



## **ACTIVITATEA NR. 1** **CERCETAȘIA ESTE ALTFEL! ESTE UN MOD DE VIAȚĂ!**

1. **Grupa de vârstă:** tinerii din clasele IX-XII
2. **Ariile de dezvoltare:** fizic, intelectual, caracter, emoțional, social, spiritual
3. **Denumirea activității:** CERCETAȘIA ESTE ALTFEL! ESTE UN MOD DE VIAȚĂ!
4. **Loc de desfășurare:** în natură, în aer liber
5. **Perioada:** o zi din perioada 2-6 aprilie 2012
6. **Durata:** 6 ore (360 minute)
7. **Nr. participanți:** o clasă de elevi
8. **Obiectivele activității:**

Activitățile propuse contribuie la dezvoltarea personală a participanților în vederea îmbunătățirii atingerii următoarelor obiective:

### **Dezvoltare afectivă**

#### *I. Cunoașterea de sine*

- ✓ Își conștientizează și acceptă propriile trăiri și sentimente, înțelege cauzele și efectele pe care acestea le pot avea asupra sa și a celorlalți.
- ✓ Caută să atingă și să-și mențină echilibrul interior, să se dezvolte pentru a deveni matur din punct de vedere emoțional.
- ✓ Își consolidează încrederea în sine, fiind conștient de capacitățile personale și de potențialul de care dispune, pentru a-și găsi propriul rol.

#### *II. Exprimarea de sine:*

- ✓ Este capabil să-și exprime propriile trăiri și sentimente într-un mod autentic.
- ✓ Își dezvoltă capacitatea de a se exprima prin diferite forme de comunicare.

#### *III. Relaționare și autocontrol*

- ✓ Este conștient de angajamentele implicate de viața familială și este capabil să decidă în mod responsabil în privința întemeierii unei familii.
- ✓ Dovedește maturitate în privința afectivității și sexualității și este conștient de implicațiile pe care le are viața sexuală.

### **Dezvoltare socială:**

#### *I. Relații interpersonale și de comunicare:*

- ✓ Își dezvoltă abilitățile de interacțiune socială și adoptă o atitudine pozitivă în dezvoltarea relațiilor cu cei din jur.
- ✓ Își dezvoltă abilitățile de comunicare și reușește să se facă înțeles.

#### *II. Colaborare și coordonare*

- ✓ Acționează în mod responsabil pentru dezvoltarea grupului promovând și facilitând un climat de colaborare în interiorul acestuia.
- ✓ În interiorul grupului din care face parte, participă la definirea, respectarea și evaluarea unor reguli unanim acceptate.
- ✓ Este conștient de rolul și importanța relațiilor de interdependență dintre membrii unui grup și caută să descopere și să pună în valoare potențialul fiecăruia.

### **Dezvoltare spirituală:**

#### *I. Înțelepciune :*

- ✓ Este conștient de responsabilitatea față de propria dezvoltare umană și vocațională și este angajat în acest proces.

### **Dezvoltare a caracterului**

#### *I. Sistem de valori*

- ✓ Are un sistem de valori proprii care să-l ajute să se raporteze în mod pozitiv și constructiv la lume și viață.
- ✓ Abordează viața într-o manieră optimistă și cu simțul umorului.

### **Dezvoltare intelectuală**

#### *I. Rezolvare de probleme*

- ✓ Acționează cu maturitate și agilitate în diversele situații în care se regăsește.



- ✓ Își folosește în mod inovativ cunoștințele acumulate pentru a da un aport pozitiv în beneficiul societății.
- ✓ Urmărește să optimizeze în mod creativ activitățile pe care le întreprinde.

## II. Autonomie

- ✓ Este capabil să ia decizii singur și își asumă consecințele acestora.
- ✓ Dă dovadă de spirit critic în raport cu lumea care-l înconjoară și are capacitate de discernământ.
- ✓ Este autonom și independent în decizii și acțiuni.
- ✓ Este capabil să înfrunte în mod matur marile încercări ale vieții.

### 9. Descrierea activității:

Pentru această zi ne-am gândit să ieșim în natură, fie mergem în parc fie într-un alt loc, unde ne putem desfășura activitatea. Astfel, vă recomandăm să îi anunțați să aibă pachet cu ei pentru masa de prânz plus apă de băut și să fie îmbrăcați ca atunci când ar face activități în natură (haine sport, haine lejere).

