

Mariana Florența Hamilton • Ramona Florentina Dăscăleac • Steluța Camelia Tripon
Ionela Lavinia Lazăr • Diana Ioana Albu • Monica Claudia Grigoriu



De la **Comuna noastră** la **planeta albastră**



Coperta: **Anna Stinghe**

Tehnoredactare: **Sorin Centea**

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

De la comuna noastră - la planeta albastră / Mariana Florența Hamilton,

Dăscăleac Ramona Florentina, Tripoș Steluța Camelia, - Brașov :

Foton, 2019

ISBN 978-606-8582-56-6

I. Hamilton, Mariana Florența

II. Dăscăleac, Ramona Florentina

III. Tripoș, Steluța Camelia

087.5

Editura Foton

tel.: +40 727 79 97 62

www.foton.ro

Brașov, 2019

ISBN: 978-606-8582-56-6



Activități pentru școlari



Cine pe cine!

Mărimea grupului: orice număr

Timp necesar: 20-25 minute

Materiale necesare: anexa „Cine Pe cine” (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>) pentru fiecare copil în parte, creioane colorate.

anexa se găsește la pagina 52

Obiective: înțelegerea faptului că animalele și plantele sunt într-o relație strânsă, că fiecare vîță își are rolul ei în natură și că lipsa uneia va afecta o mulțime de alte aspecte ale mediului de viață al animalelor și plantelor; introducerea conceptului de producător și consumator în lumea vie.

Descrierea activității: vorbiți pe înțelesul copiilor despre faptul că în natură sunt anumite vîță care depend unele de altele. Unele își produc singure hrana, dar altele consumă

alte vîță pentru a se hrăni. Plantele, copacii, algele își produc singure hrana. Altele, cum ar fi omizile, măncă ce au produs copacii. Explicați copiilor că dacă ar lipsi una din vîță, atunci altele ar putea să moară.

Dați copiilor planșele „Cine pe cine!” din anexă. Puneti copiii să coloreze planșele și, dacă au învățat literele, să scrie în căsuță numele din imagine.



Cine știe rămâne!

Mărimea grupului: 6-25 copii

Timp necesar: 25-30 minute

Materiale necesare: Anexa „Cine știe rămâne” (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>). Decupați un set de cărți. Dacă aveți mai mulți copii imprimăți două seturi de cărți.

Obiective: cunoașterea mediului de viață al diferitelor plante și animale; înțelegerea legăturii care există între toate vîțăile lumii naturale; clasificarea imaginilor și obiectelor pe categorii; aprofundarea cunoștințelor acumulate prin activitatea „Cine pe cine!”

Descrierea activității: asigurați-vă că aveți o carte de joc pentru fiecare copil. Răspândiți-le prin sală, dar opriți una. Puneti muzică și copiii trebuie să se miște prin sală. Când

muzica începează, fiecare copil se oprește în dreptul unei cărți. Copilul care rămâne pe dinafară trebuie să răspundă la o întrebare pentru a rămâne în joc. Arătați-i cartea pe care ați scos-o din joc și puneti-i întrebări de genul: „Își produce singură hrana?”, „Cu ce se hrănește?”, „Cine o măncă?” Dacă răspunde corect la întrebare rămâne în joc. Puneti cartea luată prin sală dar extrageți alta. Câștigă cel care rămâne ultimul.



Cel mai fricos

Mărimea grupului: orice număr

Timp necesar: 10-15 minute

Materiale necesare: câte o copie din anexa „Cel mai fricos” (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>) și un pix sau un creion pentru fiecare copil.

anexa se găsește la pagina 52

Obiective: înțelegerea faptului că fiecare animal își are caracteristicile și comportamentul lui; folosirea unei gândiri matematice pentru a rezolva o situație dată; citirea unei diagrame simple; creșterea atenției la detalii; îmbunătățirea abilității de a găsi asemănări și deosebiri între diferite obiecte.

Descrierea activității: copiii vor primi anexa „Cel mai fricos” care conține o glumă din care lipsite sfârșitul, acesta fiind codificat prin simboluri.

Copiii trebuie să înlocuiască simbolurile din glumă cu literele din legendă și astfel vor afla răspunsul iepurelui.

Caută-mă

Mărimea grupului: orice număr

Timp necesar: 10-15 minute

Materiale necesare: anexa „Caută-mă” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 53 (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>) și câte un pix sau creion

Obiective: dezvoltarea gândirii și formarea deprinderii de a scrie corect; activizarea și îmbogățirea vocabularului, dezvoltarea capacitatei de selectare, a mobilității gândirii; familiarizarea cu unele din animalele și păsările pe cale de dispariție din România; dezvoltarea anumitor tipare de gândire logică.

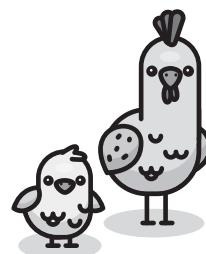
Descrierea activității: dați fiecărui copil anexa „Caută-mă” și un pix sau un creion. Copiii trebuie să găsească în careu cuvintele scrise în partea stângă a careului, specificând că acestea pot fi găsite pe verticală, pe orizontală și pe diagonală, fie de la dreapta la stânga, fie de la stânga la dreapta. Activitatea se desfășoară individual.

Găina sau oul

Mărimea grupului: orice număr

Timp necesar: 10-15 minute

Materiale necesare: o copie a anexei „Găina și oul” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 53 (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>) și un creion pentru fiecare copil.



Obiective: dezvoltarea capacitatei de a planifica diferite strategii; dezvoltarea abilităților fine de control ale mâinii; citirea diagramelor și găsirea de soluții logice în situații date.

Descrierea activității: dați copiilor o copie a anexei „Găina și oul” și îndemnați-i să găsească calea corectă prin labirint.

Unde pe glob?

Mărimea grupului: orice număr

Timp necesar: 30 minute

Materiale necesare: câte o copie a anexei „Unde pe glob” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 50 (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>) și creioane colorate pentru fiecare copil.

Obiective: dezvoltarea abilităților de orientare geografică; cunoașterea scopului unei hărți; identificarea oceanelor și a uscatului pe hartă; localizarea continentelor și formei acestora; dezvoltarea abilității de a desena.

Descrierea activității: întrebați copiii dacă cunosc care sunt continentele. Dați fiecărui copil o foaie cu anexa „Unde pe glob”.

Îndemnați-i să coloreze harta în felul următor:

două continente cu verde

două continente cu portocaliu

1 continent cu roșu

1 continent cu galben

1 continent cu maro

Toate oceanele cu albastru.



Unde în lume?

Mărimea grupului: orice număr

Timp necesar: 15-20 minute

Materiale necesare: o copie a anexei „Unde în lume?” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 36 (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>) și creioane colorate pentru fiecare copil.

Obiective: înțelegerea faptului că datorită poziției geografice, continentele și-au dezvoltat floră și faună specifice și că un rol important în aceasta o are clima; îmbunătățirea fluentei de exprimare; dezvoltarea deprinderii de colorare.

Descrierea activității: întrebați copii dacă știu cum este vremea în Africa sau la Polul Sud. Încercați să obțineți cât mai

multe detalii de la el punându-le întrebări ajutătoare. Dați copiilor câte o foaie din anexa „Unde în lume” și creioane colorate. Spuneți-le că trebuie să unească cu o linie animalul și continental pe care trăiește acesta. Apoi să coloreze atât animalele cât și continentele. Dacă aveți copii care nu știu ce animal trăiește pe ce continent, îndemnați-i să coloreze mai întâi fișa și apoi trasați liniile împreună.

Vă iubiți comuna?

Mărimea grupului: orice număr

Timp necesar: 10-15 minute

Materiale necesare: o copie a anexei „Iubiți comuna” și un creion pentru fiecare copil.

anexele se găsesc la pagina 37

Obiective: dezvoltarea spiritului ecologic; introducerea unui vocabular adecvat temei; dezvoltarea capacitatea de a planifica diferite strategii; dezvoltarea abilităților fine de control ale mâinii; citirea diagramelor și găsirea de soluții logice în situații date.

Descrierea activității: începeți prin a spune copiilor că anumite deșeuri pe care omul le aruncă sunt dăunătoare mediului înconjurător și, în consecință, trebuie să luăm

măsuri pentru a-l proteja. Introduceți și explicați copiilor cuvintele pe care vor trebui să le caute în careul din anexă. Acestea sunt: coș, gunoi, hârtie, metal, plastic, reciclabil, deșeuri, colectare, pet, doze, baterii. Dați fiecărui copil o foaie cu anexa „Iubiți comuna” și un creion. Îndemnați-i să găsească cuvintele din coloana din stânga în careu, specificând că acestea pot fi găsite pe verticală, pe orizontală și pe diagonală fie de la dreapta la stânga fie de la stânga la dreapta.

Știi să faci o hartă?

Mărimea grupului: 4-10 copii

Timp necesar: 30 de minute

Materiale necesare: o bucată de hârtie și un creion pentru fiecare copil.

Obiective: cunoașterea scopului unei hărți; dezvoltarea deprinderii de a desena; orientare în spațiu.

Descrierea activității: desenează harta clasei tale. Scrie sub obiectele desenate ce reprezintă (de exemplu: masă, catedra, tabla etc.)

Vă iubiți planeta?

Mărimea grupului: 12-20 copii

Timp necesar: 45-50 minute

Materiale necesare: 6-7 pet-uri, scotch sau frângie pentru delimitarea mijlocului cercului.



Obiective: înțelegerea impactului pe care omul îl are asupra mediului și a faptului că poluarea este dăunătoare pentru toate vietăile; recunoașterea importanței unui aer curat și a unei planete lipsită de poluare.

Descrierea activității: discutați despre impactul pe care îl are poluarea asupra planetei noastre. Spuneți copiilor că vom încerca să înțelegem mai bine poluarea și efectele acestaia printr-un joc. Puneti copiii să stea într-un cerc mare. Împărțiți cercul în două prin scotch sau frângie. Împărțiți copiii în cinci grupe, astfel:

- Grupul unu – oamenii
- Grupul doi – plante de uscat și marine
- Grupul trei – pești
- Grupul patru – animale care mănâncă plante
- Grupul cinci – animale care mănâncă alte animale și/sau pești

Dați copiilor din grupul unu (oamenii) peturile și rugați-i să le răspundă în cerc, apoi să treacă la loc.

Jumătate din cerc reprezintă uscatul, iar cealaltă jumătate o reprezintă apele.

Trimiteți grupul doi în cerc (plantele) și să ia fiecare unul din pet-uri, dar să rămână în cerc în locul de unde au luat pet-ul pentru că au fost afectați de poluare.

Trimiteți în cerc copiii din grupele trei și patru, grupa trei în partea ce reprezintă apa, iar grupa patru în partea ce reprezintă uscatul. Acești copii trebuie să mânânce o plantă (să ia de braț copilul care reprezintă planta) și să rămână pe loc. Atunci când un animal sau un pește mânâncă o plantă care este afectată de poluare este afectat și acesta.

În final trimiteți în cerc grupul cinci. Cereți acestora să se hrănească cu unul din animalele sau pești din cerc, luând astfel de braț pe unul din colegii din grupul trei sau patru.

Spuneți-le copiilor să se uite în jurul lor și să vadă cine creează poluarea și căte vietă sunt afectate doar din pricina comodității omului.

Puneti-i să răspundă la întrebarea „Vă iubiți planeta?”. Îndemnați-i să o protejeze.

Să protejăm natura

- Obiectiv:** conștientizarea necesității protejării mediului înconjurător și aplicarea măsurilor care se pot lua pentru protejarea acestuia, conștientizarea muncii care se depune și se află în spatele oricărui lucru.
- Sumar:**
- I Povestire: „Lecția”, de I. Câmpean și C. Chifor din „Caiet pentru cunoașterea mediului”, Editura Sinapsis, 2007, Cluj Napoca
 - II Povestire: „Ce comoară ascunde pâinea”, după Emilia Căldăraru
 - III Aplicație: Realizarea unor postere pe baza povestirilor audiate

Povestire „Lecția”

Obiectiv: conștientizarea necesității protejării mediului înconjurător.

Mărimea grupului: 4-20 copii

Timp necesar: 15 min.

Materiale necesare: –

Descrierea activității: se va citi povestea „Lecția” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 37 și apoi se vor purta discuții despre ce au înțeles din textul citit și despre alte situații similare. Se va trage concluzia cât de important este protejarea mediului înconjurător.

Povestea „Ce comoară ascunde pâinea”

Obiective: conștientizarea necesității protejării mediului înconjurător și a muncii care se depune și se află în spatele oricărui lucru.

Mărimea grupului: 4-20 copii

Timp necesar: 15 min.

Materiale necesare: –

Descrierea activității: se va citi povestea „Ce comoară ascunde pâinea” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 37 de către coordonatorul activității sau de către copii și apoi se vor purta discuții despre ce au înțeles din textul citit și despre alte situații similare. Se va trage concluzia cât de important este fiecare lucru și câtă muncă se ascunde chiar și în spatele unor lucruri simple și comune.

Realizarea unor postere pe baza povestirilor audiate

Obiective: conștientizarea necesității protejării mediului înconjurător și a muncii care se depune și se află în spatele oricărui lucru.

Mărimea grupului: 4-20 copii

Timp necesar: 15 min.

Materiale necesare: două colii de carton sau colii de hârtie format A3, creioane colorate, cariochi sau acuarele.

Descrierea activității: copiii vor fi împărțiți în două echipe. Fiecare echipă va trebui să realizeze, poster care să reflecte ceea ce au înțeles din cele două texte citite.

În pădure

- Obiectiv:** conștientizarea și familiarizarea cu elementele biodiversității mediului înconjurător.
- Sumar:**
- I. Povestire: „Iarna în pădure”, după Eugen Jianu
 - II. Aplicație: Activitate de modelare cu plastilină
 - III. Joc: Urșii urmăresc vulpea

Povestire „Iarna în pădure”

Obiective: conștientizarea și familiarizarea cu elementele biodiversității mediului înconjurător.

Mărimea grupului: 4-20 copii

Timp necesar: 20 min.

Materiale necesare: –

Descrierea activității: se va citi povestea „Iarna în pădure” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 38 de către coordonatorul activității sau de către copii și apoi se vor purta discuții despre ce au înțeles din textul citit. Se vor purta discuții despre fiecare element amintit în povestire, acestea la un loc alcătuind biodiversitatea în care noi trăim.



Modelare cu plastilină

Obiective: conștientizarea și familiarizarea cu elementele biodiversității mediului înconjurător.

Mărimea grupului: 4-20 copii

Timp necesar: 40 min.

Materiale necesare: planșetă și plastilină

Descrierea activității: se solicită copiilor să modeleze din plastilină fiecare element regăsit în povestirea citită și apoi să compună o lucrare cu toate elementele modelate. La final, ar trebui să rezulte o machetă a colțului de pădure descris în povestire.

Joc: Urșii urmăresc vulpea

Obiective: conștientizarea și familiarizarea cu elementele biodiversității mediului înconjurător.

Mărimea grupului: 4-20 copii

Timp necesar: 25 min.

Materiale necesare: fâșii de hârtie creponată

Descrierea activității: jocul se desfășoară afară. Un jucător

desemnat să fie vulpe se îndepărtează la aproximativ 50 de metri de locul unde se află ceilalți copii, care sunt urșii și care stau cu spatele spre vulpe. Vulpea se ascunde, dar lasă din loc în loc indicii (fâșii de hârtie creponată). La un semnal urșii pornesc în căutarea vulpii, luându-se după indicii. Cel care găsește primul vulpea schimbă rolul cu ea. La întoarcere se strâng indicile și se folosesc la reluarea jocului.

„Învață
de la
toate”

Materiale necesare: anexa de la pagina 51 din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” și anexele „Învață de la toate” de pe CD sau site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>



Desfășurarea activității:

Elevii vor fi împărțiți în patru grupe:

- *Ghoceii
- *Albinuțele
- *Fluturașii
- *Ursuleții

Elevii de la fiecare grupă vor primi câte o fișă cu exerciții, metoda cadranelor.

Se vor prezenta fișele, se vor afișa în sala de clasă și se poate

organiza un Tur al galeriei.

Se va concluziona că și în natură adesea se întâmplă ca plantele și animalele să fie private de un factor de viață, uneori inconștient, alteori din comoditate sau din neglijență.

Se va completa un tabel cu cauze create de om ale poluării și degradării mediului și o altă rubrică cu măsuri de protecție a mediului înconjurător.

Se citește poezia și se mai pot purta discuții pe baza acestei poezii.

Pregătiri
pentru
drumeție

Obiectiv: formarea unor deprinderi de organizare, dezvoltarea abilităților de orientare spațială.

Sumar:
I. Echipament
II. Orientare
III. Confecționare busolă

Echipamentul pentru drumeție

Obiective: formarea unor deprinderi de organizare.

Mărimea grupului: 3-25 copii

Timp necesar: 15 minute

Materiale necesare: anexa „Pregătiri pentru drumeție” de la pagina 54 din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>)

Descrierea activității: se vor purta discuții despre organizarea unei drumeții. În primul rând, trebuie să știm ce vom lua cu noi. Pentru ca fiecare copil să poată vizualiza echipamentul necesar, vom folosi pe lângă lista „Pregătiri pentru drumeție” și material concret. Pentru a-și fixa cunoștințele nou dobândite, se va rezolva fișa de lucru „Pregătește rucsacul pentru drumeție!”.

Orientarea

Obiective: dezvoltarea abilităților de orientare spațială.

Mărimea grupului: 3-25 copii

Timp necesar: 15 minute

Materiale necesare: fișă de lucru „Orientarea în natură” de

la pagina 56 din secțiunea „Jurnalul meu de explorator”

Descrierea activității: se vor exemplifica moduri de orientare în natură (folosind fișa „Orientarea în natură”): cu ajutorul busolei și al hârtiei, orientarea după stele, interpretarea semnelor din natură.

Confeționarea unei busole

Obiective: formarea unor deprinderi de orientare.

Mărimea grupului: 3-25 copii

Timp necesar: 15 minute

Materiale necesare: un bol cu apă, o bucată de hârtie sau de polistiren (5cm x 5cm), un ac de cusut

Descrierea activității: se va umple un bol cu apă. Se pune o bucată de hârtie sau polistiren pe apă. Pe aceasta se aşază un ac (acestea sunt întotdeauna ușor magnetice). Se aşteaptă până acul se stabilizează și arată spre nord. Acest lucru poate dura câteva minute.



Primăvara

Obiective: cunoașterea și protecția mediului.

Mărimea grupului: 6-30 copii

Desfășurarea activității: copiii vor lucra în perechi, fiecare pereche va primi fișă „Primăvara” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 38 (listați fișa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>).

Timpul de lucru se adaptează la nivelul grupei și la vîrstă copiilor.

După trecerea timpului de lucru, perechile care nu au reușit să completeze rebusul pot solicita ajutorul unei alte perechi,

astfel încât la final toate perechile să aibă toate răspunsurile. Cuvântul descoperit este PRIMĂVARA.

Copiii li se prezintă câteva imagini cu acest frumos anotimp și se pot purta discuții despre transformările care au loc în natură odată cu venirea primăverii.

La final, fiecare copil va primi o coală albă pe care să deseneze anotimpul primăvara, așa cum dorește fiecare.

Sunt special!

Obiectiv: conștientizarea preferințelor și abilităților, identificarea punctelor tari, unicitate.

Sumar:

- I. Poveste: Adaptare după povestirea „Ești special!” de: Max Lucado (povestea se găsește în secțiunea Jurnalul meu de explorator pe foaia de lucru „Sunt special” la pagina 42), 10 min
- II. Jocuri: Identifică aroma, Plin sau gol, Zarul (jocurile sunt descrise la pag. 27), 35 min
- III. Aplicații: Aromele mele preferate, Culorile mele preferate, Știați că, Îmi place, știu și pot

Aromele mele preferate

Obiectiv: conștientizarea preferințelor.

Mărimea grupului: de la 3 până la 25 de participanți

Timp necesar: 25 minute

Materiale necesare: cel puțin 10 recipiente (ex. pahar de plastic), bomboane foarte mici de aroma diferite (ex. bomboane jelly beans sau Ursuleți de jeleu), biletele cu numele aromelor preferate.

Descrierea activității: se pregătesc cel puțin 10 recipente (ex. pahar de plastic) cu arome diferite, în fiecare recipient se pune aceeași aromă, în fața fiecărui recipient se pregătesc biletele cu numele aroma. Copiii sunt așezați în semicerc. Recipientele sunt așezate astfel încât toți copiii să le poată

vedea. Fiecare copil gustă din toate aromele și alege doar 3 biletele cu numele aromelor preferate. (Dacă sunt mulți copii în grup, pot gusta în același timp mai mulți copii).

După ce toți copiii gustă aromele și au ales preferințele, în secțiunea Jurnalul meu de explorator pe foaia de lucru „Sunt special” copiii scriu numele aromelor alese, apoi fiecare copil este invitat să citească cu glas tare numele aromelor alese și pun biletele pe masa de lucru. Biletele sunt așezate pe arome.

Se poate face un clasament al aromelor preferate, se stabilește numărul de arome alese. Se discută concluzia: fiecare persoană este diferită și specială.

Culorile mele preferate

Obiectiv: conștientizarea preferințelor.

Mărimea grupului: de la 3 până la 25 de participanți

Timp necesar: 20 minute

Materiale necesare: biletele din hârtie colorată de dimensiunea 2 cm x 2 cm, cel puțin 10 culori diferite, din fiecare culoare mai multe bilete, în funcție de mărimea grupului.

Descrierea activității: se pregătesc din hârtie colorată biletele din diverse culori de dimensiunea 2 cm x 2 cm. Copiii sunt așezați în semicerc. Culorile sunt așezate astfel

încât toți copiii să le poată vedea. Fiecare copil alege două biletele diferite ale culorilor preferate. (Dacă sunt mulți copii în grup, pot alege în același timp mai mulți copii).

După ce toți copiii și-au ales preferințele, în secțiunea Jurnalul meu de explorator pe foaia de lucru „Sunt special” copiii lipesc biletele alese, apoi fiecare copil este invitat să citească cu glas tare numele culorilor alese. Se poate face un clasament al culorilor preferate și se stabilește numărul total de culori preferate. Se discută concluzia: fiecare persoană este diferită și specială.

Ştiăti că

Obiectiv: autocunoaștere și cunoaștere interpersonală.

Mărimea grupului: de la 3 până la 25 de participanți

Timp necesar: 5 minute

Materiale necesare: imagini cu figuri de oameni, amprente, iris etc.

Descrierea activității: se discută pe seama imaginilor selectate.

Ştiăti că?

- fiecare persoană este unică?
- amprenta limbii și amprentele degetelor sunt unice?
- structura creierului fiecărui individ este unică?
- irisul fiecărui om este unic?

Îmi place, știu și pot

Obiective: conștientizarea preferințelor și abilităților, identificarea punctelor tari.

Mărimea grupului: de la 3 până la 25 de participanți

Timp necesar: 25 minute

Materiale necesare: biletele în formă de steluțe cu nume de fructe, legume, abilități (ex.: Runda 3: desenez, construiesc, cos, croșetez, gătesc, îngrijesc animale etc.; Runda 4: cânt, desenez, construiesc, cos, croșetez, gătesc, îngrijesc animale etc.; Runda 5: POT să car lemne, POT să o ajut pe mama sau bunica să gătească, POT să culeg mere din gradină, POT să

culeg cartofi, POT să ajut un om bătrân să care o plasă, POT să car o găleată cu apă, POT să am grijă de frații mei, POT să merg cu bicicleta, POT să înnot, POT să călăresc, POT să ajut un prieten etc.; Runda 6: știu să citesc, știu să scriu, știu să povestesc etc.).

Descrierea activității: steluțele de hârtie sunt așezate pe masă pe categorii. Copiii vor alege steluțele pe care le vor lipi în „Jurnalul meu de explorator” pe foaia de lucru „Sunt special” de la pag. 43 (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>).

Hai la joacă afară!

Obiectiv: conștientizarea și exersarea abilităților, respectarea regulilor, nediscriminare, desegregare și egalitate de șanse.

Caută și adu

Obiective: conștientizarea regulilor și respectarea lor.

Mărimea grupului: 6-20 copii

Timp necesar: 20 min.

Descrierea activității: Joc în aer liber.

Grupul de copii participant împreună cu conducătorul grupului se află afară. Fiecare copil va primi aceeași sarcină de la conducător, astfel: să caute și să aducă cât mai repede cinci pietricele, sau să caute și să aducă cât mai repede trei

frunze diferite, sau zece fire de iarbă, sau patru betișoare/ paie etc. Pentru a complica puțin jocul și a-l face mai dificil, școlarii, spre deosebire de preșcolari, se vor deplasa pentru a găsi ceea ce caută fie în mersul piticului, fie într-un picior, fie sărind de pe un picior pe altul. Copilul care aduce primul obiectele cerute primește un punct și devine conducătorul jocului. Jocul continuă până ce toți copiii au îndeplinit rolul de conducător.

Lupta pentru șapcă

Mărimea grupului: 6-20 copii

Timp necesar: 20 min.

Materiale necesare: fiecare copil să poarte pe cap o șapcă sau o căciulă.

Descrierea activității: Joc în aer liber.

Jocul se desfășoară în perechi, fiecare copil purtând pe cap o șapcă sau o căciulă. Cei doi copii își dau târcoale, încercând să-și fure reciproc șepcile. Concurenții nu au voie să-și țină propria șapcă cu mâna. Primul jucător care reușește să ia șapca adversarului primește un punct. Câștigă acela care totalizează primul cinci puncte.

Aruncarea la coșul în balans

Mărimea grupului: 6-20 copii

Timp necesar: 20 min.

Materiale necesare: O bucată de sfoară de 2-3 m, un coș de nuiiele, castane sau nuci.

Descrierea activității: Joc în aer liber.

De creanga unui copac se leagă cu sfoară un coș de nuiiele. De la aproximativ 10 metri distanță, fiecare copil, având 10 castane/nuci încearcă să le arunce în coșul care se leagănă. Va câștiga jucătorul care a reușit să arunce cele mai multe castane /nuci în coș.

Drum periculos

Mărimea grupului: 6-20 copii

Timp necesar: 25 min.

Materiale necesare: ziare vechi din ale căror pagini se vor face cocoloașe de hârtie.

Descrierea activității: Joc în aer liber.

Câtiva copii (4-6) se aşază de o parte și de alta a unui drum

nu prea lat sau pe o alei. Fiecare copil de pe marginea drumului are în mâini două-trei cocoloașe de hârtie. Ceilalți copii participanți la joc trec unul câte unul în alergare pe „drumul periculos” și sunt bombardati cu cocoloașele de hârtie. Câștigător va fi acela care scapă fără să fie atins sau cel care a fost atins cel mai puțin.

Roaba

„roaba” cu mâinile, iar partenerul cu picioarele. Se formează mai multe astfel de perechi și la comandă, pornesc toate de la aceeași linie până la un punct stabilit. Când se ajunge la acel punct, partenerii schimbă rolurile, apoi se întorc în același fel la locul de plecare. Jucătorul care este „roaba” nu are voie să lase picioarele jos. Câștigătoare va fi echipa care ajunge prima înapoi la locul de plecare.

