

Ghid de activități eco-recreative

34 idei de activități pentru clasă — jocuri de cunoaștere, jocuri de mișcare și activități de descoperire a naturii. Fiecare fișă spune de la ce vârstă merge, câți copii sunt nevoie, unde se joacă, de ce aveți nevoie și ce întrebări puteți pune la final. Alegeți liber: sunt un punct de plecare, nu o listă închisă.

Ne cunoaștem (8)

Jocuri de spart gheața, de cuvinte și de creativitate. Bune la începutul unei activități sau într-o zi cu ploaie.

O poveste inventata

Vârstă: 5+ ani **Participanți:** individual sau echipe **Unde:** afară sau în interior **Durată:** 30–40 min

Activitatea stimulează creativitatea, vocabularul și încrederea în sine. Se poate lucra individual sau pe echipe. Profesorul alege câteva cuvinte-cheie (ex.: pădure, prietenie, curcubeu, aventura), iar elevii inventează o poveste pornind de la acestea și o prezintă cu voce tare în fața clasei. Indiferent de complexitate sau lungime, toți copiii sunt încurajați să participe. La final, colegii pot pune întrebări, iar profesorul oferă feedback pozitiv și idei de extindere (schimbarea finalului, un personaj surpriza, banda desenată). Optional: cronometru de 1-2 minute pentru prezentare, cartonase cu imagini pentru clasele mici, album de clasă cu toate poveștile.

Întrebări pentru discuția de la final:

- A fost mai ușor să inventați singuri sau împreună?
- Ce cuvânt v-a dat cel mai mult de furcă?

Portretul meu

Vârstă: 4+ ani **Participanți:** individual **Unde:** în interior **Durată:** 30–45 min

Activitatea dezvoltă stima de sine, observarea detaliilor și exprimarea creativă. Fiecare copil își desenează propriul portret, folosind o oglindă sau o fotografie ca reper. La final, copiii prezintă desenhul în fața clasei și spun câteva cuvinte despre sine (culorile alese și motivul, o calitate, un hobby, un vis). Obiective: exersarea observației (trasaturi, proporții, expresie), îmbogățirea vocabularului despre emoții și consolidarea încrederii prin prezentare. Materiale: foi A4/A3, creioane, carioci, culori, oglinzi/fotografii. Optional: scurtă demonstrație despre proporții, pauze de auto-reflecție și o mini-galerie cu lucrările elevilor.

De ce aveți nevoie: hârtie, creioane colorate, o oglindă

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce culoare ați ales pentru voi și de ce tocmai aceea?
- Ați aflat ceva nou despre un coleg, din desenhul lui?

Fazan

Vârstă: 5+ ani **Participanți:** minimum 2 **Unde:** afară sau în interior **Durată:** 10-20 min

Este un joc potrivit copiilor de peste 5 ani și este nevoie de cel puțin 2 jucători. Cum se joacă: Se stabilește ordinea jucătorilor. Primul jucător spune în gând alfabetul și se oprește în momentul în care al doilea jucător îi spune "Stop!". Al doilea jucător, cel care a spus "Stop!" spune un cuvânt cu litera la care a ajuns primul jucător. Cuvântul trebuie să aibă cel puțin trei litere și nu poate fi un nume propriu. Următorul jucător, al treilea, va spune un cuvânt care să înceapă cu ultimele două litere ale cuvântului spus de jucătorul anterior - în cazul în care copiii sunt prea mici și nu reușesc să găsească ultimele două litere jucătorul va spune un cuvânt care să înceapă cu ultima literă a cuvântului spus de jucătorul anterior. În cazul în care un jucător nu știe să spună un cuvânt cu ultimele două litere din cuvântul anterior primește litera "F" - prima din "FAZAN". Jocul se reia de la jucătorul care a greșit. Jucătorul care acumulează întregul cuvânt se numește "FAZAN" și pierde jocul.

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce faceți când vă blocați la o literă?
- V-a ajutat cineva din grup fără să îi cereți?

Regulile drumetiei

Vârstă: 5+ ani **Participanți:** minimum 4 **Unde:** afară sau în interior **Durată:** 15-20 min

Este un joc potrivit copiilor de peste 5 ani și este nevoie de cel puțin 4 jucători. Cum se joacă: Jocul este început de o persoană care spune: "Ma duc într-o drumeție și am de gând să iau ..." - persoana care vorbește va alege orice obiect pe care dorește să-l ia în drumeție, de exemplu "un cort". Următoarea persoană spune: "Ma duc într-o drumeție și am de gând să iau ..." - persoana care vorbește alege orice obiect pe care dorește să-l ia în drumeție, cu condiția ca numele obiectului să înceapă cu ultima literă a numelui obiectului spus de primul jucător - "T" în acest caz. De exemplu va spune "un tanc" - va putea aduce tancul în cazul în care ceilalți jucători vor spune: "Bine, poți aduce acest lucru în drumeția noastră". În cazul în care jucătorul următor va spune "Ma duc într-o drumeție și am de gând să iau o prajitură" - fie pentru că nu a înțeles regulile fie din neatenție - iar în acest moment ceilalți jucători ar trebui să spună: "Nu, nu poți aduce o prajitură" și astfel jocul va continua.

