



## **DEZVOLTAREA INTELECTUALĂ**

### **ACTIVITATEA NR. 1**

#### **I REMEMBER**

- 1. Ramura de vârstă:** exploratori
- 2. Data:**
- 3. Aria de dezvoltare:** intelectual
- 4. Denumirea activității:** I REMEMBER
- 5. Loc de desfășurare:** inside
- 6. Durata:** aprox 30'
- 7. Nr. participanți:** 10-15 persoane
- 8. Materiale necesare:** monede, premiu
- 9. Obiectivele activității:**
  - Stimularea spiritului autocritic;
  - Transmiterea propriilor experiențe.
  - Perfecționarea capacității de a crea și aplica o strategie.

#### **10. Descrierea activității:**

- generală:

**Pasul 1.** Fiecare participant își alege o monedă

**Pasul 2.** Fiecare participant se uită la anul fabricației monedei pe care a ales-o (anul se ține secret) și timp de aproximativ 2' se gândește la ce a făcut în anul respectiv. În cazul în care participantul nu era încă născut în anul respectiv, are dreptul de a-și alege o altă monedă.

**Pasul 3.** Scopul fiecărui participant este de a găsi printre ceilalți, o persoană a cărei monedă a fost bătută cu cel puțin 2 ani înainte de a sa. Îi împărtășește o experiență din anul în care a fost bătută moneda proprie iar el / ea face același lucru, după care se dă cu banul. Dacă fețele coincid, se face schimb de monede, dacă nu, fiecare își caută alt partener. Jocul continuă după aceleași reguli.

**Pasul 4.** Scopul final este de a ajunge să ai moneda cea mai veche.

**Pasul 5.** Fiecare participant are dreptul la 3 încercări de a-și schimba moneda

#### **11. Atingerea obiectivelor propuse:**

Spiritul autocritic și partea de transmitere a experiențelor vor fi utilizate în momentul în care participanții va trebui să facă schimb de povestiri, încercând să își aducă aminte de cele făcute în anul înscris pe monedă; ei va trebui să facă conexiuni între anumite întâmplări mai adânc imprimare în memorie, pentru a asocia experiența cu anul în care a fost trăită.

Având în vedere că scopul participanților este de a avea în mână, la finalul jocului, moneda cu anul cel mai îndepărtat, iar aceasta doar din 3 schimburi, aceștia vor fi nevoiți să aplice o strategie care implică diferite tehnici (intuiție, atenție distributivă, deducție).

#### **12. Evaluarea activității:**

- **a participanților la activitatea - făcută de lider**
- **liderilor - făcută de participanți**
- **liderilor - făcută de lideri**



## **ACTIVITATEA NR. 2 PROVOCĂRI**

**1. Ramura de vârstă:** exploratori

**2. Data:**

**3. Aria de dezvoltare:** intelectual

**4. Denumirea activității:** PROVOCARI

**5. Loc de desfășurare:** în camp

**6. Durata:** pe tot parcursul unui camp sau unei activități care durează mai mult de 3 zile

**7. Nr. participanți:** 15-30 persoane

**8. Materiale necesare:** foi, pix

**9. Obiectivele activității:**

- Rezolvarea diverselor probleme care apar prin ipoteze și deducții
- Infruntarea provocărilor care pot apărea

**10. Descrierea activității:**

- **generală:**

Se face cte un bilețel pe care se scrie o provocare pentru fiecare participant. La începutul campului îi se dă fiecărui participant un astfel de bilețel. Provocările trebuie să implice o altă persoană. Dacă persoana X își indeplinește provocarea care o implică pe persoana Y, persoana Y trebuie înștiințată urmând ca Y să îi dea provocarea lui / ei lui X, iar Y iese din joc. La sfârșitul campului, se face premiarea persoanei care a îndeplinit cele mai multe provocări, fără să iasă din joc.

În tot acest timp, există un moderator al jocului, care știe exact cine ce provocări are de îndeplinit și cine a mai rămas în joc.

**11. Cum să obținem cât mai multe din această activitate:**

Exemple de provocari:

- Convinge-l pe X să îți arate 3 constelații
- Convinge-l pe X să îți aducă un lemn de 2 m lungime și diametru de 5 cm
- Convinge-l pe X să îți stea drept masă în timp ce mănânci
- Convinge-l pe X să îți arate cum se face podul de sus
- Convinge-l pe X să îți spele farfuria în care ai mâncat
- Convinge-l pe X să poarte o bluza de-a ta timp de...
- Convinge-l pe X să faci schimb de locuri în cort
- Etc...

**12. Atingerea obiectivelor propuse:**

În încercările de a convinge pe cineva să facă ceva pentru tine sau rugat de tine, participanții la joc va trebui să își creeze situații în care intenția lor să fie cât mai bine camuflată și asta pentru că participanții vor fi foarte atenți și sceptici vis-à-vis de orice cerniță mai neobișnuită. Mai mult decât provocarea în sine, o provocare apare în momentul în care unul din participanți se dă de gol față de persoana pe care trebuie să o convingă, aceasta din urmă fiind acum mult mai atentă. Sunt necesare multă, multă creativitate și tact, pentru a îndeplinii provocările, însă jocul este antrenant și motivant din momentul în care un participant reușește să "își omoare victima" și ideile vor începe să vină pe bandă, o dată intrați în febra jocului.

**13. Evaluarea activității:**

- **a participanților la activitatea - făcută de lider**
- **a liderilor - făcută de participanți**
- **liderilor - făcută de lideri**



## **ACTIVITATEA NR. 3 MICROZOOM**

- 1. Ramura de vârstă:** exploratori
- 2. Data:**
- 3. Aria de dezvoltare:** intelectual
- 4. Denumirea activității:** MICROZOOM
- 5. Loc de desfășurare:** outdoor
- 6. Durata:** 20-30 min
- 7. Nr. participanți:** 30 persoane
- 8. Materiale necesare:** pix, hârtie (pentru scrierea întrebărilor / problemelor)
- 9. Obiectivele activității:**
  - Îmbunătățirea aptitudinii de a-și organiza timpul în funcție de priorități;
  - Dezvoltarea spiritului de colaborare în echipă.
- 10. Descrierea activității:**

-generală:

Se dă un număr de întrebări și diferite probleme "simpatice" care trebuie rezolvate într-un anumit timp limită (nu mai mult de 30 min.).

Este foarte important ca temele să fie împărțite între membrii patrului pentru a folosi cât mai puțin timp posibil spre rezolvare și pentru a da tuturor posibilitatea de a colabora.

### **11. Cum să obținem cât mai multe din această activitate:**

Ex.:(timp-20min)

1. Găsiți 10 frunze de plante de diferite tipuri și consemnați-le animatorului vostru.
2. Câte ferestre are școala?
3. Să se cânte un cântec popular. Un juriu numit va da notele.
4. Rezolvați următoarea problemă: un melc trebuie să urce un perete cu o înălțime de 5 metri. De câte zile va avea nevoie ca să poată ajunge în varf, dacă în fiecare zi urcă câte 3 metri iar în timpul nopții coboară 2 metri.
5. Să se aducă un pește animatorului.
6. Care luni ale anului au doar 30 de zile?
7. Care este adevăratul nume al Papei?
8. Câți copaci are parcul X?
9. Aduceți animatorului 5 furnici nevătămate.
10. Câți pași de pitic trebuie făcuți pentru a înconjura clădirea?

### **12. Atingerea obiectivelor propuse:**

Impunerea unui timp limită până la care trebuie rezolvate problemele / provocările, va ambiționa participanții la această activitate să elaboreze un plan cât mai bun pentru a îndeplini și răspunde fiecărei provocări. Împărțirea rolurilor în cadrul patrului va ajuta la dezvoltarea spiritului de colaborare în echipă, în măsura în care echipa va ajunge la un rezultat cât mai bun, dacă își va distribui atribuțiile astfel încât, să zicem grupați câte doi, se vor ocupa de câte o parte din totalul de provocări. Astfel, timpul necesar scade, aducând un rezultat mai bun și oferind fiecăruia satisfacția de a se simți util și parte dintr-un întreg.

Dezvoltarea aptitudinii de organizare a timpului are loc prin multiple exerciții de acest gen, îmbunătățindu-se treptat. Acest fapt va avea repercursiuni pe toate planurile, fie jocuri, fie timpul liber.

### **13. Evaluarea activității:**

- **a participanților la activitate - făcută de lider**
- **liderilor - făcută de participanți**
- **liderilor - făcută de lideri**



## **ACTIVITATEA NR. 4 CORABIA**

**1. Ramura de vârstă:** exploratori

**2. Data:**

**3. Aria de dezvoltare:** intelectual

**4. Denumirea activității:** Corabia

**5. Loc de desfășurare:** oriunde

**6. Durata:** 45min- 1h

**7. Nr. participanți:** 8-15 persoane

**8. Materiale necesare:** foaie , pix

**9. Obiectivele activității:**

- Sustinerea unui argumet
- Dezvoltarea spiritului persuasiv
- Dezvoltarea abilitatilor de negociere
- respectarea propriei inegritati si a altora

**10.Descrierea activității:**

Povestea spune ca toti cercetasii se afla pe un corabie ce se scufunda treptat iar scopul acestora este sa isi convinga echipajul ca ei sunt cei mai importanti si merita sa ajunga teferi pe insula ce se vede in zare. Fiecare participant primeste un biletel cu o meserie total nepotrivita pt situatia data. Urmeaza ca fiecare sa argumenteze de ce meseria lui este cea mai importanta. Dupa ce fiecare isi expune argumentele, se voteaza meseria cea mai slab argumentata ca fiind importanta ,urmand ca cel votat sa iasa din joc(aruncat peste bord).

Procesul se repeta pana raman 2 persoane in joc.

Pentru ca aceasta activitate sa fie cat mai atractiva se creeaza un cadru simbolic si anume corabia.

Exemple de meserii:

- frizer de par din nas
- taximetrist
- bocitoare profesionista
- taietor de copaci uscati
- agricultor de plante moarte
- mulgator de vaci nebune

**11. Cum obtinem mai multe de la aceasta activitate?**

Daca dorim sa complicam lucrurile, le putem impune exploratorilor sa-si mimeze meserile si argumentele.

**12. Atingerea Obiectivelor Propuse:** Participantii se vor folosi de spiritul lor de convingere si vor aduce in apararea lor argumente cat mai logice pentru a supravietui pe corabia iar liderul trebuie sa modereze dezbaterea in asa fel degeneze in cearta.

**13. Evaluarea activității:**

- a participanților la activitate - făcută de lider
- liderilor - făcută de participanți
- liderilor - făcută de lideri



## **ACTIVITATEA NR. 5 ÎNCOTRO?**

1. **Ramura de varsta:** Exploratori
2. **Data:**
3. **Aria de dezvoltare:** Intelectual
4. **Denumire activitate:** INCOTRO?
5. **Loc de desfășurare:** Sediul
6. **Durata:** o ora jumătate
7. **Nr. participanți:** minim o patrulă
8. **Materiale necesare:** flipchart, markere
9. **Obiectivele activității:**
  - Încurajarea abilității de analiză obiectivă, bazată pe clasificare în funcție de propriile interese / propria experiență;
  - Transmiterea / prezentarea concluziilor în cadrul patrulei / unității.

### **10. Descrierea activității:**

Pentru pregătirea acestei activități exploratorii va trebui să facă o muncă de cercetare cu privire la facultatea la care vor să fie studenți. La întâlnirea propriu-zisă va trebui să prezinte facultatea, avantajele și dezavantajele acesteia, motivele personale care îl fac să își dorească să aplice la facultatea respectivă.

Fiecare va prezenta, ajutându-se de flipchart, scriind argumentele pro și contra, după care, cei din patrulă îi vor pune întrebări.

Scopul acestei activități este de a realiza că sunt diferiți, deci își doresc lucruri diferite, și fiecare, prin abilitățile lui, contribuie la buna funcționare a patrulei.

### **11. Cum pot să obțin mai mult de la această activitate?**

Se poate, înainte începerii prezentării propriu-zise să se facă jocul « Corabia »- pe bilețele se scriu meserii ciudate (de exemplu gropar, reparator de becuri, amestecător în ceai, îndreptător de cuie), după care se extrag bilețele. Corabia e în pericol să se scufunde, și trebuie să fie ușoară... așa că trebuie să se renunțe la oamenii de pe ea. Așa că fiecare luptă să rămână pe corabie, bazându-se pe importanța meseriei lui. Argumente!

