membrii echipelor sunt așezați unul în spatele celuilalt, ținându-se unul de talia celui din față într-un șir, care reprezintă un balaur. Primul membru al echipei, situat în fața șirului va fi considerat capul balaurului, iar ultimul va purta legată de brâu o eșarfă – 2.b. Se vor aranja „balaurii" sub formă de raze, care pornesc din jurul unui cer marcat cu ajutorul unei sfori sau a unor pietricele/crenguțe sau alte materiale găsite de asistenți în pădure. Când coordonatorul spune: Start!, fiecare cap de „balaur" va încerca să prindă coada altui balaur, respectiv eșarfa legată de brâul ultimului participant din șirul altei echipe. La această probă două echipe vor avea o anumită dificultate de depășit. Una, considerată ultima echipă la finalul probei precendente, va fi compusă din membri care vor avea câte un picior în aer, ceea ce le va încetini timpul de deplasare și le va reduce șansele de a prinde vreo eșarfă și, implicit, de a obține un punctaj bun. Pe deasupra, coordonatorul anunță că, dacă vreunul dintre membri va atinge solul cu piciorul care ar trebui să rămână în aer pe tot parcursul probei, echipa va fi depunctată. Aceasta va atrage după sine participarea la următoarea probă cu un participant în minus.

Cealaltă echipă, considerată penultima la finalul probei precedente, va fi compusă din membri care se vor ține doar cu o mână de cel din față, ceea ce le va diminua stabilitatea, le va încetini deplasarea și le va reduce șansele de a obține un punctaj bun. Pe deasupra, coordonatorul anunță că, dacă vreunul dintre membri se va desprinde de cel din față pe parcursul probei, se va considera că se dezintegrează balaurul și echipa va fi depunctată. Aceasta va atrage după sine participarea la următoarea probă cu doi participanți în minus. Va fi multă distracție însă la final iar nu va fi foarte clar cine a câștigat proba, dar ultimele două echipe (denumite ultima și penultima) vor fi considerate tot cele cu „handicapuri" artificial create. Toată lumea va accepta clasamentul, existând circumstanțe favorabile eșecului care nu pun la îndoială corectitudinea evaluării de către asistenți. Coordonatorul, în urma consultării cu asistenții, anunță punctajele, precizând că ultimele două echipe din clasament au cu un membru, respectiv doi în minus

3. Preluarea ștafetei, reprezentată de o anumită crenguță sau alt material din natură. Participanții vor avea de transferat ștafeta de la unul la altul, după ce au plecat dintr-un anumit punct, din fața echipei, și au ajuns în alt punct, în fața asistentului. Evident, ultima și penultima echipă, având mai puțini membri și păstrându-și „handicapurile" se vor

descurca mai greu și vor rămâne în coada clasamentului. Dar, pentru că s-au străduit, li se va acorda „favoarea” de a alege câte doi membri fiecare dintre membrii celorlalte echipe, iar în proba următoare își vor putea folosi ambele mâini și ambele picioare. Ultimele două echipe vor răsufla, probabil, ușurate.

4. Metamorfoza. Este vorba despre „transformarea” prin distorsionare a desenului inițial. Echipele vor fi așezate în șiruri paralele, un membru în spatele altui membru al echipei. Asistentul aferent fiecărei echipe îi șoptește ultimului membru din fiecare echipă un cuvânt pe care trebuie să-l reprezinte prin desen pe spatele celui din faţă (sau i se desenează pe spate). Astfel mesajul este transmis pe spatele celui din faţa lor, până la primul jucător din şir care va realize desenul pe nisip (sau pe o foaie de hârtie). Câştigă echipa care realizează un desen cât mai apropiat de cuvântul şoptit/desenat pe spate.

La finalul probelor jocului se adună în cerc toți participanții și asistenții, iar coordonatorul le adresează întrebări care invită la reflecție și introspecție, de genul:

- Cum v-ați simțit în timpul jocului?
- A fost distractiv?
- Ce ați schimba la regulile jocului?
- Ați empatizat cu cei aflați în dificultate în timpul jocului
- Ce probleme ale lumii contemporane ați identificat pe parcursul jocului?
- Ce soluții putem identifica?