Întrebări pentru discuția de la final:

- Din tot ce s-a spus, ce ați lua cu adevărat într-o drumeție?
- Ce lipsește de pe listă și n-ar trebui să lipsească niciodată?

Scrie trei lucruri

Vârstă: 7+ ani **Participanți:** minimum 3 **Unde:** în interior **Durată:** 25-35 min

Este un joc potrivit copiilor de peste 7 ani și este nevoie de cel puțin 3 jucători. Cum se joacă: Fiecare participant își notează trei lucruri despre el - două adevărate iar al treilea fals. După ce au terminat toți participanții de scris, fiecare va citi cele trei lucruri cu voce tare. După fiecare participant care citește, ceilalți jucători trebuie să ghicească care au fost lucrurile adevărate și care a fost cel fals.

De ce aveți nevoie: hârtie și pix

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce ați aflat despre un coleg și nu știați până azi?
- Cum v-ați dat seama care era minciuna?

Ce incap într-o valiza

Vârstă: 5+ ani **Participanți:** minimum 3 **Unde:** afară sau în interior **Durată:** 15-20 min

Este un joc potrivit copiilor de peste 5 ani și este nevoie de cel puțin 3 jucători. Cum se joacă: Primul jucător va începe să spună în gând alfabetul, iar alt participant va spune la un moment dat "STOP" – primul participant va spune la ce literă a ajuns. Apoi, fiecare participant va spune câte un cuvânt care începe cu literă respectivă și care reprezintă obiecte care încap într-o valiză. Nu sunt acceptate cuvinte care denumesc lucruri abstracte, trasaturi, stări, nume proprii. Sunt acceptate numai nume de obiecte care încap ușor într-o valiză. Jocul continuă până când unul dintre jucători nu mai găsește niciun cuvânt care să respecte regulile jocului. Cel care se blochează va pierde runda și va primi litera "V". Jocul se reia cu următorul participant care spune alfabetul în gând. Cine pierde: participantul care strânge toate literele din "VALIZA".

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce v-a ajutat să țineți minte tot șirul?
- Dacă ar fi o valiză adevărată, ce ați scoate din ea?

Oare ne cunoaștem colegii?

Vârstă: 5+ ani **Participanți:** două echipe **Unde:** afară sau în interior **Durată:** 15-25 min

Copiii se împart în două echipe egale. Doi animatori țin un cearșaf sau o panză de culoare închisă între cele două echipe, în așa fel încât cele două echipe să nu se vadă. Fiecare echipă își alege un reprezentant prin rotație care va sta pitit în fața cearșafului. În momentul în care animatorii lasă jos cearșaful, fiecare copil trebuie să spună numele celui alt copil din fața sa. Castigă echipa a cărui reprezentant a spus corect și mai repede numele reprezentantului echipei adverse, iar copilul care a pierdut trece la echipa castigătoare.

O variantă mai scurtă a jocului constă în închierea acestuia după ce fiecare component al echipei a spus numele adversarului. Castigă echipa care a adunat mai multe persoane.

De ce aveți nevoie: un cearșaf sau o pânză închisă la culoare

Întrebări pentru discuția de la final:

- Al cui nume v-a venit cel mai greu și de ce credeți că e așa?
- Ce am putea face ca să ne știm mai bine între noi?

Eu spun doar adevărul

Vârstă: 7+ ani **Participanți:** toată clasa **Unde:** în interior **Durată:** 25-35 min

Fiecare copil își va nota trei lucruri despre el însuși (două dintre acestea să fie reale iar al treilea fals). Când aceștia au terminat de scris, cereți fiecărui copil să citească pe rând ce au scris. Apoi grupul trebuie să ghicească care lucruri sunt adevărate și care au fost o minciună. Acest joc permite copiilor să se cunoască mai bine.

De ce aveți nevoie: hârtie și pix

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce lucruri adevărate despre un coleg v-a mirat cel mai tare?
- Cum e să afli că ceilalți nu te cunoșteau așa cum credeai?

Ne mișcăm (14)

Jocuri de alergat, de echipă și de îndemânare. Cer spațiu și puțină energie — de la toată lumea, inclusiv de la dumneavoastră.

Tara, tara vrem ostasi

Vârstă: 4+ ani **Participanți:** minimum 6 **Unde:** în aer liber **Durată:** 15–25 min

Joc clasic de mișcare, cooperare și strategie, pentru copii 4+ ani, recomandat pentru mai mult de 6 jucători. Se împart copiii în două echipe, așezate față în față la cativa metri distanță, fiecare formând un "gard" ținându-se de mâini. Echipa care începe striga: "Tara, tara vrem ostasi!", iar cealaltă răspunde: "Pe cine?". Prima echipă numește un jucător advers, care aleargă spre gardul lor încercând să îl spargă în punctul unde doi jucători se țin de mâini. Dacă reușește, se întoarce la echipa sa împreună cu un jucător capturat; dacă nu, rămâne în echipa adversă. Adversarii au voie să oprească alergătorul fără a da drumul la mâini. Castigă echipa care capturează toți jucătorii adversi. Siguranță: spațiu liber de obstacole, încălzire ușoară, prinderi fără smucituri. Variante: doi alergători, limită de timp, distanță variabilă între echipe.