**12. Atingerea obiectivelor propuse:** Prin faptul că trebuie să folosească materialele căutate pentru a lua o decizie documentată, se încurajează procesul de analiză obiectivă. Astfel, exploratorii ajung să clasifice informațiile în funcție de propriile lor interese. A doua parte a activității constă în expunerea acestor perspective în fața patrulei sau a unității, în funcție de mărimea grupului. Astfel, participantul își structurează argumente pro și contra iar apoi le prezintă.

### **13. Evaluarea activității:**

- **a participanților la activitate - făcută de lider**
- **liderilor - făcută de participanți**
- **liderilor - făcută de lideri**



## **DEZVOLTAREA SOCIALĂ**

### **ACTIVITATEA NR. 1**

### **ZÂMBETE COLORATE**

- 1. Ramura de vârstă:** exploratori
- 2. Data:**
- 3. Aria de dezvoltare:** social
- 4. Denumirea activității:** ZÂMBETE COLORATE
- 5. Loc de desfășurare:** Spitale, sanatorii, clinici, centre de plasament etc.
- 6. Durata:** 1-2 ore
- 7. Nr. participanți:** 1 patrula-1 unitate
- 8. Materiale necesare:** foi colorate, jocuri, creioane, carioci, etc.
- 9. Obiectivele activității:**
  - implicarea directă într-un proiect social
  - dezvoltarea unui sentiment de apartenență la comunitatea din care face parte

#### **10. Descrierea activității:**

- generală:

Zâmbete Colorate este o activitate organizată de către Cercetașii României, fiind un proiect care s-a desfășurat la nivel național.

Membrii (exploratori și lideri) Centrelor Locale înscrise în proiect, vor desfășura activități sociale cu copiii cu deficiențe sau boli cronice din comunitatea lor. Jocurile și temele abordate în timpul activităților se doresc a avea un impact pozitiv asupra copiilor, oferindu-le ocazia de a se detașa de problemele pe care le întâmpină, de a-și solidifica încrederea în sine și în ceilalți și de a oferi un zâmbet colorat celor din jurul lor.

#### **11. Cum să obținem cât mai multe din această activitate:**

Interesați-va în avans despre nevoile copiilor cu care urmează să interacționați, astfel încât să le puteți oferi niște activități cât mai productive

Idei de activități: \* Introducere în arta origami

- \* Jonglerii
- \* Desene
- \* Etc.

**12. Atingerea obiectivelor propuse:** Prin implementarea proiectului, exploratorii sunt parte activă din procesul de desfășurare. Astfel, ei iau parte atât la acțiunile pregătitoare evenimentului, cât și la activitatea în sine. Implicarea lor activă în toate stadiile îi ajută în dezvoltarea unui sentiment de apartenență la comunitatea din care fac parte.

#### **13. Evaluarea activității:**

- a participanților la activitatea - făcută de lider;
- liderilor - făcută de participanți;
- liderilor - făcută de lideri



## **ACTIVITATEA NR. 2 MINI-SCENETE**

**1. Ramura de vârstă:** exploratori

**2. Data:**

**3. Aria de dezvoltare:** social, intelectual

**4. Denumirea activității:** MINI-SCENETE

**5. Loc de desfășurare:** într-un spațiu închis eventual o sală de clasă

**6. Durata:** 2-3 ore

**7. Nr. participanți:** minim 2 patrulare

**8. Materiale necesare:** fiecare patrulă își asigură tot ce are nevoie pentru sceneta sa (decor, costumații) improvizând.

**9. Obiectivele activității:**

- Dezvoltarea spiritului creator
- Dezvoltarea muncii în echipă
- Punerea în evidență a unor probleme sociale prin intermediul teatrului
- Eliminarea mentalităților depășite, a stereotipurilor

**10. Descrierea activității:**

- generală: Fiecare patrulă va primi sarcina de a face o mini-scenetă pe o anumită temă ce ține de problematica socială (consum de droguri, discriminare pe diverse criterii, sărăcie etc.). Fiecare patrulă va încerca prin sceneta respectivă să arate atât partea bună cât și partea rea a problemei respective, dar și eventuale soluții în rezolvarea acesteia. De decor, costumații, script și alte materiale necesare se vor ocupa membrii patrulelor improvizând sau folosind materiale pe care deja le au. Totul se va desfășura sub formă de spectacol unde o patrulă va prezenta sceneta iar celelalte o vor urmări.

**11. Cum să obținem cât mai multe din această activitate:** Pentru a obține mai multe de la această activitate ar fi de preferat ca după prezentări să se tragă niște concluzii pentru a vedea dacă "publicul" a receptat mesajul așa cum trebuia și pentru a vedea eventuale păreri.

**12. Atingerea obiectivelor propuse:** Prin intermediul teatrului, exploratorii sunt încurajați mai întâi să identifice probleme sociale pe care ar dori să le prezinte, apoi să le discute pentru ca în ultimă instanță să cadă de acord asupra modului în care vor pune în scenă. Se accentuează dezvoltarea spiritului de echipă în cadrul patrulei.

**13. Evaluarea activității:**

- **a participanților la activitatea - făcută de lider**
- **liderilor - făcută de participanți**
- **liderilor - făcută de lideri**



## ACTIVITATEA NR. 3 PROIECT SOCIAL

- 1. Ramura de vârstă:** Exploratori
- 2. Aria de dezvoltare:** Social
- 3. Denumire activitate:** PROIECT SOCIAL
- 4. Nr. participanți:** 10-20 persoane
- 5. Timp:** 1 h (25 min activitate plus discuții)
- 6. Materiale necesare:** fișe și tacâmuri, mâncare (cât pentru un prânz complet per participant)

### 7. Obiectivele activității:

- A sublinia nedreptatea economică în lume prin intermediul alimentației.
- A favoriza capacitatea de analiză și studiu a acestui conflict.
- A stimula înțelegerea și asistența oferită țărilor din lumea a treia.
- A căuta soluții de compromis.

### 8. Descrierea activității:

Se pregătesc fișe de 4 culori, în cantități diferite. Fișele de două culori vor fi de două ori ori mai multe decât celelalte. Se pregătesc 4 mese, fiecare reprezentând una dintre fișe. O masă, cu fișele puțin numeroase, se așterne tradițional (2 farfurii, șervetele, tacâmuri, pahare și încă un element - muzică, flori, etc.; aperitive, pâine și apă răcoritoare). Cealaltă masă cu mai puține fișe va avea toată vesela din plastic, dar fără elementul adițional. Ambele mese au fața de masă și tot atâtea scaune cați meseni.

Următoarea masă va avea mai multe scaune decât persoane la masă (în Africa există "excesul" de teritoriu) și vesela din plastic, nearanjată, multe pahare și ulcioare cu apă. Ultima masă va avea mai puține scaune decât participanți la masă (în Asia densitatea populației este mare) puțină veselă din plastic și un recipient mare de apă caldă în centru. La intrarea în sală, fiecare participant va primi câte o fișă de o anumită culoare, conform căreia va trebui să găsească masa respectivă.

Când toți s-au așezat, se repartizează produse, la fel inegal. La mesele puțin numeroase se vor servi bucate obișnuite, adică din 2 feluri - supă și mâncare caldă, iar la celelalte 2 mese - orez. La desert, la ultimele 2 mese se va aduce câte un fruct, iar la primele 2 - ceva mai consistent, caramel, înghețată, ciocolată etc. plus fructe. Când se aduc bucatele în săli, se trece special pe lângă mesele numeroase, iar dacă rămâne mâncare (orice) de la mesele 1-2, aceasta se va arunca într-un recipient special, în fața tuturor.

În ultima fază, fiecare își povestește trăirile. Vorbiți despre globalizarea problemei.

### 9. Cum sa obțin mai mult de la ceastă activitate?

Utilitatea acestui exercițiu constă în faptul că poate fi extins constant. În funcție de flexibilitatea grupului, cât și de obiectivele adiacente vizate de animator, se pot modera discuții mai ample, insistându-se pe anumite subiecte. De exemplu, se poate insista pe comparația dintre nivelurile de trai simulate de cele 2 tipuri de mese. O alta variantă ar fi înțelegerea cadrului general în care acestea se discută; se poate folosi ca introducere pentru o discuție despre organizațiile mondiale ce supervizează aceste situații, cum ar fi ONU.

### 10. Atingerea obiectivelor propuse:

Activitatea în sine este una de reflecție asupra unor situații general valabile la nivel mondial. Metoda este una simplă, cea a exemplificării la scară redusă. Pornind de la un exercițiu simplu de asumare la întâmplare a unor roluri, exploratorii sunt apoi încurajați să facă analogia cu situația reală (diferența dintre Occident și țările lumii a treia). Astfel, sunt stimulate capacitățile cercetașului de analiză și studiu al conflictului. De asemenea, participanții sunt încurajați ca prin discuțiile post-exercițiu să încerce să caute eventuale soluții pentru conflictul prezentat.





## **ACTIVITATEA NR. 4 DERDIENII**

- 1. Ramura de vârstă:** Exploratori
- 2. Aria de dezvoltare:** Social, Afectiv
- 3. Denumirea activității:** DERDIENII
- 4. Loc de desfășurare:** indoor/outdoor (minim 2 locații)
- 5. Perioada:**
- 6. Durata:** 1 h jumătate - 2 h (dezbateră inclusă)
- 7. Nr. participanți:** minim 2 patrulare (12 oameni)
- 8. Materiale necesare:** Hârtie tare (carton), lipici, foarfece, rigla, creion, descrierile jocului pentru derdieni și ingineri
- 9. Obiectivele activității:**
  - Interacționează în cadrul unui scenariu prestabilit;
  - Se exprima prin intermediul unui joc de rol, face parte dintr-o echipă;
  - Respectă regulile grupului
- 10. Descrierea activității:**

Depinzând de mărimea grupului, puneți 4 – 8 persoane joacă rolul inginerilor, care îi înviață pe derdieni cum să construiască podul. Aceștia primesc instrucțiunile de la ingineri și sunt duși într-o cameră separată.

Restul grupului vor fi derdienii. Ei primesc instrucțiunile. Dacă aveți prea mulți oameni atunci, puteți să faceți o echipă de observatori, care doar privesc și iau notițe. Acești observatori nu trebuie să fie introduși în cultura derdienilor dinainte, deci țineți-i la început cu inginerii în cameră.

### **Reflectarea și evaluarea :**

#### **Dezbateră :**

După joc, cele două grupuri de participanți luați o bucată de hârtie din flip-chart și notați-le comentariile la următoarele trei puncte:

1. Evenimente 2. Sentimente 3. Interpretări

Următoarele puncte ar trebui să fie discutate în timpul evaluării :

- Avem tendința să credem că ceilalți gândesc ca noi
- Adesea interpretăm lucrurile imediat, fără să ne dam seama de diferențele culturale în comportament
- Cum s-au distribuit rolurile? Ce rol mi-am ales? Ce iese la suprafață din comportamentul meu? M-am simțit bine în acel rol?
- Este acea imagine pe care o am, percepută la fel cu a celorlalți?
- Ce influență au cunoștințele mele la rolul pe care îl am?

#### **Cartule:**

Instrucțiuni pentru derdieni:

#### **Situația:**

- Tu locuiești într-o țară numită Derdia. Satul în care locuiești este despărțit de următorul oraș unde este o piață într-o vale adâncă. Pentru a ajunge la piață trebuie mers timp de două zile. Dacă ar exista un pod peste vale ai ajunge acolo în 5 ore.
- Guvernul din Derdia a făcut un contract cu o firmă din străinătate să vina în satul tău și să vă învețe cum să construiți podul. Oamenii tăi vor fi primii ingineri derdieni. După ce s-a construit primul pod cu experții străini ei vor fi în stare să construiască poduri în toată Derdia pentru a ușura viețile altor oameni.
- Podul va fi construit din hârtie, se vor folosi creioane, rigle, foarfece și lipici.
- Cunoașteți materialele și uneltele, dar nu cunoașteți tehnicile de construcție.

#### **Comportamentul social :**

- Derdienii sunt folosiți pentru a se atinge unul pe celalalt. Comunicarea lor nu funcționează fără să se atingă. Nefiind în contact în timp ce vorbesc este foarte nepolitic. Totuși nu este necesar să fie în contact direct. Dacă intri într-un grup, este suficient să te agăți de un membru și ești inclus automat în discuție. Este foarte



important de asemenea să te saluți unul cu altul când va întâlniți chiar dacă doar treceți unul pe lângă celalalt.