Fripta

ține mâinile dedesubt cu palmele în sus, iar celălalt invers. Jucătorul cu palmele în sus trebuie să-i lovească o palmă sau ambele palme ale celuilalt (fără să-l apuce de mâină). Dacă nu reușește după trei încercări, cei doi schimbă poziția mâinilor.

Să învățăm
să fim
darnici!

Obiective: conștientizarea și dezvoltarea stimei de sine prin experimentarea unor emoții pozitive.

Sumar: I. Povestea „Comoara primită în dar”, de Leon Magdan, preluată din volumul „Povești cu Îngerii...pentru Îngerași”, editat de Arhiepiscopia Bucureștilor.

II. Aplicație: activitate de modelare cu plastilină și dramatizare.

Povestea „Comoara primită în dar” de Leon Magdan.

Mărimea grupului: 8-20 copii

Timp necesar: 50 min.

Materiale necesare: Anexa de la pagina 43 pentru activitatea „Să învățăm să fim darnici”

Descrierea activității: se citește textul de către coordonator

sau sunt lăsați copiii să citească și apoi să povestească ce au înțeles din textul citit. Se poartă discuții pe marginea textului evidențiindu-se emoțiile pe care le trăiește personajul poveștii, dar și cel care ascultă. Se ajunge la concluzia că este bine să dăruim, fiindcă ni se întorc darurile făcute cu aceeași măsură cu care am dat.

Activitate de modelare cu plastilină și dramatizare.

Obiective: conștientizarea și dezvoltarea stimei de sine.

Mărimea grupului: 8-20 copii

Timp necesar: 50 min.

Materiale necesare: planșetă și plastilină, coș cu fructe (mere /pere/nuci etc.)

Descrierea activității: se descoperă coșul cu fructele pregătite pentru copii, dar li se cere să modeleze din plastilină un alt fruct pe care să îl lase în coș în locul celui pe care îl va primi.

După ce toți copiii au primit câte un fruct se propune dramatizarea poveștii citite.

Înțelepciunea proverbelor

Materiale necesare: anexa „Înțelepciunea proverbelor” de la pagina 44 (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>)

Desfășurarea activității: activitatea se desfășoară cu copiii împărțiti în echipe (3-4 echipe, în funcție de numărul participanților). Toate echipele primesc anexa și au la dispoziție 10-15 minute în care să completeze rebusul. Coordonatorul activității are un rebus în mărime mare. După expirarea timpului fișele sunt expuse în fața clasei și se trece la completarea fișei coordonatorului. Rezolvarea

rebusului se face discutând fiecare proverb în parte.

Răspunsurile corecte sunt bifate pe fiecare fișă a echipelor, iar la sfârșit se numără răspunsurile corecte ale fiecărei echipe. Câștigă echipa cu cele mai multe răspunsuri corecte.

Ideea acestei activități nu este de a câștiga o echipă, ci de a purta discuții pe baza proverbelor. Copiii pot fi puși să spună ce proverbe mai cunosc.

Despre mine

Obiective: autocunoaștere și cunoaștere interpersonală, nediscriminare.
Mărimea grupului: 4-30 copii
Timp necesar: 15-30 minute
Materiale necesare: Fișă „Despre mine” de la pagina 44 (listați fișa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>)

Descrierea activității: copiii formează grupuri de două sau trei persoane, și fiecare copil din grupă primește o fișă. Aceștia urmează să completeze propozițiile din fișă. Copiii

sunt grupei pentru a face jocul mai atractiv.

Dacă nu dispuneți de suficient timp, puteți folosi doar câteva dintre ele.

Grupul numelor

Obiective: educație și cunoaștere interculturală.
Mărimea grupului: 10-30 copii
Timp necesar: 10-15 minute
Materiale necesare: fluier sau clopoțel



Descrierea activității: copiii se plimbă (aleargă sau dansează după un model) prin sala de joc până când coordonatorul de joc strigă un număr.

Copiii vor trebui să formeze grupuri de persoane în funcție de numărul anunțat.

În cadrul grupurilor formate copiii își spun numele (în cazul

unui grup nou de copii) sau fac schimb de diverse informații în funcție de cerințele anunțate la începutul jocului. La semnalul coordonatorului de joc, copiii se despart și reiau jocul. Coordonatorul strigă un alt număr și aşa se repetă de câteva ori.

Acest joc este mai interesant dacă se desfășoară rapid.

Atenție la colegi!

Obiective: educație și cunoaștere interculturală, egalitate de șanse, nediscriminare.
Mărimea grupului: 6-30 copii
Timp necesar: 10-15 minute
Materiale: nu sunt necesare

Descrierea activității: se alcătuiește o listă cu sarcini simple, cu care se fac bilete, câte unul pentru fiecare participant. Lista cu sarcini va fi afișată. La începutul sesiunii de joc, copiii vor trage la sorti câte o sarcină și vor trebui să îndeplinească sarcinile pe parcurs, într-un mod discret, fără ca ceilalți copii să își dea seama.

Se stabilește un timp de joc în funcție de care coordonatorul oprește jocul.

La finalul sesiunii, copiii se vor așeza în cerc și vor discuta despre lucrurile pe care le-au observat pe parcursul jocului la ceilalți participanți.

Exemplu de sarcini:

- Dă mâna cu cel puțin patru copii.
- Fă complimente la cel puțin patru copii.
- Întreabă doi copii despre hobby-urile pe care le au.

- Întreabă trei copii care le sunt echipele favorite de fotbal.
- Află un lucru interesant despre două persoane.
- Întreabă patru persoane despre ceea ce pot confecționa cu mâinile.

Salată de semnături!

Obiective:

autocunoaștere, de prezentare și de cunoaștere interpersonală, egalitate de șanse, nediscriminare.

Mărimea grupului: 4-20 copii

Timp necesar: 15-20 minute

Materiale necesare: fișă „Salată de semnături” de la pagina 45 (listați fișa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>), pixuri sau creioane

Descrierea activității: copiii vor fi așezați în cerc și vor primi câte o fișă „Salată de semnături”.

Copiii vor trebui să găsească printre participanții la joc câte unul care să își scrie prenumele în dreptul fiecărei afirmații din fișă. Fiecare copil se va apropia de un jucător și îi va pune o întrebare din fișă, dacă răspunsul este „nu” va merge la

altă persoană apoi va putea reveni la aceeași persoană cu o altă întrebare. Dacă răspunsul este „da” persoana va fi rugată să își scrie prenumele în dreptul afirmației.

După aproximativ 10 minute se determină jucătorul care a reușit să adune cele mai multe semnături. Rugați copiii să spună numele persoanei din dreptul fiecărui enunț.

Ce îmi place?

Obiective: autocunoaștere, cunoaștere interpersonală, nediscriminare.

Mărimea grupului: 25-30 copii

Timp necesar: 15-20 minute

Materiale necesare: Fișă de lucru „Ce îmi place?” de la pagina 46 (listați fișa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>), pixuri sau creioane

Descrierea activității: copiii sunt așezați în cerc la mese. Se împarte fiecărui participant câte o fișă. Aceștia răspund la întrebările cuprinse în fișă.

Când toți copiii au terminat, se discută despre gusturile fiecăruia implicând toți copiii. Apoi, întocmiți o listă a gusturilor.

Înțelegi desenul?

Obiective: autocunoaștere, de prezentare și de cunoaștere interpersonală.

Mărimea grupului: 4-25 copii

Timp necesar: 10-15 minute

Materiale necesare: foi albe tip A4, cariochi sau culori, foarfeci, lipici, ziare, reviste

Descrierea activității: fiecare copil va primi o foaie de hârtie, culori sau cariochi. Aceștia vor împărți foaia în două secțiuni cu o linie și vor scrie pe fiecare parte ca și titlu: „Așa sunt eu acum!” și „Așa voi fi eu!”.

Din ziare și reviste copiii vor tăia fotografii, cuvinte, desene și fraze care li se potrivesc referitoare la prezent sau viitor. Pentru cele două părți copiii pot include trăsături fizice,

meserii preferate, haine, familie, obiecte, trăsături de personalitate etc. formând un colaj. Copiii vor prezenta colajele realizate colegilor.

Pentru diversitate: Puteți desena pe colaje folosind cariochi sau culori. Tăiați colajele în două părți, amestecați-le și încercați să refaceti colajele. Ghiciți ce parte corespunde cu celalătă.

Calități și defecte

Obiective:

autocunoaștere, prezentare și cunoaștere interpersonală.

Mărimea grupului:

6-30 copii

Timp necesar:

20-25 minute



Materiale necesare: „Listă de calități și defecte” pe o coală de hârtie mare, bilete de hârtie pe care vor fi scrise calitățile și defectele din listă în mai multe exemplare, „Listă de situații”.

Descrierea activității: Se definește o listă de calități și defecte.

Exemplu:

„Calități”: curajos, harnic, îndemânatic, optimist, prietenos, întrelegător, îndrăzneț, sociabil, ambițios, creativ, milos;

„Defecte”: fricos, leneș, neîndemânatic, pesimist, neprietenos, neîntrelegător, retras, delăsător, fără idei, nemilos;

Se definesc cel puțin zece situații în care echipa va avea nevoie de anumite calități și defecte acceptate.

Exemplu: „Salvați un pui de căprioară dintr-o groapă”.

Pentru aceasta aveți nevoie de următoarele calități: MILOS, ÎNDRĂZNET;

Este acceptabil să fiți: NEÎNTELEGĂTOR, NEÎNDEMÂNATIC, NEPRIETENOS;

Copiii vor fi împărțiți în două grupe sau mai multe. Fiecare copil își va alege un bilet din categoria calități și un bilet din categoria defecte.

Echipele vor fi provocate să rezolve diverse situații folosindu-se de calitățile și defectele admise.

La fiecare probă câștigă echipa care are cei mai mulți copii calificați să participe la rezolvarea provocării.

De exemplu, copiii care au ales MILOS, ÎNDRĂZNET, NEÎNTELEGĂTOR, NEÎNDEMÂNATIC, NEPRIETENOS.

Jocul „EU”

Obiective:

Creșterea stimei de sine.

Mărimea grupului:

4-24 copii

Timp necesar: 60 minute

Materiale necesare: Tabla de joc „EU” (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>), pioni, zaruri



Descrierea activității: Se pregătesc materialele necesare desfășurării activității. Se fac grupe de câte 2-4 copii, în funcție de numărul de participanți. Fiecare echipă va avea pe masă o tablă de joc, un zar și câte un pion pentru fiecare participant. Copiii vor da cu zarul, iar cel care va obține

numărul cel mai mic va începe jocul. Fiecare jucător aruncă apoi cu zarul și înaintează atâtea căsuțe câte indică zarul. Jocul se termină atunci când primul jucător ajunge în căsuța „Sfârșit”. Prin acest joc, elevii vor conștientiza că fiecare este special.

Atenție nume!

Obiective:

cooperare și comunicare, egalitate de șanse, nediscriminare.

Mărimea grupului: 10-30 copii

Timp necesar: 10-15 minute

Materiale necesare: nu sunt necesare

Descrierea activității: Copiii formează două cercuri concentrice așezându-se în perechi unul în spatele celuilalt. Copiii cu față spre interiorul cercului tin mâinile la spate. Coordonatorul jocului strigă pe nume pe unul dintre copiii care stau cu față spre exteriorul cercului; acesta încearcă să fugă spre liderul jocului și cel din spatele lui trebuie să-l rețină.

Se poate juca și făcând cu ochiul persoanei chemate, deci fără ca liderul să strige numele. Când un copil reușește să fugă la lider, acesta îi ia locul în cerc și copilul va striga din mijloc următorul nume.

Liderul se află și el în cerc, iar copilul din spate (cel care l-a lăsat pe cel strigat să fugă) va continua jocul.

Desenul fără fir

Obiective: cooperare și comunicare, egalitate de șanse, nediscriminare.
Mărimea grupului: 8-30 copii
Timp necesar: 20-25 minute
Materiale necesare: coli de hârtie, desen, cariochi/creioane/culori

Descrierea activității: realizați un desen pe o foaie tip A2. Alegeti cinci voluntari (dacă sunt puțini copii pot fi aleși doi voluntari) și invitați-i să părăsească sala.

Prezențați desenul copiilor din sală. Rugați un voluntar să intre în sală și lăsați-l să vadă desenul. Apoi întoarceți desenul și rugați următorul voluntar să intre în sală.

Primul voluntar descrie desenul următorului voluntar, acesta descrie desenul următorului, se procedează în același

mod până la ultimul dintre voluntari. Acesta este rugat să realizeze un desen, pe o coală de hârtie, pe baza descrierilor primite.

La final se vor expune cele două desene și se va discuta cu copiii despre asemănările și diferențele observate între cele două desene, despre maniera în care s-a desfășurat jocul și modul de transmitere a informațiilor.

Castel (7 pietre)

Obiective: educație și cunoaștere interculturală, egalitate de șanse, nediscriminare.
Mărimea grupului: 8-20 copii
Timp necesar: 20-30 minute
Materiale necesare: 7 pietre de diferite mărimi, o minge

Descrierea activității: morala „poate fi ușor să distrugi ceva, dar este greu să clădești înapoi ce ai distrus”.

Se formează un castel din 7 pietre așezate una peste alta.

Se formează două echipe. Prima echipă va avea rol de apărător al castelului, iar cea de a doua echipă va avea rol de atacator.

Se măsoară nouă pași distanță față de castel și se trasează o linie. De la această linie echipa numărul doi încercă să dărâme castelul, aruncând cu mingea spre castel.

Dacă, toți membrii echipei doi aruncă mingea spre castel și castelul nu s-a dărâmat, echipele vor face schimb de roluri.

Castelul de piatră se poate dărâma doar cu mingea, copiii pot arunca mingea cu mâna sau cu piciorul.

După ce castelul a fost dărâmat, echipa aflată în apărare recuperează mingea și încercă să elimine jucătorii celeilalte echipe din joc. În același timp, jucătorii celeilalte echipei încercă să reclădească castelul fără să fie loviți cu mingea de către jucătorii din echipa adversă.

Va câștiga jocul echipa care apără castelul, dacă reușește să

elimine din joc (să lovească cu mingea) toți jucătorii echipei adverse, înainte ca aceștia să reașeze pietrele în formă de castel sau câștigă jocul cealaltă echipă, dacă vor reconstrui castelul din piatră înainte ca echipa adversă să eliminate din joc toți jucătorii.

Echipa desemnată câștigătoare începe prima jocul următor. Apărătorii pot proteja castelul doar folosind mingea. Nu au voie să se țină sau să se împingă. Un jucător atins de mingă trebuie să iasă din joc și să lase piatra sau pietrele din mână în locul în care a fost atins de mingă.



Puzzle din cuvinte

Reconstituirea unei propoziții din cuvinte amestecate
Obiective: educație și cunoaștere interculturală, egalitate de șanse, nediscriminare.
Mărimea grupului: 4-20 copii
Timp necesar: 5-10 minute
Materiale necesare: propoziția tipărită și împărțită pe cuvinte

Descrierea activității: alegeti o propoziție care să fie în concordanță cu tema discutată. Faceți biletele din cuvintele propoziției. Fiecare echipă primește un set de cuvinte și

trebuie să reconstituie propoziția. Echipa care a terminat prima, este declarată câștigătoare.

Găleata cu apă

Obiective:

educație și cunoaștere interculturală, egalitate de şanse, nediscriminare.

Mărimea grupului:

6-30 copii

Timp necesar:

15-20 minute

Materiale necesare: bureți și găleți pentru apă, în funcție de numărul de echipe

Descrierea activității: joc de exterior, se poate juca vara

Se împart copiii în echipe, se dă fiecarei echipe un burete, o găleată cu apă și o găleată goală. Gălețile cu apă vor fi așezate la linia de start, copiii vor fi așezati în sir lângă această linie iar găleata goală va fi așezată la zece pași distanță de ultimul jucător.

Primul copil din fiecare echipă bagă buretele în găleata cu apă și îl pasează următorului, acesta îl dă celui de-al

treilea, apoi la al patrulea și aşa mai departe până la ultimul participant, acesta aleargă, stoarce buretele în găleată și se aşază primul în sir. Jocul continuă în același fel până când coordonatorul de joc fluieră finalul jocului. Timpul de joc se stabilește în funcție de numărul jucătorilor.

Va câștiga echipa care a strâns în timpul alocat jocului cea mai multă apă în găleata goală.

Energie

Obiective:

educație și cunoaștere interculturală, egalitate de şanse, nediscriminare.

Mărimea grupului:

8-20 copii

Timp necesar:

25-30 minute

Materiale necesare: un spațiu de joc suficient de mare, terenul marcat

Descrierea activității: joc de exterior.

Se formează două echipe cu un maxim de 15 jucători.

Alăturat este prezentată o imagine a terenului de joc, în formă de pătrat, cu laturile între 15 și 20 m.

Pe laturile marcate cu săgeți stau cele două echipe. Celelalte laturi sunt marginile terenului de joc. Pentru fiecare echipă există o porțiune, numită „Baza”, care trebuie marcată.

În spatele liniei stau toți jucătorii dintr-o echipă.

Scopul acestui joc este acela de a aduce cât mai mulți copii din echipa adversă în Baza proprie.

Când o persoană trece de linia echipei

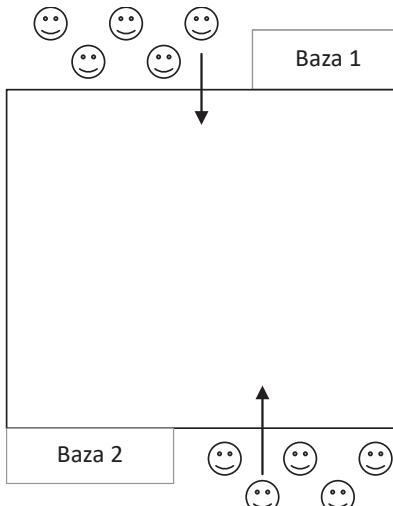
sale în interiorul terenului de joc, începe să piardă energie.

Dacă o persoană din cealaltă echipă trece linia ulterior, aceasta are energie mai multă decât persoana din echipa adversă care a intrat primul în terenul de joc și, datorită energiei suplimentare, dacă o atinge, o ia prizonieră și o duce în Bază.

Atunci când un copil are un prizonier, acesta este imun la atingere, astfel își poate duce prizonierul la bază.

Pentru ca un copil să își recapete energia în comparație cu un alt copil care a intrat în teren după el, trebuie să treacă linia echipei sale, cel puțin să treacă cu un picior peste linie.

Copilul care este în Bază (prizonier) poate să intre în interiorul terenului de joc, cu condiția ca un picior să fie în



interiorul bazei, cu restul corpului este de preferat să se întindă cât poate de mult înspre echipa lui, pentru a putea fi eliberat de un coechipier prin atingere.

Dacă un copil din echipă, în cazul în care are coechipieri prizonieri în Baza adversă, aleargă și intră în Baza adversă și reușește să atingă prizonierul, înainte de a fi atins de un jucător advers, prizonierul este liber să se întoarcă. Copilul care a eliberat prizonierul are imunitate, până în momentul în care aduce după linia echipei lui fostul prizonier.

Dacă sunt doi copii prizonieri în Bază, aceștia pot forma un lanț ținându-se de mână, ultimul având piciorul pe linia Bazei, aceștia ar fi recomandat să stea cât mai întinși, pentru a fi mai ușor coechipierilor să îl elibereze pe primul copil din sir.

Eliberarea copiilor din Bază trebuie să se facă în ordinea intrării acestora. Lanțul de eliberare poate fi format din maxim două persoane.

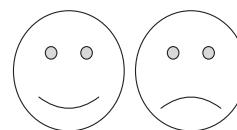
Câștigă echipa care a reușit să captureze toată echipa adversă.

Este important să fie desemnat un arbitru sau doi, care să urmărească cu atenție intrările și ieșirile, pentru a putea ține în acest fel evidența pierderii și câștigării de energie.

În momentul în care există o neînțelegere între doi copii care susțin amândoi că au energie mai multă decât celălalt, ambii se întorc la echipa lor.

Pantomima

Obiective: cooperare și comunicare, egalitate de șanse, nediscriminare.
Mărimea grupului: 8-25 copii
Timp necesar: 20-30 minute
Materiale: nu sunt necesare



Descrierea activității: copiii se aşază sub forma unui cerc.

Fiecare copil se gândește la o ocupație pe care poate să o imite (exemplu: bucătarul – gătește, muzicantul – interpretează la chitară).

Fiecare copil imită ocupația la care s-a gândit și încercă să își amintească ce au mimat ceilalți copii.

Copiii au la dispoziție două minute pentru a exerca pantomima.

Coordonatorul de joc alege primul copil care mimează. Acesta bate din palme, mimează, apoi bate din palme și alege următorul copil care urmează să mineze, spunându-i numele și arătând spre el, acesta mimează, bate din palme și spune numele unui alt copil. Se procedează în același mod până ce toți copiii și-au arătat pantomima.

La final copii trebuie să își amintească și să ghicească ce meserie a încercat fiecare copil să mimeze.

Stupul de albine

Obiective: cooperare și comunicare, nediscriminare.
Mărimea grupului: 8-30 copii
Timp necesar: 15-20 minute
Materiale necesare: nu sunt necesare



Descrierea activității: se delimitizează un spațiu de joacă suficient de mare (recomandat în curte, pădure sau grădină). Unul dintre copii se ascunde. Ceilalți pleacă în căutarea lui.

Copilul care îl găsește se ascunde împreună cu acesta. Jocul continuă până ce toți copiii se ascund în același loc. Jocul continuă cu un alt copil care se ascunde.

Comoara regăsită

Obiective: cooperare și comunicare, egalitate de șanse, nediscriminare.
Mărimea grupului: 4-30 copii
Timp necesar: 15-20 minute
Materiale necesare: o carte poștală ilustrată pentru fiecare echipă, hârtie colorată, lipici, o foarfecă
Locul de desfășurare: pădure sau un loc mai mare

Descrierea activității: joc de exterior.

Pe spatele cărților poștale se va lipi hârtie colorată, pentru fiecare echipă altă culoare și se va scrie pe fiecare carte poștală un proverb sau citat cunoscut referitor la prietenie, familie, educație etc. Aceasta va reprezenta comoara echipei.

Acestea se vor decupa în bucăți tip puzzle, într-un număr egal. Din fiecare carte poștală se păstrează câte o bucătă iar restul pieselor de puzzle se vor ascunde în diverse locuri în zona de joc stabilită. Prin tragere la sorti echipele primesc prima bucătă din comoară (piesa de puzzle păstrată).

Apoi trebuie să caute culoarea echipei și să reîntregescă comoara reprezentată de cartea poștală.

Fiecare echipă își stabilește un semnal secret (lătrat, fluierat etc.) și un culegător, singurul din echipă care poate să ia din ascunzătoare bucăți din comoară. Celalți membri ai echipei sunt căutători, aceștia, la semnalul de start încep să caute comoara. Când un căutător găsește o parte din comoară cheamă culegătorul echipei prin emiterea semnalului sonor secret (doar în acest mod are voie să cheme culegătorul).

Se declară câștigătoare echipa care a rezolvat prima puzzel-ul și a descoperit comoara scrisă pe cartea poștală.

La finalul jocului fiecare echipă citește textul de pe cartea poștală și se discută despre valoarea comorilor găsite și despre modul în care au colaborat în echipă.

Poveste amestecată

Obiective: cooperare și comunicare, egalitate de șanse, nediscriminare.
Mărimea grupului: 4-20 copii
Timp necesar: 15-20 minute
Materiale necesare: foi de hârtie care conțin cuvintele alese (în funcție de numărul echipelor)

Descrierea activității: realizați o poveste folosind următoarele cuvinte: câine, bucătărie, pisică, ciolan, comoară, verde.

Copiii se împart pe echipe. Fiecare echipă compune o poveste. La expirarea timpului acordat (5-7 min.) fiecare echipă își prezintă povestea. Se pun întrebări și se analizează conținutul poveștilor.

Tancul la viteză maximă!

Obiective: cooperare și comunicare, egalitate de șanse, nediscriminare.
Mărimea grupului: 6-30 copii
Timp necesar: 10-15 minute
Materiale necesare: scândurele (sau carton) de 25-30 cm lungime puse într-o cutie, tot atâtea câți participanți sunt într-o echipă, cronometru

Descrierea activității: Este necesar un spațiu de joc mai mare, de preferat afară. Se trasează o linie de start și un obiectiv de atins la aproximativ 6-7 m distanță.

Se formează două echipe. Se stabilește echipa care începe jocul prin tragere la sorti. Copiii din prima echipă se vor așeza unul în spatele celuilalt, iar primul copil va sta în dreptul lăzii care conține scândurele.

În momentul în care se dă startul, primul copil din sir ia o scândură pe care o aşază în față la o distanță care să îi permită să pășească pe ea fără să atingă pământul cu picioarele (altfel echipa va fi penalizată la timp!). Acesta va sări pe prima scândură așezată în față, următorul concurent îi pasează o altă scândură pe care acesta o va așeza în față, și va sări pe ea, copilul care a pasat scândura, va sări pe scândura care a fost eliberată. Al treilea copil din sir ia o scândură din ladă și o pasează celui din față, iar acesta o pasează primului copil, acesta o lansează în față și sare pe ea. În acest timp ceilalți coechipieri din spate înaintează pe rând, sărind pe scândurile eliberate din față, intrând astfel pe rând în joc!

Când scândurile din ladă s-au terminat, ultimul concurent din sir ia ultima scândură rămasă în spate și o transmite în față astfel încât sirul să se poată deplasa spre ținta propusă. Această operațiune se repetă până când primul copil din sir ajunge la punctul stabilit, apoi se repetă aceleași operațiuni în sens invers, adică sirul se întoarce spre linia de start și va reumple lada cu scândurile folosite la deplasare. Se notează timpul primei echipe.

A doua echipă va parcurge același traseu.

Câștigă echipa care reușește să obțină un timp cât mai bun!

Sfaturi pentru jucători!

Copiii nu trebuie să aștepte până ce scândura pe care au pasat-o ajunge la primul copil... dacă ceilalți copii au făcut deja loc pentru a sări pe scândura din față, următorul concurent trebuie să sară imediat, pentru ca următorul jucător să poată pasa următoarea scândură!

Recomandați echipelor ca primul și ultimul jucător să fie dintre cei mai mari, pentru a favoriza echipa.

Modelare

Obiective: cooperare și comunicare
Mărimea grupului: 6-30 copii
Timp necesar: 10-15 minute
Materiale necesare: un număr de fulare/fâșii de stofă egal cu numărul participanților.

Descrierea activității: se leagă copiii la ochi, ei nu au voie să vorbească și nici să scoată sunete. Legătă la ochi se formează echipe de câte doi copii. Copiii din fiecare pereche vor fi așezați la masă față în față. Fiecare echipă primește o bucată de plastilină, suficient de mare și moale pentru a se putea modela ușor. Mâinile participanților vor fi puse pe bucată de plastilină și vor fi rugați să modeleze ceva împreună.

De exemplu: un biscuite, o casă, o minge, o floare.

Se stabilește un timp de joc în funcție de care coordonatorul de joc oprește jocul.

La finalul sesiunii, copiii vor fi dezlegați la ochi și vor discuta despre lucrurile realizate împreună și despre experiența trăită.

Activități

pentru
școlari și
preșcolari



Ştiți să...

Activitate adresată copiilor din învățământul primar, preșcolarii pot folosi anexa.