Întrebări pentru discuția de la final:

- Cum ați ales pe cine chemați din echipa cealaltă?
- Cum e să fii chemat? Dar să nu fii chemat niciodată?

Baba Oarba

Vârstă: 5+ ani **Participanți:** minimum 3 **Unde:** afară sau în interior **Durată:** 15–20 min

Este un joc potrivit copiilor de peste 5 ani și este nevoie de cel puțin 3 jucători. Cum se joacă: Se delimitează un spațiu de joc din care participanții nu au voie să iasă. Cine iese din spațiu de joc devine automat "Baba Oarba". Participanții se așează în cerc, unul dintre ei este ales să fie "Baba Oarba" și va fi așezat în mijlocul cercului format și legat la ochi. Restul participanților se răspândesc în spațiul de joc făcând puțin zgomot. În cazul în care cel legat la ochi reușește să atingă pe cineva și să spună numele celui atins, acel copil devine "Baba Oarba" și jocul se reia.

De ce aveți nevoie: o eșarfă

Întrebări pentru discuția de la final:

- Cum v-ați descurcat fără să vedeți? Pe ce v-ați bazat?
- Ce a făcut grupul ca să fie sigur pentru cel legat la ochi?

Ratele si vanatorii

Vârstă: 5+ ani **Participanți:** minimum 4 **Unde:** în aer liber **Durată:** 20-30 min

Este un joc potrivit copillor de peste 5 ani si este nevoie de cel puțin 4 jucatori. Cum se joaca: Jucatorii se impart in rate si vanatori - 2 jucatori vor juca rolul vanatorilor, iar restul vor fi ratele. Se delimiteaza spatiul de joaca, de regula va fi un dreptunghi. In fiecare capat al spatiului de joc se aseaza cate un vanator care va sta in afara spatiului de joc, neavand voie sa intre in acesta. Vanatorii trebuie sa vaneze ratele cu mingea - atunci cand o rata este atinsa cu mingea iese din joc. Ratele trebuie sa se fereasca de mingea fara a iesi din spatiul de joc. Ultima rata ramasa trebuie atinsa cu mingea din maxim atatea incercari cati ani are - in cazul in care nu reusesc, jocul se reia cu aceasi vanatori. Jocul se termina atunci cand toate ratele au fost atinse cu mingea, iar urmasorii vanatori sunt primele doua rate care au fost scoase din joc. Ratele pot castiga vietii in plus daca reusesc sa prinda mingea inainte ca aceasta sa atinga pamantul.

De ce aveți nevoie: o minge moale

Întrebări pentru discuția de la final:

- A fost mai greu să fiți rațe sau vânători?
- Ce ați schimba la reguli ca să fie mai corect pentru toți?

Mamaliga cu malai, cum te pun asa sa stai!

Vârstă: 6+ ani **Participanți:** minimum 2 **Unde:** în aer liber **Durată:** 10-20 min

Este un joc potrivit copillor de peste 6 ani si este nevoie de cel puțin 2 jucatori. Cum se joaca: unul dintre jucatori va invarti pe rand fiecare participant spunand: "Mamaliga cu malai / Cum te pun asa sa stai!" Acesta va trebui sa ramana nemiscat in pozitia respectiva. Dupa ce fiecare participant este stana de piatra, jucatorul special va trece pe la fiecare incercand sa-l faca sa rada - il gadila, se stramba, face mutrisoare, etc. Jucatorul care se misca sau rade iese din joc. In cazul in care ramane stana de piatra in continuare va participa si la runda urmatoare. Jucatorii speciali se pot schimba de la o runda la alta.

Întrebări pentru discuția de la final:

- Cât ați rezistat nemișcați? Ce v-a ajutat?
- Ce statuie v-a plăcut cel mai mult și de ce?

Podul de piatra

Vârstă: 4+ ani **Participanți:** minimum 6 **Unde:** afară sau în interior **Durată:** 15-25 min

Este un joc potrivit copillor de peste 4 ani si este nevoie de cel putin 6 jucatori. Cum se joaca: dintre participanti se vor alege doi care vor sta in fata cu mainile unite si ridicate deasupra capului, ca un pod. Acestia vor canta urmatorul cantecel.

Podul de piatra s-a daramat

A venit apa și l-a luat

Vom face altul pe rau, in jos

Altul mai trainic și mai frumos.”

In timpul acesta restul participantilor vor trece pe rand pe sub pod. Cand cantecelul ajunge la sfarsit jucatorii care formeaza podul lasa mainile jos si-l prind pe cel care se afla in momentul respectiv sub pod. Acesta iese din joc si se alatura celor care formeaza podul. Runda se reia si in momentul in care un alt jucator este prins sub pod acesta se va iese din joc la randul sau si va forma un pod impreuna cu jucatorul eliminat anterior.

Varianta 1:

Jucatorii care au format un nou pod se vor alatura celor care formeaza deja un pod si in acest fel podul devine mai lung.