**Urări /Saluturi :**

- Salutul tradițional este un sărut pe umăr. Persoana care salută prima o sărută pe cealaltă pe umărul drept. Cealaltă o sărută pe umărul stâng. Orice alt tip de sărut este o insultă! Strângerea de mână este una dintre cele mai mari insulte din Derdia. Dacă un derdian nu este salutat cum trebuie sau nu este atins atunci când se discută cu el , el / ea va începe să urle despre acest fapt.

**Da/ Nu :**

- Derdienii nu folosesc cuvântul Nu. Ei spun întotdeauna Da, chiar dacă ei vor să zică Nu, adăuga Da-ului o mișcare a capului empatica ( ar trebui să exersați aceasta mult).

**Comportamentul din timpul muncii :**

- În timp ce lucrează, derdii se ating mult. Uneltele sunt specifice unui gen, foarfecele sunt masculine, creioanele și riglele sunt feminine. Lipiciul este neutru.
- Bărbații nu ating niciodată un creion sau o riglă. La fel și femeile nu ating foarfecele (cred că este legat de tradiții și religie).

**Străinii :**

- Derdienilor le place să fie însoțiți. De aceea le plac și străinii. Dar ei sunt de asemenea mândri de ei și de cultura lor. Ei știu că niciodată nu vor fi în stare să construiască un pod singuri. Pe de altă parte nu consideră cultura străinilor și educația lor superioară. Construirea de poduri este doar un lucru pe care nu îl știu. Ei se așteaptă ca străinii să se adapteze culturii lor. Dar fiindcă comportamentul lor este foarte natural pentru ei , nu pot să explice acest lucru experților (acest punct este foarte important).
- Un bărbat derdian nu va intra niciodată în contact cu un alt bărbat dacă acesta nu va fi introdus de o femeie. Nu contează dacă femeia este derdiană sau nu.

**Instrucțiuni pentru ingineri :**

**Situația :**

- Sunteți un grup International de ingineri care lucrează pentru o companie multinațională de construcții. Compania voastră tocmai a semnat un contract important cu guvernul din Derdia prin care se obligă să învețe derdii să construiască un pod. În conformitate cu contractul semnat, este foarte important ca voi să respectați termenul limită, altfel contractul va fi anulat și veți fi concediați.
- Guvernul derdian are un interes mare în acest proiect, care este fondat de Uniunea Europeană. Derdia este o țară muntoasă, cu multe canioane și văi, dar fără poduri. Astfel

întotdeauna durează mai multe zile până când se ajunge din sate la piața din orașul cel mai important. S-a estimat că existența podului ar determina ca derdii să ajungă în doar 5 ore.

- Din moment ce în Derdia există multe canioane și râuri, nu se poate să construiți doar un pod acolo și apoi să plecați iar. Va trebui să îi instruiți pe derdii cum să își construiască singuri podurile.

**Interpretând simularea:**

- În primul rând este foarte important să citiți cu atenție instrucțiunile și să decideți împreună despre modul în care urmează să se construiască podul. După un anumit timp, doi membrii din echipa voastră vor putea să meargă să ia contact pe o durată de 3 minute cu unul derdienilor despre unde va fi construit podul (ex. Pentru a verifica condițiile naturale și materiale, intrați în contact cu derdii,etc.). Veți avea 10 minute pentru a analiza raportul și completați pregătirile.
- După acesta întreaga echipă de ingineri va merge în Derdia să îi învețe pe derdii cum să construiască podul.

**Podul:**

- Podul va fi simbolizat de un pod din hârtie. Podul va fi legat de două scaune sau mese aflate la o distanță de aproximativ 80 de cm. Trebuie să fie stabil. La sfârșitul procesului



de construcție va trebui să suporte greutatea foarfecelor și lipiciului utilizat în propria construcție.

- Componentele podului nu pot fi doar asamblate în Derdia deoarece astfel derdienii nu vor putea învăța cum să construiască singuri. Aceștia trebuie să învețe toate etapele construcțiilor.
- Fiecare componentă trebuie să fie desenată cu creionul și rigla și tăiate apoi cu foarfecele.

**Materialele :**

- Podul va fi construit din hârtie sau carton.
- Puteți să folosiți pentru planificare și construcție : hârtie, lipici, foarfece, rigle și creioane.

**Timpul :**

- Pentru planificare și pregătirea înainte de a merge în Derdia : 40 de minute
- Pentru a-i învăța pe derdienii să construiască: 25 de minute.

**11. Cum pot fi obținute mai multe de la această activitate:**

Dezbaterea se poate modera și către alte domenii, prin întrebările adresate cercetașilor implicați.

**12. Atingerea obiectivelor propuse:**

Acest joc este importantă simularea primei întâlniri dintre 2 culturi total diferite. Așadar, participanții acționează în cadrul unui scenariu prestabilit, ei asumându-și activ niște roluri. Ulterior, în a doua etapă (cea a interacțiunii dintre grupuri), ei folosesc aceste roluri pentru a se exprima și pentru a se face înțeleși. În cadrul acestor interpretări, ei trebuie să ia în considerare constant regulile grupului.

**13. Evaluarea activității:**

- a participanților la activitatea - făcută de lider
- liderilor - făcută de participanți
- liderilor - făcută de lideri



## **ARIA DE DEZVOLTARE: AFECTIV**

### **ACTIVITATEA NR. 1**

#### **LA LIMITĂ**

- 1. Ramura de vârstă:** exploratori;
- 2. Aria de dezvoltare:** afectiv;
- 3. Denumirea activității:** LA LIMITĂ;
- 4. Loc de desfășurare:** indoor;
- 5. Durată:** 30 min – 1 h;
- 6. Nr. participanți:** 12 – 15 persoane;
- 7. Materiale necesare:** foaie, pixuri;
- 8. Obiectivele activității:**
  - Descoperirea și conștientizarea propriei persoane;
  - Recunoașterea și acceptarea emoțiilor;
  - Înțelegerea cauzelor și efectelor pe care emoțiile le pot avea asupra celorlalți;
- 9. Descrierea activității:**

- **generală:** Animatorul invită participanții la activitate să se așeze în jurul unei mese (sau în cerc, pe jos). Se pune în mijloc o foaie împărțită în jumătate de o linie trasată pe mijlocul ei. Linia reprezintă limita fiecărei persoane.

**Partea 1.** Animatorul roagă participanții să se gândească la cel mai mare/important vis al lor și să își scrie numele de o parte a foii: pe partea dinaintea limitei, dacă **nu** sunt dispuși să depășească orice limită pentru a-și îndeplini visul sau pe partea de după limită, dacă sunt dispuși să depășească orice limită pentru a-și atinge visul. Se va crea o discuție pentru că participanții vor avea tot felul de întrebări. În această parte menționați faptul că îndeplinirea visului la care ei se gândesc trebuie să depindă doar de ei, fără a implica alte persoane.

**Partea 2.** Animatorul întoarce foaia, mai trasează o "limită", și reia prima parte, doar că diferența va fi existența unei probleme, în loc de vis. Întrebarea este de această dată: "Cât de mult sunteți dispuși să dați/ să faceți pentru a rezolva problema?"

**Partea 3.** Se ia o nouă foaie, se trasează limita, se reia prima parte însă acum îndeplinirea visului implică o altă persoană: "Ați depăși orice limită pentru a vă vedea visul împlinit?". În urma unui moment de gândire și de discuție, fiecare participant trebuie să își treacă numele de partea foii în care se încadrează răspunsul.

**Partea 4.** Se întoarce foaia, se reia partea doi, dar din nou, în rezolvarea problemei nu depinde doar de el/ea ci mai implică o persoană: "Ați depăși orice limită pentru a rezolva problema?"

După aceste etape se poate începe o discuție pe tema vise/probleme, sacrificii/compromisuri pe care sunt nevoiți să le facă la un moment dat.

#### **10. Atingerea obiectivelor propuse:**

Poate că până la acest moment, puține persoane din grupul care ia parte la activitate și-au mai pus aceste întrebări, din această cauză, este nevoie de un moment pentru interiorizarea întrebărilor și găsirea unui răspuns la acestea, astfel încât ei să își poată trece numele de o parte sau alta a foii, încurajează o analiză interioară. Desigur, ei vor pune întrebări în funcție de ce situații posibile își închipuie, întrebări de la care se vor porni discuții în cadrul grupului, toate acestea ajutând la o "digestie" mai bună a întrebării și a răspunsului.

Faptul că ei își recunosc sentimentele legate de o anumită situație față de restul grupului prin trecerea numelui pe una din părțile foii, va conduce și la o cunoaștere mai bună a celor implicați, cunoaștere a valorilor, priorităților, motiv pentru care animatorul va trebui să fie foarte atent la moderarea discuțiilor ce vor apărea, la urmărirea firului discuției, și mai mult, la extragerea unei concluzii, pentru ca la sfârșit, acestea să poată fi rezumate de către animator. Astfel, participanții vor avea o imagine mai clară despre punctul de la care a pornit discuția și concluzia la care s-a ajuns în urma ei.



## **ACTIVITATEA NR. 2 TÂRGUL DE VALORI**

- 1. Ramura de vârstă:** exploratori;
- 2. Aria de dezvoltare:** afectiv;
- 3. Denumirea activității:** TÂRGUL DE VALORI;
- 4. Loc de desfășurare:** indoor;
- 5. Durată:** 1 – 1 ½ h;
- 6. Nr. participanți:** 1-2 patrulare;
- 7. Materiale necesare:** foi, pix;
- 8. Obiectivele activității:**
  - Creșterea gradului de responsabilitate;
  - Înțelegerea principiului de non-violență;

### **10. Descrierea activității:**

- **generală:** Animatorul face împreună cu toți participanții la activitate o lista de 30-35 de valori și/ sau bunuri morale, prin brainstorming. După ce lista este gata, participanții se împart în 2 grupe: vânzători și cumpărători. **Vânzătorii** trebuie să își aleagă fiecare, în mod independent, 20 de valori din lista făcută la început. Mai mult, li se dă suma de 1250 lei. Acești 1250 lei trebuie distribuiți astfel încât, fiecare bun să coste o anumită sumă. **Cumpărătorii** trebuie să își facă rost de cât mai multe bunuri morale/ valori, după cum sunt pentru ei mai importante. Aceștia au 1050 de lei la dispoziție pentru a-și cumpăra bunurile de care consideră ei că au nevoie. Animatorul trebuie doar să observe târgurile care se fac, acest joc fiind o ocazie foarte bună pentru lider de a-și cunoaște mai bine exploratorii în privința modului în care gândesc și prioritățile pe care le au în ceea ce privește bunurile morale.

**IMPORTANT! Este foarte important să accentuați că termenul "a vinde" în acest joc este sinonim cu "a transmite", dar îl veți folosi pe primul pentru că jocul se numește "Târgul de valori" și la târg se vând și se cumpără bunuri, însă ceea ce trebuie să înțeleagă participanții, este că "vânzătorii" au scopul de a transmite cât mai multe valori, iar "cumpărătorii" să își asigure setul de valori de care consideră ei că au nevoie pentru a fi niște oameni buni și integri.**

### **11. Cum să obținem cât mai multe din această activitate:**

Vânzătorii pot face pachete promoționale, gen "înțelepciune și creativitate= 150 lei și se primește bonus încredere". De asemenea, se pot face trocuri: dacă X și-a cumpărat de la un vânzător bunătate cu 250 lei poate să facă schimb cu un alt cumpărător, care îi oferă credință. Sau poate vinde bunătatea mai scump, dacă găsește un cumpărător care vrea neapărat bunătate și nu mai găsește la vânzătorii inițiali.

Se pot face tot felul de variațiuni de acest gen pentru a condimenta jocul.

### **12. Atingerea obiectivelor:**

Transmiterea valorilor este o mare responsabilitate pentru fiecare, în măsura în care setul de valori al fiecăruia diferă de la o persoană la alta, iar responsabilitatea crește o dată cu conștientizarea faptului că prin transmiterea de valori facem oamenii mai buni. Însă responsabilitatea nu stă doar de partea celor ce transmit valori ci și de partea acelor care "adună" valori, din cauza dorinței de a avea un set cât mai complet. Prioritizarea valorilor, și în consecință "pe ce valoare sunt dispus să <<plătesc>> mai mult" sau "ce valori țin neapărat să am", va fi, poate, dificilă pentru fiecare, tocmai din aceste considerente și anume responsabilitatea mare ce stă în umbra deciziei.

Non-violența poate face parte din lista de valori sau poate fi considerată un principiu important de luat în considerare în timpul negocierilor/târgului din cadrul activității.