Mărimea grupului: orice număr

Timp necesar: 25-30 minute

Materiale necesare: anexa „Ciclu de viață al broaștei”, anexa „Ştiți să...” și creioane colorate pentru fiecare copil (listați anexele de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>).

anexele se găsesc la pagina 55

Obiective: primirea de informații noi referitoare la broaște; aprecierea diversității acestei vietăți atât de des întâlnită; înțelegerea faptului că deși este atât de banală, are un ciclu de viață foarte interesant; dezvoltarea abilității de a desena.

Descrierea activității: vorbiți copiilor despre broaște specificând că le pot vedea la tot pasul. Întrebați-i dacă au văzut în ultima vreme vreo broască. Întrebați-i ce știu despre ea. Apoi spuneți-le copiilor că broaștele sunt întâlnite pe toate continentele cu excepția Antarctică și au forme și

culori foarte diferite, pot fi veninoase sau nu.

Le puteți vorbi despre faptul că există aproape 6000 de specii de broaște în întreaga lume care sar, se urcă sau înoată. Deși mai puțin faimos decât ciclul de viață al fluturelui, broasca trece și ea printr-o etapă de metamorfoză interesantă. Arătați-le ciclul de viață al broaștei de baltă și vorbiți-le despre etapele de dezvoltare ale acestora.

Dați copiilor anexa „Ştiți să...” și îndemnați-i să deseneze o broască urmând pașii din imaginile acestoria.



Anotimpurile

Activitate adresată copiilor din învățământul primar, dar copiii din învățământul preșcolar pot colora și realiza broșurica.

Mărimea grupului: 4-20 copii

Timp necesar: 50 minute

Materiale necesare: o copie a anexei „Anotimpurile”

(listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>) și creioane colorate pentru fiecare copil.

Obiective: recapitularea celor patru anotimpuri, vremii specifice acestora și evidențierea efectelor pe care vremea le are asupra mediului înconjurător în mod special asupra unui copac; recunoașterea părților de bază ale copacului și elementele de care are nevoie pentru creștere; dezvoltarea deprinderii de a colora.

Descrierea activității: începeți prin a spune copiilor ghicitoarea și cereți-le să vă dea răspunsul corect.

După ce au ghicit, puneți copiilor întrebări legate de influența vremii asupra creșterii plantelor și copacilor. Întrebați-i cum

arată un copac în timpul verii, toamnei, iernii și respectiv primăverii. Dați fiecărui copil anexa Anotimpurile. Fiecare copil trebuie să coloreze cele patru copaci în culorile specifice celor 4 anotimpuri și apoi să împăturească hârtia folosindu-se de liniile ajutătoare pentru a obține o broșurică.

Broșurica poate fi realizată și de copiii de la grădiniță.



Surorii patru sunt pe lume
Care n-au același nume;
Una trece prin ninsori,
Alta calcă printre flori,
Una seceră secără,
Alta-acasă rodul cară.

Satul nostru curat!

Obiective: cunoașterea și protejarea mediului, dezvoltarea spiritului ecologic.
Mărimea grupului: 8-30 copii
Timp necesar: 30-45 minute
Materiale necesare: mănuși de cauciuc, un băt cu un cui în vârf și o pungă de plastic pentru fiecare participant

Descrierea activității: se poate desfășura în curtea bisericii, terenul de joc (locuri unde este mizerie).

Succesul acestui joc depinde mult de atitudinea coordonatorului de joc.

Coordonatorul jocului are rolul unui reporter.

Acesta încurajează activitatea luând interviuri participanților și lăudându-le inițiativa.

Se formează echipe de lucru, care strâng, într-un anumit timp, gunoaiele din zona aleasă.

Pentru transformarea activității în concurs, coordonatorul anunță copiii la începutul jocului, că fiecare echipă trebuie să strângă cât mai mult gunoi, sortat în pungi pe categorii

(hârtie, sticlă, plastic, metal și alte), și anunță, de asemenea, că jocul are o regulă secretă, care va fi anunțată la finalul activității.

Regula secretă poate fi reprezentată de punctajul primit în funcție de modul corect de sortare pe categorii, cât mai multe gunoaie adunate sau gunoiul cel mai original.

Pe parcursul jocului se fac fotografii. Concursul și rezultatele acestuia pot fi mediatizate în școală sau primărie printr-un afiș sau o scrisoare către primărie sau un ziar local.

Mediatizarea acestui concurs se va face cu ajutorul copiilor participanți, astfel încât aceștia să înțeleagă că au participat la o campanie ecologică.

Jocul animalelor

Mărimea grupului: 4-20 copii
Timp necesar: 25-30 minute
Materiale necesare: un animal de plus



Obiective: cunoașterea diferitelor animale și păsări; identificarea diferențelor dintre acestea în biodiversitatea lor; înțelegerea faptului că fiecare animal și pasare își are particularitățile ei; învățarea de cuvinte noi; creșterea abilităților și coordonării fizice prin joc.

Descrierea activității: faceți cunoștință copiilor cu jucăria de plus pe care o veți numi Raji.

Spuneți copiilor că Raji vrea să învețe sunetele pe care le scoad diferite animale și păsări. Raji spune numele animalului sau păsării și copiii trebuie să scoată sunetele respective.

De exemplu, faceți ca: lupul, leul, rața, maimuța, cățelul,

vaca, vrabia, șoarecele, musca, porcul, cocoșul, găina, broasca, calul, cucul, privighetoarea, măgarul, ursul, guguștiucul, elefantul...

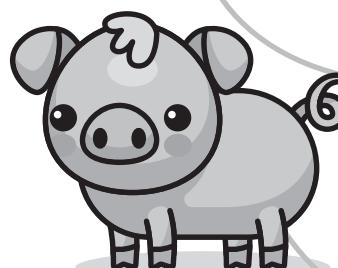
După ce ați trecut odată prin joc copiii îl vor învăța pe Raji mișcările acestora.

Faceți ca: iepurele, cangurul, broasca, pantera, calul, elefantul, șarpele, ursul, cățelul, lupul, găina, vrabia, maimuța.

În timp ce spuneți copiilor ce să facă puteți interacționa pentru a întreba sau a-i învăța lucruri noi despre sunete și animale.

Jocul „Porcul zboară”

Mărimea grupului: 4-20 de copii
Timp necesar: 10-15 minute
Materiale necesare: nu aveți nevoie



Obiective: biodiversitatea atât la animale cât și la plante, deosebirea animalelor de păsări, dezvoltarea atenției și a reacțiilor rapide, formarea unei gândiri logice și analitice, coordonarea mișcărilor în timpul jocului.

Descrierea activității: puneti copiii în cerc astfel încât să aibă suficient loc să-și miște mâinile.

Liderul grupului dă comenzi de genul: vrabia zboară, bufnița zboară, cioara zboară. Dacă este o pasare copiii trebuie să

dea din mâini pretinzând că zboară.

Liderul poate striga comenzi de genul: porcul zboară, măgarul zboară, calul zboară etc. În cazurile acestea copiii nu trebuie să dea din mâini. Dacă un copil a dat din mâini când nu trebuia primește un punct. La trei puncteiese afară din cerc.

Puteți schimba regulile de ieșire din joc după cum e potrivit grupului care joacă.

Salvați-ne

Mărimea grupului: 4-20 copii

Timp necesar: 25-30 minute



Materiale necesare: imprimăți pe carton fișa „Salvați-ne” (de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>), în două exemplare, dacă se poate color. Fiecare imagine reprezintă o carte de joc. În total trebuie să aveți 16 cărți, câte două exemplare din fiecare imagine.

Obiective: cunoașterea și protecția mediului; înțelegerea faptului că animalele și plantele reprezintă valori ce trebuie prețuite și că este responsabilitatea omului să o facă; creșterea dorinței de a aprecia fauna națională; identificarea animalelor pe cale de dispariție din România; învățarea de lucruri noi despre viața acestora; familiarizarea cu aspectul acestora pentru a le recunoaște dacă le întâlnesc; îmbunătățirea concentrării, antrenarea memoriei vizuale, creșterea atenției la detaliu.

Prezentarea activității: animalele din joc sunt: zimbrul, gâscă cu gât roșu, râsul, pelicanul, dihorul pătat, dumbrăveanca, cocoșul de munte, capra neagră.

Prezentați-le copiilor animalele și păsările și spuneți-le cum se numesc și ceva despre ele. Astfel:

Zimbrul este rudă cu vaca, dar este cel mai greu animal terestru din Europa. Au dispărut din România fiind vânătă excesiv, dar au fost aduși din nou în țară și plasați în câteva rezervații.

Gâscă cu gât roșu este cea mai mică dintre gâște și cuibărește în nordul Siberiei, dar iernează în România, respectiv în Dobrogea. Această pasăre migrează zburând mai mult de 4000 de km.

Râsul trăiește în munții României acolo unde găsește păduri compacte și hrana. Este carnivor, vânează noaptea, iar prada poate varia de la șoareci la cerbi. Este foarte timid și evită omul. Numele animalului este dat de tipărtul caracteristic pe care-l scoate.

Pelicanul este pasăre acvatică, se hrănește cu pește în ape de mică adâncime. Trăiește și cuibărește în colonii. Este o specie simbol pentru Delta Dunării.

Dumbrăveanca trăiește în zone uscate, în preajma pajiștilor. Penajul este foarte frumos, albastru azuriu cu maroniu ruginiu. Se hrănește cu rozătoare, broaște, șopârle, șerpi, păsări și insecte.

Dihorul pătat este carnivor din familia jderului și a nevăstucii. Are mărimea unei pisici și se hrănește cu rozătoare, șopârle și păsări. La noi, este întâlnit în Dobrogea.

Cocoșul de munte este o specie de păsări din familia fazanului. Este foarte sperioasă și deci greu de observat. Hrana constă în părți vegetale, semințe, insecte și larvele lor.

Capra neagră trăiește în zone înalte stâncoase și au fost văzute exemplare și în județul Brașov. Hrana lor constă în măceșe, muguri și vlăstari, frunze și plante, în timp ce iarna mănâncă mușchi și licheni. Este vânătă de râs, lup, urs și vultur.

Descrierea activității: Trageți o linie care să marcheze linia de start la un capăt al sălii. Împărțiți copiii în două echipe și jucați-l gen ștafetă, astfel:

Așezați copiii fiecarei echipe unul în spatele celuilalt în spatele liniei de start. În celălalt capăt al sălii puneti cărțile pe spate pe patru coloane și patru rânduri.

La startul liderului, câte un copil de la fiecare echipă aleargă spre locul unde sunt puse cărțile. Copilul are voie să întoarcă doar două cărți odată. Atunci când cărțile întoarse sunt pereche, lasă cărțile pe față și fugă înapoi. Când a trecut linia de start, pleacă următorul copil din echipa lui. Dacă nu găsește pereche lasă cărțile pe dos, aleargă la echipă și când trece linia de start pleacă următorul copil din echipă.

Câștigă echipa care face cele mai multe perechi.

Frunza respiră

Mărimea grupului: 4-20 copii

Timp necesar: 25-30 de minute efectiv, dar materialul necesar trebuie cules cu 2-3 ore înainte

Materiale necesare: pentru fiecare copil și pentru liderul activității câte un pahar de plastic mai mare sau o sticlă de plastic și, optional, o lupa pentru liderul activității

Obiective: cunoașterea mediului înconjurător; înțelegerea faptului că plantele și copacii respiră, sunt vii, și produc oxigenul de care avem nevoie; înțelegerea părților componente ale plantelor, dar și rolurile acestora; explicarea experimentului în cuvinte proprii.

Descrierea activității: această activitate trebuie desfășurată când au dat deja frunzele și e cald afară. Puneti copiii să-și scrie numele pe pahar cu un marker.

Mergeți cu copiii și puneti-i să culeagă fiecare o frunză de copac sau de plantă și o pietricică. Transformați-o într-un

concurs. Câștigă copilul care are cea mai mare frunză. Liderul trebuie să culeagă și el o frunză mare dintr-un copac și să o pună în bolul de sticlă. Turnați apă peste frunză. Puneti pietricica peste frunză astfel încât aceasta să fie acoperită de apă. Îndemnați copiii să facă la fel. Puneti paharele, respectiv bolul unde va la soare și lăsați-le pentru câteva ore. Veți observa pe suprafața frunzei bule de aer. Normal, bulele pot fi observate cu ochiul liber, dar ca să măriți efectul folosiți lupa.

Ce se întâmplă cu un pește sub apă?



Din când în când acesta scoate bule de aer. Este la fel și cu frunza.

Frunza eliberează oxigen, oxigenul pe care noi îl expirăm. Acest oxigen e mai ușor decât apa, aşa că bulele vor începe treptat să se ridice la suprafață.

Spuneți copiilor că „văd invizibilul”, pentru că atunci când frunzele sunt pe copac, nu pot vedea cum respiră frunza.

Frunza este la fel de vie ca și noi atunci când este în copac și produce oxigenul de care avem nevoie. Trebuie protejată.

Cine sunt eu?

Mărimea grupului: 4-20 copii

Timp necesar: 35-40 minute

Materiale: nu sunt necesare



Obiective: cunoașterea și identificarea animalelor și păsărilor; dezvoltarea vocabularului prin învățarea de cuvinte noi; formarea unei gândiri logice și analitice; dezvoltarea imaginației; îmbunătățirea tehnicilor de exprimare.

Descrierea activității:

Toți copiii din grup trebuie să se gândească la un animal sau la o pasare și să țină minte. Pentru jocul acesta fiecare copil este pasarea sau animalul ales.

Unul dintre copii ieșe în față, iar ceilalți copii îi pun întrebări de genul: *Ești prădător sau pradă? Câte picioare ai? Ai labe*

sau gheare? Ce ai mâncat? Unde trăiești? Ce sunete scoți când ești supărat?

Continuați cu întrebările până ceilalți ghicesc animalul ales. După ce copiii au ghicit, altul îi ia locul!

VARIANTĂ: În loc să puneti copilul să-și aleagă un animal, alegeti-l dumneavoastră. Șoțiti copilului la ureche numele unui animal și puneti-l să răspundă la întrebările copiilor din clasă până cineva ghicește animalul ales.

Jocul poate fi jucat și pe echipe.

Ochi de pisică

Mărimea grupului: 5-20 copii

Timp necesar: 50 minute



Materiale necesare: obiecte culese din zona în care veți juca jocul: piatră, câteva frunze de diferite forme, fulgi de păsări, con de brad, un băt uscat, câteva tipuri de flori etc., o bucătă de pânză care să acopere obiectele.

Obiective: dezvoltarea capacitatei de cunoaștere și înțelegere a mediului înconjurător, precum și stimularea curiozității pentru investigarea acestuia; formarea și exersarea unor deprinderi de îngrijire și ocrotire a mediului înconjurător; explorarea și descrierea verbală a obiectelor din mediul înconjurător.

Descrierea activității: acest joc se desfășoară afară. Înainte de a începe jocul colectați din zona în care veți juca jocul câteva obiecte: piatră, câteva frunze de diferite forme, fulgi de păsări, con de brad, un băt uscat, câteva tipuri de flori etc. Puneți-le pe o masă și acoperiți-le.

Împărtăți copiii în grupe mai mici (3-4 copii) și strâneți-i pe toți în jurul mesei pe care ați pus obiectele. Spuneți-le că misiunea lor este ca fiecare echipă să găsească obiecte

similară în zona pe care o specificați. Pentru o jumătate de minut arătați copiilor obiectele pe care trebuie să le găsească, apoi acoperiți-le din nou. Dați startul căutării. Câștigă echipa care a găsit cele mai multe dintre obiectele de pe masă.



Găsește copacul

Mărimea grupului: 6-20 copii

Timp necesar: 50 de minute

Materiale necesare: eșarfe pentru a lega copiii la ochi, câte o eșarfă pentru fiecare echipă formată din 3-4 copii

Obiective: dezvoltarea capacitatei de cunoaștere și înțelegere a mediului înconjurător; dezvoltarea simțurilor; formarea unei gândiri logice pe baza experienței practice.

Descrierea activității: jocul se desfășoară într-un spațiu în care sunt copaci.

Împărțiți copiii în echipe de trei sau patru. Trasați linia de start. Legați câte un copil din fiecare echipă la ochi. Spuneti celorlalți copii din echipă să aleagă un copac și să-l ajute pe cel legat la ochi să ajungă la el fără să se lovească. Nu trebuie

să se grăbească. Odată ajunși la copacul ales de echipă, cel legat la ochi trebuie să pipăie, să miroasă, să facă ce crede de cuvintă pentru a recunoaște copacul. După ce copilul legat la ochi crede că poate recunoaște copacul, echipa se întoarce la linia de start. Așteptați să se întoarcă toate echipele. Dezlegați la ochi copiii și trimiteți-i să recunoască copacul pe care l-au pipăit. Dacă a știut se pune un punct pentru echipă și jocul continuă legând la ochi un alt copil. Jucăți jocul până ce toți copiii au avut șansa să găsească copacul cel puțin odată.

Simetria insectelor

Mărimea grupului: orice număr

Timp necesar: 15-20 minute



Materiale necesare: o copie a uneia dintre anexele „Albinuța” și „Gărgărița” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 39 (listați anexele de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>) și creioane colorate pentru fiecare copil. Pentru această activitate sunt două anexe, activitatea a fost gândită pentru a fi realizată în două zile diferite.

Obiective: familiarizarea cu caracteristicile insectelor și în mod special al faptului că multe dintre acestea sunt simetrice; dezvoltarea deprinderii de a desena; dezvoltarea atenției la detalii; îmbunătățirea abilităților de a găsi

asemănări și deosebiri, dar și de exprimare orală.

Descrierea activității: începeți prin a pune copiii să vă descrie cum arată o gărgăriță/ albină (în funcție de anexa pe care ați ales-o). Ce anume au observat la aceste insecte, ce este specific.

Spuneți-le copilor că insectele în general sunt simetrice, partea stângă a insectei este identică cu partea dreaptă. Pentru a întări această noțiune dați fiecărui copil una din anexele „Simetria insectelor” și îndemnați-i să deseneze și în partea dreaptă ceea ce văd în partea stângă.

Instrumente muzicale

Mărimea grupului: 4-20 copii

Timp necesar: 40 minute



Materiale necesare: materiale reciclabile (sticle de plastic, cutii de carton, doze de suc, tuburi de carton, cutii de plastic), nisip, pietricele, bețe de lemn. Aduceți materialele în clasă sau puneți-le afară și scoateți copiii să le caute și să le găsească.

Obiective: înțelegerea impactului activităților umane asupra mediului înconjurător, refolosirea anumitor materiale reciclabile, identificarea de sunete noi, dezvoltarea capacitatei de inventivitate, dezvoltarea abilităților muzicale, dezvoltarea spiritului ecologic.

Descrierea activității: începeți prin a întreba copiii ce feluri de instrumente muzicale au văzut sau la care au cântat vreodată.

După ce au răspuns, întrebați copiii dacă știu vreun instrument care este în clasă și pe care îl are toată lumea. Corpul nostru e un instrument muzical.

Puneți copiii să bată din picioare, să mărșăluască, să bată din palme, să pocnească din degete.

Apoi puneți-i să-și aleagă fiecare câte un obiect sau două și să-și creeze propriul instrument muzical. De exemplu: să pună nisip în sticla de plastic, să pună pietricele în doză, să ia două bețe sau două sticle și să bată una în alta, cutile de carton pe post de tobe.

Folosiți instrumentele pentru a vedea ce sunete scot.

Dacă copiii știu un cântecel, de exemplu Oac oac dilidilidam, folosiți instrumentele create pentru acompaniament.

Reciclează-mă

Mărimea grupului: orice număr

Timp necesar: 10-15 minute

Materiale necesare: anexa „Reciclează-mă” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 38 (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>), și un creion pentru fiecare copil.

Obiective: dezvoltarea spiritului ecologic, dezvoltarea capacitatei de a planifica diferite strategii, dezvoltarea abilităților fine de control ale mâinii, citirea diagramelor și găsirea de soluții logice în situații date.

Descrierea activității: explicați copiilor că pentru a avea o

comună frumoasă și curată trebuie să nu arunce gunoiul pe jos, ci să-l ducă la coș.

Dăți fiecărui copil o foaie cu anexa „Reciclează-mă” și un creion. Explicați copiilor că trebuie să găsească o cale bună spre coșul de gunoi.

Măsurăm copaci

Obiectiv: determinarea înălțimii unui copac.

Mărimea grupului: orice număr

Timp necesar: 15 minute

Materiale necesare: creioane, un băt de 110 cm, ruletă, calculator



Descrierea activității: Activitatea se va desfășura în curtea școlii sau lângă cel mai apropiat copac. Pentru determinarea înălțimii unui copac, se vor aplica două metode.

Metoda 1: Cu ajutorul unui creion.

Se ia în mâna un creion și se întinde brațul. Se marchează vârful copacului cu vârful creionului, iar cu degetul mare rădăcinile copacului. Se întoarce mâna la dreapta sau la stânga, astfel încât creionul să fie paralel cu solul. În dreptul vârfului creionului se va marca un punct A pe sol de către un ajutor. Se măsoară cu ruleta distanța de la copac la punctul

A, determinându-se astfel înălțimea copacului.

Metoda 2: Cu umbra copacului.

Se măsoară lungimea umbrei copacului în metri. Bățul de 110 cm se înfige în pământ și apoi se măsoară umbra acestuia. Pentru a afla înălțimea copacului, împărțim lungimea umbrei copacului la lungimea umbrei bățului. Exemplu: Umbra copacului are o lungime de 15 m, iar umbra bățului are o lungime de 50cm (0,5m). Vom socoti: $15:0,5=30$ m. Pentru efectuarea calculelor se va folosi un calculator.

Fluturașul

Obiectiv: conștientizarea importanței fiecărui lucru pe care îl facem.

Mărimea grupului: 3-25 copii

Timp necesar: 30-40 minute

Materiale necesare: povestea terapeutică „Fluturașul”, din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 40, foarfeci, culori, lipici, anexa „Fluturașul” (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>)

Descrierea activității: se va citi povestea terapeutică „Fluturașul”. Copiii din clasele mari vor citi singuri, iar pentru preșcolari și copiii din clasele mici, lecturarea se va face de către conducătorul activității. (5-10 min) Pe baza textului se vor purta discuții despre ciclul de viață al fluturelui, dar și despre faptul că natura își are singură de grijă, iar noi nu trebuie să intervenim. De asemenea, vom sublinia faptul că pentru a reuși să devenim ce dorim în viață nu este întotdeauna ușor, ci de multe ori va trebui să

trecem prin diferite încercări, care ne vor face mai puternici. Ca și copii, nu trebuie să ne supărăm atunci când suntem puși în situația de a face anumite lucruri care ni se par prea dificile pentru noi, deoarece acestea ne vor pregăti pentru provocările care ne așteaptă mai târziu. (10-15 min) La final, se va realiza o lucrare practică prin care se va vizualiza ciclul de viață al unui fluture (anexa „Fluturașul”). Se va decupa mai întâi anexa, după care se vor urma instrucțiunile din aceasta (15 min).

Povestea romaniței

Obiectiv: conștientizarea beneficiilor pe care le avem de la natură.

Mărimea grupului: 3-25 copii

Timp necesar: 50 minute

Materiale necesare: Anexa „Povestea Romaniței” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 41, culori, hârtie creponată, lipici, ceai de mușețel, pahare de unică folosință (listați anexa „Povestea romaniței” de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>)

Descrierea activității: la începutul activității li se va da copiilor să guste ceai de mușețel. Li se va cere să identifice aroma. Se va citi apoi textul „Povestea Romaniței”. Pornind de la conținutul textului se va discuta despre planta medicinală mușețelul. Vor fi evidențiate modurile în care aceasta poate fi folosită, care sunt beneficiile ei, cum poate

fi protejată de către noi prin acțiuni de protejare a mediului. De asemenea, vor fi citite „curiozități” despre plantă. Apoi se va lucra anexa 2. Preșcolarii vor colora corespunzător florile de mușețel, iar școlarii vor face din hârtie creponată mototoale de culoare albă, galbenă și verde pe care le vor lipi pe planșă pentru a realiza în 3D florile de mușețel.

Cărarea magică

Obiectiv: dezvoltarea simțului tactil.

Mărimea grupului: 3-25 copii

Timp necesar: 60 minute

Materiale necesare: saci de gunoi (120 l. x 6 buc.), cartoane pe care sunt aşezate diferite materiale (pietre, nisip, scoarță de copac, capace de sticlă, bureți, conuri de brad etc.).



Descrierea activității: activitatea se va desfășura sub formă de joc. Se va pregăti traseul senzorial, așezând sacii astfel încât să formeze un parcurs. Pe saci se vor pune cartoanele care au pe ele diferite materiale. Copiii vor trebui să fie desculți. Fiecare copil va parcurge traseul senzorial legat la ochi. Preșcolarii vor fi conduși pe traseu de către un alt coleg, iar școlarii vor primi indicații de tipul „stânga, dreapta,

înainte” de la ceilalți colegi. Pe măsură ce pășesc, ei trebuie să identifice pe ce au călcat. Pentru fiecare etapă a traseului identificată vor primi un punct. Pe parcursul jocului, traseul poate fi modificat cu ușurință, evitându-se astfel monotonia. Prin intermediul acestui joc, copiii vor învăța să coopereze și să aibă încredere unii în alții.

Oglindă, oglinjoară

Obiective: dezvoltare personală, creșterea stimei de sine, creșterea încrederii copilului în felul în care arată.

Mărimea grupului: orice număr

Timp necesar: 20-25 minute

Materiale necesare: o copie a anexei „Oglindă oglinjoară” de la pagina 45 (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>) pentru fiecare copil din grupul de lucru, creioane colorate.

Descrierea activității: împărtiți fiecărui copil o copie a fișei „Oglindă oglinjoară”. Puneți fiecare copil să-și deseneze chipul în oglindă. În timp ce aceștia desenează, încurajați

copiii să-și aprecieze frumusețea fizică dar și pe cea sufletească.

Copacul nostru

Obiective: autocunoaștere, egalitate de șanse, nediscriminare, desegregare școlară.

Mărimea grupului: 4-30 copii

Timp necesar: 15-20 minute

Materiale necesare: hârtie și cariochi/culori/creioane

Descrierea activității: rugați copiii să deseneze un „copac al vieții” respectând indicațiile următoare:

- RĂDĂCINILE să reprezinte familia și mediul;
- TULPINA să reprezinte viața de zi cu zi;
- FRUNZELE să reprezinte resursele de informare;

(internetul, televiziunea, cărțile, prietenii)

– FRUCTELE să reprezinte realizările, proiectele, rezultatele, abilitățile;

– MUGURII reprezintă ceea ce sperăm pentru viitor;

Negru și alb!

Obiectiv:	autocunoaștere, conștientizarea faptului că sunt unici, nediscriminare.
Mărimea grupului:	3-25 copii
Timp necesar:	60 minute
Materiale necesare:	½ foaie albă, ½ foaie neagră, 1 foaie colorată (listați anexa „Negru și alb” de pe CD sau de pe site-ul http://aesn.ro/publicatii/), lipici.

Descrierea activității: se vor decupa anexele corespunzătoare din secțiunea Jurnalul meu de explorator. Hârtia albă și cea neagră se rupe în bucăți mici, de aproximativ 1 cm. Se vor lipi bucățile albe și negre pe foaia colorată pentru a crea colaje unice. Unii pot alege să creeze obiecte familiare, alții modele geometrice sau imprimeuri. După ce toate piesele sunt lipite copiii vor descrie lucrările lor.