Varianta 2:

Jucatorii care au format un nou pod ii vor inlocui pe cei care dinainte iar acestia vor intra in joc si vor putea trece si ei pe sub pod.

Întrebări pentru discuția de la final:

- Cunoașteți alte jocuri cu cântec, de la bunici?
- Cum a fost când ați rămas ultimii?

Tarile

Vârstă: 6+ ani **Participanți:** minimum 3 **Unde:** în aer liber **Durată:** 25–35 min

Este un joc potrivit copillor de peste 6 ani si este nevoie de cel puțin 3 jucatori. Cum se joaca: Fiecare participant isi alege o tara pentru care sa joace. Se deseneaza pe jos un cerc mare in care sa incapa toti jucatorii. Fiecare jucator primeste o bucata din cerc in care trece numele tarii sale. Jucatorii se aseaza in cerc, fiecare in tara sa si se trage la sorti sau se alege jucatorul care incepe jocul. Cel care incepe ia mingea si striga: "Sa traga mata de coada si soarele de urechi tara cu numele de" si va spune numele uneia dintre tarile care participa aruncand mingea in aer. Jucatorul a carui tara a fost nominalizata trebuie sa prinda mingea cat mai repede si sa o aduca in cerc strigand "STOP". In acest timp ceilalti jucatori trebuie sa fuga cat mai departe de el. In momentul in care s-a strigat "STOP" niciun jucator nu mai are voie sa se miste. Jucatorul care are mingea alege un alt participant pe care va incerca sa-l nimereasca cu aceasta, avand voie sa faca 3 pasi in directia lui. In cazul in care reuseste sa-l atinga pe participantul nominalizat cu mingea, are dreptul sa ia o bucata din tara celui atins (cat vrea el, dar minim cat o talpa de incaltaminte). In cazul in care nu reuseste sa-l atinga cu mingea, cel care nu a fost nimerit va lua o bucata din tara celui care a aruncat cu mingea (cat vrea el, dar minim cat o talpa de incaltaminte). Jocul se reia, iar cel care arunca mingea in sus este jucatorul a carui tara a fost strigata ultima data. In cazul in care acesta nu mai este in joc – tara lui a fost cucerita, mingea va fi aruncata de ultimul jucator care a aruncat mingea si care este inca in joc. Un jucator iese din joc in momentul in care toata tara lui a fost cucerita. Cine castiga: ultimul jucator ramas in joc.

De ce aveți nevoie: o minge, cretă sau un băț pentru desenat cercul

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce ați aflat despre țara pe care ați ales-o?
- Ce strategie ați folosit ca să nu fiți prinși?

Paianjenul si musculitele

Vârstă: 4+ ani **Participanți:** minimum 4 **Unde:** în aer liber **Durată:** 15–20 min

Este un joc potrivit copillor de peste 4 ani si este nevoie de cel puțin 4 jucatori. Cum se joaca: unul dintre jucatori va fi ales paianjen, iar restul vor fi musculitele. Paianjenul va incerca sa prinda musculitele. Fiecare musculita pe care paianjenul o prinde va deveni parte din panza sa; tinandu-se de mana cu acesta si-l va ajuta sa prinda musculitele ramase. Fiecare musculita care este prinsa se va tine de lantul format si va ajuta la prinderea celor ramase. Ultimul jucator prins devine noul paianjen.

Întrebări pentru discuția de la final:

- Cum a fost când ați devenit parte din pânză?
- Ce e mai greu: să prinzi singur sau împreună cu ceilalți?

Sa alergam in sac

Vârstă: 6+ ani **Participanți:** pe echipe **Unde:** în aer liber **Durată:** 20-30 min

Acest joc se poate juca individual sau pe echipe. Primul concurent din cele cinci-sase echipa (spre exemplu) se introduce într-un sac (de rafie de preferat), tinandu-se de marginile acestuia, la semnalul coordonatorului de joc, acesta se va deplasa prin sarituri repetate, pe o distanta de 20 metrii (este recomandat ca acest joc sa se desfasoare pe iarba) va ocolii un fanion si se va intoarce la locul de plecare. Daca exista mai multi saci si echipe se va juca in stil de stafeta. Va castiga echipa care obtine cel mai bun timp. Daca se cade pe traseu, jucatorul reia cursa insa timpul nu se opreste.

De ce aveți nevoie: saci de rafie

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce ați descoperit despre cum se sare în sac?
- Cum v-ați încurajat între voi în ștafetă?

Oul si lingura

Vârstă: 5+ ani **Participanți:** pe echipe sau individual **Unde:** în aer liber **Durată:** 20-30 min

Acest joc se poate organiza pe echipe (tip stafeta) sau individual. Primul concurent va avea la dispozitie o lingura in care se aseaza un OU (fiert de preferat) iar lingura se va tine in gura sau in mana dupa caz. La semnalul coordonatorului de joc, concurentul / concurentii vor alerga pe o distanta de 20m unde vor ocolii un fanion sau mai multe dupa caz. Concurentul nu are voie sa isi aseze oul in lingura sau sa o atinga cu mana sau cu o alta mana dupa caz. Daca Oul pica din lingura jucatorul este descalificat sau echipa primeste un minus de puncte. Pentru respectarea normelor de igiena se recomanda ca fiecare concurent sa aiba lingura proprie.