### **13. Evaluarea activității:**

- **participanților la activitate - făcută de lider;**
- **liderilor - făcută de participanți;**
- **liderilor - făcută de lideri.**



### **ACTIVITATEA NR. 3 EPITAF**

- 1. Ramura de vârstă:** exploratori;
- 2. Data:**
- 3. Aria de dezvoltare:** afectiv;
- 4. Denumire activitate:** EPITAF;
- 5. Loc de desfășurare:** sediu, în camp în jurul focului;
- 6. Durata:** 45 min;
- 7. Nr. Participanți:** minim o patrula - maxim 15 persoane;
- 8. Materiale necesare:** -
- 9. Obiectivele activității:**
  - Exploratorul este încurajat să împărtășească momente din viața lor personală în fața grupului;
  - Adoptarea unei perspective optimiste asupra vieții;
  - Încurajarea introspecției;

#### **10. Descrierea activității:**

- **generală:** Într-o atmosferă liniștită, fără riscul de a fi deranjați. Exploratorii vor fi rugați ca timp de câteva minute să se gândească la viața lor, să caute prin mormanul de amintiri și să încerce să găsească 2 momente anume: cel mai trist și cel mai fericit moment din viața lor.

După aceea, pe rând, fiecare va împărtăși cu ceilalți aceste momente, se va începe cu momentele triste, după care, pentru a termina într-o notă optimistă, vor povesti momentele fericite.

#### **11. Cum să obțin mai mult de la această activitate?**

Liderul poate să organizeze după citirea momentelor triste și fericite o dezbatere în jurul subiectului prin care să scoată în evidență complexitatea vieții.

#### **12. Atingerea obiectivelor:**

Este important ca exploratorii să fie sinceri și să trateze subiectul serios, fără să facă glume unul pe seama celuilalt. Liderul trebuie să-i supravegheze, având rolul de moderator, pentru că pot să apară momente tensionate, izbucniri emoționale.

De asemenea, această mică activitate se poate face după vizita la o închisoare, la un orfelinat, un spital sau la un azil de bătrâni.

Activitatea trebuie să se termine într-o notă pozitivă, de optimism, liderul trebuie să scoată în evidență faptul că momentele grele în viață sunt inevitabile, și ceea ce ne definește este modul în care trecem peste ele, păstrându-ne spiritul viu și optimismul.

#### **13. Evaluarea activității:**

- **participanților la activitate - făcută de lider;**
- **liderilor - făcută de participanți;**
- **liderilor - făcută de lideri.**



## **ACTIVITATEA NR. 4 VERDE-N FAȚĂ**

- 1. Ramura de vârstă:** exploratori;
- 2. Data:**
- 3. Aria de dezvoltare:** afectiv;
- 4. Denumire activitate:** VERDE-N FAȚĂ;
- 5. Loc de desfășurare:** sediu, în camp în jurul focului;
- 6. Durată:** 1 h;
- 7. Nr. Participanți:** 1-2 patrulare;
- 8. Materiale necesare:** foi, markere;
- 9. Obiectivele activității:**
  - formularea și acceptarea criticilor constructive la adresa altor cercetași cât și a sa.

### **10. Descrierea activității:**

#### **Etapa 1:**

Fiecare participant are lipită pe spate o foaie pe care ceilalți cercetași îi vor scrie un defect al lui sub semnul anonimului. După ce s-au completat toate hârtiile, se va discuta în grup despre fiecare persoană în parte, aceasta având posibilitatea să se apere, aducând argumente pro și contra celor spuse.

#### **Etapa 2:**

Analog etapa 1, cu precizarea că în loc de defecte se vor nota calități.

### **11. Cum să obțin mai mult de la această activitate?**

O alternativă a acestui joc este notarea pe foi a gesturilor frumoase/urâte făcute de către exploratori pe parcursul activităților.

### **12. Atingerea obiectivelor:**

Prin moderarea discuției, liderul menține o atmosferă calmă și facilitează obiectivitatea discuției.

### **13. Evaluarea activității:**

- **participanților la activitate - făcută de lider;**
- **liderilor - făcută de participanți;**
- **liderilor - făcută de lideri.**



## **ACTIVITATEA NR. 5 VISUL**

- 1. Ramura de vârstă:** exploratori;
- 2. Data:**
- 3. Aria de dezvoltare:** afectiv;
- 4. Denumirea activității:** VISUL;
- 5. Loc de desfășurare:** outdoor/indoor;
- 6. Durată:** 20 min;
- 7. Nr. participanți:** minim 1 voluntar și 3-5 cunosători ai jocului;
- 8. Materiale necesare:** -
- 9. Obiectivele activității:**
  - Recunoașterea și acceptarea propriilor emoții;
  - Exprimarea de sine;

### **10. Descrierea activității:**

- **generală:** Moderatorul activității solicită un număr de "n" voluntari, preferabil este ca toți necunosătorii jocului să fie voluntari. Aceștia se îndepărtează puțin, timp în care moderatorul explică exploratorilor rămași regula și povestea jocului.

Povestea spune că participantul a avut un vis în seara precedentă pe care ni l-a povestit și apoi l-a uitat. Noi îl putem ajuta să și-l aducă aminte răspunzându-i la întrebări cu Da sau Nu. Regula jocului constă în faptul că de fiecare dată când întrebarea voluntarului va conține litera "T" în propoziție, răspunsul grupului va fi "Da" și când nu va conține litera "T", evident răspunsul va fi Nu.

Ex: Eram într-un camp cu cercetașii? – răspuns Da

Eram doar eu singur? – răspuns Nu

După explicarea regulilor și a poveștii participanți vor fi chemați unul câte unul și le se spune povestea după care exercițiul poate să înceapă. Jocul ia sfârșit în momentul în care voluntarul întreabă dacă s-a sfârșit jocul (ex: Atât? , Gata?, S-a terminat?, etc) sau când moderatorul consideră că este de ajuns.

Este important ca grupul să fie atent la poveste și să răspundă în cor cu Da sau Nu, astfel voluntarul începe să creadă că toți știu visul lui, când defapt el și-l creează pe loc. După finalizarea visului, exploratorul este rugat să rezume tot firul evenimentelor.

### **11. Cum să obținem cât mai multe din această activitate:**

Dacă dorim să facem lucrurile mai interesante putem să-i spunem voluntarului ultima secvență din vis (ex: Te aflai într-o jungla costumat in clown).

### **12. Atingerea obiectivelor propuse:**

Prin acest exercițiu cercetașul va apela la emoțiile și la gândurile lui, uneori cele mai evidente sau din contră cele mai ascunse. Deși inconștient exploratorul își exprimă anumite dorințe, gânduri pe care trebuie să le accepte.

### **13. Evaluarea activității:**

- **participanților la activitate - făcută de lider;**
- **liderilor - făcută de participanți;**
- **liderilor - făcută de lideri.**





## **DEZVOLTAREA FIZICĂ**

### **ACTIVITATEA NR. 1**

#### **EU POT**

- 1. Ramura de vârstă:** exploratori
- 2. Data:**
- 3. Aria de dezvoltare:** fizic
- 4. Denumirea activității:** EU POT
- 5. Loc de desfășurare:** outdoor
- 6. Durata:** 20'
- 7. Nr. participanți:** 15 persoane
- 8. Materiale necesare:** foi, pixuri, eșarfă (de legat la ochi), Spaghete, furculiță
- 9. Obiectivele activității:**
  - Dezvoltarea capacității de a se adapta unor situații atipice.
  - Compensarea eventualelor incapacități

#### **10. Descrierea activității:** **- generală:**

Participanții au de trecut 3 probe. Cine termină primul este cel care câștigă.

Proba 1. Legarea șireturilor de la bocanci cu o singură mână.

Proba 2. Fiecare participant trebuie să mănânce o porție de spaghete folosind o furculiță și ajutându-se doar de mâna stângă (daca este dreptaci) sau dreapta (daca este stângaci).

Proba 3. Legat la ochi, trebuie să găsească obiectul X (indicat de animator înainte să fie legat la ochi). După ce își pune eșarfa la ochi, astfel încât să nu mai vadă nimic, participantul este învățat de câteva ori într-o direcție, de câteva ori în cealaltă, astfel încât să nu mai știe înspre ce era îndreptat.

În cazul în care cineva este observat că trișează, trebuie să repete proba. Primul participant care termină toate cele 3 probe, câștigă provocarea.

#### **11. Cum să obținem cât mai multe din această activitate:**

Pentru a doua probă puteți folosi o foaie pe care participanții să scrie un text cu mâna stângă / dreaptă, în funcție de caz, asta dacă considerați că spaghetele implică prea multe complicații.

Pentru a motiva participanții, puteți alege și un mic premiu, pentru cel care câștigă.

Pentru a fi siguri că totul decurge conform planului, cereți ajutorul câtorva observatori care să urmărească jocul și să se asigure că nimeni nu trișează.

#### **12. Atingerea obiectivelor propuse:**

Stabilind ca probe, acțiuni desfășurate des în viața de zi cu zi, și eliminând posibilitatea utilizării unui element senzorial (vizual, olfactiv, motoriu, etc.), participanții vor fi nevoiți să se ajute de alte simțuri pentru a compensa simțul pe care s-ar fi bazat în mod normal. Adaptarea la aceste situații se va face prin apelul la creativitate, stimulând, însă, și latura intelectuală a participantului la joc.

#### **13. Evaluarea activității:**

- **a participanților la activitatea - făcută de lider**
- **liderilor - făcută de participanți**
- **liderilor - făcută de lideri**



## **ACTIVITATEA NR. 2 ȘTAFETĂ**

1. **Ramura de vârstă:** Exploratori
2. **Aria de dezvoltare:** fizic
3. **Denumirea activității:** ȘTAFETĂ
4. **Loc de desfășurare:** într-un spațiu deschis, de preferință într-o zonă deluroasă
5. **Durata:** ½ ore
6. **Nr. participanți:** toată unitatea de exploratori, împărțită pe grupuri egale ca număr
7. **Materiale necesare:** -
8. **Obiectivele activității:**
  - conștientizarea condiției fizice deținute;
  - munca în echipă.

**9. Descrierea activității:** Această activitate este una relativ simplă, constând într-o ștafetă, puțin diferită de cea clasică. Scopul patrului este de a transmite un mesaj de la punctul de start la punctul de finish care, de preferat, este poziționat undeva pe alt deal, peste un râu, la o distanță destul de mare (aprox. 600-800 m.). Deoarece este un joc de echipă, patrula are la dispoziție 5-10 minute pentru a-și dezvolta strategia și poziționarea pe traseu – cea mai favorabilă concursului. După ce participanții s-au "împrăștiat" pe traseu, se șoptește mesajul care trebuie să ajungă la finish primului cercetaș din echipă, urmând ca el să-l transmită mai departe.

Toate echipele primesc același mesaj, ei pot opta între a striga mesajul către următorul membru sau pot să-l șoptească la ureche, dar nu-l pot transmite în scris (de preferat mesajul să fie puțin mai lung).

### **10. Cum să obțin mai multe de la această activitate?**

Se poate ca ștefeta să fie una pe biciclete sau să aibă o porțiune pe biciclete etc.

**11. Atingerea obiectivelor propuse:** Pentru a câștiga, patrulele se bazează pe munca în echipă, dar și pe o bună cunoaștere a condiției fizice a tuturor membrilor.

### **12. Evaluarea activității:**

- **a participanților la activitatea - făcută de lider**
- **liderilor - făcută de participanți**
- **liderilor - făcută de lideri**



## **ACTIVITATEA NR. 3 HOȚII ȘI SOLDAȚII**

- 1. Ramura de vârstă:** Exploratori/Seniori
- 2. Aria de dezvoltare:** Fizic
- 3. Denumirea activității:** Hoții și Soldații/Marea Evadare
- 4. Loc de desfășurare:** Zona împădurită preferabil cu obstacole și impedimente vizuale
- 5. Perioada:** Camp
- 6. Durata:** 2 – 3
- 7. Nr. participanți:** 60+
- 8. Materiale necesare:** banda de delimitare, haine vechi pentru participanți, eventual fluier pentru soldați pentru a-si semnaliza faptul ca au nevoie de ajutor

### **9. Obiectivele activității:**

- Încurajarea implicării în activități sportive;
- Autoevaluarea propriilor capacități fizice;
- Încurajarea colaborării în vederea depășirii limitelor personale;
- Lucru în echipă / grup.

### **10. Descrierea activității:**

Copiii sunt împărțiți în două echipe, una de hoți (10 copii, preferabil mai solizi sau mai atletici) al cărei scop va fi să se ascundă și să se împotrivescă arestării prin orice mijloace (fără a leza integritatea fizică a adversarilor), iar a doua de soldați (50 de copii) al cărei scop va fi să prindă hoții și să se asigure că aceștia nu scapă din închisoare.