Se va evidenția faptul că doar din piesele negre sau doar

din cele albe nu ar fi putut crea o imagine interesantă, însă combinate rezultă lucrări deosebite. Pe scurt, noi putem face lucruri mult mai frumoase și interesante lucrând în echipă. Se va discuta despre beneficiile lucrului în echipă oriunde am fi: la școală, acasă, în comunitate.

Putem, de asemenea, să acordăm o atenție specială diferențelor dintre piese. Ele sunt diferite aşa cum și oamenii sunt diferenți!

FURIA – o putem controla!

Obiectiv:	autocunoaștere, cunoaștere interpersonală, nediscriminare.
Materiale necesare:	povestea „Dino Dragonul învăță să se descurce cu furia” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” la pagina 47, imagini cu emoțiile: BUCURIE, SUPĂRARE, FURIE, FRICĂ (listați anexa „Furia – o putem controla” de pe CD sau de pe site-ul http://aesn.ro/publicatii/), carton format A5.

Desfășurarea activității: această activitate are la bază o poveste terapeutică, o poveste despre FURIE, o emoție foarte intensă și foarte greu de stăpânit atât de copii cât și de adulți.

Asemenea povesti, în care copilul află despre personaje care încearcă să rezolve probleme similare cu cele cu care se confruntă el însuși, îl învăță pe copil că există soluții pe care le pot aplica și ei.

La finalul lecturii se poate discuta despre cum altfel ar fi putut dragonul să își stăpânească furia și despre momente în care și copilul s-a înfuriat.

Discuțiile sunt libere, copiii exprimându-se liber și pot folosi exemple proprii de situații în care au fost furioși sau își pot imagina o situație în care ar putea fi furioși.

Dacă timpul permite se pot face jocuri de rol cu exemplificarea unor situații care declanșează emoții.

Fiecare copil va avea fișă cu emoțiile, va decupa fiecare emoție, le va lipi pe cartoane A5 și în funcție de jocurile sau situațiile prezentate vor ridica emoția de care au fost încercați.

La final fiecărui copil i se va cere să exemplifice cu ajutorul emoțiilor decupate cum s-a simțit în timpul activității.

Diferiți și totuși la fel!

Obiectiv:	autocunoaștere, cunoaștere interpersonală, nediscriminare.
Materiale necesare:	culori, fișă „Diferiți și totuși la fel” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 46 (anexa „Diferiți și totuși la fel” se găsește pe CD și pe site-ul http://aesn.ro/publicatii/).

Desfășurarea activității: această activitate se desfășoară inițial individual, apoi frontal.

Fiecare copil va primi fișă și va avea la dispoziție 15-20 de minute în care să o completeze.

Dacă activitatea se desfășoară cu preșcolari, fișele vor fi citite de către coordonatorul de joc.

Când toată lumea a terminat, coordonatorul jocului începe

să stabilească diferențe criterii pentru a grupa copiii, în funcție de desenele făcute de ei: după gen, după culoarea ochilor, după culoarea părului, după numărul anilor, după numărul membrilor familiei.

După fiecare criteriu ales grupele se reorganizează.

Se vor purta discuții despre cât suntem (sunt) de differiți... și totuși găsim puncte comune.

Copilărie – vârstă fermecată!

Obiectiv:

Materiale necesare: culori, fișele „Copilărie vârstă fermecată” (listați fișele de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>), coli albe, recompense pentru copii (bomboane, insigne, diplome etc.) Două dintre aceste fișe se găsesc la paginile 53 și 56.

Desfășurarea activității: copiii sunt împărțiți în 3 grupe, prin numărătoare (1, 2, 3,...1, 2, 3) sau extragerea unui biletel cu un număr, indiciu, desen etc.

Fiecare grupă va primi câte o fișă specifică fiecărei grupe.

În cazul copiilor preșcolari, aceștia vor primi doar fișele pentru grupa 2 și 3.

Copiii sunt lăsați 10-15 minute să completeze fișele.

Fiecare grupă va trimite un reprezentant în față pentru a povesti despre ce au completat în fișă.

Dacă timpul permite, fiecare grupă va primi pe rând fiecare fișă.

Se vor purta discuții referitoare la alegerile făcute, discuții care vor fi moderate de către coordonatorul activității.

La final fiecărui copil i se va da o coală albă pe care să deseneze cum își imaginează el copilăria sau pot fi formate echipe care să facă un desen comun, un desen în care să reprezinte copilăria.

Se acordă recompense pentru participarea copiilor la această activitate.

Copacul diversității

Obiectiv:

Materiale necesare: hârtie colorată diverse culori, carton pe care va fi desenată tulipina unui copac, foarfeci, lipici.

Desfășurarea activității: fiecare copil va primi o coală de hârtie colorată pe care își va trasa amprenta mâinii. După ce și-au făcut amprenta, o vor decupa.

Dacă grupa de copii este mică, fiecare copil își va face amprenta ambelor mâini, dacă grupa este mai mare atunci se poate face doar amprenta unei mâini.

Când toate mânuștele sunt decupate fiecare copil își va lipi

mânușa/ele pe cartonul pregătit. Mânușele lipite vor forma coroana colorată a unui copac.

Planșa finală se va numi „Copacul diversității”.

Pe baza acestei planșe se va povesti despre faptul că suntem diferiți, fiecare mânușă este diferită ca formă și culoare, dar împreună putem realiza lucruri foarte frumoase.

Ce avem în comun?

Obiective:

educație și cunoaștere interculturală, egalitate de șanse, nediscriminare.

Mărimea grupului: 8-30 copii

Timp necesar: 10-15 minute

Materiale necesare: listă cu trăsături, preferințe



Descrierea activității: purtați o discuție cu copiii despre preferințele lor, astfel încât ei să își poată conștientiza preferințele și să le cunoască pe ale celorlalți copii.

Ex.: culoarea preferată, anotimpul preferat, mâncarea preferată, povestea preferată, sportul preferat, jocul preferat etc.

Apoi, dintre preferințele discutate, citiți o caracteristică pe care fiecare dintre copii o poate avea în comun cu alții (ex. jocul preferat).

Fiecare copil trebuie să găsească imediat o altă persoană care are aceeași preferință.

De fiecare dată ei trebuie să încearcă să găsească o altă persoană cu care să aibă ceva în comun. Uneori vor fi copii care nu vor găsi un alt copil cu aceeași preferință. În acest caz, acei copii vor fi rugați să ridice mâinile sus, să strige „sunt unic” și apoi să se alăture unei echipe.

Puteți folosi lista de mai jos, însă aceasta poate fi completată și pe parcursul jocului: culoarea ochilor, vârstă, culoarea preferată, culoarea părului, numărul de frați, greutatea, mărimea la încălțăminte, mâncarea preferată, gen de muzică preferat, sportul preferat, echipa de fotbal favorită, emisiunea preferată, materia preferată.

Mingea fierbinte

Obiective: cooperare și comunicare.
Mărimea grupului: 6-30 copii
Timp necesar: 10-15 minute
Materiale necesare: o minge

Descrierea activității: se formează două echipe. Copiii vor fi așezați alternativ unul de la o echipă, următorul de la echipa adversă într-un singur cerc cu față spre exterior. Copiii vor sta apropiat unul lângă altul. Unul dintre copii primește mingea. Coordonatorul de joc se află în centrul cercului.

La semnalul coordonatorului mingea se dă repede din mâna în mâna într-un sens. La un moment dat, coordonatorul

va fluiera. Jucătorul care va avea în mâna mingea în acel moment este eliminat DACĂ nu reușește să plaseze repede mingea următorului copil. Copilul, DACĂ este atent, NU primește mingea, dacă primește mingea, este eliminat. Jocul se va relua în sens invers după aceleași reguli.

Câștigă echipa care va avea cei mai mulți jucători în cerc la finalizarea timpului de joc stabilit (de exemplu două minute).

Spionul misterios

Obiective: cooperare și comunicare.
Mărimea grupului: 6-30 copii
Timp necesar: 15-20 minute
Materiale necesare: un număr de fâșii din material textil egal cu numărul de participanți



Descrierea activității: se va stabili un spațiu de joacă delimitat, de exemplu o încăpere, iar copiii vor fi legați la ochi.

În liniste, fiecare copil se va plimba prin sală. Când se vor întâlni doi copii, aceștia vor încerca să se recunoască după haine, înfățișare etc. Primul dintre copii care ghicește, va spune numele celuilalt copil, se va aseza în spatele lui, se va ține de el și vor forma un șir. Mai departe, ei vor merge împreună. În situația în care copiii nu se recunosc, își vor spune numele, apoi se vor despărți.

În momentul în care se întâlnesc două șiruri de copii, copiii

din față sunt cei care vor trebui să se recunoască. Copilul care ghicește numele celuilalt, îl separă pe acesta de șirul său și ambii se pun la coada rândului „câștigător”.

Pe parcursul jocului coordonatorul se apropie de unul dintre jucători și îl alege spion.

Spionul se plimbă prin încăpere. Când un copil se întâlnește cu un spion și îl ghicește numele, scapă, nu se întâmplă nimic, dar în cazul în care nu îl ghicește numele, acea persoană va fi declarată spion, în cazul în care copilul are șir, el devine spion și tot șirul se dispersează. Jocul se încheie la semnalul coordonatorului de joc.

Mărul roșu/mărul galben

Obiective: dezvoltarea personală, acceptarea diversității în comunitate, înțelegerea faptului că aspectul exterior nu trebuie să afecteze copilului imaginea de sine.
Mărimea grupului: orice număr
Timp necesar: 20-25 minute
Materiale necesare: un măr roșu și unul galben, un cuțit.

Descrierea activității: veniți pregătit cu două mere unul roșu și unul galben. Mai întâi, arătați copiilor mărul roșu și rugați-i să-l descrie.

Apoi scoateți mărul galben și rugați-i să-l descrie și pe acesta.

Folosind un cuțit tăiați prin două mai întâi mărul roșu și apoi mărul galben.

Explicați copiilor că deși în exterior arătau diferit interiorul

arată la fel. Amândouă merele au semințe, sunt zemoase etc. Arată diferit dar în interior au multe asemănări.

La fel este și cu oamenii. Unii au ochii albiștri, alții ochii căprui, alții verzi, unii sunt blonzi, alții bruni. Exteriorul e diferit dar toți sunt oameni. Toți avem o inimă să iubească, un creier să gândească, mâini și picioare să putem apuca și alerga etc.

Suntem copiii lumii

Obiective:

educație și cunoaștere interculturală, egalitate de șanse, nediscriminare.

Mărimea grupului: 6-30 copii

Materiale necesare: foarfeci, lipici, culori, anexa „Suntem copiii lumii” (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>), carton mărime A3

Desfășurarea activității: coordonatorul de joc trebuie să aibă pregătite câteva imagini sugestive referitoare la multiculturalitatea pe glob (o prezentare ppt, filmulet sau pe hârtie). Pornind de la ceea ce văd se vor purta discuții despre copiii din diferite zone ale lumii, care pot avea pielea de culoare diferită, pot vorbi limbi diferite, pot avea locuințe, haine și obiceiuri diferite, totuși cu toții se bucură și râd la fel.

Se va vorbi despre multiculturalitatea pe glob, despre faptul că trebuie să cunoaștem, să înțelegem și să acceptăm diferențele culturii, obiceiuri și tradiții.

Coordonatorul va pregăti cartoane A3 (în funcție de numărul copiilor participanți, recomandat căte 3, 6 sau 9 copii într-o grupă) pe care lipește imaginea Pământului.

Copiii vor colora imaginile din fișe, le vor decupa și le vor lipi în jurul Pământului într-o horă a copiilor. Lucrările se vor expune.

Valoarea educativă a basmelor

Obiective:

educație și cunoaștere interculturală.

Mărimea grupului: 6-30 copii

Materiale necesare: poveștile: Rătușca cea urâtă, Albă ca Zăpada, Cenușăreasa, Scufița Roșie, Cei trei purceluși. Imagini din poveștile: Rătușca cea urâtă, Albă ca Zăpada, Cenușăreasa, Scufița Roșie, Cei trei purceluși (acestea le găsiți în anexa „Valoarea educativă a basmelor” - listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>). Cartoane colorate, foarfeci, lipici.

Desfășurarea activității: se formează echipe de 3-5 membri. În funcție de numărul echipelor se alege câte o poveste de echipă.

La final, când toate imaginile sunt reconstruite se încep discuțiile despre aspectele educative din fiecare poveste: De ce era supărată „rătușca”? De ce căsuța celui mai mic purceluș nu s-a dărâmat? Cum s-a purtat mama vitregă cu Albă ca Zăpada și Cenușăreasa? Care sunt urmările neascultării în basmul Scufița Roșie? Etc.

Dacă copiii nu cunosc poveștile selectate coordonatorul activității le va căti, dacă poveștile sunt cunoscute pot fi puse întrebări din aceste povești pentru reamintirea episoadelor importante.

Discutați despre răul și binele întâlnit în aceste basme și despre valențele educative ale fiecărui basm.

Fiecarei echipe îi va fi repartizată o poveste. Fiecare grupă primește un puzzle cu imaginea din povestea care i-a fost repartizată. Fiecare grupă de copii încearcă să refacă imaginea lipind bucățile pe un carton colorat.

Dacă timpul permite, copiii pot primi colii albe pe care să deseneze basmul preferat.

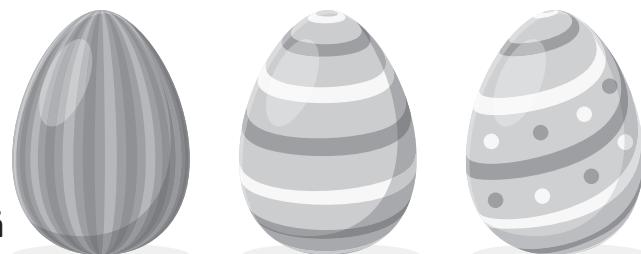
Grupele care termină de reconstituire imaginea vor prezenta rezultatul final coordonatorului. Acestea vor fi afișate în față astfel încât toți copiii să poată vedea imaginea rezultată.

Dacă avem copiii mai mari, îi putem pune să scrie pe grupe un basm apoi să-l deseneze.

Pe baza acestor basme se pot purta mai multe discuții, direcția educativă a acestor discuții trebuie dată de coordonatorul activității.

Obiceiuri și tradiții de Paște

Vopsim ouă



Obiectiv: Familiarizarea cu anumite tradiții de Paște.

de diferite culori (după preferința fiecărui). După aceea vor fi scufundate, pe rând, în bolul cu oțet. Se vor lăsa apoi pe o tavă pentru a se usca hârtia. Apoi se vor despacheta și se vor unge cu ulei. Sunt gata pregătite pentru masa de Paște! În timpul în care se usucă hârtia de pe ouă, copiii vor decora și vor colora anexa „Vopsim ouă” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 47 (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>).

Mărimea grupului: 3-25 copii

Timp necesar: 50 minute

Materiale necesare: Ouă fierite (câte unul pentru fiecare participant la activitate), fâșii de hârtie creponată late de 1 cm de diferite culori, un bol cu oțet, o tavă, dischete demachiante sau un pachet de vată, ulei.

Pentru alte activități legate de obiceiuri și tradiții de Paște listați anexa „Obiceiuri și tradiții de Paște” de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>.

Identifică aroma

Obiective: cooperare și comunicare, egalitate de șanse, nediscriminare.
Mărimea grupului: 6-30 copii
Timp necesar: 15-20 minute
Materiale necesare: bucăți din diferite fructe și legume minim 10 sortimente, pahare de plastic minim 10 bucăți, două/patru eșarfe

Descrierea activității: se pregătesc cel puțin 10 recipiente (ex. pahar de plastic) cu bucăți din diferite fructe și legume, în fiecare recipient se pun bucăți din același fruct/legumă. Alegeți și arome mai puțin cunoscute.

Se pot pregăti puncte din hârtie colorată.

Se fac 2-4 echipe, pentru fiecare echipă se stabilește un lider. Se pot folosi insigne sau eșarfe pentru stabilirea echipelor.

Copiii sunt așezați pe echipe, în sir, primul jucător din fiecare echipă este legat la ochi cu o eșarfă. Jucătorii legați la ochi sunt invitați să guste dintr-un pahar și să recunoască fructul/leguma. Copiii care ghicesc primesc un punct. Se procedează în același fel pe rând cu toți copiii. Punctele sunt acumulate pe echipe. Câștigă echipa care acumulează cele mai multe puncte.

Plin sau gol

Obiective: cooperare și comunicare.
Mărimea grupului: 6-30 copii
Timp necesar: 10-20 minute
Materiale necesare: trei pahare de plastic netransparente și un obiect mic (ex. o bomboană, mingă mică)

Descrierea activității: scopul jocului este de a ghici unde este obiectul câștigător după ce operatorul a amestecat paharele în fața jucătorului.

Copiii sunt așezați pe echipe, în sir. Se trasează o linie de start la aproximativ trei metri de masa de joc. Primul jucător din fiecare echipă aleargă la masa de joc și încearcă să ghicească unde este obiectul câștigător, apoi aleargă înapoi la echipă, dau ștafeta următorilor jucători și se așază la coada rândului. Jucătorii următori iau startul, aleargă

la masa de joc, operatorul amestecă paharele în fața jucătorului ș.a.m.d. Copiii care ghicesc primesc un punct. Punctele sunt acumulate pe echipe. Poate fi jucat pe aproape orice suprafață plată.



Zaruri

Obiective: cooperare și comunicare.
Mărimea grupului: 6-30 copii
Timp necesar: 15-20 minute
Materiale necesare: Un recipient cu bomboane foarte mici

Descrierea activității: copiii sunt așezați pe echipe în sir.

Copiii dă cu zarul în același timp, câte unul din fiecare echipă, și primesc un număr de bomboane egal cu numărul pe care l-au dat cu zarul. La fiecare rundă, jucătorul care a

dat numărul cel mai mare primește un punct. Acesta aleargă la coada sirului și iau startul jucătorii următori ș.a.m.d. Punctele sunt acumulate pe echipe. Câștigă echipa care acumulează cele mai multe puncte.



Oglinda

Obiective: dezvoltarea concentrării și comunicării nonverbale.
Mărimea grupului: 8-30 copii
Timp necesar: 15-20 minute
Materiale necesare: nu sunt necesare

Descrierea activității: copiii formează două rânduri față în față, la doi-trei metri distanță între ele. Fiecare copil dintr-un rând are un partener de joc din celălalt rând. Coordonatorul de joc stabilește care rând va începe jocul, acestia, simultan, încep să facă o serie de gesturi care vor fi copiate, ca într-o

oglindă de copiii de pe celălalt rând. Animatorul dă semnalul de începere și de sfârșit pentru fiecare rundă de joc. Copiii care mimează diverse gesturi, la semnalul coordonatorului de joc se opresc, iar partenerii din celălalt rând copiază gesturile acestora. Apoi se schimbă rolurile.

Cartofii rapizi

Obiective: cooperare și comunicare.

Mărimea grupului: 8-20 copii

Timp necesar: 10-15 minute

Materiale necesare: cartofi, câte cinci pentru fiecare echipă, cretă/bandă adezivă, puncte din hârtie colorată, fluier pentru semnalul de start.

Descrierea activității: copiii se împart în echipe de câte 4-7 jucători. Se stabilește un conducător pentru fiecare echipă. Se pot folosi insigne sau eșarfe pentru stabilirea echipelor. Copiii pregătesc puncte din hârtie colorată.

La o margine a terenului de joc se însemnează două cercuri pentru fiecare echipă (cercuri cu diametrul de 40 cm). Pentru fiecare echipă în cercul din stânga se pun cinci cartofi. La capătul opus al sălii echipele se aşază în formătie de șir.

Se dă semnal de start:

Runda 1: Primul jucător din fiecare echipă aleargă spre cercurile echipei lor, mută cartofii în cercul gol, aleargă înapoi la echipă și iau startul jucătorii cu numărul doi. Aceștia mută cartofii din cercul cu cartofi în cel gol; următorii jucători mută cartofii ș.a.m.d.

Runda 2: Se respectă regulile de la runda 1, dar jucătorii mută cartofii în cercul gol doar cu mâna stângă.

Runda 3: Se respectă regulile de la runda 1, dar jucătorii mută cartofii în cercul gol doar cu picioarele.

Runda 4: Se respectă regulile de la runda 1, dar primul jucător ia din cerc toți cartofii și îi duce următorului jucător. Acesta duce cartofii de la linia de start la unul din cercuri și aleargă înapoi cu brațele libere ș.a.m.d.

În cazul în care cartofii ies în afara cercului, jucătorul nu se întoarce la echipă până nu îi pune în cerc folosind regula jocului.

După fiecare rundă se acordă punctaj. Echipa care termină prima primește punctaj maxim (în funcție de numărul echipelor), următoarea echipă un punct mai puțin, iar ultima echipă un punct.

La final, se însumează punctele realizate de fiecare echipă și se declară câștigătoare echipa cu cele mai multe puncte cumulate la finalul celor patru runde.

Animale perechi

Obiective: cooperare și comunicare, egalitate de șanse, nediscriminare.

Mărimea grupului: 8-20 copii

Timp necesar: 25-30 minute

Materiale necesare: biletele cu nume de animale sau desene cu animale (pentru preșcolari) în două sau trei exemplare în funcție de numărul de copii

Descrierea activității: se împart copiilor biletele cu diverse nume sau desene de animale (oaie, porc, pisică, elefant, câine, vacă, leu etc.).

Fiecare copil primește un bilet.

Coordonatorul de joc poate da următoarele comenzi: „perechi de animale” – în acest caz copiii trebuie să se

grupeze în perechi, nu au voie să vorbească, ghidându-se doar după sunetele scoase de animalul pereche (ex: rage, latră, miaună, mugesc, behăie etc.). Se face gălăgie mare! „Animale de casă” și „animale sălbaticice” – copiii trebuie să se grupeze în același mod după instrucțiunea primită.

Puteți fi creativi!



Pisica și șoricelul

Obiective: cooperare și comunicare.

Mărimea grupului: 8-30 copii

Timp necesar: 8-10 minute

Materiale necesare: nu sunt necesare

Descrierea activității: copiii sunt așezați în cerc ținându-se de mâini. Aceștia trebuie să își întindă mâinile astfel încât între ei să fie suficient spațiu pentru a trece o persoană.

Un copil joacă rolul unei pisici și altul rolul unui șoricel. Șoricelul stă în cerc, iar pisicuța în afara cercului.

Şoarecele alergă în zig-zag intrând și ieșind din cerc pe sub mâinile copiilor. Pisicuța alergă după şoarece până îl atinge cu mâna. Copiii vor încerca să împiedice pisica să prindă șoricelul ridicând și coborând mâinile. Repetați jocul de câteva ori cu alt șoricel și altă pisică.

Furtună

Obiective: cooperare și comunicare.

Mărimea grupului: 6-20 copii

Timp necesar: 10-15 minute

Materiale necesare: vată sau mingea de ping-pong, masă

Descrierea activității: se joacă în două echipe. Echipele stau față în față la o masă mare, toți jucătorii tîn mâinile la spate.

Un ghemotoc de vată (sau o mingea usoară de ping-pong) se află pe masă și trebuie mișcată spre marginea opusă a mesei, suflând vata (mingea) de pe masă în partea echipei

adverse. Jucătorii nu au voie să se țină de marginea mesei (Atenție! Ei trebuie să mențină o oarecare distanță față de masă). Câștigă echipa care într-un timp dat reușește să sufle de cele mai multe ori mingea dincolo de marginea echipei adverse.

Pana plutitoare

Obiective: cooperare și comunicare.

Mărimea grupului: 4-30 copii

Timp necesar: 10-15 minute

Materiale necesare: o pană de pasăre



Descrierea activității: copiii vor sta cât mai aproape unul de altul cu mâinile la spate. Aruncați o pană deasupra grupului de copii și provocați-i pe aceștia să mențină cât mai mult timp pană în aer suflând.

Jocul se termină când pană a atins pământul.

Se pot face mai multe echipe. Câștigă echipa care a menținut pană cel mai mult timp în aer.

Lingurițe indemănaticice

Obiective: cooperare și comunicare.

Mărimea grupului: 6-30 copii

Timp necesar: 10-15 minute

Materiale necesare: câte o lingură de plastic pentru fiecare copil și câte un cub de zahăr sau o mingă de ping-pong pentru fiecare echipă

Descrierea activității: participanții se împart pe echipe. Fiecare echipă se aşază în sir, unul în spatele celuilalt. Fiecare echipă va trebui să transmită o bucată de zahăr de la un jucător la altul, folosind lingurițele. Lingurițele trebuie să țină în gură, copiii nu au voie să-și folosească mâinile, acestea pot fi săvârșite la spate.

Coordonatorul jocului pune bucată de zahăr în lingurița primului participant din fiecare echipă și dă startul. Echipa care transmite prima bucată de zahăr până la ultimul participant va fi declarată câștigătoare. Dacă bucată de zahăr cade, echipa va relua jocul de la primul concurent.

Ghicește!

Obiective: cooperare și comunicare.

Mărimea grupului: 6-30 copii

Materiale necesare: coșuleț în care vor fi puse ghicitorile, fișă „Ghicește” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 48 (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>), foarfeci pentru decuparea fiecărei ghicitori, recompense pentru copii (bomboane, insigne etc.)

Desfășurarea activității: această activitate se desfășoară în echipe. Copiii sunt împărțiți în două echipe, pe baza numărării (1,2...1,2).

Fiecare echipă trimite câte un reprezentant să scoată câte o ghicitoare dintr-un coșuleț.

Reprezentantul echipei extrage ghicitoarea, o citește și poate să răspundă, dacă știe răspunsul sau poate cere ajutorul unui alt coechipier în cazul în care nu este sigur pe

răspunsul său. Fiecare reprezentant al echipei poate cere ajutorul de la un singur coechipier.

Fiecare răspuns corect este contorizat în puncte, câștigând echipa care are mai multe puncte.

Celelalte echipe trebuie să transmită verbal echipei câștigătoare un mesaj de felicitare.

Indiferent de punctajele obținute de fiecare echipă, se declară toți copiii câștigători.

Ghicește ce ești!

Obiective: cooperare și comunicare.

Mărimea grupului: 6-30 copii

Materiale necesare: zar, anexa „Ghicește ce ești!” (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>)

Desfășurarea activității: această activitate se desfășoară în echipe. Echipele pot fi formate din orice număr de copii, se recomandă să fie cel puțin 3 membri într-o echipă. Fiecare echipă își va alege un nume.

Coordonatorul activității va pregăti din timp fișele din anexă cu diferite imagini ale unor animale. Aceste imagini sunt ținute cu față în jos, într-un loc la care nu au acces copiii. Se trage la sorti ce echipă începe în funcție de numărul mai mare aruncat la zar de către un reprezentant al echipei. La vedere se afișează numele echipei, loc în care se va trece punctajul.

După ce ordinea echipei a fost stabilită, echipa trimite un reprezentant, acestuia i se prinde de spate, astfel încât să nu vadă, o imagine. Cu ajutorul întrebărilor (adresate proprietiei echipei) trebuie să găsească denumirea imaginii prinse de spate. Răspunsurile coechipierilor pot fi doar DA sau NU.