De ce aveți nevoie: linguri și ouă fierte

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce ați schimbat după prima tură ca să mergeți mai bine?
- A fost mai important să fiți rapizi sau atenți?

Trasul sforii

Vârstă: 6+ ani **Participanți:** două echipe **Unde:** în aer liber **Durată:** 15-25 min

Pentru a defasura acest joc avem nevoie de o frangie groasa, lunga de 10 – 15m, iar mijlocul frangiei se macheaza cu o alta sfoara colorata sau cu un fanion si se va trasa o linie (delimitare de teren, poate fi chiar si imaginara pentru a nu distruge gazonul) care va corespunde cu marcarea frangiei. Pe de o parte si alta a liniei se va lasa un spatiu de 1m latime. Jucatorii se impart in doua echipe. La semnalul coordonatorului, jucatorii apuca franghia cu ambele maini, o ridica la nivelul soldului si la comanda “start” jucatorii isi unesc forte pentru a trage echipa adversa dincolo de delimitarea zonei.

De ce aveți nevoie: frânghie groasă de 10-15 m, un fanion

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce a contat mai mult: puterea sau faptul că ați tras în același timp?
- Cine a dat ritmul echipei și cum s-a întâmplat asta?

Imparate, Imparate cat este ora?

Vârstă: 4+ ani **Participanți:** minimum 4 **Unde:** în aer liber **Durată:** 15–20 min

Se va alege un copil drept Imparat care va da “porunci”, restul copiilor stau la o distanta aleasa de coordonator. Copii stau la o distanta mare si trebuie sa ia locul imparatului. Fiecare copil striga pe rand “Imparate, imparate cat este ora?”. Imparatul va raspunde la fiecare in mod diferit: 10 pasi de uriasi, 3 pasi de furnica, o mamaliga (trebuie sa se invarte o data). Cel care se aprorie cel mai repede de el, ii va lua locul.

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce fel de pași ați cerut și de ce tocmai aceia?
- Cum a fost să fiți împăratul? Dar să așteptați porunca?

Mergem ca animalele

Vârstă: 3+ ani **Participanți:** toată grupa **Unde:** afară sau în interior **Durată:** 10–15 min

Joc de mișcare pentru cei mici, bun ca încălzire înainte de orice altceva sau ca pauză între două activități mai liniștite.

Cum se joacă: stabiliți un traseu scurt, de la un capăt la altul al curții. Strigați numele unui animal, iar copiii îl traversează mergând ca animalul acela:

ursul — în patru labe, greoi; broasca — sărituri cu picioarele lipite; barza — pași mari, pe vârfuri, cu un picior ridicat; melcul — cât mai încet cu putință; iepurele — sărituri mici și dese; șarpele — târâș, prin iarbă; vulpea — pași mărunți și fără zgomot.

După câteva ture, lăsați un copil să aleagă animalul. Veți vedea repede cine urmărește natura și cine inventează.

Fără câștigători. Nu cronometrați și nu faceți întreceri — jocul e despre cum se mișcă animalul, nu despre cine ajunge primul.

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce animal a fost cel mai greu de imitat?
- Ați văzut vreodată, pe bune, un animal mergând așa?

Semaforul

Vârstă: 3+ ani **Participanți:** toată grupa **Unde:** în aer liber **Durată:** 15–20 min

Un joc clasic de alergat, care în același timp fixează culorile semaforului. Merge bine împreună cu activitatea despre regulile de circulație.

Cum se joacă: copiii se aliniază la un capăt al curții. Dumneavoastră stați la celălalt capăt, cu trei cartonașe: verde, galben, roșu.

Verde — toată lumea înaintează. Galben — se merge foarte încet, cu pași mici. Roșu — toată lumea îngheață pe loc. Cine se mișcă pe roșu se întoarce câțiva pași înapoi, nu iese din joc.

Primul care ajunge la dumneavoastră devine semaforul următoarei ture.

La final, legați jocul de realitate: ieșiți până la prima trecere de pietoni din apropierea școlii și priviți împreună cum funcționează semaforul adevărat. Dacă nu există unul, discutați cum se traversează acolo unde nu e semafor.

De ce aveți nevoie: trei cartonașe: verde, galben, roșu

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce facem când semaforul e roșu și noi ne grăbim?
- Unde, pe drumul spre casă, aveți un semafor?

Trenulețul curios

Vârstă: 3+ ani **Participanți:** minimum 4 **Unde:** afară sau în interior **Durată:** 15–20 min

Un joc de cooperare pentru grupa mică și mijlocie, care se poate face pe orice traseu, chiar și pe holul școlii într-o zi ploioasă.

Cum se joacă: copiii se așază în șir și se țin de umerii celui din față. Primul este locomotiva, ultimul este vagonul de la coadă. Trenul pornește încet și trece pe unde spune locomotiva — pe lângă copac, în jurul băncii, printre două pietre.