Astfel va porni discuția despre rolul acestui joc. Deși unii nu erau siguri că merită cele mai mari punctaje, le-au acceptat. Deși au fost condiționați și restricționați, anumiți participanți s-au conformat, poate doar de dragul jocului și distracției. Toată lumea a acceptat fără să comenteze, poate, lipirea unor etichete greu de dezlipit ulterior, ne lăsăm ușor pradă manipulării, fără a discerne între adevăr și minciună. Iar acest pericol se poate afla în creștere exponențială dacă inteligența artificială și tehnologia nu sunt utilizate corespunzător, în spiritul valorilor, principiilor, moralei, eticii.

Și astfel, se ajunge la concluzia că participanții s-au comportat așa cum se comportă adulții în lumea reală, iar la scară macro, chiar anumite țări comunități etc. față de alte state/ comunități. Asistăm neputincioși sau pasivi la nedreptățile provocate în lume din punct de vedere social. Astfel, persoanele dezavantajate, în dificultate, întâmpină greutăți și mai mari, intrând într-un cerc vicios, mai ales că nu se pot exprima, nu-i aude nimeni, nu au nicio putere, nicio pârghie. Unele persoane, după ce că sunt discriminate dintr-un anumit motiv, ajung sa fie oprimate și din alte motive și chiar tratate cu lipsă de respect. Aici putem aborda conceptul de intersecționalitate. Cei care ar putea face ceva, nu se implică, nu se complică. La fel și politicienii, nu reușesc să observe și să rezolve problemele celor aflați în dificultate. La fel de pasivi suntem și în fața injustiției climatice. Uleiul de palmier este peste tot. Nu numai că este în știri, ci este și un ingredient în aproximativ jumătate din produsele pe care le cumpărăm. Cu toate acestea, nu este ceva pe care consumatorii să-l poată identifica sau urmări cu ușurință. Pentru a crește producția acestui ulei atât de mult utilizat, se extind suprafețele cultivate cu palmier de ulei în defavoarea pădurilor sau pășunilor. Incendierea vegetației este o metodă frecvent folosită de curățare a vegetației în general și a pădurilor în special. În afară de dispariția pădurilor cu multiple roluri benefice pentru planetă, pentru mediul în care trăim, incendiile eliberează fum și dioxid de carbon în atmosferă, poluând aerul și contribuind la schimbările climatice.

Soluția ar fi să contribuim cu toții cu propriile forțe pentru a transforma acest cerc vicios într-unul virtuos. Să fim mai atenți când achiziționăm produse, să citim etichetele acestora, să ne întrebăm dacă ne sunt cu adevărat de folos.

Activitate creată de Cornelia și Dorin Fiscutean

37. Voluntariat în proiecte de conservare

Dacă sunteți pasionat cu privire la protejarea mediului, ia în considerare implicarea ca voluntar în proiecte de conservare. Numeroase organizații lucrează neobosit pentru a proteja habitatele naturale, a salva fauna sălbatică și a combate schimbările climatice.

Implicați-vă în eforturi de restaurare a habitatelor. Contribuția voastră va face o diferență semnificativă în păstrarea biodiversității planetei.

https://enciklopedija.lv/skirklis/32453-Cenas-t%C4%ABrelis

https://dziedava.lv/daba/izveleta_daba.php?ftips1=88&menesis=9

Activitate creată de Laura Buravcova, Ilze Graudiņa, Sarmīte Norenberga, Kate Vilaua

38. Ciclism prietenos cu mediul

Ciclismul nu este doar un mijloc de transport prietenos cu mediul, dar și o modalitate fantastică de a petrece timp în aer liber.