Imediat ce am ajuns la locul unde ne vom desfășura activitatea, vom introduce activitatea prin a le povesti copiilor ce înseamnă cercetășia pentru grupa aceasta de vârstă. *(Pentru aceasta cadrele didactice vor primi în perioada imediat următoare o prezentare cu ce înseamnă programul educativ pentru copiii din clasele IX-XII și chiar vor avea și câteva imagini sugestive bine venite în povestire)*

### Programul pentru această întâlnire va fi:

Ajunși la locul unde ne vom desfășura programul vom începe prin a îi provoca pe copii să fie activi, să reacționeze rapid și chiar prin a se cunoaște mai bine. Astfel, am propus 2 jocuri de start:

- **„Blazonul cercetașilor”** (20 minute) (materiale necesare: pentru fiecare elev câte o coală A4 și câte 1 pix) care se va desfășura astfel: Se înmânează participanților câte o foaie A4 împărțită în 4 zone. Participanții își scriu numele în colțul din dreapta sus și sunt rugați să simbolizeze în cele 4 cadrane, prin desen, ce sunt ei, ce le place, ce nu le place, ce vor să devină după care urmează partea de discuții pe temele de mai sus.

- **„Bingo”** (20 minute) (avem nevoie de o foaie cu aspecte) se va desfășura astfel: Se vor împărți foi care vor avea linii și coloane în care sunt trecute mai multe caracteristici. Fiecare participant va primi o astfel de foaie și va avea un pix în mână. Când se va da startul va trebui să identifice persoanele care au acele caracteristici, cei identificați urmând să semneze în chenarul care li se potrivește. Vor câștiga cei care: vor face prima LINIE și vor completa întreg tabelul. Astfel că, cel care va ajunge să completeze prima linie sau va completa întreg tabelul va striga fie LINIE fie BINGO, în funcție de ce a reușit să facă.

Acum că toți se cunosc este momentul în care vrem să lucrăm pe echipe și pentru asta vom forma echipe de câte 7 persoane. Sunt mai multe metode de a forma echipele însă una destul de facilă este să se așeze în linie și să numere pornind de la 1 până la 4 de exemplu. Astfel, dacă vor fi 28 de elevi se vor forma 4 echipe fiind 7 care au spus numărul 1, 7 care au zis 2 și așa mai departe.

Următoarea activitate îi va determina să lucreze în aceste echipe nou formate cât să găsească cele mai bune soluții de finalizare a jocului.

- **„Cât de înalt este Alfred?”** (aprox. 1 oră) (avem nevoie de: bilețele cu aspecte de mai jos, bilețele albe pe care le vor primi cei din cercurile formate și câte 1 pix/sticou/creion pentru fiecare dintre aceștia) și va fi în felul următor:

Participanții după ce au format echipele de câte 7 persoane se vor împărți în 6 jucători + 1 poștaș (recomandat) – fiecare echipă își va alege câte un loc diferit cât să poată lucra pentru această activitate.

Cei 6 jucători (P1, P2, P3, P4, P5 și P6) vor fi așezați în cerc cu fața înspre exteriorul cercului. Ei nu vor avea voie să vorbească între ei și tot ce va trebui să aibă cu ei este doar un



pix/stilou/creion. Scopul fiecărei echipe este să afle **cât de înalt este Alfred** și acest lucru îl pot face doar trimițându-și mesaje către ceilalți jucători din echipă.

Ei își vor trimite între ei mesajele prin biletele cu diferitele întrebări/răspunsuri prin poștaș, care stă în mijlocul cercului și responsabilitatea lui să fie aceea de a distribui mesajele către destinatari. Poștașul nu va putea vorbi cu membrii care stau în interiorul cercului. (datoria lui/a ei este să se ocupe de aceste mesaje).

Regulile de trimitere a mesajelor lor:

- se trece pe bilețul destinat către expeditor (de ex, P1 către P5) după care conținutul textului
- telegrama este trimisă către o singură persoană
- pentru a trimite un nou mesaj trebuie folosită o nouă telegramă
- mesajele pot fi trimise DOAR prin poștaș

Exercițiul durează mai mult de 30 de minute sau când unul dintre echipele participante la joc au decis că au un răspuns la cât de înalt este Alfred.