Exemplu de întrebări: Sunt animal domestic? Sunt animal sălbatic? Trăiesc și în România? Am coada lungă? Sunt pasăre? Sunt mare? Am picioare? Am aripi? Trăiesc în curtea omului? Trăiesc în apa? Mănânc iarba? Trăiesc în pădure? etc.

Gândește! Gândește! Gândește!

Obiective: cooperare și comunicare.

Mărimea grupului: 6-30 copii

Materiale necesare: diverse culori, fișele „Gândește! Gândește! Gândește!” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 48-49 (listați anexele de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>).

Desfășurarea activității: aceasta activitate pornește de la ideea că gândirea este o sursă de origine a tuturor bogățiilor (Claude M. Bristo) și de la ideea că logica este igiena pe care matematicianul o practică pentru a-și păstra ideile sănătoase și puternice (Herman Wey).

La această activitate sunt atașate o serie de jocuri de logică.



Copiii pot lucra individual sau în echipe, este alegerea coordonatorului de activitate. Trebuie apreciată răbdarea fiecărui copil, mai apoi acuratețea rezolvării cerinței. În cazul în care un copil nu se descurcă singur, poate solicita ajutorul, aceste activități trebuie să fie făcute cu bucurie, nu ca o competiție.

Microfonul!

Obiective: cooperare și comunicare.

Mărimea grupului: 4-30 copii

Timp necesar: 20-25 minute

Materiale necesare: o cariocă sau orice obiect care seamănă cu un microfon



Descrierea activității: copiii formează un cerc. „Microfonul” este transmis de la un copil la altul.

Copiii au voie să vorbească doar folosind „microfonul”. Participanții la joc decid dacă vor să vorbească sau nu.

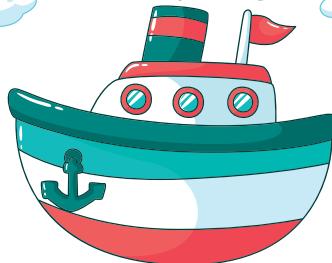
Copilul care primește „microfonul” conversează cu copilul de la care l-a primit, apoi alege un alt copil. (A primește

„microfonul” de la B și vorbesc despre subiectul propus de A, apoi B pasează „microfonul” lui C și vorbesc despre subiectul propus de B etc.).

La finalul jocului purtați o discuție cu copiii despre cum s-au simțit atunci când nu au putut vorbi deoarece nu au avut „microfon” și cum i-a provocat la discuție detinerea microfonului.

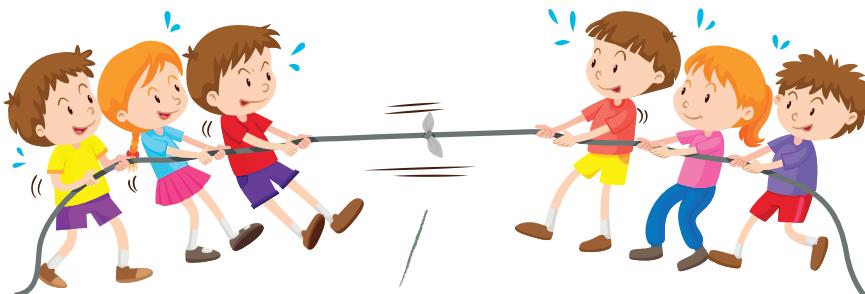
Vapor în furtună

Obiective: cooperare și comunicare.
Mărimea grupului: 8-30 copii
Timp necesar: 10-15 minute
Materiale necesare: nu sunt necesare



Descrierea activității: scaunele vor fi așezate în cerc aproape unul de celălalt. Doar un scaun rămâne liber. Căpitânul jocului se află în mijlocul cercului și dă comenzi. Dacă el spune „val oceanic dreapta” toți copiii se vor muta cu un scaun mai la dreapta. „Val oceanic stânga” toți copiii se mută cu un scaun mai la stânga. Copiii trebuie să se miște repede, deoarece căpitânul încearcă să ocupe un loc. Dacă reușește

să ocupe un loc, jucătorul care nu s-a mutat suficient de repede devine căpitân. Cu cât căpitânul dă comenzi rapide, cu atât jocul prinde viață. Atunci când căpitânul anunță „furtună” se creează haos, toți copiii se ridică în același timp și se aşază pe un alt scaun din cerc. Jucătorul care nu are un loc devine noul căpitân.



Sfoara năzdrăvană

Obiective: cooperare și comunicare.
Mărimea grupului: 4-30 copii
Timp necesar: 10-15 minute
Materiale necesare: sfoară destul de lungă (5-6m)

Descrierea activității: se împart copiii în două echipe echilibrate. Echipele vor sta față în față. Între echipe se va trasa o linie. Echipele vor trage de sfoară astfel încât una

dintre echipe să treacă peste linie. Va câștiga echipa care nu a depășit linia.



Mingea săltăreață

Obiective: cooperare și comunicare
Mărimea grupului: 10-30 copii
Timp necesar: 10-15 minute
Materiale necesare: două mingi

Descrierea activității: este de preferat ca acest joc să se desfășoare afară.

Se formează două echipe. Una dintre echipe se aşază în cerc, lăsându-se între jucători o lungime de braț. Echipa a doua se aşază în sir, la distanță de doi – trei metri de cerc.

Fiecare echipă primește câte o minge. Conducătorul de joc va da semnalul de start și ambele echipe pornesc jocul.

În echipă așezată în cerc, copilul care are mingea o pasează coechipierului din stânga sa, acesta o prinde și strigă „unu”, apoi o pasează copilului următor din stânga și strigă „doi” tot așa se procedează mai departe, astfel, mingea va fi pasată fără întreruperi de la un copil la altul, obținând un scor. În situația în care mingea nu a fost prinșă, scorul se anulează și

se începe din nou de la unu.

În echipă a doua, primul copil aflat la linia de start are mingea, acesta aleargă și înconjoară cercul celeilalte echipe, în momentul în care ajunge din nou la locul de start, pasează mingea următorului copil și trece la coada sirului. Următorul copil face același traseu și.a.m.d. În momentul în care ultimul copil a terminat de parcurs traseul strigă stop, jocul va fi întrerupt și cealaltă echipă va trebui să anunțe scorul obținut.

Se va nota scorul, apoi echipele schimbă rolul între ele. Câștigă echipa cu scorul cel mai mare.

Dacă jucătorii doresc să își ia revanșă, jocul se poate relua.

Activități pentru preșcolari



Fluturele

Mărimea grupului: orice număr

Timp necesar: 20-25 minute

Materiale necesare: copia anexei „Fluturele” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 40 (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>) și creioane colorate pentru fiecare copil

Obiective: explicarea biodiversității în natură pornind de la fluture și de la cât de diferenți pot fi aceștia în ce privește coloritul; dezvoltarea vocabularului și fluenței în descrierea fluturilor pe care i-au văzut; dezvoltarea deprinderii de a colora.

Descrierea activității: întrebați copiii ce fel de fluturi au văzut. Puneți să vă descrie cei mai frumoși fluturi pe care i-au văzut vreodată și să descrie împrejurarea. Ajutați-i

punând întrebări de genul: cât de mare era?; zbura sau era așezat?; pe ce era așezat?; în ce anotimp l-a văzut? etc.

Dați copiilor o copie a anexei „Fluturele” și îndemnați-i să coloreze fluturele folosind 5 culori la alegeră, dar să coloreze cu aceeași culoare peste tot unde e numărul 1, numărul 2 și aşa mai departe. Dacă nu știu încă numerele spuneți-le doar să-l coloreze în culorile: galben, portocaliu, roșu, verde, albastru.

Fructe și legume din grădină

Obiectiv: să facă distincția dintre fructe și legume.

Mărimea grupului: 3-25 copii

Timp necesar: 45 minute

Materiale necesare: lipici, foarfeci, anexa „Fructe și legume din grădină” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” de la pagina 36 (listați anexa de pe CD sau de pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>).

Descrierea activității: se pregătesc materialele necesare desfășurării activității. Fiecare copil va avea pe bancă foarfeci, lipici și anexa din Jurnalul meu de explorator. Vor colora fructele și legumele în mod corespunzător,

după care le vor decupa. Acestea vor fi sortate și așezate corespunzător: fructele în coș, iar legumele în lădiță.

Este indicat să se poarte o discuție despre igiena alimentației!

Să protejăm natura

Obiectiv: conștientizarea și aplicarea măsurilor care se pot lua pentru protejarea mediului înconjurător

Sumar: I. Povestire: „Copacul tuturor” – Prelucrare după textul „Nucul tuturor”, de I. Câmporean și C. Chifor din „Caiet pentru cunoașterea mediului”, Editura Sinapsis, 2007, Cluj Napoca.

- II. Jocuri:
 1. Atacul copacului
 2. Berzele
 3. Animale sălbatice



Povestirea „Copacul tuturor”



Mărimea grupului: 4-16 copii

Timp necesar: 10 minute

Descrierea activității: se va citi povestirea „Copacul tuturor” din secțiunea „Jurnalul meu de explorator” la pagina 39 și apoi se vor purta discuții, despre natură, despre plante și animale, dar și despre importanța acestora pentru oameni.

Se pot folosi întrebări de tipul: Din ce este alcătuită natura? (plante și animale) Despre ce plantă se vorbea în povestire? (Copac). Ce alte plante mai cunoașteți? Animalele care trăiesc în pădure, cum se numesc? Dar animalele de pe lângă casa omului, cum se numesc? Ce importanță au pentru viața oamenilor, atât plantele, cât și animalele?

Atacul copacului

Mărimea grupului: 4-16 copii

Timp necesar: 15 minute

Descrierea activității: se alege dintre copiii participanți un „paznic”, care va sta lângă trunchiul unui copac. Ceilalți copii se aşază în semicerc, la o distanță de 5-6 m, în fața paznicului

care stă lângă copac cu spatele la el. Cu mingea în mâna, pe rând, fiecare va încerca să țintească trunchiul copacului, care va fi apărat de paznic. Fiecare atingere a copacului cu minge aduce un punct pentru cel care a reușit. Jocul va fi câștigat de cel care acumulează primul cinci puncte.

Berzele

Mărimea grupului: 4-16 copii

Timp necesar: 15 minute

Descrierea activității: pe un teren, adică în curtea școlii,

copiii se răspândesc și aleargă în voie până când conducătorul jocului strigă: „Berzele!” În acel moment toți copii se opresc într-un picior. Cel care continuă alergarea sau pune ambele picioare pe sol va primi o pedeapsă hazlie.

Animalele sălbaticice

Mărimea grupului: 4-16 copii

Timp necesar: 15 minute

Descrierea activității: copiii stau aşezăți pe iarbă sub formă de cerc. Fiecare dintre ei trebuie să-și aleagă un nume de animal sălbatic. În centrul cercului se află un copil care ține o minge și care o va arunca în brațele unui jucător din cerc. Acesta la rândul lui trebuie să rostească numele unui animal sălbatic. Dacă spune corect, are voie să schimbe locul cu cel de la care a primit minge și la rândul lui va arunca minge altui copil. În cazul în care spune un nume greșit va primi o

pedeapsă: să se rostogolească peste cap de trei ori, să facă trei ture în jurul cercului etc.



Atinge ținta

Orientare geografică

Obiectiv: exersarea și dezvoltarea abilităților de orientare spațială”.

Mărimea grupului: 4-16 copii

Timp necesar: 20 min

Materiale necesare: cretă (colorată), o eșarfă

Descrierea activității: pe un zid sau pe un gard se desenează cu creta un cerc cu diametrul de 30 cm. La o depărtare de cel mult 10m se trasează linia de plecare. Pe rând copiii participanți se leagă la ochi ca la „Baba Oarba” și cu o cretă în mâna vor înainta în linie dreaptă către zid și vor face un semn pe acesta. Va fi declarat câștigător cel care reușește să atingă zidul în interiorul cercului trasat.

Scaunul fermecat

Obiectiv: exersarea și dezvoltarea abilităților de coordonare a acțiunilor proprii cu cele ale partenerilor.

Mărimea grupului: 4-16 copii

Timp necesar: 20 min.

Descrierea activității: toți copiii se aşază în cerc, unul în spatele celuilalt, ținându-se de mijloc. La comandă, vor îndoi picioarele și se vor aşeza pe genunchii celui din spate, apoi vor începe să păsească toți cu același picior. Dacă unul din copii păsește cu alt picior, cercul se strică, adică se „rupe scăunelul”. Cine greșește execută o pedeapsă, apoi se reia jocul. Pentru a complica jocul se poate merge și înapoi.

Căutătorii de diamante

Obiectiv: exersarea și dezvoltarea abilităților de orientare spațială.

Mărimea grupului: 4-16 copii

Timp necesar: 20 min.

Materiale necesare: 20 de pietricele învelite în poleială (staniol sau folie de aluminiu) vor fi diamantele

Descrierea activității: Joc de orientare.

Copiii participanți la joc își țin ochii acoperiți până când se aruncă la întâmplare prin iarbă pietricelele învelite în poleială. Apoi, la un semnal, copiii iau mâinile de la ochi și pornesc în căutarea „diamantelor”, după ce primesc câteva indicații despre zona în care s-ar putea afla. De exemplu: „la 10 pași în fața voastră, între gardul din stânga și tuful din dreapta”; „căutați la cinci metri în jurul copacului” etc. Câștigă cel care adună cât mai multe „diamante”.

În pădure

- Obiectiv:** conștientizarea și familiarizarea cu elementele biodiversității mediului înconjurător.
- Sumar:**
- Activitate de modelare cu plastilină.
 - Joc: „Ursul doarme”

Modelare cu plastilină

Mărimea grupului: 4-16 copii

Timp necesar: 40 min.

Materiale necesare: ursuleț de plus și plastilină

Descrierea activității: se arată copiilor ursul de plus și cu ajutorul discuțiilor, sub îndrumarea coordonatorului de joc vor descoperi că: ursul este un animal sălbatic, care trăiește

în pădurile de la noi din țară, că iarna hibernează, că se hrănește cu miere, fructe de pădure, că apare ca și personaj în diferite povești ș.a.m.d. În urma discuțiilor li se solicită copiilor să modeleze din plastilină ursul, dar și mediul lui de viață. Se poate lucra individual sau în echipă. La final se apreciază cele mai bune lucrări.

Ursul doarme

Mărimea grupului: 4-16 copii

Timp necesar: 20 min.

Descrierea activității: copiii se prind de mâini într-un cerc și aleg pe unul dintre ei să fie urs. Cel desemnat să fie urs, se aşază în mijlocul cercului, în poziție ghemuit, cu mâinile la ochi și ochii închisi. Ceilalți copii se învârt în jurul lui,

cântând: „Ursul doarme, ursul doarme /Și-a uitat de mult de foame/ Ursule hop, ursule hop,/ Ieși afară din bârlog.” Când cântecul s-a terminat, cel care este „urs” se ridică și cu ochii închisi încearcă să atingă un copil din cerc. Copilul care este atins va deveni urs, iar ursul îi ia locul în cerc, alături de ceilalți copii.

Hrănim păsările

Obiectiv: să conștientizeze importanța protejării mediului.

Mărimea grupului: 3-20 copii

Timp necesar: 45 minute

Materiale necesare: felii de pâine, sfoară subțire, semințe pentru păsări (grâu, in, semințe de floarea soarelui etc.), unt de arahide, cuțit de plastic sau lemn.

Descrierea activității: se pregătesc materialele necesare desfășurării activității. Se fac grupe de câte 3-4 copii, în funcție de numărul de participanți. Fiecare copil va primi câte o felie de pâine, o bucată de sfoară (cca. 40-50 cm), un cuțit. Semințele și untul de arahide se vor pune în recipiente potrivit cu numărul de echipe. Se face o gaură în colțul feliei

de pâine cu degetul, prin care se trece sfoara. Aceasta se leagă astfel încât felia să poată fi agățată în copac. Se unge felia cu unt de arahide, iar apoi se presară semințele. Se întoarce felia și se repetă aceeași pași. Împreună cu copiii se vor agăta felile în copacii din jurul școlii sau a clubului.

Sunt special

Obiectiv: conștientizarea preferințelor și abilităților, identificarea punctelor tari, unicitate.

Sumar: I. Poveste: Adaptare după povestirea „Ești special!” de: Max Lucado (povestea se găsește în secțiunea Jurnalul meu de explorator pe foaia „Sunt special” la pagina 42), 10 min

II. Jocuri: Identifică aroma sau Zarul (jocurile sunt descrise la paginile 27), 20 min

III. Aplicații: Aromele mele preferate, Culorile mele preferate

Aromele mele preferate

Obiective: conștientizarea preferințelor.

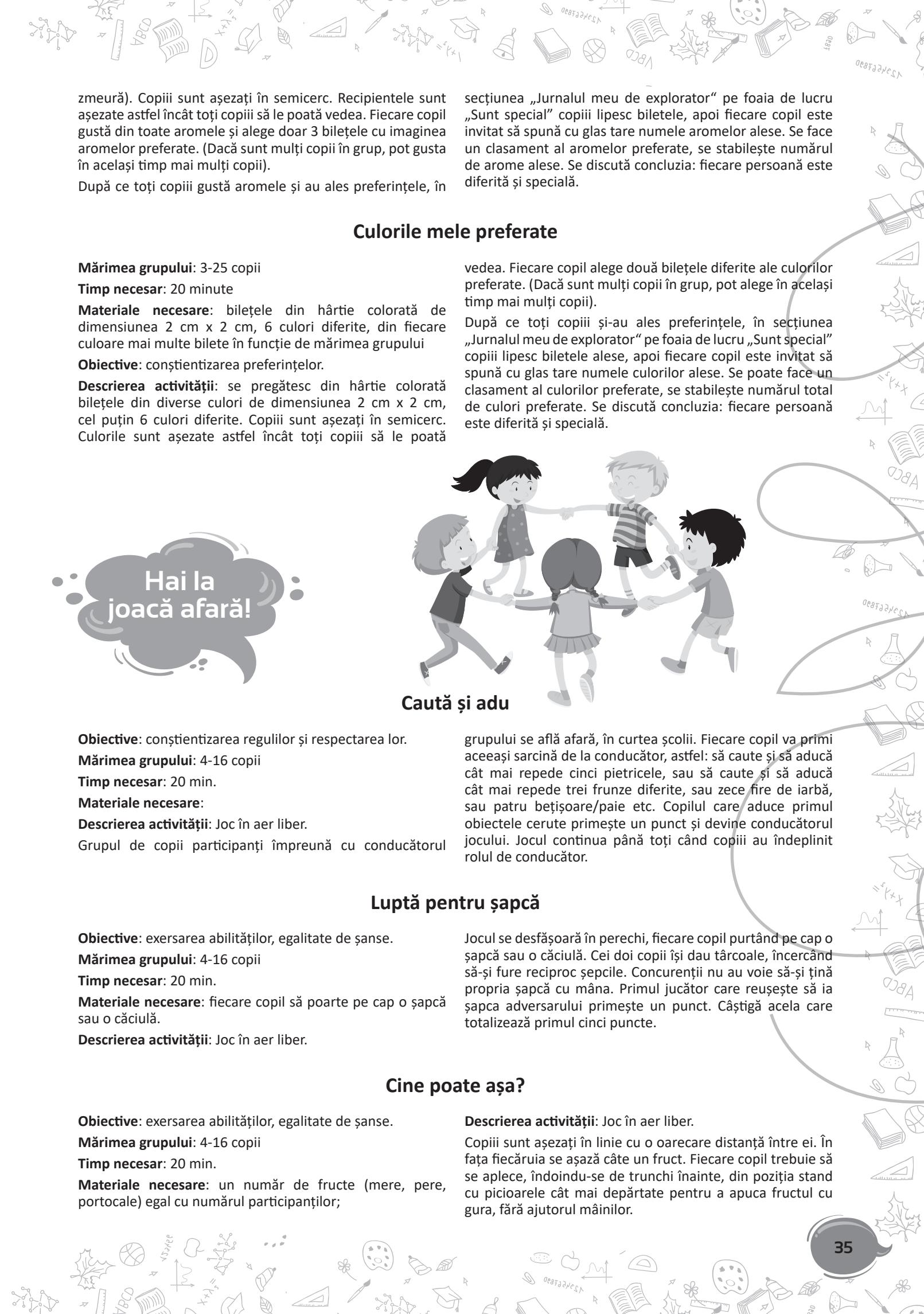
Mărimea grupului: 3-25 copii

Timp necesar: 25 minute

Materiale necesare: 6 recipiente (ex. pahar de plastic) bomboane foarte mici de aroma diferențiate (ex. bomboane jelly beans sau ursuleți de jeleu), biletele cu imagini

reprezentative pentru aroma respectivă.

Descrierea activității: se pregătesc 6 recipiente (ex. pahar de plastic) cu aroma diferențiate mai cunoscute, în fiecare recipient se punе aceeași aromă, în fața fiecărui recipient se pregătesc biletele cu imagini reprezentative pentru aroma respectivă (ex. lămâie, portocală, pepene, căpșuni, ciocolată, caramel,



zmeură). Copiii sunt așezați în semicerc. Recipientele sunt așezate astfel încât toți copiii să le poată vedea. Fiecare copil gustă din toate aromele și alege doar 3 biletele cu imaginea aromelor preferate. (Dacă sunt mulți copii în grup, pot gusta în același timp mai mulți copii).

După ce toți copiii gustă aromele și au ales preferințele, în

secțiunea „Jurnalul meu de explorator” pe foaia de lucru „Sunt special” copiii lipesc biletele, apoi fiecare copil este invitat să spună cu glas tare numele aromelor alese. Se face un clasament al aromelor preferate, se stabilește numărul de arôme alese. Se discută concluzia: fiecare persoană este diferită și specială.

Culorile mele preferate

Mărimea grupului: 3-25 copii

Timp necesar: 20 minute

Materiale necesare: biletele din hârtie colorată de dimensiunea 2 cm x 2 cm, 6 culori diferite, din fiecare culoare mai multe biletete în funcție de mărimea grupului

Obiective: conștientizarea preferințelor.

Descrierea activității: se pregătesc din hârtie colorată biletele din diverse culori de dimensiunea 2 cm x 2 cm, cel puțin 6 culori diferite. Copiii sunt așezați în semicerc. Culorile sunt așezate astfel încât toți copiii să le poată

vedea. Fiecare copil alege două biletele diferite ale culorilor preferate. (Dacă sunt mulți copii în grup, pot alege în același timp mai mulți copii).

După ce toți copiii și-au ales preferințele, în secțiunea „Jurnalul meu de explorator” pe foaia de lucru „Sunt special” copiii lipesc biletele alese, apoi fiecare copil este invitat să spună cu glas tare numele culorilor alese. Se poate face un clasament al culorilor preferate, se stabilește numărul total de culori preferate. Se discută concluzia: fiecare persoană este diferită și specială.



Caută și adu

Obiective: conștientizarea regulilor și respectarea lor.

Mărimea grupului: 4-16 copii

Timp necesar: 20 min.

Materiale necesare:

Descrierea activității: Joc în aer liber.

Grupul de copii participanți împreună cu conducătorul

grupului se află afară, în curtea școlii. Fiecare copil va primi aceeași sarcină de la conducător, astfel: să caute și să aducă cât mai repede cinci pietricele, sau să caute și să aducă cât mai repede trei frunze diferite, sau zece fire de iarbă, sau patru bețisoare/paie etc. Copilul care aduce primul obiectele cerute primește un punct și devine conducătorul jocului. Jocul continua până toți când copiii au îndeplinit rolul de conducător.

Luptă pentru șapcă

Obiective: exersarea abilităților, egalitate de șanse.

Mărimea grupului: 4-16 copii

Timp necesar: 20 min.

Materiale necesare: fiecare copil să poarte pe cap o șapcă sau o căciulă.

Descrierea activității: Joc în aer liber.

Jocul se desfășoară în perechi, fiecare copil purtând pe cap o șapcă sau o căciulă. Cei doi copii își dau târcoale, încercând să-și fure reciproc șepcile. Concurenții nu au voie să-și țină propria șapcă cu mâna. Primul jucător care reușește să ia șapca adversarului primește un punct. Câștigă acela care totalizează primul cinci puncte.

Cine poate așa?

Obiective: exersarea abilităților, egalitate de șanse.

Mărimea grupului: 4-16 copii

Timp necesar: 20 min.

Materiale necesare: un număr de fructe (mere, pere, portocale) egal cu numărul participanților;

Descrierea activității: Joc în aer liber.

Copiii sunt așezați în linie cu o oarecare distanță între ei. În fața fiecărui se așază câte un fruct. Fiecare copil trebuie să se aplece, îndoindu-se de trunchi înainte, din poziția stand cu picioarele cât mai depărtate pentru a apuca fructul cu gura, fără ajutorul mâinilor.

Jurnalul meu de explorator



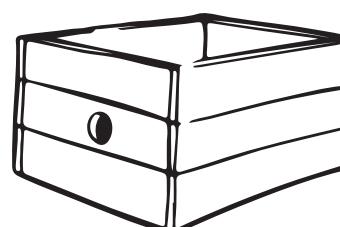
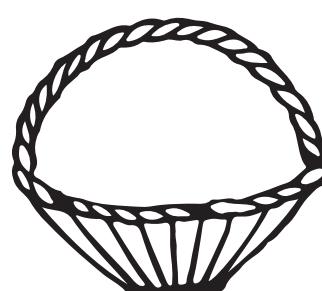
Unde
în lume?

Uniți cu o linie animalul și continentul
pe care trăiește acesta.



Fructe și
legume din
grădină

Colorați fructele și legumele. Sortați-le corespunzător:
fructele în coș, iar legumele în lădiță (trasați linii între acestea).



lubiți comuna

COŞ
GUNOI
HÂRTIE
METAL
PLASTIC
RECICLABIL
DEŞEURI
COLECTARE
PET
DOZE
BATERII

E	I	P	K	Y	G	L	B	H	R	L	N	M	G	Â
B	R	P	G	Î	Â	S	P	E	Ş	I	L	S	T	J
Z	U	L	Î	H	Z	R	S	Q	O	H	P	E	T	V
J	E	R	A	T	C	E	L	O	C	E	C	I	B	Â
K	Ş	T	Ă	C	I	C	Z	Z	F	Ş	I	T	V	Z
C	E	Î	A	O	G	I	F	M	E	R	A	R	O	H
G	D	O	Z	E	O	C	Ş	E	E	Â	M	Â	A	Ă
Z	Z	V	O	N	J	L	S	T	Y	K	T	H	F	N
Ş	C	W	U	H	I	A	A	A	J	Î	Î	S	W	W
F	Î	G	V	Î	L	B	T	L	I	U	X	F	V	V
E	P	L	A	S	T	I	C	Q	Y	P	Î	V	U	P
T	G	O	V	Ă	M	L	U	T	Î	T	T	Â	M	U
V	Î	U	N	H	D	J	Ş	Q	C	D	Ă	M	H	T

Găsiți în careu cuvintele scrise în partea stângă. Acestea pot fi găsite pe verticală, pe orizontală și pe diagonală fie de la dreapta la stânga fie de la stânga la dreapta.

Să protejăm natura!

Peștișor năzdrăvan ce spuse:

– Te implor! Nu arunca cenușa unde e locul de trai pentru broaște, melci, lipitori, insecte și peștișori, frați de-a mei. Iar ca să înțelegi mai bine motivul rugăminții mele, te prefac într-un caras mititel ca să fii tu însuți martor la cele întâmate în râuleț.