La fiecare oprire, locomotiva arată ceva și spune ce a văzut: „un copac cu scoarța crăpată”, „o băltoacă”, „o furnică”. Apoi trece la coada trenului și devine locomotivă cel care era al doilea.

Așa ajunge fiecare copil să conducă și fiecare are ocazia să arate ceva ce a observat singur.

Regula trenului: vagoanele nu se desprind. Dacă trenul se rupe, se oprește tot și se leagă la loc — iar asta se întâmplă exact atât cât e nevoie ca ei să înțeleagă de ce contează.

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce ne-a arătat locomotiva și nu observaserăți singuri?
- Cum e să fii primul? Dar ultimul?

Descoperim (12)

Observarea naturii, explorarea orașului și orientarea. Aici apare cel mai direct partea de educație ecologică.

Regulile de circulație

Vârstă: 5+ ani **Participanți:** toată clasa **Unde:** afară sau în interior **Durată:** 20–30 min

Trebuie să respectăm regulile de circulație pentru a fi în siguranță. Se vor explica copiilor cum să traversăm corect strada doar prin locuri special amenajate (trecurile de pietoni), cum să traversăm trecerile de pietoni dacă suntem pe bicicletă, culorile semaforului, purtăm centura de siguranță și ocupăm locul din spate al mașinii în scaunul special de transport, cum să circulăm corect pe bicicletă sau trotinetă.

Întrebări pentru discuția de la final:

- Unde, pe drumul vostru spre școală, este locul cel mai greu de traversat?
- Ce ați schimba în cartier ca să fie mai sigur pentru copii?

Ce plantă este?

Vârstă: 4+ ani **Participanți:** toată clasa **Unde:** afară sau în interior **Durată:** 30–45 min

Această activitate îi provoacă pe copii să descopere lumea fascinantă a plantelor. Profesorii pot aduce plante reale în clasă sau pot folosi imagini sugestive pentru a stârni curiozitatea celor mici.

Copiii vor fi invitați să observe atent plantele și să încerce să le recunoască după formă, culoare, frunze sau flori. Dacă aceștia nu reușesc să identifice planta, profesorul îi va ghida cu indicii și explicații, transformând activitatea într-un joc educativ și interactiv.

Pentru a îmbogăți experiența de învățare, pot fi prezentate și informații interesante despre fiecare plantă, inspirate din surse de încredere precum Wikipedia - de exemplu, unde crește, la ce este folosită, sau ce rol are în natură.

De ce aveți nevoie: plante reale sau imagini

Întrebări pentru discuția de la final:

- După ce v-ați dat seama care e care — formă, culoare, miros?
- Ce plantă ați văzut azi și pe lângă care treceți zilnic fără să o observați?

Ne cunoaștem orașul?

Vârstă: 7+ ani **Participanți:** două echipe **Unde:** afară sau în interior **Durată:** 30–45 min

Activitatea îi încurajează pe copii să își exploreze comunitatea într-un mod distractiv și colaborativ. Se formează două echipe. Fiecare echipă alege în secret un loc cunoscut din oraș și creează o ghicitoare cu indicii despre acel loc (ce se vede, la ce este folosit, culori, sunete, evenimente). Pe rând, echipele își rostesc ghicitoarea cu voce tare, iar echipa adversă, ajutată de indicii, încearcă să ghicească locul. După soluționare, profesorul completează cu informații utile (istorie, rol în comunitate, reguli, curiozități). Opțional: se acordă puncte pentru ghicit rapid, se folosesc imagini sau hărți, iar la final se realizează o mini-hartă a orașului cu locurile descoperite.

Întrebări pentru discuția de la final:

- Care ghicitoare a fost cea mai greu de dezlegat și de ce?
- Ce loc din oraș ați arăta cuiva care vine prima dată aici?

Vanatoarea de comori

Vârstă: 5+ ani **Participanți:** minimum 2 **Unde:** afară sau în interior **Durată:** 20-30 min

Este un joc potrivit copiilor de peste 5 ani și este nevoie de cel puțin 2 jucători. Cum se joacă: este nevoie de monede, nasturi, gume, jetoane sau orice alte obiecte mici și identice. Se ascund într-o camera toate obiectele în locurile cele mai neașteptate după care se cheamă copiii să le găsească. Se stabilește un timp alocat pentru găsirea obiectelor. Se poate da fiecărui copil câte un pahar astfel încât să strângă mai ușor obiectele. Cine câștigă: cine găsește cele mai multe obiecte.

Varianta: Acest joc se poate organiza și în curtea școlii - se face o listă cu diferite obiecte din natură: o frunză, un fir de iarbă, o castană, o ghindă, o piatră, un trifoi, o floare, o corcodușă, etc - lista este doar un exemplu și poate fi adaptată în funcție de fiecare loc în parte. Cine câștigă: primul care se întoarce cu toate obiectele de pe listă

De ce aveți nevoie: obiecte mici identice, sau o listă de lucruri din natură

Întrebări pentru discuția de la final:

- Unde v-ați uitat prima dată și unde nu v-ați gândit să căutați?
- Dacă am fi căutat afară: ce am luat din natură și ce am lăsat la loc?