Explorați trasee pitorești și alei naturale pe bicicletă. Participați la tururi ecologice cu bicicleta care promovează călătoriile sustenabile și aprecierea frumuseții naturii.

https://www.marupe.lv/lv/zinas/svetdien-jaunmarupe-aizvadits-latvijas-atklatais-cempionats-sosejas-ritenbrauksana-kriterija

https://www.marupe.lv/lv/zinas/jaunmarupe-notikusas-novada-velokrosa-sacensibu-libera-kauss-2019-16-09-2019

Activitate creată de Laura Buravcova, Ilze Graudiņa, Anete Zaldeniece

39. Observarea păsărilor (Birdwatching)

Observarea păsărilor oferă o oportunitate unică de a conectare cu minunile zburătoare ale naturii. Ascultați chemările melodioase ale păsărilor și observați-le penajul colorat. Luați un ghid de teren și o pereche de binocluri pentru a putea identifica diferite specii de păsări.

Amintiți-vă să rămâneți liniștit și neintruziv, pentru a permite păsărilor să-și continue comportamentele naturale fără a fi pertubate. Folosiți o fișă de observație pentru a nota păsările văzute în parc.

https://www.marupe.lv/lv/turisms/ko-darit/dabas-objekti/jaunmarupes-dabas-parks

Activitate creată de Laura Buravcova, Ilze Graudiņa, Sarmīte Norenberga, Darja Matvējeva

40. Fotografia în natură

Fotografia în natură este o modalitate fantastică de a păstra amintiri ale aventurilor în aer liber. Pe măsură ce surprindeți frumusețea naturii, amintiți-vă să o faceți în mod responsabil.

Evitați să călcați pe plante, să deranjați fauna sălbatică sau să lăsați deșeuri în urmă. Lăsați-vă fotografiile să-i îndrume pe cei din jur spre aprecierea și protejarea mediului.

https://visitbaltics.net/lv/prirodnyj-park-ozero-engures/

Activitate creată de Laura Buravcova, Ilze Graudiņa, Anna Milgrāve

41. Curățarea plajelor

Vara este sezonul litoralului, și este important să menținem plajele curate și sănătoase. Puteți organiza sau participa la acțiuni de curățare a plajelor pentru a ajuta la reducerea cantității de plastic și poluare, ce pot dăuna faunei sălbatice și ecosistemelor. În plus, puteți încerca să reduceți utilizarea plasticului atunci când sunteți la plajă, aducând sticle de apă reutilizabile, alegând protecție solară biodegradabilă și evitând produsele din plastic de unică folosință.

Activitate creată de Laura Buravcova, Ilze Graudiņa, Valters Šaroks

42. Crearea unei case pentru insecte din materiale naturale

Diversitatea speciilor de insecte, inclusiv polenizatorii plantelor care înfloresc, este în continuă scădere la nivel mondial. Activitățile economice ale omului distrug habitatul adecvat pentru insecte, cum ar fi pajiștile naturale, iar poluarea dăunătoare insectelor cauzată de substanțele chimice utilizate în agricultură, industrie și viața cotidiană crește. Nu toate plantele au nevoie de polenizatori, deoarece polenul lor este transportat de vânt. Totuși, multe dintre fructele pe care le cunoaștem nu pot fi obținute fără ajutorul polenizatorilor: merele, perele, prunele, cireșele, coacăzele, castraveții, dovlecii și altele se coc doar după ce insectele au transferat polenul de la o floare la alta. Semințele de varză, morcovi și sfeclă se coc, de asemenea, după ce polenizatorii au vizitat florile lor. Până și recolta de rapiță nu poate fi obținută fără ajutorul insectelor. În general, polenizatorii asigură aproximativ 70% din polenizarea și recolta tuturor culturilor.

https://www.aliexpress.com/item/1005005975624252.html

Pentru a găzdui polenizatori în grădină, este utilă o casă „multifamilială”, plasată într-un loc adăpostit, însorit, astfel încât intrările în găuri să fie orientate spre sud-est-sud. Grosimea medie a casei este de obicei de 30-40 de centimetri.

Materiale necesare pentru construirea caselor pentru insecte, destinate în principal albinelor solitare, dar și potrivite pentru viespile săpătoare, viespile de pădure și altele:

1. Trestii tăiate între nodurile tulpinii și legate într-un buchet. Dacă faceți o casă mare, atunci trestia este tăiată la lungimea dorită, indiferent de nodurile tulpinii, formându-se apoi pasaje de diametre și adâncimi diferite.
2. Trunchiuri de lemn tare golite, așezate orizontal.