Peștișorul îl atinse cu codița și se petrecu minunea.

Când Barbu încercă să răstoarne cenușa în apa râulețului din mijlocul satului, apărut un

Micul caras, adică Barbu, însotit de Peștișorul năzdrăvan, porni într-o excursie pe râu. Cele văzute îl întristăram grozav: cioburi de sticlă, farfurii și oale stricate, cratițe și tigăi ruginite, grămezi de cenușă, gunoi, pietriș și moloz... abia se mai vedea din loc în loc câte o vîtă.

– Acestea sunt “darurile” făcute de tine și de consătenii tăi, zise cu dojană Peștișorul năzdrăvan.

După aceea micul caras fu retransformat în cunoscutul nostru, Barbu.

Și ce credeți? Lecția i-a fost de învățătură. Băiatul duse cenușa într-un loc special destinat gunoiului.

Ce comoară ascunde pâinea

după Emilia Căldăraru

Mama i-a pregătit lui Gheorghită pâine cu unt și cu dulceață.

– O mănânc afară, a strigat Gheorghită, și a ieșit îndată pe porțită, să nu-l vadă mama ce face. Vedetei voi, lui Gheorghită pâinea nu-i palce, mânâncă ce-i pe deasupra, iar pâinea o aruncă.

– Vai, nu-i păcat de-atâta muncă? auzi el cu mirare, pe când pâinea se rostogolea pe cărare.

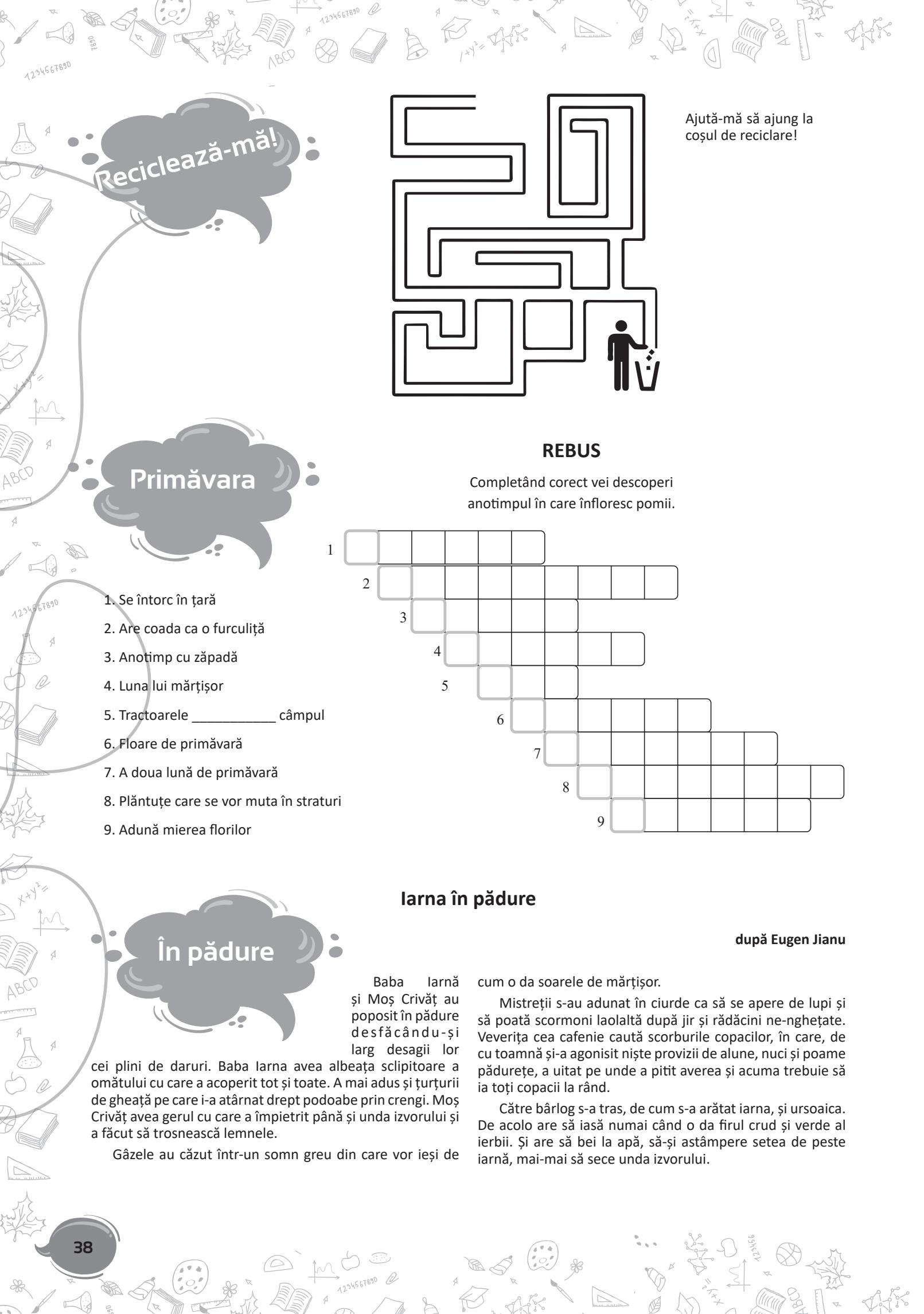
– Cine a vorbit? Și despre ce „muncă” pomenea? se opri Gheorghită în loc, cu urechea ciulită.

– Sunt eu felia de pâine azvârlită. Poate că data viitoare, dacă vei ști ce comoară se ascunde într-o felie de pâine, n-s-o mai arunci cu atâta nepăsare.

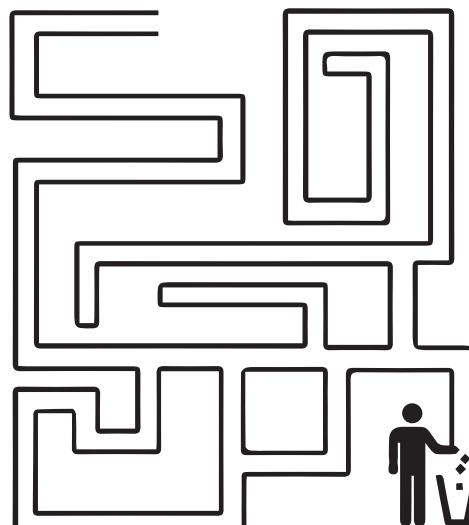
– Spune-mi atunci, spuse băiatul cu nerăbdare.

– Cea mai de preț comoară: MUNCA OMULUI. Iată: eu, pâinea, din boabe de grâu m-am ivit... coapte în soare, pe întinsele ogoare, lucrate de sute de mâini muncitoare și sute de îscusite mașini – pe care tot omul prin munca sa le-a făurit. După ce au fost secerate și treierate, boabele de grâu au fost puse în silozuri înalte, la adăpost de vânt și umezeală. Și într-o zi boabele s-au trezit mai ușoare. Oamenii le-au dus la moară și le-au prefăcut în făină, albă, moale și fină. Apoi au pus-o în mii de saci, o casă plină. Ieri mai eram încă în malaxoare – astăzi o mașină mare care frâmântă aluatul – și câțiva oameni pricepuți vegheau împreună, să fie pâinea dospită și bună. Meșterii au aşezat pâinile în cuptoare, iar noi am crescut rumene și frumoase!...

Vezi cătă muncă ascunde o pâine? Înțelegi acum de ce trebuie să fie prețuită?



Reciclează-mă!



Ajută-mă să ajung la
coșul de reciclare!

Primăvara

1. Se întorc în țară
2. Are coada ca o furculiță
3. Anotimp cu zăpadă
4. Luna lui mărțișor
5. Tractoarele _____ câmpul
6. Floare de primăvară
7. A doua lună de primăvară
8. Plăntușe care se vor muta în straturi
9. Adună mierea florilor

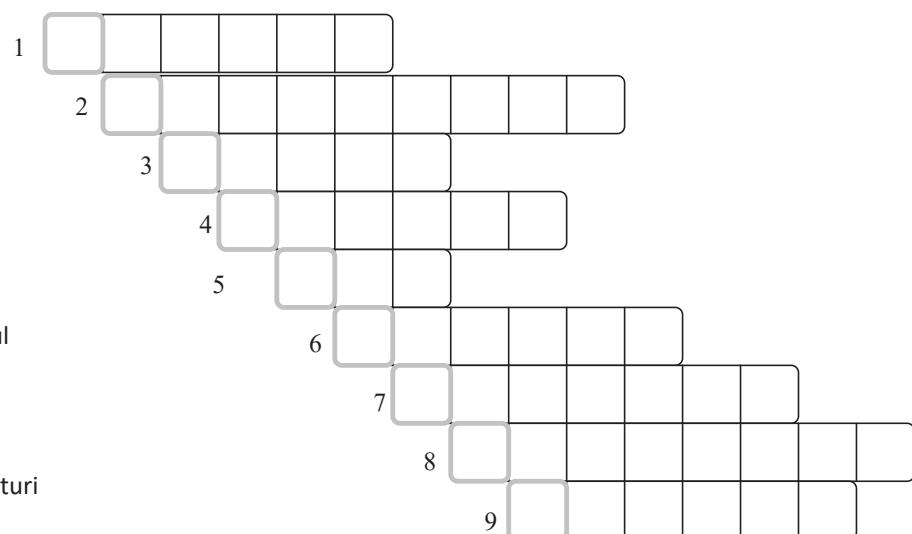
În pădure

cei plini de daruri. Baba larna avea albeata scliptoare a omătului cu care a acoperit tot și toate. A mai adus și țurțurii de gheată pe care i-a atârnat drept podoabe prin crengi. Moș Crivăț avea gerul cu care a împietrit până și unda izvorului și a făcut să trosnească lemnele.

Gâzetele au căzut într-un somn greu din care vor ieși de

REBUS

Completând corect vei descoperi
anotimpul în care înfloresc pomii.



Iarna în pădure

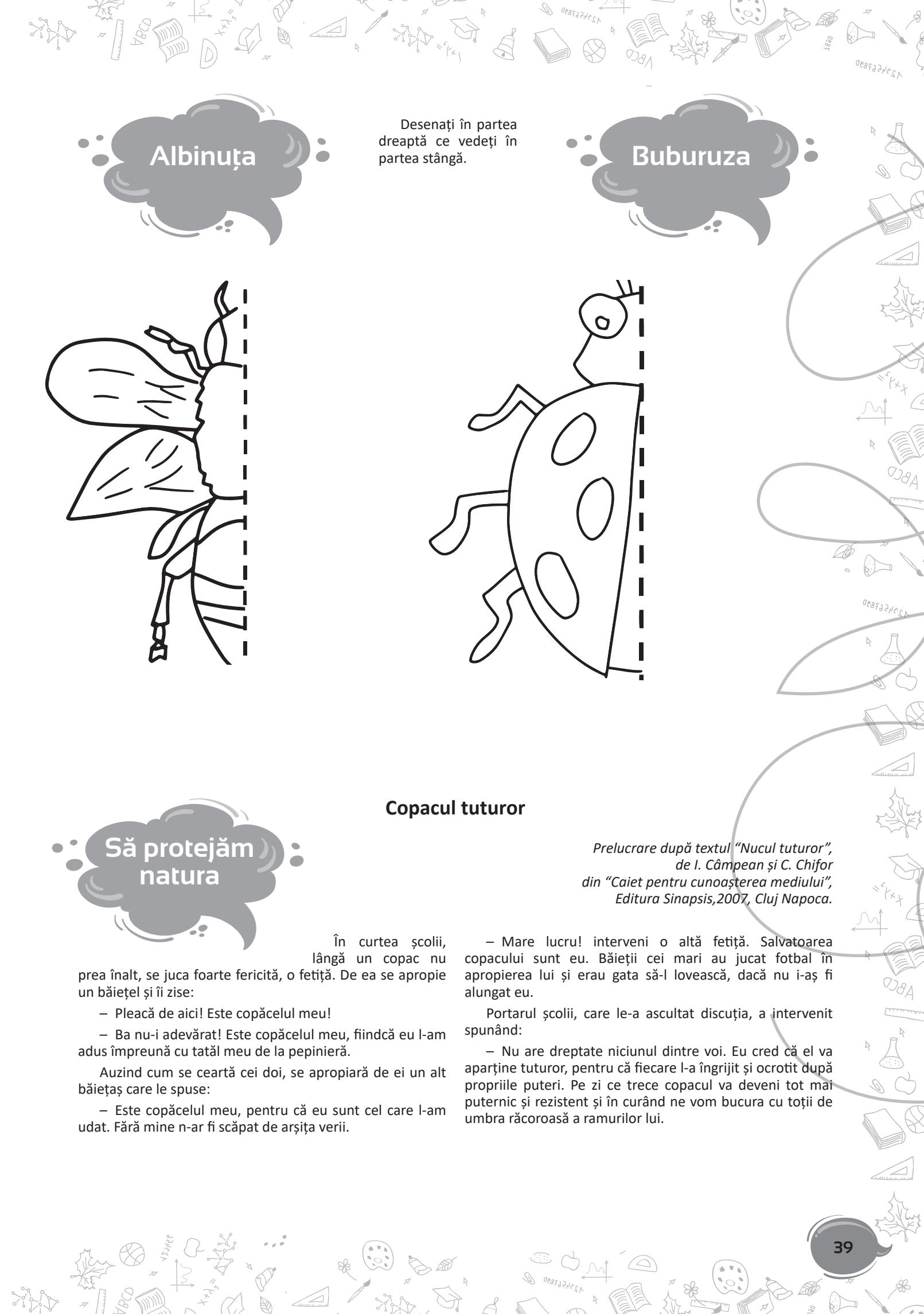
după Eugen Jianu

Baba larnă și Moș Crivăț au poposit în pădure desfăcându-și larg desagii lor

cum o da soarele de mărțișor.

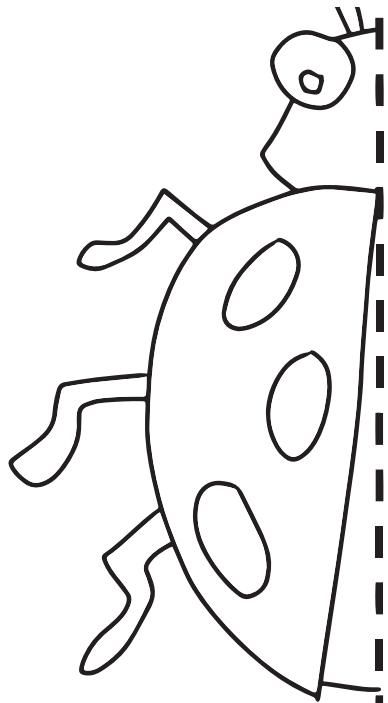
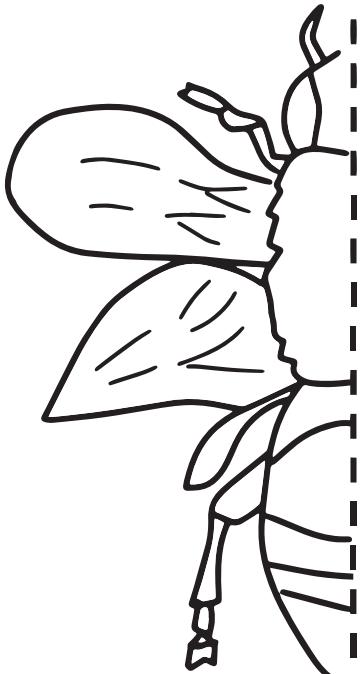
Mistreții s-au adunat în ciurde ca să se apere de lupi și să poată scormoni laolaltă după jir și rădăcini ne-nghetate. Veverița cea cafenie cauță scorburile copacilor, în care, de cu toamnă și-a agonisit niște provizii de alune, nuci și poame pădurete, a uitat pe unde a pitit averea și acum trebuie să ia toți copaci la rând.

Către bârlog s-a tras, de cum s-a arătat iarna, și ursoaica. De acolo are să iasă numai când o da firul crud și verde al ierbii. și are să bei la apă, să-și astâmpere setea de peste iarnă, mai-mai să sece unda izvorului.



Desenează în partea dreaptă ce vedeți în partea stângă.

Buburuza



Să protejăm natura

În curtea școlii, lângă un copac nu prea înalt, se juca foarte fericită, o fetiță. De ea se apropie un băiețel și îi zise:

– Pleacă de aici! Este copăcelul meu!

– Ba nu-i adevărat! Este copăcelul meu, fiindcă eu l-am adus împreună cu tatăl meu de la pepinieră.

Auzind cum se ceartă cei doi, se apropiară de ei un alt băiețăș care le spuse:

– Este copăcelul meu, pentru că eu sunt cel care l-am udat. Fără mine n-ar fi scăpat de arșița verii.

Copacul tuturor

Prelucrare după textul "Nucul tuturor", de I. Câmporean și C. Chifor din "Caiet pentru cunoașterea mediului", Editura Sinapsis, 2007, Cluj Napoca.

– Mare lucru! interveni o altă fetiță. Salvatoarea copacului sunt eu. Băieții cei mari au jucat fotbal în apropierea lui și erau gata să-l lovească, dacă nu i-aș fi alungat eu.

Portarul școlii, care le-a ascultat discuția, a intervenit spunând:

– Nu are dreptate niciunul dintre voi. Eu cred că el va apartine tuturor, pentru că fiecare l-a îngrijit și ocrotit după propriile puteri. Pe zi ce trece copacul va deveni tot mai puternic și rezistent și în curând ne vom bucura cu toții de umbra răcoroasă a ramurilor lui.

Fluturașul

va surprinde momentul în care fluturașul va ieși la lumina zilei.



Un băiețel a găsit coconul unui fluture. L-a luat cu el. Zilnic îl privea, poate, poate

Povestea fluturașului

Si iată că ziua mult așteptată și-a făcut apariția. A stat băiatul nostru ore în șir pentru a privi cum fluturele încearcă să iasă printr-o gaură extrem de mică.

După o vreme însă, fluturele nu a mai progresat deloc. Se pare că a făcut tot ce i-a stat în putință pentru a ieși, dar nu a fost de ajuns. Băiatului i s-a făcut milă și s-a decis să îi vină în ajutor. A luat o foarfecă și a tăiat partea care a mai rămas din cocon. Astfel fluturele a reușit să iasă cu ușurință.

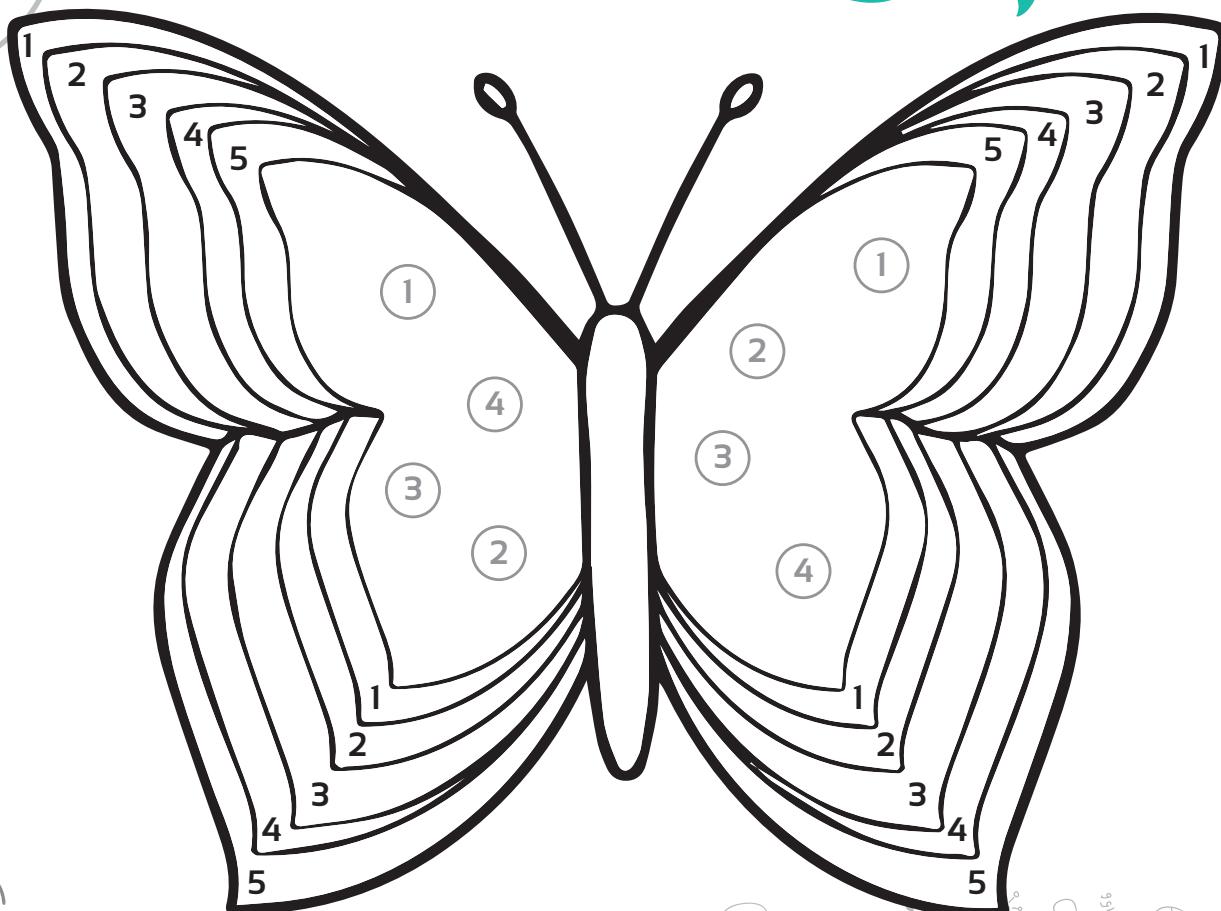
Dar corpul lui era umflat, iar aripile îi erau mici și scorojite. Băiatul a continuat să privească micuțul fluturaș, așteptând din clipă în clipă să-și ia zborul. Din păcate, acest lucru nu s-a mai întâmplat. Fluturele a fost nevoie să își petreacă restul zilelor târându-se deici colo, cu un corp umflat și aripi scorojite. Niciodată nu a mai fost în stare să zboare.

Băiatul, în bunătatea și mila lui, nu a înțeles că acel chin de a trece prin mica găuriță a coconului îi era vital fluturelui. Era modalitatea prin care fluidul din corp era forțat să ajungă în aripi pentru ca acestea să fie pregătite pentru zbor, imediat ce se va elibera din cocon.

(autor necunoscut)

Fluturele

Colorați fluturele folosind 5 culori la alegere, folosiți aceeași culoare peste tot unde este aceeași cifră.



Povestea Romaniței

Pe Romanița, cea mai mică dintre fiice, Craiul Zorilor o iubea cel mai mult. Chipul ginggaș, ochii ca mierea și părul bălai luminau, parcă, iatacurile crăiești.

Râsul cristalin și veselia copilei îl făceau pe crai să uite, din când în când, de făgăduiala către Împăratul Adâncurilor. Rău la suflet și hidos la chip, acesta ceruse de soție pe cea mai dragă fiică a craiului. Altfel, toate apele care udau pământurile craiului ar fi fost zăgăzuite în adâncuri cu porți de fier pentru totdeauna.

Când Romanița ajunsese la vîrsta măritișului, tristețea cuprinse întreg palatul. Înduplecată de tinerețea copilei și de durerea craiului, cea mai bătrână dintre ursitoare o preschimbă pe fată într-o floare cu petale albe și cu bumbi galbeni ca părul Romaniței.

Cei care au aflat de povestea fiicei de crai au numit

această floare ROMANIȚĂ. Ea ne încântă privirea din primăvară până toamna târziu. Ne umple de veselie, de dorință de a ne păstra curați ca sufletul nevinovat al bietei Romaniță.

(Poveste populară)

Ghicitoare:

Are-a soarelui culoare
Și puteri vindecătoare.
Nasture mic și bombat,
Nici înalt și nici prea lat,
Fii cu grija când pășești,
Nu cumva să îl strivești!



Colorați!



Pancinello!

autor: Max Lucado

Sunt
special!

nume Eli. Acesta își avea atelierul pe un deal, de la a cărui înălțime se vedea întreg satul. Fiecare omuleț era altfel. Unii aveau nasul mare, alții aveau ochii mari. Unii erau înalți, alții erau scunzi. Unii purtau pălărie, alții purtau costum. Însă două lucruri le erau comune: toți erau făcuți de același tâmplar și trăiau în același sat. De dimineață până seara, zi de zi, omuleții făceau un singur lucru: lipeau etichete unul pe celălalt.

Fiecare omuleț avea o cutie plină cu steluțe aurii și o cutie plină cu bulinuțe negre. Cât era ziua de lungă îi vedea pe străzile satului lipind steluțe sau buline unul pe celălalt. Omuleții drăguți, din lemn lustruit și frumos vopsiți, întotdeauna primeau steluțe, dar aceia din lemn necizelat, cu vopseaua sărită, nu primeau decât buline. Tot steluțe primeau și cei talentați; unii puteau ridica greutăți deasupra capului, alții puteau sării peste cutii înalte.

Mai erau unii care știau cuvinte dificile, iar alții care cântau cântece frumoase. Acestora toată lumea le dădea steluțe aurii. Așa se face că unii omuleți aveau trupul plin de steluțe... Ori de câte ori primeau câte o steluță, se simțea atât de bine, încât își doreau să mai facă ceva ca să poată primi încă una. Alții însă nu știau să facă prea multe lucruri și aveau parte doar de buline.

Pancinello era unul dintre aceștia din urmă. Tot timpul încerca să sară cât mai sus decât alții, dar întotdeauna cădea la pământ. Iar când ceilalți îl vedea jos se adunau buluc în jurul lui și lipeau buline pe el. De multe ori se mai și zgâria în cădere, lucru pentru care mai primea buline negre. Iar după aceea când încerca să le explice omuleților de ce căzuse mereu, spunea căte o neghioie și toți se îngrămadău să lipească și mai multe buline pe el. După un timp, avea atât de multe încât nu mai vroia să iasă pe stradă, se temea că va face iar ceva anapoda: cine știe, o să-și uite pălăria sau o să calce într-o baltă... și imediat o să primească bulinuțe! Adevarul este că avea atât de multe buline, încât ceilalți omuleți veneau și îl lipeau altele fără niciun motiv.

– Merită multimea asta de buline negre, își spuneau omuleții unii altora.

– Este clar că nu e bun de nimic!

După un timp, Pancinello a ajuns să credă ce se spunea despre el: Așa este, nu sunt bun de nimic!, își spunea el.

În rarele dăți când ieșea din casă, stătea cu cei care erau ca el, cu multe buline. Cu ei se simțea mai în largul lui. Într-o zi, se întâlnii cu un omuleț total diferit de ceilalți: nu avea nici steluțe, nici buline. Era din lemn și atât. Era o fată pe nume Lucia. Să nu credeți că oamenii nu încercau să lipească etichete și pe ea! Încercau, numai că nu rămâneau lipite, ci cădeau. Fiindcă nu avea nicio bulină, unii o admirau atât de mult încât se grăbeau să-i lipească o steluță. Dar niciuna nu stătea lipită. Alții însă, o priveau cu dispreț fiindcă nu avea nicio stea și atunci vroiau să îl lipească o bulină, dar și aceasta cădea imediat.