Ghiceste animalul

Vârstă: 5+ ani **Participanți:** minimum 3 **Unde:** afară sau în interior **Durată:** 15-25 min

Joc de logică și comunicare pentru copii 5+ ani, potrivit pentru minim 3 jucători. Un jucător se gândește la un animal (sau extrage un bilet dintr-un bol), iar ceilalți au 5-10 întrebări pentru a strânge indicii și a ghici la final despre ce animal este vorba. Răspunsurile trebuie să fie doar "Da" sau "Nu". Exemple de întrebări: "Are aripi?", "Este ierbivor?", "Are urechi mari?", "Traiește pe uscat?", "Are dungi sau pete?". Obiective: gândire deductivă, vocabular, ascultare activă. Sugestii: stabiliți numărul de întrebări de la început, notați indiciile și rotiți rolurile. Variante: teme (padure/ferma/savana), un indiciu mimat, sau o singură banuială finală.

De ce aveți nevoie: bilețele cu animale (opțional)

Întrebări pentru discuția de la final:

- Care întrebare v-a apropiat cel mai mult de răspuns?
- Ce animal din cele ghicite trăiește și pe lângă noi?

Videoproiectii despre turism si ecologie

Vârstă: 7+ ani **Participanți:** toată clasa **Unde:** în interior **Durată:** 40-50 min

În cadrul unor videoproiecții se vor prezenta diverse arii naturale protejate din țara noastră sau diverse probleme de mediu și se vor discuta organiza discutiile pe marginea celor prezentate între elevi și profesori. De exemplu, se vor prezenta arii protejate precum Parcul Național Retezat - unde este localizat, care este motivul pentru care a fost declarat arie protejată, ce semnifică faptul că este arie protejată, care este flora și fauna specifice acestui parc și de ce trebuie protejate sau o altă temă de discuție referitoare la mediu ar putea fi poluarea de zi cu zi - cum contribuie fiecare dintre noi la poluarea mediului și ce am putea face pentru a nu mai polua - spre exemplu utilizarea plasticului în viața de zi cu zi, în cât timp se degradează acesta, ce impact are asupra celorlalte viețuitoare plasticul, cum putem reduce utilizarea plasticului și cu ce poate fi înlocuit.

De ce aveți nevoie: videoproiector sau ecran

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce v-a surprins cel mai tare din ce ați văzut?
- Ce am putea face noi, aici, pentru un loc pe care îl avem aproape?

Cum sa ne orientam...

Vârstă: 8+ ani **Participanți:** pe echipe **Unde:** în aer liber **Durată:** 45-60 min

Va fi organizat un poligon de orientare cu 5-7 posturi de control, prevăzute cu lampioane în culorile alb-roșu și perforatoare diferite pentru fiecare post control.

Fiecare participant va primi o hartă cu elemente cartografice generale, ce va avea pe margine numerotate posturile de control. Elevii vor compoza fiecare post de control în casuta corespunzătoare.

Poligonul de orientare nu va avea mai mult de 100 m, posturile fiind amplasate la vedere, în câmp deschis, astfel încât concurenții le vor identifica cu ușurință și vor fi supravegheați pe tot parcursul probei.

Se va organiza un punct de așteptare, un punct de start și un punct de sosire.

Desfășurarea jocului:

Exemplu: Echipa VERDE, alcătuită din X ECO JUNIORI se prezintă la punctul de așteptare. Fiecare concurent primește harta, instrucțiunile și sunt aliniați unul în spatele celuilalt. Din 20 în 20 de secunde câte un concurent va trece în punctul de start și va pleca în traseu. Concurentul trebuie să compoazeze pe harta toate posturile și apoi să se îndrepte către zona de sosire, unde va preda harta.

Castigă echipa care parcurge traseul în cel mai scurt timp.

De ce aveți nevoie: hărți, lampioane alb-roșu, perforatoare

Întrebări pentru discuția de la final:

- Unde ați ezitat pe traseu și cum v-ați reorientat?
- La ce vă mai folosește o hartă, în afara jocului?

Culorile naturii

Vârstă: 3+ ani **Participanți:** toată grupa **Unde:** în aer liber **Durată:** 15–20 min

Un joc de observare pentru cei mai mici, care se face în curtea școlii sau în parc și durează cât aveți răbdare.

Cum se joacă: fiecare copil primește un cartonaș colorat — roșu, galben, verde, maro. Are de găsit, în jurul lui, un lucru de aceeași culoare: o frunză, o piatră, o floare, o crenguță. Când l-a găsit, îl aduce la locul de adunare și îl pune lângă cartonașul potrivit.

La final aveți pe jos un curcubeu întreg, făcut din ce era deja acolo. Numărați împreună câte lucruri ați strâns de fiecare culoare.

Pentru cei foarte mici (3 ani): dați o singură culoare întregii grupe și căutați împreună.

Regula care contează: luăm doar ce a căzut deja pe jos. Nu rupem frunze din copac și nu culegem flori vii. La sfârșit punem totul la loc, pe pământ.