La începutul jocului se alege un căpitan pentru echipa hoților și un general pentru echipa soldaților care vor coordona cele două echipe.

Hoților li se vor da 5-10 minute pentru a se îndepărta de „închisoare” și a se ascunde în pădure. Pot folosi orice metoda pentru a nu fi găsiți (se pot urca în copaci sau ascunde în spatele lor, se pot ascunde sub frunze, printre arbuști etc.) cât timp nu părăsesc locația jocului.

Soldații vor aștepta la marginea închisorii până când generalul le va da semnalul că a început căutarea evadaților.

În momentul în care un hoț este găsit de către soldați acesta trebuie adus înapoi în închisoare, având totuși posibilitatea de a se împotrivi capturării până este băgat în perimetrul închisorii.

În cazul în care este jucat corect, acest joc este foarte obositor, mai mulți soldați fiind nevoiți să colaboreze pentru a supune un hoț.

De asemenea Generalul trebuie să numească niște paznici ai închisorii care au grijă ca hoții să rămână în închisoare după ce sunt prinși. În cazul în care nu sunt opriți, hoții pot evada din nou în orice moment.

Jocul se termină în momentul în care toți hoții sunt aduși la închisoare.

### **11. Atingerea obiectivelor propuse:**

Jocul propus este unul ce implică mișcare, tenacitate și efort considerabil, fără a impune foarte multe reguli, acest lucru încurajând exploratorii să participe pentru a-și încerca forțele într-un mod distractiv. De asemenea, dificultatea jocului vine în acceptarea faptului că există momente în care propriile puteri nu sunt suficiente pentru a depăși provocarea și este nevoie de sprijinul colegilor. Astfel, exploratorii sunt nevoiți să-și autoevalueze propriile capacități fizice pentru a discerne cel mai bun mod de acțiune.



## **ACTIVITATEA NR. 4 HIKE DE NOAPTE**

- 1. Ramura de vârstă:** Exploratori
- 2. Aria de dezvoltare:** Fizic
- 3. Denumirea activității:** HIKE DE NOAPTE CU PROBE
- 4. Loc de desfășurare:** outdoor
- 5. Perioada:** Vara, noaptea
- 6. Durata:** 4 ore
- 7. Nr. participanți:** minim 2 patrulare
- 8. Materiale necesare:**
- 9. Obiectivele activității:**
  - dezvoltarea rezistenței, agilității și a autocontrolului;
  - recunoașterea acțiunii benefice a activităților fizice.
- 10. Descrierea activității:**

Pregătirea activității:  
Cu câteva ore înainte, liderii responsabili de activitate vor parcurge traseul de maxim 4 h și îl vor amenaja. "Punctele de control" sunt de 2 feluri:

  - Indicatoare (săgeți, bilete cu indicii către următorul post)
  - Posturi cu probe:
    - Cursa cu obstacole;
    - Construirea unui bivouac din elemente naturale;
    - Crearea unei surse de lumină ne-electrică pe care să o folosească pentru a găsi următorul indiciu;
    - Tunelul frunzelor; un tunel din crengi construit la 30-40 cm deasupra pământului (lungime minim 2 m, cu cel puțin un cot în construcție), prin care ei să treacă până la liderul cu indiciul;
    - Postul Dorințelor: Fiecare membru al patrulei trebuie să renunțe la un obiect pentru a trece mai departe (care li se înapoiază la sfârșitul jocului);
    - Podul de Trecere: Un pod îngust, asigurat cu sfori, pe care fiecare explorator în parte trebuie să îl traverseze, numai așa primindu-și ultima indicație.

Activitatea se desfășoară o dată cu lăsarea nopții. Avantajul acestui exercițiu este acela că i se poate aplica orice cadru simbolic (proba finală din "Jocurile Cetății", depunere de promisiune etc.).

La sfârșit vom avea un mare foc de tabără care să marcheze terminarea traseului.
- 11. Cum pot fi obținute mai multe de la această activitate:**

Activitățile pot fi diversificate oricât de mult.



## **DEZVOLTAREA SPIRITUALĂ**

### **ACTIVITATEA NR. 1**

#### **EPITAF**

**1. Ramura de vârstă:** Exploratori

**2. Data:**

**3. Aria de dezvoltare:** Spiritual

**4. Obiectivele activității:**

- Încurajarea introspecției;
- Împărtășirea gândurilor într-un grup restrâns

**5. Denumire activitate:** Epitaf

**6. Loc de desfășurare:** sediu, în jurul focului, într-un loc unde să fie liniște

**7. Durata:** 45 minute

**8. Nr. Participanți:** minim o patrulă

**9. Materiale necesare:** foi, pix

**10. Descrierea activității:**

Cercetașii se adună în jurul focului sau la sediu. Moderatorul(liderul) va avea sarcina să asigure atmosfera specifică acestui joc: liniște, calm, siguranță). Fiecaruia i se va da o foaie și un pix.

Exploratorii vor fi rugați ca timp de câteva minute să se gândească la viața lor de până atunci, la experiențele de viață care i-au marcat și la un lucru pe care vor să-l înfăptuiască, dar încă nu au avut ocazia până acum (ceva real, important pentru ei).

După care să-și imagineze momentul morții lor, ce ar gândi în momentul în care ar realiza ca nu mai au timp să facă ceea ce și-au propus.

După ce s-au gândit, ei trebuie să scrie pe foaie propriul epitaf legat de lucrurile la care s-au gândit, să-și exprime visele, dorințele și aspirațiile, ceea ce ar gândi ei în clipa morții lor, sensul vieții și al morții văzut prin propria conștiință.

La final se vor citi epitafurile.

**11. Cum obțin mai mult de la această activitate?**

E preferabil ca participanții să se cunoască între ei, pentru a le fi mai ușor să expună cu sinceritate ceea ce le cere jocul.

Introducerea în cadrul simbolic cu ajutorul unei povești; lumina difuză; lumânări.

Important: Este necesară o mare atenție din partea liderului în organizarea acestei activități. (Mai ales în cazul în care cineva a avut recent o experiență nefericită legată de moartea cuiva cunoscut). Este recomandat grupurilor unite, unde exprimarea unor astfel de gânduri nu reprezintă o problemă.

**12. Atingerea obiectivelor propuse:** Liderul trebuie să se asigure de crearea cadrului potrivit pentru o astfel de activitate, să descurajeze eventualele disturbări din partea cercetașilor și poate să încheie momentul într-o notă specifică cu ajutorul unei povești, concluzii sau idei contemplative.



## **ACTIVITATEA NR. 2 ACTIVITATE SPIRITUALĂ**

- 1. Ramura de vârstă:** exploratori
- 2. Data:**
- 3. Aria de dezvoltare:** spiritual
- 4. Denumirea activității:** ACTIVITATE SPIRITUALĂ
- 5. Loc de desfășurare:** indoor/outdoor
- 6. Durata:** 1 h(activitate efectivă)
- 7. Nr. participanți:** minim 2 patrulare
- 8. Materiale necesare:** foi, pixuri, lumânările, muzică etc.
- 9. Obiectivele activității:**
  - Creativitate (în organizarea prezentării)
  - explorează moștenirea culturală a comunității
  - munca în echipă

### **10. Descrierea activității:**

- *generală:*

Patrula se va documenta despre o cultură religioasă din cadrul comunității. La întâlnirea unității, ei vor realiza un moment spiritual prin care vor prezenta celorlalți cercetași rezultatele muncii lor. Acesta poate fi o seară în care simulează un moment din cadrul comunității respective, sau o vizită la monumentele asociate.

Activitatea se întinde pe atâtea seri / întâlniri câte sunt necesare pentru ca toate patrulele să aibă ocazia să prezinte o cultură / religie.

Liderul este încurajat să folosească un cadru simbolic atractiv pentru a-i angaja pe exploratori în exercițiu (fără a-i face să se simtă obligați). De asemenea, activitatea nu este obligatorie pentru întreaga patrulă.

### **11. Cum să obțin mai mult de la activitate?**

Se poate încuraja includerea unor personaje din comunitatea respectivă la momentele ținute. De exemplu, invitarea unui rabin care să țină o citire din Tora, pe care apoi să o explice.



## **ACTIVITATEA NR. 3 ADĂPOSTUL ANTI ATOMIC**

**1. Ramura de vârstă:** exploratori

**2. Data:**

**3. Aria de dezvoltare:** spiritual

**4. Denumirea activității:** ADĂPOSTUL ANTI-ATOMIC

**5. Loc de desfășurare:** indoor

**6. Durata:**

**7. Nr. participanți:** minim 2 patrule

**8. Materiale necesare:** -

**9. Obiectivele activității:**

- Conștientizarea faptului că exista opinii diferite;
- Dezbateră și argumentarea opiniei cuiva;
- Conștientizarea diferitelor valori care ne influențează alegerile;
- Ascultarea celorlalți cu respect.

**10. Descrierea activității:**

- generală: Activitatea se desfășoară pe patrule. Liderul le spune următoarea poveste:

Fiecare echipă este responsabilă pentru cercetările ce au loc într-un laborator aflat foarte departe de oraș. Brusc, începe cel de-al Treilea Război Mondial. Plouă cu bombe și lumea este distrusă pe zi ce trece. Întreaga populație caută cu disperare adăposturi anti-atomice. Primiți un apel de urgență de la un laborator de cercetare; sunt disperăți și au nevoie de ajutor. Iată ce spune mesajul lor:

"Suntem 10 oameni care vor să intre într-un adăpost anti-atomic care a fost însă construit pentru doar 6 persoane. Nu putem să decidem noi înșine cine poate rămâne și cine trebuie să plece. Ne este imposibil să ne hotărâm; vom sfârși prin a ne omorî între noi dacă o să continuăm așa. Considerăm ca voi ne puteți ajuta să vedem cine intră în adăpost și cine nu. Vom respecta orice veți decide." SFÂRȘITUL MESAJULUI.

Timpul se scurge rapid. Aveți doar 30 de minute la dispoziție să ajungeți la adăpostul vostru și să luați o decizie referitoare la soarta oamenilor care au apelat la voi. Este într-adevăr o decizie grea de luat ținând cont de faptul că aveți doar o descriere superficială a acestora. Gândiți-vă bine și țineți cont de faptul că acei 6 oameni care intră în adăpost pot fi singurele 6 ființe umane care supraviețuiesc războiului.

Descrierile celor 10 oameni:

- Un contabil de 30 de ani
- Soția lui, însărcinată în 6 luni
- Un militant de culoare, student în anul II la medicină
- Un istoric faimos în vârsta de 42 de ani
- Un biochimist
- Un tânăr star din televiziune
- Un rabin în vârstă de 54 de ani
- Un polițist înarmat
- Un dulgher de 24 de ani

Se va alege o persoană din grup care să "țină timpul"; acesta va avertiza grupul numai când vor mai avea 15, 10, 5 minute respectiv 1 minut. Patrurile se vor aduna apoi pentru a discuta rezultatele.

*Sfaturi pentru discuțiile post-activitate:*

Este foarte important ca toți să asculte ceea ce au ceilalți de zis. Nu ezita să restabilești ordinea în cadrul grupului.

Această activitate dă naștere, de cele mai multe ori, unor emoții foarte puternice. Unii participanți s-ar putea să aibă tendința de a se ataca unii pe ceilalți și de a critica



opiniile altora. Este foarte important să le concentrezi atenția asupra conceptelor de libertate de exprimare, toleranță, sensibilitate și acceptare.

La sfârșitul activității, liderul îi poate întreba pe cercetași dacă exercițiul li s-a părut dificil și de ce, dacă unii s-au lăsat influențați de alții, dacă unele persoane au împiedicat grupul de la a ajunge la o decizie finală, dacă unii au fost încăpățânați, ce valori le-au dictat deciziile personale etc.

### **11. Cum să obțin mai mult de la această activitate?**

Povestea se poate schimba. Iată un exemplu:

"10 oameni sunt în pericol de a muri. Cu toții au nevoie de un transplant urgent de inimă. Dacă nu sunt operați imediat, vor muri. Doar o inimă este disponibilă. Chirurgul are nevoie de ajutorul vostru pentru a decide cine va beneficia de transplant și astfel va trăi."