– Ca ea vreau să fiu!, îl trecu prim minte lui Pancinello. Nu mai vreau să primesc etichete de la ceilalți!

Așa că o întrebă pe Lucia cum se face că ea nu are nicio etichetă.

– Nu este mare lucru, îl răspunse ea. În fiecare zi mă duc

să îl văd pe Eli.

– Pe Eli?

– Da, pe Eli, tâmplarul, îmi place să stau cu el în atelier.

– Dar de ce?

– Ce ar fi să descoperi singur? Du-te la el sus pe deal! Și cu aceste cuvinte, Lucia se întoarse și plecă.

– Dar crezi că-i va face plăcere să mă vadă?!?, strigă el după ea. Însă Lucia nu-l mai auzii. Așa că Pancinello se întoarse acasă, se aşeză la fereastră și începu să se uite cum alergau omuleții de colo-colo, lipindu-și etichetele unul pe celălalt.

– Dar nu este drept!, își spuse el supărat. Și pe loc se hotărî să meargă la Eli. Se îndreptă spre deal și urcă pe cărarea strâmtă până ce ajunse în vârf. Când intră în atelier, făcu ochii mari de uimire. Toate obiectele erau URIAŞE.

Scaunul era cât el de înalt. Ca să vadă ce se află pe banca de lucru, trebui să se ridice pe vârfuri. Ciocanul era lung cât brațul lui! Înghiți în sec și își zise:

– Eu aici nu rămân!, și se îndreptă spre ieșire. Dar chiar atunci își auzi numele:

– Pancinello, tu ești?, se auzi un glas pătrunzător. Cât mă bucur să te văd, Pancinello! Vino mai aproape, vreau să te văd mai bine!

Pancinello se întoarse încet și îl privi pe meșterul tâmplar, un bărbat înalt, cu o barbă stufoasă.

– Știi cum mă cheamă?, îl întrebă Pancinello.

– Bineînțeles că știi, doar eu te-am creat! Eli se plecă, îl ridică de jos și îl aşeză lângă el pe bancă. Hmm... Se pare că ai adunat ceva etichete...

– Nu am vrut, Eli! Am încercat din răsputeri să fiu bun!

– Pancinello, copilul meu, în fața mea nu este nevoie să te aperi! Mie nu-mi pasă ce spun ceilalți despre tine!

– Chiar nu-ți pasă?

– Nu, și nici ție nu ar trebui să-ți pese! Cine sunt ei – să împartă etichete bune sau rele? Și ei sunt tot omuleți de lemn ca tine. Nu contează ce gândesc ei, Pancinello. Contează doar ceea ce gândesc eu, iar eu cred că ești o persoană tare deosebită!

Pancinello începu să râdă:

– Eu, deosebit? De ce aş fi deosebit? Nu pot să merg repede, nu pot să sar, vopseaua mi se duce. De ce aş însemna ceva pentru tine?

Eli se uită la Pancinello, își puse mâna pe umărul lui micuț și spuse încet:

– Fiindcă ești al meu, de aceea însemni foarte mult pentru mine! Nimeni... niciodată... nu-l mai privise astfel pe Pancinello... și în plus, cel care-l privea astfel era chiar creatorul lui! Nici nu mai avea cuvinte...

– În fiecare zi am sperat că vei veni la mine, continuă apoi Eli.

– Am venit fiindcă m-am întâlnit cu cineva care nu avea niciun fel de etichete, răspunse Pancinello.

– Știi, mi-a povestit despre tine.

– De ea de ce nu se prind etichetele?

– Fiindcă a hotărât că este mai important ce gândesc eu despre ea, decât ce gândesc alții.

Etichetele se lipesc de tine doar dacă le lași!

– Cum adică?

– Etichetele se lipesc doar dacă le consideri importante.

Dar cu cât te încrezi mai mult în dragostea mea, cu atât mai puțin îți pasă de etichetele pe care îi le pun ceilalți oameni. Înțelegi?

– Păi, nu prea...



– Vei înțelege cu timpul. Acum ești încă plin de buline negre. Deocamdată îți va fi de ajuns să vîi la mine în fiecare zi, iar eu îți voi aduce aminte cât de important ești pentru mine. Eli îl puse jos pe Pancinello. În timp ce acesta se îndrepta spre ușă, Eli îi spuse:

– Nu uita, ești o persoană deosebită fiindcă eu te-am creat! Iar eu nu greșesc niciodată!

Pancinello nu se opri din mers, dar gândi: "Cred că Eli chiar vorbește serios. Poate are dreptate!"

Și chiar în clipa aceea căzu de pe el o bulină...

Sunt special!

Runda 1: Fructele mele preferate sunt:	
Runda 2: Legumele mele preferate sunt:	
Runda 3: Îmi place să-mi folosesc mâinile pentru a:	
Runda 4: Cel mai bine știu să:	
Runda 5: Eu pot să:	
Runda 6: Eu știu:	

**Să învățăm
să fim darnici**

bombănea și avea ceva de reproșat.

Așa se face că, într-o zi, pe când se întorcea de la târg, începu să bombăne de unul singur:

– Ei, ce soartă am și eu... Alții sunt bogăți sau sunt ajutați de rude și prieteni. Dar, pe mine, nimeni nu mă ajută, nimeni nu îmi dă, niciun capăt de ată. Nu e dreaptă lumea asta: adică de ce unii să primească atâtea daruri, iar pe min să nu mă bage nimeni în seamă? Nici măcar Dumnezeu nu mă ajută...

Dar tocmai când zicea asta, în față sa apără un înger îmbrăcat în lumină. Era frumos cum nici nu vă puteți imagina! Și cu o voce dulce ca o muzică prea frumoasă, îi spuse țăranului:

– Omule, Bunul Dumnezeu m-a trimis la tine să îți alungi amarul. Am venit să-ți dăruiesc o comoară, ca să scapi de toate grijile.

Țăranul rămase încremenit, nu-și putea crede ochilor: așa minune și, mai ales, așa noroc să dea peste el!...

– Ooo, dar îți mulțumesc din suflet, dragă îngerul! Și? Unde e comoara?

Îngerul zâmbi și îi zise:

– O vei primi îndată! Însă frumos ar fi ca, mai întâi, să-mi

Comoara primită în dar

autor: Leon Magdan

dăruiești și tu ceva, nu-i aşa?

Țăranul se scăpină în cap.

– Păi, n-am cu mine altceva decât acest coș cu fructe!

– Fructele sunt foarte bune, mulțumesc!

Țăranul puse coșul jos și se aplecă să caute prin el. Scoase mai întâi ditamai pepenele. Era copt și frumos de-l mâncai cu ochii. Nu se îndura să se despără de aşa frumusețe de pepene. Îl puse alături și mai căută în coș. Scoase o gutuiere mare, galbenă și pufoasă de-ți lăsa gura apă. Parcă n-ar fi dat-o nici pe asta. Căutând, mai găsi mere, piersici și alte fructe. Cotrobăind bine, pe fundul coșului găsi o nucă. Încântat, îi întinse nuca îngerului, care aștepta linistit.

– Poftim, și-o dăruiesc cu drag! Acum îmi dai comoara?

– Desigur, zise îngerul luând nuca omului. Poftim, ia-o! Și îi întinse țăranului nuca înapoi.

Acesta încremenii: nuca era acum toată din aur curat.

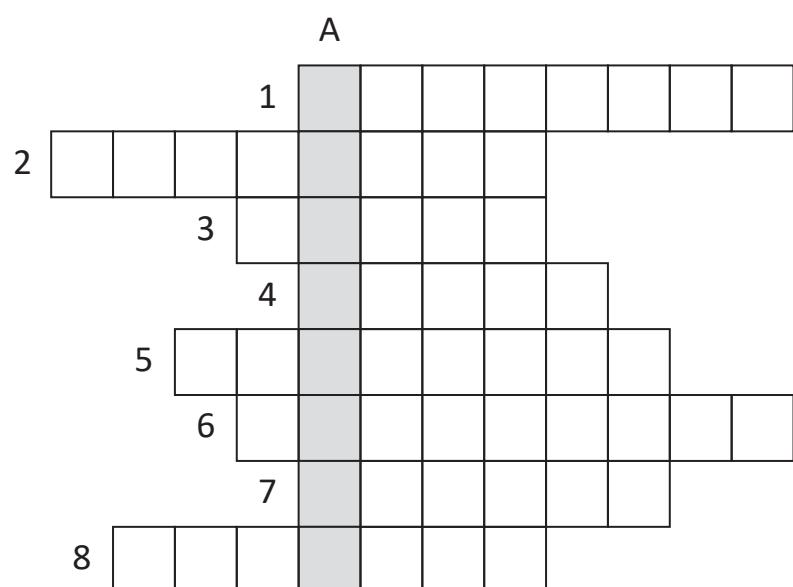
Ce minune! Ce noroc pe capul lui! Țăranul ținea în palmă nuca de aur scump și nu mai putea de bucurie. Se aplecă repede, luă pepenele de jos și îl ridică să i-l dea îngerului. Dar, ce să vezi?! Îngerul dispăruse. Omul era acum din nou singur, în mijlocul drumului, având alături coșul cu fructe.

– Tii, ce ciudă îmi e, zise țăranul în sinea sa. De ce i-am dăruit îngerului cel mai mic fruct? Ce zgârcit am fost! Trebuia să-i fi dat tot coșul cu fructe, iar el mi-ar fi înapoiat un coș plin cu aur. Așa, am doar o nucă. M-a răspălit după inima mea!...

Înțelepciunea proverbelor

1. Minciuna are scurte.
2. mică, răstoarnă carul mare.
3. face muzica.
4. dulce, mult aduce.
5. Cine se, se adună.
6. la nevoie se cunoaște.
7. Pisica zgârie rău.
8. Bine faci, bine

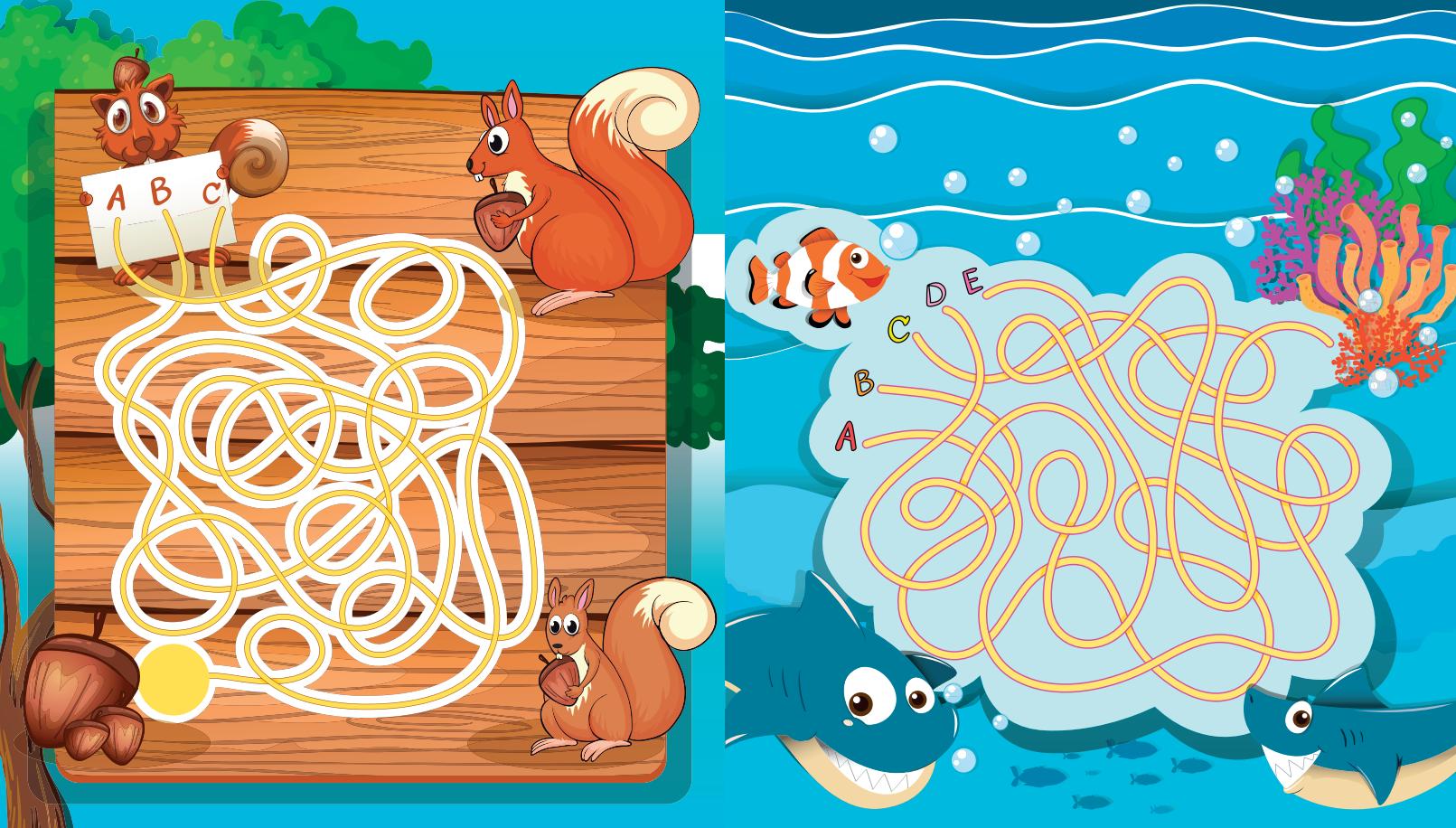
Rezolvând corect rebusul veți descoperi pe verticala A-B cuvântul cheie:



B

Despre mine

- Familia mea este _____
- Din școală îmi amintesc cel mai bine _____
- Prietenul meu cel mai bun este _____
- Prețuiesc cel mai mult _____
- Ceea ce mă neliniștește cel mai mult este _____
- M-au bucurat următoarele _____
- Când voi fi adult sper să devin _____
- Vreau să realizez anul acesta _____
- Îmi place să petrec timpul _____



Oglindă,
oglinjoară

Desenați-vă chipul
în oglindă!



Ce îmi place!

Care este povestea ta preferată? _____

Care este cântecul tău preferat? _____

Care este jocul tău preferat? _____

Care este filmul tău preferat? _____

Care este mâncarea ta preferată? _____

Care este jucăria ta preferată? _____

Care este sportul tău preferat? _____

Care este proverbul tău preferat? _____

Eu sunt:

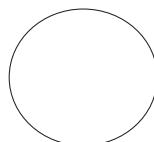


**Diferiți și
totuși
la fel!**



sau

Scrie în cerc câți ani ai:



Colorează ce culoare au ochii și părul tău:



Aceasta este familia mea:



Dino Dragonul învață să se descurce cu furia

FURIA
- o putem
controla

Dragonul Dino, stătea în a sa peșteră. Furios ca acum nu se mai simțișe niciodată. Nu prea reușea să mai facă nimic.

Se simțea furios

fiindcă prietenii săi din peșterile apropiate îi furaseră mingea de fotbal. Simțea că ia foc de furie și scotea flăcări pe nări.

Când s-a liniștit puțin a privit în jur. Toată iarba și copaci arseseră din cauza flăcărilor pe care le scosese pe nări de furie. "Ohhh, nu!!!", gândi Dino. "Mi s-a întâmplat din nou", spuse cu regret amintindu-și de frumoasele flori care nu cu puțin timp în urmă erau în apropiere.

Dino știa că niciun dragon nu voia să se joace cu el pentru că putea fi foarte rău atunci când se înfuria.

Ce putea să facă? Chiar își dorea să fie un bun prieten, însă trebuia să se tempereze.

Tocmai atunci, mama sa, dragonul Flora a apărut. S-a așezat în fața lui, iar Dino a început să plângă. Credea că va fi certat pentru că a distrus florile, însă mama sa i-a spus:

– Dino, știi că îți este greu să te controlezi când te enervezi, însă putem găsi soluții. Mulți dragoni au această problemă la început, însă învață în timp să se descurce. Cum crezi că ai putea să te controlezi atunci când te înfurii?

Dino știa că îndată ce avea să își controleze furia, toți ceilalți dragoni se vor juca cu el. Astfel că s-a decis să încerce.

În ziua următoare, s-a gândit: "Oare ce m-ar ajuta să mă controlez?". S-a așezat și a început să se gândească fiindcă nu prea știa ce să facă. Voia să se schimbe și să fie la fel ca ceilalți dragoni.

„Totul e bine acum când sunt calm, dar ce se va întâmpla atunci când mă voi înfuria și voi da din nou drumul la flăcări?

Cum aş putea să mă controlez?”

În dimineață următoare Dino s-a dus la școală.

Putea să îi audă pe ceilalți dragoni cum încercau să îl supere și simțea că dintr-o dată începe să se încâlzească din nou. Și-a amintit că dacă nu se va controla, va arde din nou totul în jur. Astfel că s-a hotărât să meargă la unul dintre profesori să îi ceară sfatul.

Acesta l-a ascultat și pe măsură ce îi povestea, simțea că e mai bine. Profesorul a intervenit și ceilalți dragoni nu l-au mai supărat în acea zi pe Dino.

Seara i-a povestit mamei sale ce s-a întâmplat, iar aceasta i-a spus:

– Dino, e normal ca uneori să te înfurii, însă cel mai important este să știi cum anume să te controlezi. Eu voi fi mereu aici să te ascult – amintește-ți asta întotdeauna.

Într-o zi chiar a fost suficient de calm încât să îi abordeze pe dragonii care îl supărau: "De ce vă legați mereu de mine? Sunt la fel ca voi, doar că îmi plac alte lucruri decât vouă".

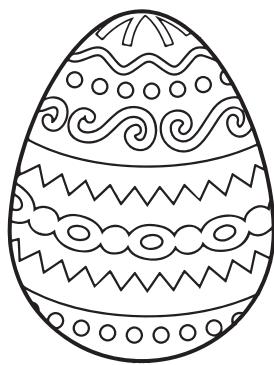
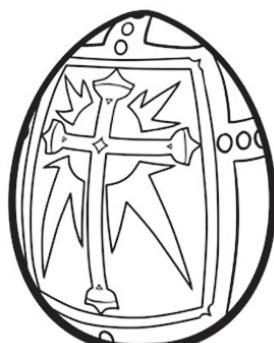
Deși au mai fost zile în care ceilalți dragoni au râs de el și s-a întâmplat să mai scoată flăcări, Dino a continuat să depună eforturi pentru a-și controla furia.

Într-o zi chiar a fost suficient de calm încât să îi abordeze pe dragonii care îl supărau: "De ce vă legați mereu de mine? Sunt la fel ca voi, doar că îmi plac alte lucruri decât vouă".

Dragonii nu au știut ce să îi răspundă și s-au îndepărtat. A doua zi însă, dragonii și-au cerut iertare, iar Dino s-a simțit mândru că a făcut un pas înainte pentru a deveni un dragon mai bun și mai calm.

sursa: <https://www.suntparinte.ro/poveste-terapeutica-despre-furie>

Vopsim
ouă



„Ghicește”

- A. Patru surioare suntem,
Pentru om folositoare.
Noi aducem daruri mii,
Bucurii pentru copii.
- B. Pește nu-i, dar stă în baltă,
Nici lăcustă nu-i, dar saltă,
Greier nu-i, nici pițigoi,
Dar e cântăret de soi.
- C. Partea-ntâi e aliment,
Partea a doua – instrument.
Ambele de le uniți,
Un nou aliment găsiți.
- D. Chel ca-n palmă, bosumflat,
Zi și noapte stă culcat,
S-ar scula și el, vezi bine,
Însă curpenul nu-l ține ...
Cine nu-l cunoaște? Cine?
- E. Cine școala îndrăgește,
Învață și socotește?
- F. Subțirel și mititel
Joacă lumea după el.
- G. Din carton, pânză sau piele,
Mă purtați în spate.
Ușurel și, totuși, plin de greutate.
Iarna, pe ger aspru,
Vara, pe căldură,
Merg cu voi alături
La învățătură.
- H. De mama bine spălată,
Periată și călcată,
Pe umeraș așezată!
- I. Iată vine cu steluțe
Albe-n frunte
Dinspre munte?
- L. Cupe albe, săngerii,
Stau pe lujere înfipte,
Parc-ar fi niște făclii.
Hai, ghicește-le de știi!
- M. Cine mă iubește?
Cine mă-ngrijește?
Zi de zi muncește
Pentru a mă crește.
Vă dați seama?
Este ...
- N. Nalt cât casa,
Verde ca mătasea,
Amar ca fierea,
Dulce ca mierea.
- O. În curte stă, lângă pom,
Îi spui om, dar nu e om.
Soarele când încălzește
Nu-l mai vezi, că se topește.
- P. Ziua se mărește,
Zăpada se topește,
Grădina a-nverzit,
Cine a venit?
- R. La cap domniță,
La coadă furculiță!
- S. Am trei ochi în trei culori,
Sunt atent la trecători
Și-ți arăt fără de grai,
Când să treci și când să stai.
Cine-s?
- Ş. Cămăruța de lemn tare
Ține hainele-n păstrare.
- T. Cine e și nu-i ureche
Și cu gura e pereche?
Eu cu cifre îl pornesc
Să asculte ce-i vorbesc.
- U. Când vremea este frumoasă,
Şade-n cui, închisă-n casă.
Numai ploaia dacă vine
O desfac și-o iau cu mine.
- V. Soarele dogorește,
Teiul înflorește,
Grâul este aurit.
Spune cine a venit?
- Z. Nu-i făină, dar se cerne
Nu-i covor, dar se aşterne.

(Ghicitori din folclorul popular)

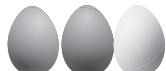
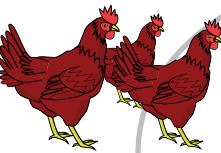
Gândește!
Gândește!
Gândește!

Socotește câte ciupercuțe ar culege iepurașul pe fiecare drum de întoarcere acasă. Compara și spune care este drumul presărat cu mai multe ciupercuțe, mai puține sau tot atâtea.

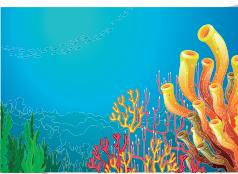


Gândește!
Gândește!
Gândește!

Unește fiecare producător cu produsul său.



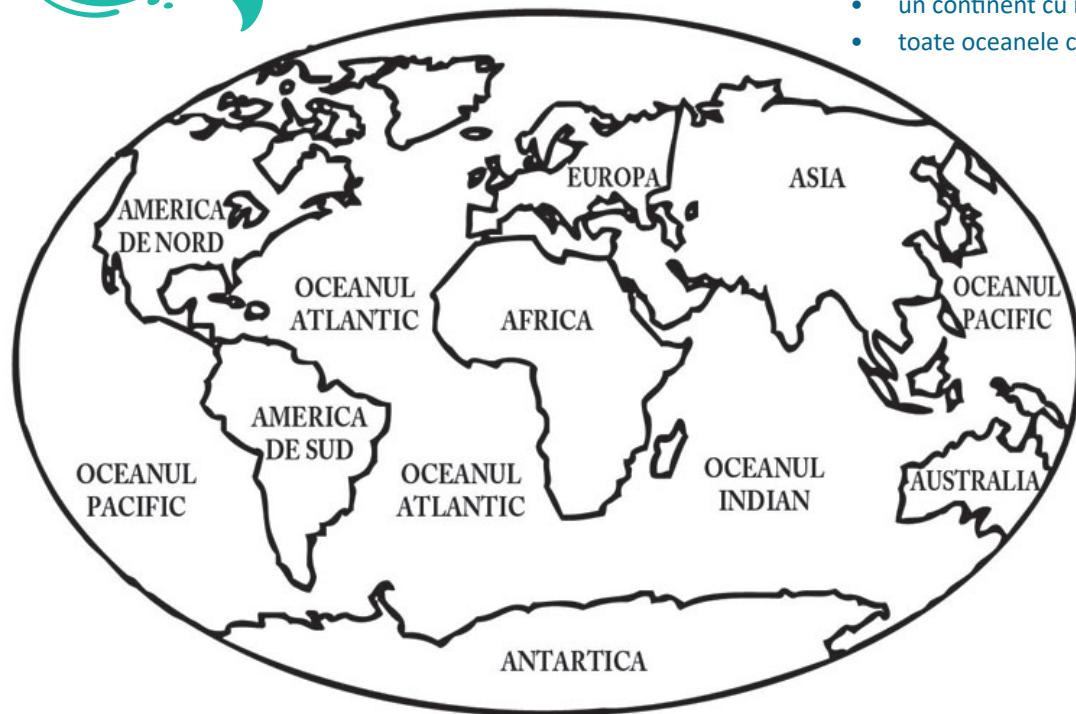
Leagă fiecare animal de adăpostul lui.



Alege fiecărui unelele care-i sunt necesare
pentru a-și putea practica meseria.



Unde pe glob?



Colorați harta în felul următor:

- două continente cu verde
- două continente cu portocaliu
- un continent cu roșu
- un continent cu galben
- un continent cu maro
- toate oceanele cu albastru





**Învață
de la toate**



Actiuni și măsuri

Învață de la toate

Asciță de la mine ce am acum să-ți spun!
Învață de la apă să ai statornic drum!
Învață de la stâncă cum neclintit să crezi
Și toate-n jurul tău încearcă să le vezi!

Pădurea te învață să-nduri și vremea rea,
Învață de la stâncă să-nduri furtuna grea!
Învață de la soare ca vremea să-ți cunoști,
Învață de la stele că-n cer sunt multe oști!

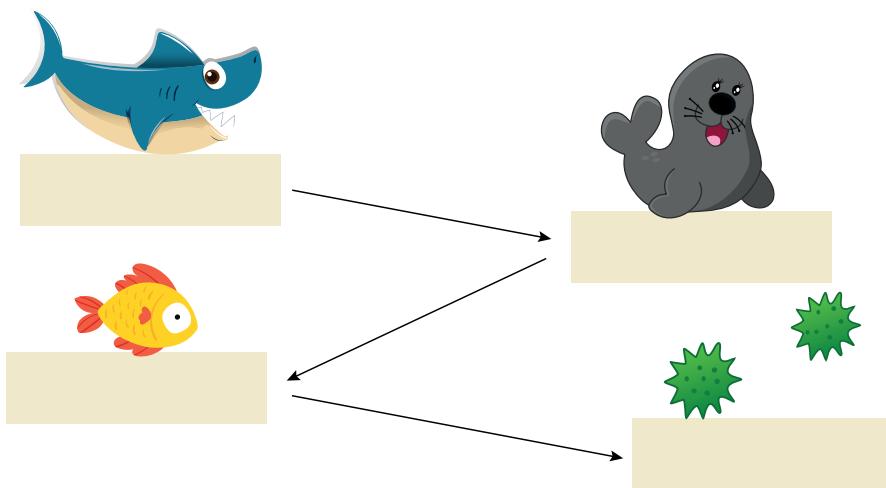
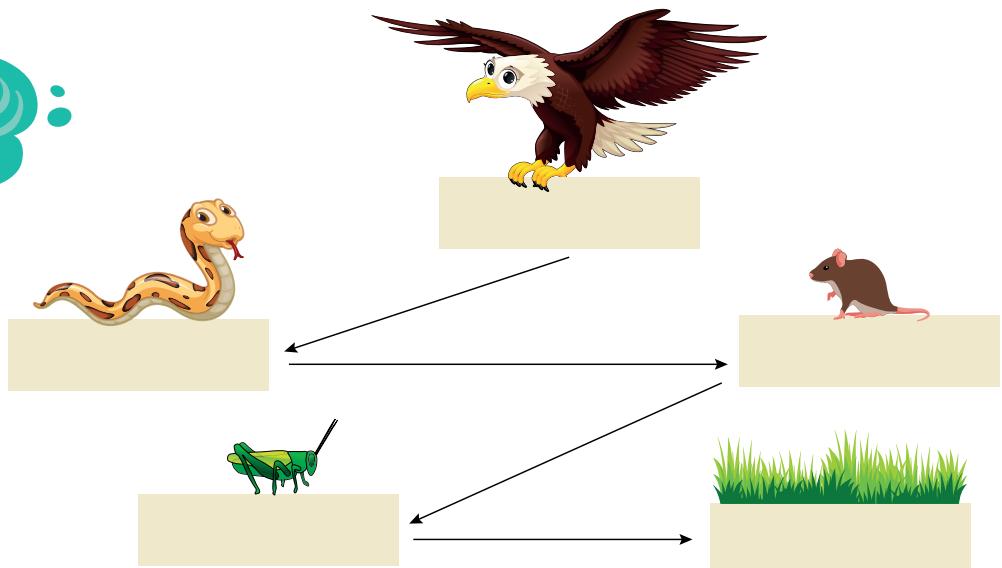
Învață de la vulturii, când umerii și grei,
Și du-te la furnică, să vezi povara ei!
Învață de la floare să fii gingăș ca ea,
Învață de la miel să ai blândețea sa!