La finalul exercițiului se va face debriefing. Debriefing-ul va fi concentrat pe starea prin care au trecut participanții. Ideea de centralizare a informațiilor, punctele slabe/tari în a gestiona mesajele primite/transmise precum și procesarea unui număr mare de informații vor fi menționate în debriefing.

**Între participanți se distribuie următoarele informații (fiecare din echipa ce va sta în cerc, va primi unul sau mai multe bilețele – în funcție de câți membrii sunt în echipă):**

*Alina are înălțimea de 156 cm.*

*George este cu 4 cm mai înalt decât Alina.*

*Cristi este cu 5 cm mai mic decât George.*

*Marian este de aceeași înălțime cu Cristi.*

*Alexandra este cu 7 cm mai mică decât Marian.*

*Horea este cu 8 cm mai înalt decât Alexandra.*

*Roxana este de aceeași înălțime cu Horea.*

*Ionuț este cu 3 cm mai înalt decât Roxana.*

*Ciprian este cu 6 cm mai mic decât Ionuț.*

*Florina este de aceeași înălțime cu Ciprian.*

*Andrei este cu 17 cm mai înalt ca Florina.*

*Alfred are aceeași înălțime ca Andrei.*

**Înălțimea lui Alfred e 170 cm. Fiecare participant primește câte două din propozițiile de mai sus (atenție să nu fie propoziții consecutive).**

După acest joc prin care le-am pus la încercare capacitățile de lucru în echipă, de gândire, de comunicare și de calcul considerăm că este necesar ca fiecare "cercetaș" să facă o pauză de masă. Am dori ca aceștia să mănânce tot pe echipe pentru a consolida relațiile dintre ei.

După ce au terminat de mâncat și s-au odihnit puțin este momentul să le încercăm simțurile și astfel propunem "**Descoperirea simțurilor**" (va dura cam 140 de minute) o activitate solicitantă care necesită multă concentrare din partea elevilor.

Instrucțiuni pentru liderul (profesor) activității:

Unele lucruri trebuie să fie experimentate. Cum descrii mirosul tocăniței, sălbăticia mării iarna sau apropierea stelelor în deșert, noaptea? Destul de greu, nu? Tinerii sunt puși în contact cu sentimentele lor pentru pământ prin aceea că li se dă voie **să facă** tot felul de lucruri, mai degrabă decât să li se spună ceva despre ele. Simțurile pe care le au reprezintă un „echipament” extraordinar, dar care din păcate nu este folosit de mulți, sau poate că este



utilizat greșit... Uneori trebuie să-i ajutăm pe tineri (și chiar pe noi!) să vadă măreția acestei lumi, dar acest lucru nu poate fi realizat doar prin cuvinte și imagini.

Nu încerca să-ți satisfaci vanitatea predând multe lucruri extraordinare. Trezește curiozitatea oamenilor. Este destul să deschizi mințile celor din jur; nu le supraîncărca. Trebuie să pui acolo numai o scânteie. Dacă materia respectivă poate să ardă, va arde. Tinerii învață făcând, iar educația pentru conștientizare senzorială se bazează pe această metodă de la început la sfârșit. Este un instrument foarte puternic, care promovează dezvoltarea unei aprecieri emoționale și intuitive a mediului înconjurător. Este adevărat că mulți oameni de toate vârstele beneficiază de „doze” semnificative de experiențe senzoriale, însă deoarece e așa de ușor să le trăiască, majoritatea le iau de bune și presupun că ele sunt o pierdere de timp. Ochii și urechile se plictisesc repede. Ne plângem de mirosuri urâte și uităm să apreciem mirosul în sine. Cele mai bune lucruri din viață sunt gratis, și de aceea sunt în mod brutal subestimate.

#### Desfășurarea efectivă:

Pentru fiecare din cele 5 simțuri există câteva mici activități care se pot face. Alegeți-le pe cele potrivite pentru grupul vostru sau inventați altele, similare.

#### **Văz:**

- **Activitatea 1** - cca 25 min. (*avem nevoie de: câteva eșarfă pentru fiecare din echipele formate*)

Descriere: participanții se grupează câte doi. În cadrul perechii, unul merge legat la ochi pe un traseu, în timp ce celălalt îl îndrumă și îi descrie ceea ce se vede (această experiență întărește și relațiile dintre participanți și ajută la cunoașterea reciprocă-sparge gheața).