Exemple de posibili candidați pentru transplant (numărul poate varia):

- O tânără de 16 ani, însărcinată, care a renunțat la școală
- Un polițist condamnat pentru comportamentul violent față de cetățeni
- Un preot în vârstă de 75 de ani
- O femeie doctor de 36 de ani, sterila
- Un militant de culoare
- O prostituat de 39 de ani
- Un arhitect homosexual
- Un avocat alcoolic de 29 de ani

### **12. Atingerea obiectivelor propuse:**

Prin abordarea unor personaje atât de diferite într-un număr relativ mare, șansele unei concluzii unanime sunt foarte mici. Având ca temă principală luarea unei decizii ca grup, exploratorii sunt nevoiți să ia în considerare și opiniile celorlalți, în consecință să le conștientizeze existența, cât și să dezbate și să argumenteze tot ce vor să susțină.

În același timp, această discuție presupune selectarea a 6 oameni care vor avea dreptul să trăiască îndeamnă participanții să reflecte asupra valorilor ce le determină alegerile. Nu în ultimul rând, prin circumstanțele jocului, toți trebuie să își expună părerea, dar și să le asculte pe celelalte, totul pentru soluționarea dilemei în doar 30 de minute.





## ACTIVITATEA NR. 4 EXPLO-FOTO

- 1. Ramura de vârstă:** exploratori
- 2. Aria de dezvoltare:** spiritual
- 3. Denumirea activității:** EXPO-FOTO
- 4. Loc de desfășurare:** Indoor/outdoor
- 5. Durata:** 1:30h-2h
- 6. Nr. participanți:** 12 - 15
- 7. Materiale necesare:** aparate fotografiate, hârtie fotografică, imprimantă foto, rame foto, lumânări, bețișoare parfumate, muzică (melodii cu diverse teme și simboluri)
- 8. Obiectivele activității:**

- Descoperirea, conștientizarea, acceptarea propriilor emoții
- Dezvoltarea capacității de a-i asculta pe ceilalți
- Identificarea obiectivelor vocaționale proprii și descoperirea metodelor de atingere a acestora

**9. Descrierea activității:** *generală:* Animatorul roagă participanții să-și utilizeze creativitatea pentru a realiza niște fotografii pe diferite teme spirituale, alese ulterior de acesta. Temele fotografiilor pot corespunde cu cele muzicale. După ce fotografiile vor fi realizate, animatorul va organiza o expoziție cu fotografiile realizate de exploratorii săi.

**Partea 1.** Animatorul roagă participanții să se gândească la temele date de acesta, și să realizeze un număr de 2 fotografii pentru fiecare temă. Această primă etapă trebuie realizată cu 2 săptămâni înainte de expoziția finală. **Partea 2.** animatorul va strânge fotografiile exploratorilor, le va printa și va organiza expoziția pentru aceștia. Expoziția va fi realizată pe baza temelor primite de exploratori, se va alege o singură fotografie. Expoziția va fi luminată de lumânări, se vor aprinde bețișoare parfumate, iar pe fundal vor fi melodiile alese de animator. Pentru fiecare temă fotografică, melodiile respective. **Partea 3.** Exploratorii vor vizita expoziția, își vor nota pe o foaie senzațiile/ sentimentele trăite în timpul vizitării expoziției. **Partea 4.** După ce se va vizita expoziția, pe rând, exploratorii participanți vor vorbi despre sentimentele și senzațiile lor din timpul vizitării expoziției. De asemenea vor fi rugați să își prezinte fotografiile, și să vorbească un pic despre ele, despre ce au simțit când au fotografiat, ce reprezintă pentru ei imaginile respective. În această parte, ca și în cazul camerei în care va fi organizată expoziția, lumina va proveni de la lumânări, iar pe fundal va fi muzică ambientală, în surdină, pentru a crea o atmosferă aparte.

**10. Atingerea obiectivelor propuse:**

Este foarte posibil ca până în momentul realizării acestei activități exploratorii să fie reticenți față de exprimarea sentimentelor și trăirilor în fața prietenilor / membrilor patrului. Cu siguranță este o activitate care îi va lega, pentru că fiecare la rândul său va vorbi despre trăirile și sentimentele lui, despre ce a simțit în momentul în care a fotografiat, sau în momentul în care a văzut mai multe fotografii pe aceeași temă. Își vor dezvolta creativitatea, fiind puși să surprindă o anumită temă prin intermediul unei imagini. Lumina provenită de la lumânări, muzica în surdină vor ajuta la desfășurarea acestei activități, mediul va fi unul plăcut și relaxant pentru participanți. Pe parcursul acestei activități, exploratorii vor vorbi, dar în același timp vor asculta, dezvoltându-și astfel capacitatea de a-i asculta pe ceilalți. La sfârșit, exploratorii vor fi capabili să-și conștientizeze emoțiile, să își poată exprima sentimentele, și să îi asculte pe ceilalți. Între patrurile se va crea o legătură strânsă, descoperindu-și astfel trăirile.

**11. Cum să obținem cât mai multe din această activitate:**

Animatorul poate alege să fotografieze pe temele alese de el, să își expună fotografiile, și să participe la exercițiul alături de exploratorii săi. La sfârșit va vorbi despre emoțiile, sentimentele, stările prin care a trecut în momentul în care a fotografiat, și în momentul în care a vizitat expoziția. În acest fel se va apropia de exploratorii săi, câștigându-le încrederea vorbind de stările sale sufletești.



## **DEZVOLTAREA CARACTERULUI**

### **ACTIVITATEA NR. 1**

### **DEZBATERE ION & ABI**

- 1. Ramura de vârstă:** exploratori
- 2. Data:**
- 3. Aria de dezvoltare:** caracter
- 4. Denumirea activității:** DEZBATERE ION & ABI
- 5. Loc de desfășurare:** indoor
- 6. Durata:** 2 – 3 h
- 7. Nr. participanți:** 15-18 persoane
- 8. Materiale necesare:** foi, pixuri, foi de flipchart
- 9. Obiectivele activității:**
  - Problem / conflict - solving
  - Încurajează o viziune critică și analitică a unei probleme
  - Dezvoltă viziunea realistă asupra unei probleme

#### **10. Descrierea activității:**

- **generală:** Se împarte grupul participant la activitate în 3 grupuri mai mici / patrulare.

Se dau datele problemei: "Abi și Ion se iubeau foarte tare. La un moment dat Ion este nevoit să meargă în locul X, lăsând-o pe Abi acasă. Aceștia erau acum despărțiți de un râu. În zilele următoare au avut loc niște ploi torențiale, râul s-a umflat și nu a mai permis traversarea, podurile fiind distruse iar traversarea fără o barcă era imposibilă. Situația a continuat pentru multe zile. Abi nu putea lua legătura cu Ion și își dorea neaparat să ajungă la el. Singura soluție care îi rămăsese era să vorbească cu barcagiul să o treacă râul. Barcagiul profită de slăbiciunea lui Abi datorată iubirii dintre ea și Ion, și îi spune că nu o va trece râul decât dacă petrece o noapte cu el. Abi se află acum într-o mare dilemă și nu poate lua această decizie singură. Îi face o vizită mamei, îi spune ce se întâmplă și îi cere ajutorul în luarea unei decizii. Mama îi spune << Faci cum crezi de cuviință. Am încercare în decizia pe care o vei lua >>. Abi pleacă, decide să petreacă noaptea cu barcagiul iar a doua zi acesta o trece râul spre Ion.

Se întâlnește cu Ion, care se bucură foarte tare să o vadă. Abi îi povestește ce a fost nevoită să facă pentru a ajunge la el, sperând ca Ion să îi aprecieze sacrificiul. În schimb, Ion îi dă o palmă și o trimite departe de el. Abi pleacă plângând și se întâlnește cu Viorel, prietenul cel mai bun al lui Ion. Îi povestește acestuia tot ce s-a întâmplat, Viorel foarte supărat de reacția lui Ion, merge să vorbească cu el, totul terminându-se cu o bătaie și ruperea prieteniei acestor doi foarte buni prieteni. Pe lângă acest fapt, Viorel și Abi devin iubiți."

Așa, împărțiți pe patrulare, fiecare patrulă este rugată să analizeze situația și să formeze o ierarhie a personajelor în ordinea vinovăției lor pentru situația la care s-a ajuns, de la cel mai vinovat personaj la cel cu vina cea mai mică. Personajele sunt : Abi, Ion, mama, Viorel și barcagiul. Fiecare patrulă are 20 minute la dispoziție să se hotărască asupra ierarhizării. Dacă patrurile nu termină în aceste 20 de minute, mai au dreptul la încă 10 minute, pentru a se decide. Apoi se transcrie pe foaia de flipchart hotărârea fiecărei patrule, astfel vor fi 3 "modele" de ierarhizare. Ex. :

| <b>P1</b> | <b>P2</b> | <b>P3</b> |
|-----------|-----------|-----------|
| Abi       | Ion       | Abi       |
| Barcagiul | Mama      | Barcagiul |
| Mama      | Abi       | Ion       |
| Ion       | Viorel    | Mama      |
| Viorel    | Barcagiul | Viorel    |



După ce toți participanții au în față, pe flipchart, un astfel de model, sunt rugați ca, de comun acord, să hotărască, din nou, dar acum, ca grup, gradul vinovăției personajelor. Astfel va avea loc o dezbatere, la care animatorul trebuie să intervină doar pentru a aduce în vederea participanților aspecte ale problemei pe care le-au uitat (părți din datele problemei) care ar putea fi relevante. Ca în orice dezbatere, animatorul nu are voie să ia partea niciunei echipe, acesta menținându-se neutru până la sfârșitul dezbaterii.

Dezbaterea se încheie în momentul în care grupul a reușit să formeze o nouă ierarhizare.

**11. Cum să obținem cât mai multe din această activitate:** Problema / Povestea lasă loc de "înfloritură" (introducerea unor noi personaje / evenimente), după voia animatorului.

**12. Atingerea obiectivelor propuse:**

În momentele de negociere vor apărea conflicte între participanți din cauza opiniilor diferite. Acestea fiind opinii de natură morală, conflictul va fi cu atât mai puternic, motiv pentru care abilitățile de soluționare vor fi foarte importante la această parte. Prin regulile jocului, conflictul este unul așteptat, în măsura în care nimeni nu se poate aștepta ca participanții să fie unanim de acord cu aceeași ierarhizare a personajelor în funcție de vinovăție. La scurt timp de la începerea conflictului, participanții vor sesiza că, fie se lasă convinși, fie caută argumentele cele mai bune și persuasive pentru a-i convinge și pe ceilalți. Compromisul, însă, s-ar putea să fie, la rândul lui, o soluție. Constatarea situației menționate, și necesitatea ajungerii la un comun acord, va stimula participanții la încercarea rezolvării problemelor apărute. În mod repetat, aceasta va contribui la îmbunătățirea abilității de a rezolva conflicte.

Conflictele interioare cu care se confruntă personajele povestii, dar și cele exterioare, dintre personaje, sunt, după cum spuneam mai sus, în mare parte, de natură morală. În scopul ierarhizării vinovăției personajelor, participanții va trebui să analizeze situația fiecărui personaj în parte și relația lui cu celelalte personaje, încurajând, prin acestea, o viziune critică și analitică asupra situației prezentate.

Un rol important în cadrul jocului, îl are empatia, de care participanții se vor folosi pentru a înțelege mai bine personajele și acțiunile lor. Pe lângă aceasta va fi nevoie și de o viziune de ansamblu, o viziune realistă.

**13. Evaluarea activității:**

- a participanților la activitatea - făcută de lider
- liderilor - făcută de participanți
- liderilor - făcută de lideri.



## **ACTIVITATEA NR. 2 HUMANS ARE NATURALLY GOOD**

**1. Ramura de vârstă:** exploratori

**2. Data:**

**3. Aria de dezvoltare:** caracter

**4. Denumirea activității:** "HUMANS ARE NATURALLY GOOD" DEBATE / DEZBATERE

**5. Loc de desfășurare:** indoor

**6. Durata:** 2 ore

**7. Nr. participanți:** 20 persoane

**8. Materiale necesare:** foi, pixuri

**9. Obiectivele activității:**

- Exersarea spiritului critic în raport cu lumea înconjurătoare
- Formarea unei atitudini fundamentate pe care să o susțină cu consecvența, tinând cont și de opinia celorlalți
- Dezvoltarea capacității de a formula și susține un argument

**10. Descrierea activității:**

**- generală:**

Se dă tema dezbaterii "Humans are naturally good" (Oamenii sunt buni din naștere)

Participanții sunt împărțiți în 2 echipe: pro / contra.

Fiecare echipă are 10 minute la dispoziție pentru a discuta pe această temă și pentru a-și forma niște argumente de bază în funcție de partea de care se află : pro sau contra. Pentru a asigura buna desfășurare a activității, se vor alege purtători de cuvânt din ambele echipe.