Ia seama, fiu al jertfei, prin lumea-n care treci,
Să-nveți din tot ce pieră, cum să trăiești în veci!

Poezie din folclorul norvegian

Cine
pe cine!

Scrieți în căsuță numele aferent fiecărei imagini!

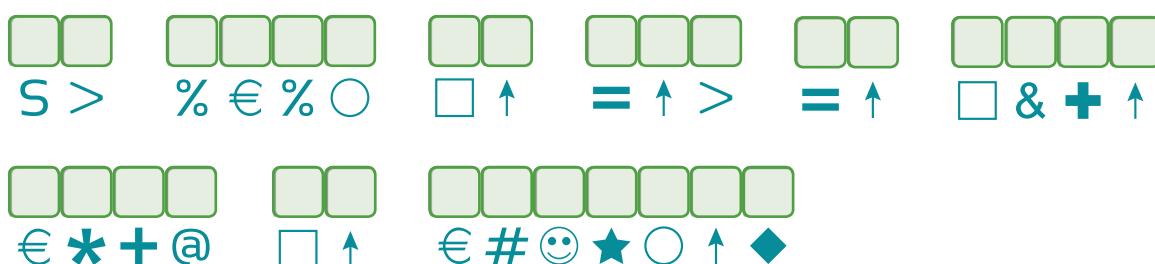


Cel mai
fricos

Înlocuiți simbolurile cu literele din legendă și astfel veți afla răspunsul iepurelui.

a	@	b	+	e	↑	i	#	m	€	p	□	t	★	v	↓
ă	►	c	=	g	<	î	S	n	+	r	○	ł	◆	z	❖
â	*	d	+	h	↶	I	>	o	%	s	☺	u	&		

Într-o zi se adună în pădure toate animalele. Regele animalelor, leul rostește în auzul tuturor: - Astăzi la prânz îl vom păpa pe cel mai fricos... Plin de curaj iepurele ieșe în față și cu o voce cutremurătoare strigă:



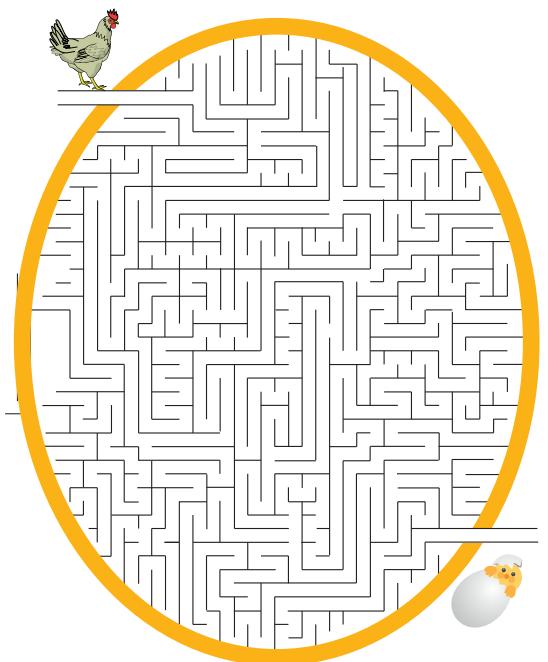
Caută-mă

Găsiți în careu cuvintele scrise în partea stângă. Acestea pot fi găsite pe verticală, pe orizontală și pe diagonală fie de la dreapta la stânga la dreapta.

ZIMBRU
GÂSCA CU GÂT ROŞU
RÂS
PELICAN
DIHORUL PĂTAT
DUMBRĂVEANCA
COCOŞUL DE MUNTE
CAPRA NEAGRĂ

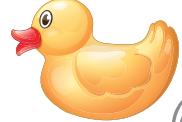
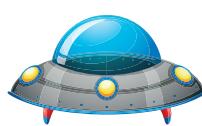
Ă	P	T	D	U	M	B	R	Ă	V	E	A	N	C	A	Ă
R	T	W	Î	I	P	N	N	P	Q	T	H	V	P	V	T
G	Î	Ă	G	K	H	I	F	Î	F	Ă	B	E	R	I	O
A	I	F	E	Ă	Z	O	T	U	Q	W	L	V	P	L	Î
E	S	O	R	F	V	T	R	A	Y	I	Z	R	D	S	Ş
N	U	Ş	O	R	T	Î	G	U	C	A	C	S	Â	G	P
A	D	R	M	G	Q	J	I	A	L	Q	G	R	M	Q	X
R	Â	W	B	N	Y	V	N	R	Ş	P	X	P	T	Y	V
P	N	Q	Z	M	K	U	K	A	Q	Â	Ä	X	Z	L	J
A	X	Ş	S	Ş	I	W	P	G	S	T	U	T	L	W	T
C	Î	E	F	I	H	Z	G	W	K	Ă	M	N	A	V	C
Î	U	C	O	C	O	Ş	U	L	D	E	M	U	N	T	E

Găina sau oul



Găsește drumul!

Alege din mulțimea de mai jos jucările pentru băieți și cele pentru fete.



Pregătiri pentru drumetie!

- rucsac: în el poți să împachetezi totul
- provizii și apă de băut (nu-ți lua provizii ușor perisabile și nici care se fleșcăie, cum ar fi bananele sau strugurii; și nu împacheta ciocolată deoarece se topește la căldură)
- cutie de prim ajutor cu plasturi, bandaje, ace de siguranță, soluție dezinfecțantă

• îmbrăcăminte adekvată: Jachetă impermeabilă (prin care nu trece apă), pantaloni lejeri și încăltăminte rezistentă la intemperii

- telefon mobil și bani pentru situații de urgență
- hartă de drum și busolă
- briceag
- lanterna, fluier (să te poți face remarcat în caz de urgență), chibrituri, o lumânare
- sfoară, ață de nailon, o folie mai mare de plastic (toate acestea pot fi utile pe drum)
- un cartonaș cu numele, adresa și numărul de telefon al unui părinte
- cremă solară, antiinsecte, pălărie de soare

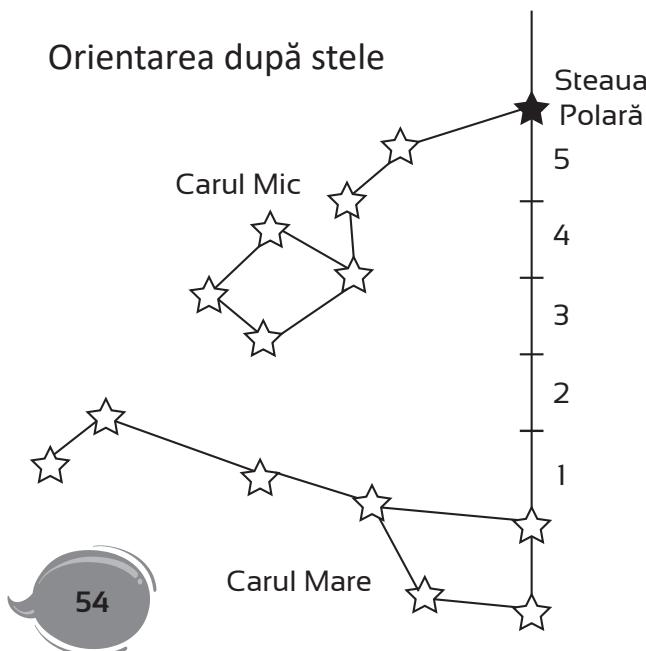
PREGĂTEȘTE RUCSACUL PENTRU DRUMETIE

Încercuiește doar ce îți este necesar pentru a pleca la drum!



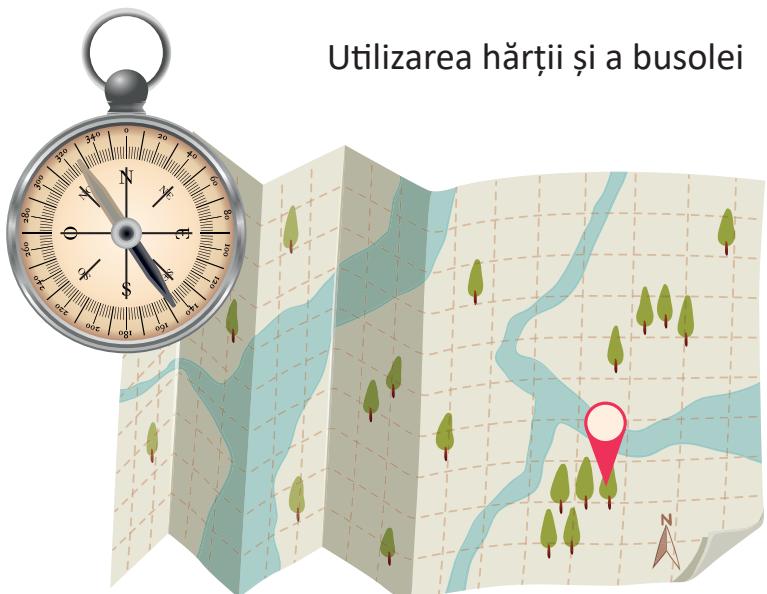
ORIENTAREA ÎN NATURĂ

Orientarea după stele



54

Utilizarea hărții și a busolei



*broască
adult*



**Ciclul de viață
al broaștei
de baltă**



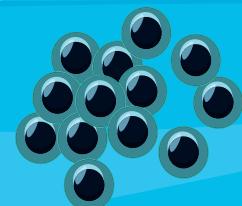
*broască
tânără*



*larvă cu picioare
(mormoloc)*

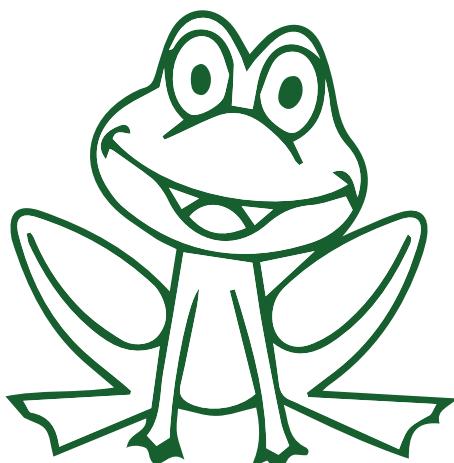


*larvă
(mormoloc)*

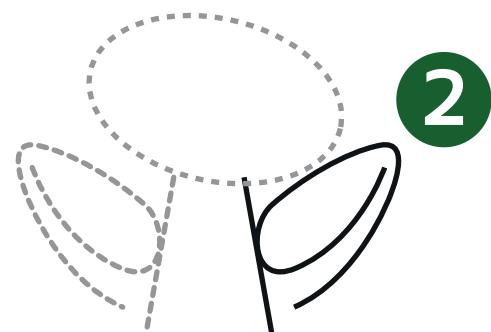


ouă

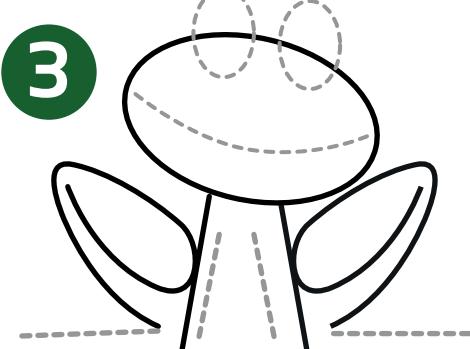
Știi să...



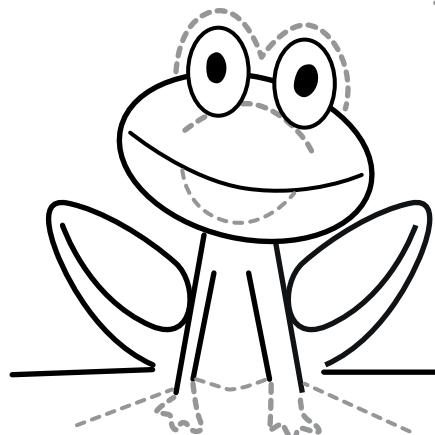
1



2



3



4

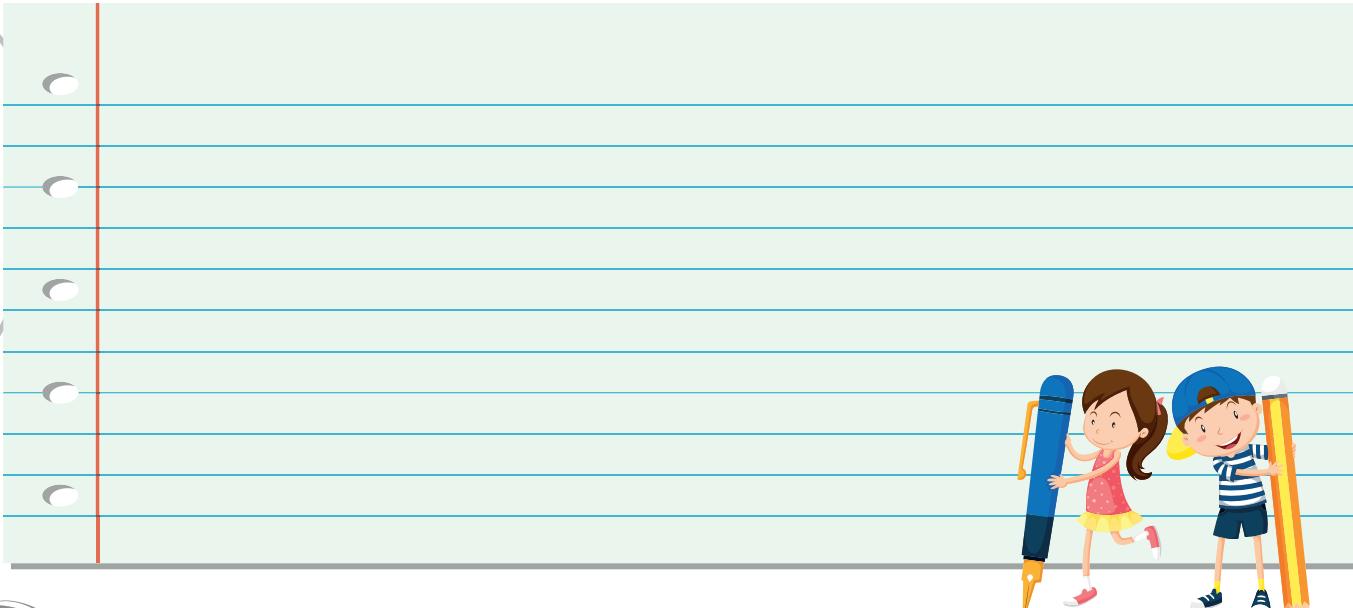
Copilărie vârstă fermecată

„Scriere creativă”



Observă imaginea și scrie 4 anunțuri despre o călătorie în lumea copilăriei

Călătorie în lumea copilăriei

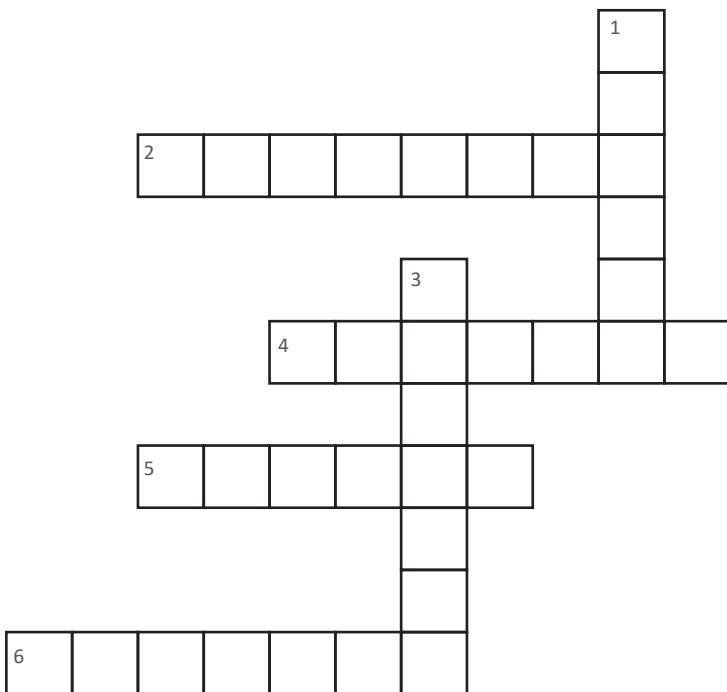


Cuvinte încrucișate natura

Găsiți cuvintele potrivite în funcție de indicile primite. Completați aceste cuvinte în careu pe orizontală sau verticală. După ce ați descoperit cuvintele secrete va trebui să le găsiți și în matricea de litere. În acest careu cuvintele

secrete sunt împărațiate și bine plasate și pot fi formate din siruri de litere pe orizontală, verticală și diagonală.

Dacă ați reușit să găsiți toate cuvintele ați câștigat jocul!



3. Hănicuțe și micițe!



4. Are cele mai frumoase aripi!



5. Produce miere!



6. Un mic călăreț!



1. Ne înteapă pe însurat!

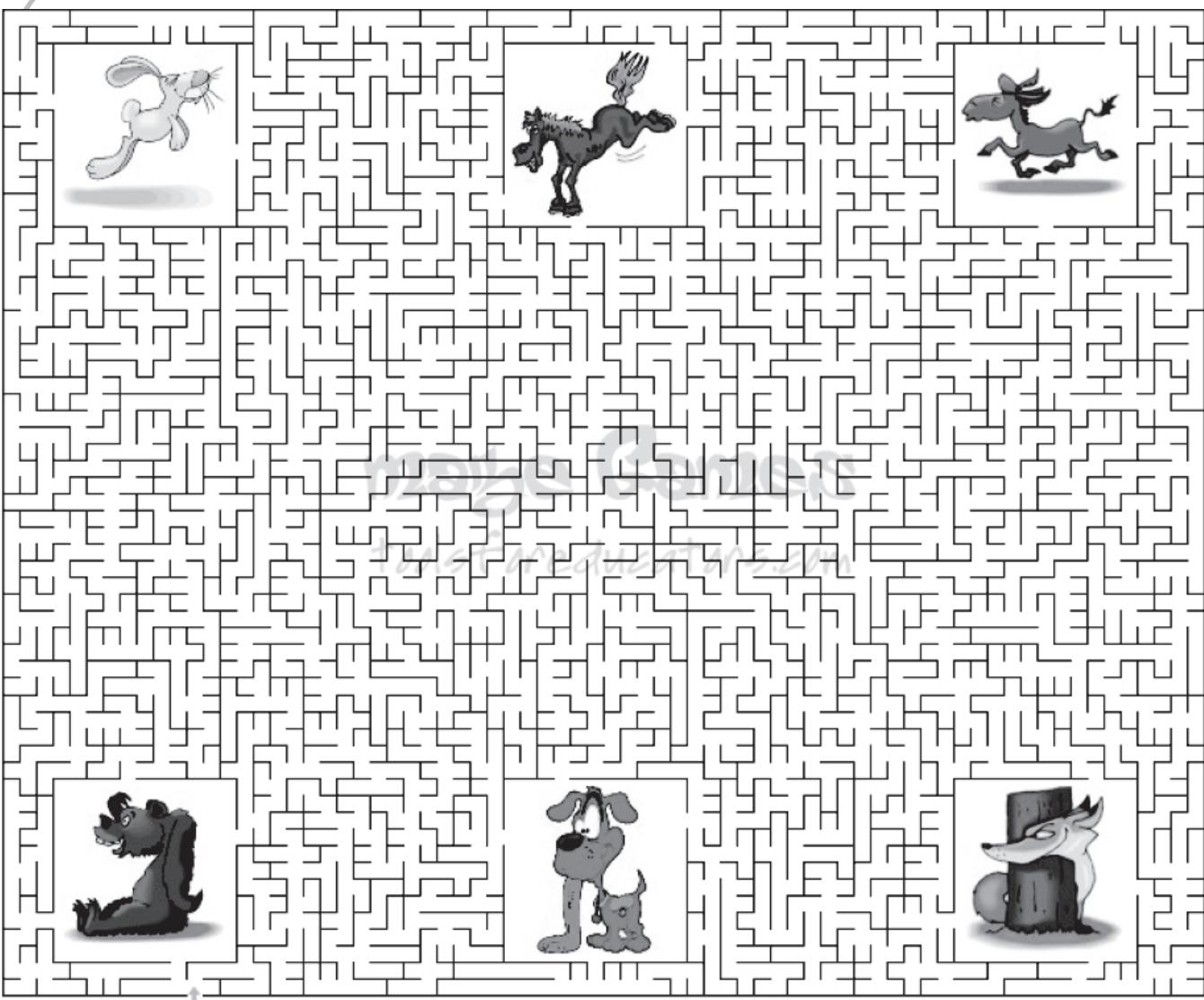


2. Face cea mai fină țesătură!



R	D	U	P	Y	E	J	J	A	B	E
C	V	F	I	F	L	U	T	U	R	E
M	F	T	U	G	C	L	L	X	H	R
E	Z	A	Y	R	Z	Q	C	A	Z	U
O	K	Q	L	M	N	I	P	M	A	D
O	X	T	D	B	N	I	X	M	T	A
Q	M	A	H	T	I	O	C	W	D	P
D	U	N	N	G	E	N	W	A	J	A
C	Z	T	W	L	N	X	A	U	E	I
O	R	A	S	A	H	V	W	W	G	F
Z	J	R	E	C	X	L	C	I	Z	N
P	S	G	A	U	D	Q	Y	L	C	J
T	I	Y	N	S	O	Z	V	E	C	E
K	C	E	J	T	W	L	P	W	V	N
Q	O	V	A	A	I	E	C	J	F	S
										G

Găsește
drumul
animalelor!



1. Ce face ursul iarna?

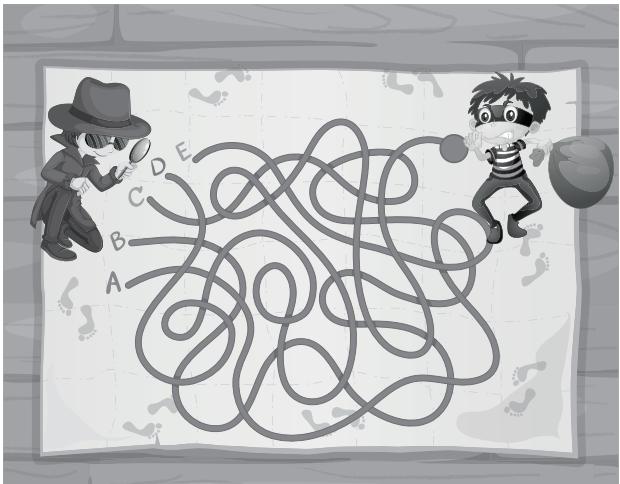
2. Cine ne păzește casa?

3. Cine doarme în vizuină?

4. Cine îl ajută pe ciobani?

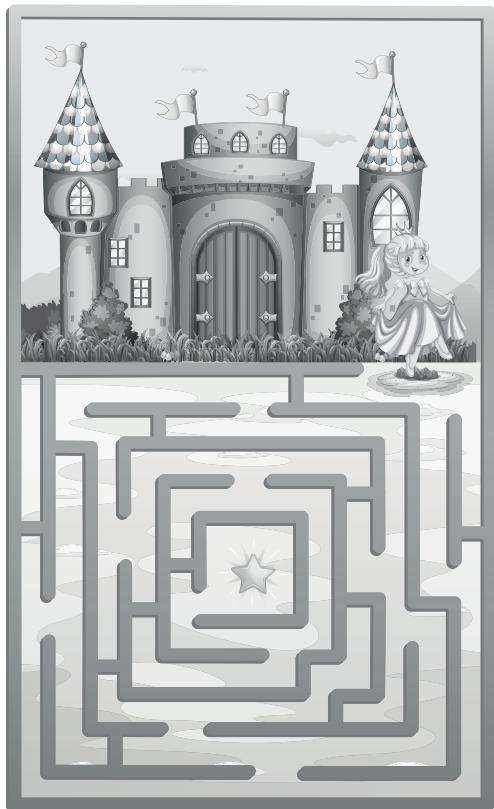
5. Cine este prieten și ajutor de nădejde în gospodărie?

6. Cine este un mare alergător?



Soluții pentru:

„Înțelepciunea proverbelor“ de la pagina 48.



Răspunsuri pentru ghicitorile de la pagina 48:
Anotimpurile, broasca, cășcavalul, dovleacul
elevul, fluerul, ghiozdanul, haina, iarna, lalelele
mama, nucul, omul de zăpadă, primăvara
rândunica, semaforul, şifonierul, telefonul
umbrela, vara, zăpada.

			A								
1	P	I	C	I	O	A	R	E			
2	B	U	T	U	R	U	G	A			
3	T	O	N	U	L						
4	V	O	R	B	A						
5	A	S	E	A	M	Ă	N	Ă			
6	P	R	I	E	T	E	N	U	L		
7	B	L	Â	N	D	Ă					
8	G	Ă	S	E	Ş	T	I				

B

² P	A	I	A	N	J	E	N	¹ T A
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---------------------

Cuvinte încruzișate despre insecte de la pagina 57.

³ F	A
⁴ F	L
U	T
U	R
E	

5	A	L	B	I	N	A
---	---	---	---	---	---	---

L A C U S T A

	F		F	L	U	T	U	R	E
		U							
	A		R						
		L		N					
	T		B		I				
	A			I		C		P	
	N				N		A		A
	T		L			A			I
	A		A						A
	R		C					N	
		U						J	
		S						E	
		T						N	
		A						S	

CUPRINS

Toate anexele și planșele aferente activităților din revistă se găsesc pe CD
și pe site-ul <http://aesn.ro/publicatii/>

Activități pentru școlari	1
Activități pentru școlari și preșcolari	16
Activități pentru preșcolari	32
Jurnalul meu de explorator	36
Soluții	59