Activitate creată de Laura Buravcova, Ilze Graudiņa, Sarmīte Norenbera, Gustavs Bemberis

43. Crearea unor puncte de colectare pentru bateriile utilizate

Activitate creată de Laura Buravcova, Ilze Graudiņa, Tomass Norenbergs

44. Artă în aer liber

Folosind materiale naturale sau reciclabile, puteți crea lucrări de artă fantastice inspirate din natură. De exemplu, căutați o varietate de texturi și materiale, precum frunze sau petale căzute, pietricele, crenguțe sau legume. Folosiți-le împreună cu vopsele naturale pentru a crea o capodoperă. Folosiți ceea ce aveți, găsiți materialele necesare și aduceți-vă ideea la viață!

Activitate creată de Laura Buravcova, Ilze Graudiņa

45. O provocare eco

Temele specifice jocului: climat, poluare, mediu, schimbări climatice, reciclare.

Rezumatul activității: Vom scrie cuvinte-cheie legate de temele jocului pe mai multe bilețele lipicioase, cum ar fi: plastic, hârtie, biodegradabil, reciclare, poluare, emisii, energie regenerabilă, combustibili fosili, schimbări climatice, secetă, incendii de vegetație, încălzire globală, defrișare, topirea Arcticii, extincție etc. Fiecare participant va trage un bilețel și va încerca să ofere indicii astfel încât ceilalți participanți să ghicească cuvântul-cheie. La final, participanții vor discuta despre unele dintre temele mai interesante și vor încerca să găsească soluții pentru problemele descrise.

Cum funcționează jocul?

- **Prima rundă:** Participantul va încerca să mimeze cuvântul scris pe bilețel, fără a-i fi permis să vorbească. Dacă consideră că cuvântul este prea greu de mimat sau ceilalți participanți nu pot ghici, poate trece la a doua rundă.

- **A doua rundă:** Participantul va mima din nou cuvântul, dar acum poate ghida ceilalți participanți oferind un feedback scurt (de exemplu, „sunteți aproape") sau prin răspunsuri de tip da/nu. De asemenea, poate descrie cuvântul-cheie cu o frază scurtă, fără a face răspunsul prea evident (de exemplu, dacă cuvântul este „incendii de vegetație", nu va putea folosi „foc" sau „ars"). Dacă ceilalți participanți nu pot ghici, pot trece la a treia rundă.

- **A treia rundă:** Participantul poate vorbi complet, dar cuvintele și frazele care au fost deja discutate sunt interzise. Jocul continuă până cineva ghicește cuvântul-cheie.

Finalul: Jucătorii vor vota unele dintre temele mai interesante și le vor discuta, oferind informații suplimentare și încercând să găsească soluții pentru problemele descrise. Vor adresa întrebări precum: Cine a auzit ceva despre acest subiect? Ce ați mai auzit despre el? Cum afectează comunitatea locală? Ce putem face pentru a ajuta la oprirea daunelor cauzate? Etc.

Activitate creată de Bunău Corina

46. Lanțul numelor

Temele jocului: sustenabilitate, acțiuni ecologice, reducerea deșeurilor, economisirea energiei.

Rezumatul jocului: Acest joc poate fi o modalitate amuzantă de a-i cunoaște mai bine pe cei din jur, oferind, în același timp, informații despre modalități de reducere a deșeurilor, economisire a energiei și protejare a mediului cu acțiuni simple, de zi cu zi. Precum în clasicul joc al lanțului numelor, jucătorii se așază într-un cerc și trebuie să memoreze numele persoanelor din stânga lor, după care își adăugă propriul nume. Cu toate acestea, pe lângă a-și spune numele, participanții ar trebui să împărtășească și un lucru pe care îl fac în fiecare zi pentru a proteja mediul.

Cum funcționează jocul?