Există mai multe moduri de desfășurare, adică mai multe modale de dezbateri posibile.

Una dintre cele mai simple de urmărit este metoda Karl Popper, după cum urmează:

**A1:** Argumentatorul nr. 1 are la dispoziție **3 minute** pentru a-și expune teza (3 argumente)

**N1:** Negatorul 1 are la dispoziție **30 de secunde** pentru a aduce un contraargument pentru 1 din cele 3 argumente prezentate de A1

**Cross 1:** Moderatorul, neutru, trage o primă concluzie din cele spuse până la acel moment (maxim 1 minut)

Fiecare echipă are **1 minut** pentru a discuta

**N2:** Negatorul 2 aduce un argument care are dreptul de a-l susține timp de **3 minute**

**A2:** Argumentatorul 2 are la dispoziție **30 de secunde** pentru a combate sau a sublinia părțile slabe ale argumentului N2

**Cross 2:** Moderatorul, neutru, trage o concluzie din cele spuse în această a doua parte a dezbaterii (maxim 1 minut)

Fiecare echipă are **1 minut** pentru a discuta

**A3:** Reia unul dintre argumentele aduse de A1 și îl dezvoltă timp de **3 minute**

**N3:** Negatorul 3 are la dispoziție **30 de secunde** pentru a aduce un contraargument legat de cel expus mai devreme de A3

**Cross:** Moderatorul, neutru, trage o concluzie din cele spuse în această a treia parte a dezbaterii (maxim 1 minut)

Fiecare echipă are **1 minut** pentru a discuta

**N4:** Se aduce un ultim argument contra sintetizator, **3 minute**



**A4:** Combate acest ultim argument al N4, și încearcă să concludă astfel încât să sintetizeze toate argumentele expuse de echipa din care face parte, fără a face simțită o rupere a liniei după care s-a desfășurat discuția, **30 secunde**

**Cross 4:** Moderatorul evaluează pentru ambele echipe argumentele ambelor părți care au fost expuse în dezbateri, subliniază punctele forte și cele slabe și după **2 minute** de analiză a întregii dezbateri, dă verdictul, adică alege echipa care a avut per total cele mai bune argumente.

### **11. Cum să obținem cât mai multe din această activitate:**

În momentele de Cross, moderatorul concludă astfel încât să mențină linia discuției

Pentru a obține cât mai multe din această activitate, moderatorul poate să se informeze înainte de a ține dezbateri în legătură cu subiectul propus, pentru a înțelege complexitatea temei.

Se pot alege și alte tipare de "monitorizare" a dezbaterii, aceasta propusă mai sus fiind doar una, din cele multe posibile.

Moderatorul are dreptul de a descalifica echipa care întrerupe vorbitorul celeilalte, în scopul asigurării unei desfășurări.

Moderatorul trebuie să prezinte participanților înaintea începerii activității, regulile și tiparul ales pentru desfășurare, astfel încât echipele să știe cât timp au la dispoziție și să poată să își organizeze argumentele într-un mod cât mai favorabil posibil.

Coechipierii vorbitorului nu au dreptul de a-și întrerupe purtătorul de cuvânt. Purtătorii de cuvânt trebuie aleși în cele 10 minute dinaintea începerii efective a activității.

Participanții au voie să își noteze pe o foaie argumente sau alte diverse opinii, în momentele de pauză (cele de 1 minut, dintre ultimul cross și următoarea tură) și în cele 10 minute de la început.

**12. Atingerea Obiectivelor Propuse:** Liderul (moderatorul) încearcă să rămână detașat, intervenind pe cât mai rar posibil, atunci când există timpi morți, când discuția deviază de la subiect și încearcă să îi antreneze în dezbateri pe toți participanții (în special exploratorii mai puțin implicați / rezervați). La finalul discuției moderatorul se asigură că fiecare cercetaș și-a format o opinie "sănătoasă".

### **13. Evaluarea activității:**

- a participanților la activitatea - făcută de lider
- liderilor - făcută de participanți
- liderilor - făcută de lideri



## **ACTIVITATEA NR. 3 CELE 14 VÂRFURI ALE LUI MESSNER**

- 1. Ramura de vârstă:** exploratori
- 2. Aria de dezvoltare:** caracter, fizic
- 3. Denumirea activității:** Cele 14 vârfuri ale lui Messner
- 4. Loc de desfășurare:** în apropierea locului de campare, într-o zonă cu dealuri sau înălțimi cu diferențe de nivel mici
- 5. Durata: aproximativ** 8 ore
- 6. Nr. participanți:** minim 4 patrulare, maxim 10 persoane
- 7. Materiale necesare:** În vederea pregătirii traseelor, organizatorii va trebui să aibă pregătite:

- un indicator central cu săgeți îndreptate către taberele de bază (carton, placaj etc.)
- indicatoare din fiecare tabără de bază către vârfuri (idem)
- o fișă de parcurs pentru fiecare patrulă (vezi ex.)
- o modalitate de a înregistra trecerea patrulelor prin taberele de bază, prin punctele critice și o dovadă a atingerii vârfurilor (autocolante, etichete sau markere)
- câte un zar special pentru fiecare tabără de bază și pentru fiecare punct critic (18)
- un obiect voluminos și greu de cărat (buștean, canistră, galeată de apă plină) pe post de "butelie de oxigen"
- Patrurile participante va trebui să fie echipate ca pentru orice activitate în teren
- accidentat (ghete, haine confortabile și rezistente, rucsac mic cu provizii).

### **8. Obiectivele activității:**

- Dezvoltarea spiritului de echipă și a democrației de grup
- Stimularea spiritului de competiție și a dezvoltării de strategii
- Dezvoltarea perseverenței în atingerea unui obiectiv
- Creșterea interesului pentru istoria alpinismului
- Dezvoltarea capacității de a gândi rapid și a acționa cu calm în fața situațiilor neprevăzute.
- Dezvoltarea capacității de a alege și a respecta consecințele alegerilor;

### **9. Descrierea activității: *generală:***

În jurul campului sau în zona aleasă pentru joc, se stabilesc patru "tabere de bază" (TB1, TB2, TB3, TB4) preferabil în patru direcții total diferite, la circa 5 min alergare (10 min mers) de punctul de start (C).

În jurul fiecărei tabere de bază se stabilesc câte patru puncte - "vârfurile" - care pot fi culmi, creste, vârfuri de deal, înălțimi sau puncte oarecare în pădure, cam la aceeași distanță ca și cea din C în TB.

Excepție face o singură tabără de bază, care va avea numai două vârfuri (cele mai înalte - Chomolungma și K2). Distanța până la ele va fi ceva mai lungă decât în cazul celorlalte.

Avem astfel un număr de 14 vârfuri botezate după cei 14 optmiari din Himalaya și Karakorum (Chomolungma, K2, Kangchendzunga, Lhotse, Makalu, Manaslu, Dhaulagiri, Nanga Parbat, Cho Oyu, Gasherbrum II, Broad Peak, Hidden Peak, Annapurna, Shisha Pangma).

Între fiecare tabără de bază și vârf, cam la doua treimi distanță după TB, se stabilește "punctul critic" al respectivului vârf (PC).

În fiecare tabără de bază va sta câte un arbitru - meteorolog (lider). El va avea la dispoziție un zar special cu un desen sau inscripție "vreme frumoasă" pe doua fețe, "vreme schimbătoare" pe alte două și "furtună" pe cele rămase. De asemeni el va dispune de autocolante sau etichete cu aceleași inscripții pentru a fi lipite pe fișele patrulelor. În lipsa acestora pot fi utilizate markere de diferite culori.

Punctele critice pot avea sau nu arbitri (în funcție de încrederea pe care vrem s-o acordăm patrulelor). Oricum, aici va exista un alt zar special, cu inscripția "senin" pe două dintre fețe, "viscol", pe alte două și "rău de altitudine", pe ultimele.



Pe vârfuri putem avea compostoare diferite, coduri sau orice alt element dovedit (înălțimea vârfului, anul în care a fost cucerit, anul în care Reinhold Messner l-a escaladat etc.). În punctul C vom instala un pilon indicator, cu săgeți indicând direcția tuturor TB.

În fiecare TB vom avea săgeți indicând direcția către vârfurile respective (fig.1).

Fiecare patrulă primește o fișă de parcurs (fig.2) și pornește din punctul C.

Obiectivul este să atingă toate cele 14 vârfuri în timpul cel mai scurt.

Patrula pleacă din C și se îndreaptă către una din TB, la libera alegere. Ajunși aici, arbitrul aruncă "zarul meteorologic". Rezultatul va fi consemnat (autocolant, marker) în fișă patrulei.

Dacă rezultatul este "vreme frumoasă", echipa poate pleca mai departe, direct pe vârful ales ca obiectiv.

Dacă rezultatul este "furtună", echipa trebuie să se întoarcă la C și să pornească într-o alta expediție. Ei pot iniția un nou asalt al aceluiași vârf, sau pot încerca altul, la alegere.

Dacă rezultatul este "vreme schimbătoare" echipa are două alternative: una este să se întoarcă direct la C, ca în cazul furtunii, iar cealaltă este să riște o continuare către vârf. În acest din urmă caz, ei va trebui să se oprească în punctul critic și să dea din nou cu zarul. Dacă rezultatul este "senin", vremea s-a îndreptat și calea către vârf este deschisă; însă dacă au ghinionul să dea "viscol" sau "rău de altitudine", atunci trebuie să se întoarcă tot drumul până la C și să inițieze o altă tentativă.

Ajunși pe vârf, cercetașii trebuie să-și noteze codul sau să-și perforzeze fișă, după care se întorc la C pentru confirmarea escaladei și startul către următorul obiectiv. Confirmarea se face de către un lider, prin lipirea unui autocolant cu imaginea vârfului pe fișă, sau prin simpla semnătură.

Traseul C – TB – PC – V se reia pentru fiecare dintre cele 14 vârfuri, ori de câte ori este nevoie (în funcție de condițiile meteo, un vârf poate fi cucerit după prima sau a zecea tentativă).

"Butelia de oxigen" permite accesul direct pe un vârf, indiferent de vreme, însă ea trebuie cărată tot drumul până pe vârf și înapoi și nu poate fi utilizată decât o singură dată, de către fiecare patrulă.

**11. Atingerea obiectivelor:** Liderul trebuie să se asigure că jocul urmează cursul firesc, prin respectarea regulilor de către toți participanții, implicarea acestora, evitarea conflictelor dintre cercetași și finalizarea jocului printr-o patrulă câștigătoare.

**12. Cum să obținem cât mai multe din această activitate:**

- între C și TB, precum și între TB și vârfuri trebuie să existe poteci. În caz contrar trebuie instalate indicatoare clare care să indice traseul.

- ar fi bine ca între C și TB să existe câteva obstacole naturale care să pună la încercare îndemânarea patrulelor: desigur, ape curgătoare, mici pasaje de cățărare, mlaștini etc.

- confirmarea vârfurilor, codurile, fișele patrulelor etc. trebuie să fie în legătură cu tema concursului (Messner, alpinism, Himalaya) și să trezească interesul de a învăța cât mai multe în aceasta direcție.

- nu trebuie insistat foarte mult asupra aspectului competițional între patrule.

- povestea poate fi simplificată, prin renunțarea la anumite elemente sau, dimpotrivă, complicată, prin adăugarea altora (greve ale porterilor, teste, indicatoare cifrate, tabere intermediare etc.)

**13. Evaluarea activității:**

O primă evaluare poate fi făcută chiar în timpul desfășurării activității, de către liderii "meteorologi" aflați în fiecare tabără de bază sau punct critic. Aceștia pot observa interesul arătat de fiecare patrulă, modul în care sunt luate hotărârile, felul în care decizia zarurilor este acceptată, strategia aleasă etc.

La încheierea concursului se va aprecia numărul de încercări efectuate de către fiecare patrulă (indiferent de rezultatul cu care s-au soldat). În viitor, în funcție de interesul stârnit de "Messner", se pot organiza și alte activități conexe: expoziții legate de alpinism, seminarii despre altitudine și efectul ei asupra organismului uman, istoria cuceririi gigantilor planetei, alte concursuri pe aceeași temă.