De ce aveți nevoie: cartonașe sau bucăți de hârtie colorată

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce culoare a fost cel mai greu de găsit afară?
- De ce credeți că nu rupem frunzele din copac?

Ascultăm un minut

Vârstă: 4+ ani **Participanți:** toată grupa **Unde:** în aer liber **Durată:** 10–15 min

Cea mai scurtă activitate din listă și, surprinzător, una dintre cele care se țin minte.

Cum se joacă: copiii se așază pe iarbă sau în picioare, la distanță unul de altul, și închid ochii. Timp de un minut nu vorbește nimeni. Ascultă. Când spuneți „gata”, fiecare povestește ce a auzit.

Veți primi răspunsuri pe care nu le anticipați: o pasăre, o mașină departe, vântul prin frunze, un câine, un avion, propria respirație. Notați-le pe toate, pe o foaie mare, în două coloane: *sunete din natură* și *sunete făcute de oameni*.

Comparați coloanele. Aici începe discuția — fără să fie nevoie să o porniți dumneavoastră.

Se poate repeta în locuri diferite: în curtea școlii, în parc, lângă stradă. Diferența dintre liste spune totul.

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce sunet ați auzit și nu îl auziserăți niciodată până azi?
- Care coloană are mai multe sunete: cea a naturii sau cea a oamenilor?

Săculețul cu comori

Vârstă: 3+ ani **Participanți:** toată grupa **Unde:** afară sau în interior **Durată:** 15–20 min

Un joc de recunoaștere pe pipăite, potrivit și pentru grupa mică. Se poate face afară sau în clasă, într-o zi cu ploaie.

Cum se joacă: strângeți dinainte, împreună cu copiii, câteva lucruri din natură — o ghindă, o castană, o piatră netedă, o crenguță, un con de brad, o frunză uscată. Le puneți într-un săculeț de pânză.

Pe rând, fiecare copil bagă mâna în săculeț fără să se uite, alege un obiect și îl descrie înainte să îl scoată: e neted sau aspru? rece sau cald? greu sau ușor? rotund sau ascuțit? Abia la final ghicește ce este și îl scoate să vadă dacă a nimerit.

Variantă pentru grupa mare: un copil descrie, restul grupei ghicește.

De reținut: obiectele se strâng de pe jos și se duc înapoi afară la finalul activității.

De ce aveți nevoie: un săculeț de pânză și lucruri strânse de pe jos

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce ați simțit cu mâna înainte să ghiciți?
- Care obiect a fost cel mai greu de recunoscut pe pipăite?

Sortăm și reciclăm

Vârstă: 4+ ani **Participanți:** toată grupa **Unde:** în interior **Durată:** 25–30 min

Prima activitate de reciclare pentru copiii mici, făcută cu ambalaje curate aduse de acasă.

Cum se joacă: pregătiți trei cutii de carton, colorate sau doar etichetate: galben pentru plastic și metal, albastru pentru hârtie și carton, verde pentru sticlă. Puneți în mijlocul covorului un morman de ambalaje spălate — pet-uri, cutii de suc, ziare, borcane de plastic, capace.

Pe rând, fiecare copil ia un obiect, spune din ce este făcut și îl pune în cutia potrivită. Grupa confirmă sau corectează. Nu contează cine greșește — contează că la final toate obiectele ajung unde trebuie.

Pentru grupa mare: adăugați câteva obiecte care nu se reciclează (un șervețel folosit, o pungă murdară) și discutați de ce.

Continuarea: lăsați cele trei cutii în clasă până la finalul săptămânii. Veți vedea repede dacă jocul a rămas doar joc sau a devenit obicei.

De ce aveți nevoie: trei cutii de carton și ambalaje curate

Întrebări pentru discuția de la final:

- Ce obiect v-a pus cel mai mult pe gânduri și de ce?
- Ce facem acasă cu ambalajele, după ziua de azi?

Ghiveciul clasei

Vârstă: 4+ ani **Participanți:** individual **Unde:** afară sau în interior **Durată:** 30-40 min

Singura activitate din listă care nu se termină în aceeași zi — și tocmai de aceea rămâne.

Cum se face: fiecare copil primește un pahar de plastic sau un ghiveci mic, îl umple cu pământ, pune una-două semințe și le acoperă. Udă puțin și scrie numele pe pahar. Așezați toate paharele pe pervaz, la lumină.

Alegeți semințe care răsar repede și se văd bine: fasole, mazăre, năut, semințe de floarea-soarelui. Fasolea încolțește în patru-cinci zile.

Stabiliți împreună cine udă și în ce zi. Faceți un calendar simplu pe perete, cu un desen pentru fiecare zi.

Ce se învață de fapt: că o plantă nu crește pentru că vrei tu, ci pentru că are apă, lumină și ceva care își aduce aminte de ea. Unele pahare nu vor răsări — și aceea este tot o lecție, dacă vorbiți despre ea fără să faceți din asta o vină.

De ce aveți nevoie: pahare sau ghivece, pământ, semințe de fasole, apă

Întrebări pentru discuția de la final:

- De ce are nevoie o plantă ca să crească?
- Cine își aduce aminte să o ude, dacă nu ne organizăm?