Jucătorii se așază într-un cerc. Oricine dorește să înceapă se va oferi voluntar. Primul jucător își va spune numele și va împărtăși o activitate ecologică pe care o face în fiecare zi. Al doilea participant (cel care stă la dreapta/stânga primului jucător) va trebui mai întâi să spună ceea ce a menționat primul jucător, înainte de a se prezenta. Al treilea participant va trebui, de asemenea, să memoreze ce au spus primul și al doilea jucător înainte de a se prezenta. Jocul continuă în acest fel până când toată lumea a avut șansa să vorbească.

Activitate creată de Corina Bunău și Oana Păsărică

47. Cercul ecologiei

Temele jocului: sustenabilitate, acțiuni ecologice, reducerea deșeurilor, economisirea energiei.

Rezumatul jocului: Ca alternativă la jocul „Lanțul numelor", această activitate îi provoacă, de asemenea, pe jucători să ofere soluții simple, de zi cu zi, legate de reducerea poluării, deșeurilor și creșterea sustenabilității, în timp ce îi încurajează să-și exprime ideile într-un mediu informal și prietenos.

Cum funcționează jocul?

Jucătorii se așază într-un cerc. Fiecare participant va împărtăși o idee legată de reducerea poluării, economisirea energiei sau îmbunătățirea sustenabilității, ascultând cu atenție ce au spus ceilalți jucători pentru a nu repeta aceeași acțiune. După ce toți participanții au oferit idei, vor discuta despre cum ar putea implementa aceste idei în comunitățile locale.

Activitate creată de Corina Bunău

48. Confecționarea de colivii pentru păsări, care să le hrănească pe timp de iarnă

Activitate creată de Laura Buravcova, Ilze Graudiņa, Alvis Reinis

CUPRINS

1. ***Plasticul nu este fantastic: salvarea animalelor marine din plastic***
2. ***Salvarea pădurilor de incendii***
3. ***Salvarea ouălor țestoasei***
4. ***Excursie ecologică și vânătoare de comori în natură***
5. ***Vânătoare***
6. ***Cercul de cuvinte***
7. ***Cât de aproape?***
8. ***Rețeta unei păduri***
9. ***Cursa cu apă***
10. ***Vânătoarea orientării ecologice***
11. ***Misiune: Plantează un copac***
12. ***Vânătoare de comori: eco-aventură***
13. ***Galeria de artă ecologică sub cerul liber***
14. ***Eco-Trackers: provocarea de observare a faunei sălbatice***
15. ***Provocare climatică globală– Joc de orientare interactiv***
16. ***Escape Room în natură: Ecosisteme ale lumii***
17. ***Scaunele muzicale***
18. ***Gheața se topește***
19. ***Pădurea de ciuperci***
20. ***Paraquat - interzis în Europa, de vânzare în Indonezia***
21. ***Pădurea Rondonia - plămânii Pământului***
22. ***Băț de drumeție***
23. ***Joc de clasificare***
24. ***Constructorii orbi- joc de team-building***
25. ***Ocean și plastic***
26. ***Organizarea unei vânători de comori (Treasure Hunt) pe tema energiei verzi***
27. ***Reguli ale jocului „De-a v-ați ascunselea”: "Bătălia pentru sălbăticie"***
28. ***Specii pe cale de dispariție***
29. ***Experiment de filtrare a apei***
30. ***Fă-ți propria hârtie***
31. ***Meditație inspirată de natură***
32. ***Creează-ți propria cerneală***
33. ***Muzică și ritm inspirate de natură***
34. ***Descoperiți modalitatea prin care clima și schimbările socio-politice au afectat monumentele istorice din Iași- Treasure Hunt***
35. ***Gardienii apei– O luptă pentru sustenabilitate***
36. ***Injustiție climatică***
37. ***Voluntariat în proiecte de conservare***
38. ***Ciclism prietenos cu mediul***
39. ***Observarea păsărilor (Birdwatching)***
40. ***Fotografia în natură***
41. ***Curățarea plajelor***
42. ***Crearea unei case pentru insecte din materiale naturale***
43. ***Crearea unor puncte de colectare pentru bateriile utilizate***
44. ***Artă în aer liber***
45. ***O provocare eco***
46. ***Lanțul numelor***
47. ***Cercul ecologiei***
48. ***Confecționarea de colivii pentru păsări, care să le hrănească pe timp de iarnă***