#### **Auz:**

- **Activitatea 2** - identificarea sunetelor - cca 25 min. (*avem nevoie de: câteva eșarfă pentru fiecare dintre elevi, câte o coală A4 și câte un pix pentru fiecare*)

- trebuie realizată într-un loc unde zgomotele mașinilor nu sunt foarte puternice; undeva în natură, într-un parc etc.

Descriere: fiecare stă, legat la ochi, într-un loc cât de cât izolat, și încearcă să identifice sunetele pe care le aude și locul de unde vin (de ex. cântec de păsări, vântul). Se poate face chiar și o hartă a acestor sunete, pe o bucată de hârtie-fiecare poate reprezenta locurile unul în funcție de celălalt.

#### **Miros :**

- **Activitatea 3** - efectele mirosurilor - 30 min. (*avem nevoie de mai multe obiecte, lucruri cu miros: mirodenii, parfumuri, elemente din natură, etc*)

Descriere: echipa se împarte în două. Fiecare jumătate pregătește celelalte, pe rând, cca 5 lucruri pe care să le miroasă. Cei care le miros sunt legați la ochi și trebuie să descrie starea pe care le-o provoacă mirosul respectiv.

#### **Gust :**

- **Activitatea 4** - joc de rol - 30 min.

Descriere: se împart în 2 echipe. În fiecare echipă, pe rând, câte un copil își imaginează că mănâncă sau bea ceva deosebit și le descrie celorlalți ce simte (3 min fiecare).

#### **Tactil :**

- **Activitatea 5** - comunicarea mută - cca 15 min

Descriere: participanții sunt așezați în șir, unul în spatele celuiilalt. Ultimul din șir trebuie să deseneze ceva, cu degetul, pe spatele celui din față, iar acesta desenează ce a simțit pe spatele următorului etc. Primul din rând trebuie să re-deseneze ce a simțit desenându-i-se pe spate. Se compară cele 2 desene.

Observație: se poate repeta, urmărindu-se ca cele 2 desene să semene cât mai mult. Se poate face un concurs între 2 sau mai multe șiruri de participanți (care ghicește mai repede).

- **Activitatea 6** - recunoaștere - 15 min. (*avem nevoie de câte o eșarfă pentru fiecare echipă formată*)

Descriere: participanții se împart în 2 echipe, fiecare constituind un cerc, iar în mijloc este unul dintre ei. Acesta, legat la ochi, trebuie să-i recunoască pe ceilalți doar pipăindu-le fețele.

Vă recomandăm ca, în funcție de cum decurge activitatea, să le mai acordați pauze mici de 5-10 minute.



Văzând că toți au un anumite simțuri mai mult sau mai puțin dezvoltate propunem la final o activitate de comunicare pozitivă „**Mașina de spălat**” (15 minute) care presupune următoarele:

Se formează două șiruri de copii, față în față. Un voluntar/cel care rămâne fără pereche sau animatorul trece printre cele două șiruri („mașina de spălat”). Când ajunge în dreptul primei perechi din șir se oprește și așteaptă să fie „spălat”: fiecare participant la joc îi pune mâna pe umăr și îi spune o caracteristică, o calitate personală sau o vorbă bună. Cel „spălat” mulțumește și trece mai departe. Atenție: se va insista de la început pe caracterul pozitiv al comunicării ! Neapărat trebuie să treacă prin „mașina de spălat” copiii triști, timizi, negativști, pentru a le ridica moralul, pentru a le dezvolta încrederea în sine sau pentru a-i determina să gândească pozitiv.

Suntem la sfârșitul activității. Vă propunem să faceți o mică evaluare (fie că e discuție liberă de cum s-au simțit, fie că vor completa un desen cu diferite culori în funcție de ce au învățat sau cum s-au simțit) (*diferite metode de evaluare vă vom pregăti și noi cât, dacă le găsiți potrivite, să le folosiți*) care să dureze mai mult de 10-15 minute.

După evaluare, copiii pot primi diplome sau diferitele surse de felicitare a acestora pentru implicarea activă în această zi cercetășească altfel.