## ACTIVITATEA NR. 4 GHICEȘTE CE S-A SCHIMBAT

1. **Ramura de vârstă:** exploratori
2. **Data:**
3. **Aria de dezvoltare:** caracter
4. **Denumirea activității:** GHICEȘTE CE S-A SCHIMBAT
5. **Loc de desfășurare:** outdoor/indoor
6. **Durata:** 1h
7. **Nr. participanți:** 10-20 persoane
8. **Materiale necesare:** -
9. **Obiectivele activității:**
  - Perseverența în ciuda dificultăților întâmpinate
  - Dezvoltarea spiritului de observație

### 11. Descrierea activității:

#### - *generală:*

Participanții se așază într-un cerc și se alege un voluntar. Voluntarul este rugat să se retragă într-un loc unde nu îi poate vedea și auzi pe cei din cerc până în momentul în care este chemat înapoi de aceștia. După plecarea voluntarului, participanții rămași în cerc fac trei schimbări vestimentare între ei și când și-au reocupat locul în cerc este chemat voluntarul. Acesta este anunțat că are [(nr. de schimbări)+2] încercări de a le ghici pe toate. De asemenea, i se dă și o limită de timp până la care acesta are dreptul de a ghici / observa schimbările. După ce timpul expiră, se alege alt "observator".

Toate regulile se anunță la începutul jocului, de față cu toți participanții.

### 12. Cum să obținem cât mai multe din această activitate:

Pentru îngreunarea sarcinii voluntarului aria de schimbări permise se poate lărgi și la schimbări ale locului ocupat în cerc, schimburi de accesorii, etc, dar înainte ca voluntarul să ghicească / observe schimbările, acesta trebuie anunțat în privința tipului de schimbări care au avut loc.

**13. Atingerea Obiectivelor Propuse:** Spiritul de observație este stimulat prin varietatea schimbărilor posibile, menținând astfel voluntarul atent, implicat. Totodată, prin multitudinea de încercări acordate, exploratorul este încurajat să rămână perseverent în a-și îndeplini sarcina.

### 14. Evaluarea activității:

- a participanților la activitate - făcută de lider
- liderilor - făcută de participanți
- liderilor - făcută de lideri





## **ACTIVITATEA NR. 5 LABIRINTUL LASER**

1. **Ramura de vârstă:** Exploratori
2. **Aria de dezvoltare:** caracter
3. **Denumire activității:** LABIRINTUL LASER
4. **Loc de desfășurare:** într-o cabană, într-o casă (o locație în care să existe multe cotituri sau etaje)
5. **Durată:** ½ ore
6. **Nr participanți:** toată unitatea, împărțită pe patrule
7. **Materiale necesare:** o lanternă laser, mai multe oglinzi
8. **Obiectivele activității:**
  - Munca în echipă;
  - Dezvoltarea perseverenței și a comunicării în patrulă.

### **9. Descrierea activității:**

Această activitate se desfășoară pe timpul nopții. Fiecare patrulă primește câte un mini-laser și un anumit număr de oglinzi; este preferabil ca fiecare membru al patrulei să aibă o oglindă. Scopul provocării este ca exploratorii să proiecteze / reflecte lumina laser pe o anumită suprafață (un geam, o masă, un tablou etc) cu ajutorul oglinzilor, iar acea suprafață trebuie să fie undeva la un alt etaj sau după multe cotituri astfel ca provocarea să nu fie una ușor de îndeplinit. Locul de unde pornește raza laser este unul fix, stabilit de lider, iar toate obiectele (lanternă, oglinzi) trebuie permanent ținute în mână de exploratori, nu se admit suporturi.

### **10. Cum să obținem mai multe de la această activitate?**

Pentru a obține mai multe de la această activitate se poate ca liderul să enunțe doar scopul activității (de a reflecta lumina într-un punct fără a preciza și mijloacele, urmând ca participanții să găsească soluții).

**11. Atingerea obiectivelor propuse:** Munca în echipă este singura metodă prin care proba poate fi îndeplinită, prin nevoia de implicare a tuturor membrilor. Totodată, perseverența este pusă la încercare datorită obstacolelor și dificultăților întâmpinate în desfășurarea provocării.

### **12. Evaluarea activității:**

- a participanților la activitate - făcută de lider
- liderilor - făcută de participanți
- liderilor - făcută de lideri



## **ACTIVITĂȚI PE MEDIU**

### **ACTIVITATEA NR. 1**

### **ALEGERI**

**1. Ramura de vârstă:** Exploratori

**2. Aria de dezvoltare:** Caracter, afectiv, spiritual

**3. Denumirea activității:** ALEGERI

**4. Loc de desfășurare:** în natură (afară, într-un loc liniștit sau în camp)

**5. Perioada:** oricând

**6. Durata:** 1-2 ore

**7. Nr. participanți:** 10 – 15 (unitatea) sau mai puțini

**8. Materiale necesare:** bucăți de hârtie (post it), pixuri sau carioci, cretă sau ceva care lasă urme pe asfalt sau iarbă (spray?), o foaie mare pe care ați notat deja o listă de lucruri.

**9. Obiectivele activității:**

- obținerea unei mai bune cunoașteri de sine
- aprecierea propriei atitudini față de sine, de ceilalți, de natură, de comunitate
- înțelegerea priorităților personale

**10. Descrierea activității:**

Sursa bibliografică: *The Global Scout*

Alegeți un loc liniștit, în natură, un loc care să faciliteze meditația.

Stați cu toții în cerc și începeți prin a pune următoarea întrebare: Dacă ați avea doar o oră la dispoziție și ar trebui să alegeți între a face ceva pentru familie, prieteni și voi înșivă, pe cine ați alege? De ce? Puteți discuta timp de 5 minute.

Fiecare om are propriile priorități, determinate de propriile nevoi și dorințe. Ele se pot schimba în timp, așa cum și noi ne schimbăm. Uneori ne ajută să privim la modul cum ne schimbăm și la ceea ce ne dorim și apreciem în diferite momente ale vieții.

Iată o listă cu câteva lucruri care pot fi importante pentru un om:

- |  |   |
|--|---|
| o Să am propria mea mașină                             | o Bunele maniere                                |
| o Să am casa mea                                       | o Pacea mea interioară                          |
| o Frumusețea din jurul meu                             | o Educația                                      |
| o Să fiu iubit(ă)                                      | o Să am mulți prieteni                          |
| o Oamenii să gândească bine despre mine                | o Să-L simt pe Dumnezeu                         |
| o Să protejez natura                                   | o Siguranța națională                           |
| o Să-i ajut pe ceilalți                                | o Să protejez ființele vii                      |
| o Datoriile mele și responsabilitățile                 | o Să mă pun în serviciul celorlalți             |
| o Egalitate pentru toți                                | o Adevărata prietenie                           |
| o Securitatea familiei mele                            | o Înțelepciunea                                 |
| o Să am destui bani (securitatea financiară)           | o Pacea în lume                                 |
| o Să trăiesc într-o lume unde nimeni nu moare de foame | o Să trăiesc într-o lume curată, cu natură pură |
| o Libertatea   | o Să am confort                                 |
| o Fericirea  |   |

Explicați instrucțiunile: vom încerca să facem o prioritizare a lucrurilor importante pentru noi. Trasați pe pământ câteva cercuri concentrice, în jurul locului unde stați cu grupul (acestea pot fi 4). Aceste cercuri ne vor ajuta să prioritizăm: astfel, cercurile mai aproape de noi arată că unele din lucrurile de pe listă sunt mai importante pentru noi. Pe măsură ce ne depărtăm, ele devin mai puțin importante. Valorile plasate în afara cercurilor nu sunt importante deloc.

Fiecare participant primește câteva bucățele de hârtie și ceva de scris. Pe acestea, fiecare va nota câte unul din lucrurile pe care le consideră importante pentru sine. Apoi, fiecare



le va plasa într-unul din cercuri. Menționați că se pot adăuga și aspecte care nu se regăsesc în lista de mai sus, în funcție de dorința fiecăruia, iar unele aspecte de pe listă pot să nu fie alese. Oferiți grupului timp să mediteze individual, iar când fiecare e gata poate să-și plaseze hârtiuțele în cercuri.

La final, discutați despre alegeri, motivații, dorințe. Unde ne-am plasat pe noi și unde pe ceilalți? Unde am plasat bunăstarea lumii în care trăim și cum ne raportăm la ea? Cât de departe putem merge pentru a contribui la crearea acestei lumi? Cât de responsabili ne simțim pentru noi și pentru lumea în care trăim? Implicit, cât de mult se pot baza ceilalți pe noi? Cât de mult depinde de noi să îndeplinim lucrurile alese?

### **11. Cum pot fi obținute mai multe de la această activitate:**

Pentru a ajuta, puteți începe activitatea cu o meditație condusă, în care fiecare poate să scrie ce-i trece prin cap pornind de la ceva ce zice liderul. De exemplu, liderul începe cu: „Îmi doresc...” și lasă participanții să scrie ce vor timp de 1 minut. Apoi continuă cu „Dacă aș putea...”, apoi cu „Pentru mine...”, „Nu vreau...” etc.

Este bine ca la această activitate fiecare participant să aibă cu el un jurnal (dacă ține jurnal) sau să fie încurajat să înceapă unul atunci. Puteți să oferiți dvs. un caiet mai deosebit participanților, pe post de jurnal, sau să-i rugați să-și aducă unul. Acest lucru va stimula implicarea lor și îi va ajuta să integreze activitatea în evoluția lor personală în timp, s-o documenteze și să se observe mai bine pe ei înșiși.



## **ACTIVITATEA NR. 2 REȚETA DE COMPOST**

- 1. Ramura de vârstă:** Exploratori
- 2. Aria de dezvoltare:** Intelectuală, Caracter
- 3. Denumirea activității:** REȚETA DE COMPOST
- 4. Loc de desfășurare:** Grădina unor exploratori/un centru scout / în camp /
- 5. Perioada:** primăvara vara toamna
- 6. Durata:** 1 zi
- 7. Nr. participanți:** 10 – 15 (unitatea)
- 8. Materiale necesare:** gunoi menajer (iarbă tăiată, frunze, mici resturi de gard viu sau crenguțe, bucățele de hârtie, coji de castraveți sau de cartofi, alte resturi vegetale din casă, coji de ouă, resturi de legume sau fructe, plante sau flori vechi, paie, balegă de cal sau găinaț de pasăre, zaț de cafea, rumeguș, pliculețe sau resturi de ceai). Toate acestea trebuie să fie amestecate în cantități relativ egale, pentru ca apoi, compostul care se formează să fie cât mai de calitate.
- 9. Obiectivele activității:**
  - înțelegerea importanței valorificării deșeurilor
  - dezvoltarea abilității de-a pune în practică o soluție de mediu „la tine acasă”
  - învățarea unei modalități de-a produce sol fertil în gospodărie/camp
- 10. Descrierea activității:**

Sursa: *Help to Save the World*

[http://www.epa.gov/osw/conservation/rrr/composting/by\\_compost.htm](http://www.epa.gov/osw/conservation/rrr/composting/by_compost.htm)

Care sunt avantajele compostului și de ce e bine să-l producem?

- O grămadă de compost e practic o fabrică de sol fertil. Acesta se poate folosi ca îngrășământ sau pur și simplu ca sol.
- Prin compost „reciclăm” o mare parte din deșeurile produse acasă, prin urmare reducem cantitatea de gunoi pe care o trimitem la groapa de gunoi, unde toate acestea sunt mult mai greu sau imposibil de valorificat.

Mai întâi e important să identificăm un loc potrivit pentru grămada de compost. De exemplu, dacă suntem în curtea casei noastre sau în camp, el trebuie să fie un loc ferit, puțin expus privirilor, mai îndepărtat de casă sau de zonele unde lumea stă afară. În oraș sau în comunitate, trebuie găsit un loc care să nu deranjeze, deoarece compostul poate mirosi și poate atrage muște. E bine ca locul să fie la umbră. Pentru a amenaja spațiul pentru compost putem folosi un recipient sau îl putem face direct pe pământ. În orice caz, e bine ca locul să fie împrejmuț. Pentru aceasta putem folosi o plasă de metal de 3 m x 1.5 m, pe care o vom rula și în interiorul căreia vom pune materialele pentru compost. Mai puteți construi o cutie din lemn de cca 1m x 1m. O latură e bine s-o lăsați ușor accesibilă, pentru a putea scoate compostul când e gata. Dacă faceți compostul direct pe pământ, aveți câteva posibilități:

- să puneți un prim strat de crenguțe de copac și frunze, cam de o palmă grosime (10 cm), peste care puneți un strat de resturi vegetale (jumătate de palmă, cca 5 cm) și puțin pământ.

Amestecați puțin și apoi mai adăugați un strat de crengi și frunze, peste care turnați apă. Continuați straturile.

- la baza grămezii, puteți pune un strat de pietre, care să ajute la ventilare și deci la procesele de descompunere care au loc în grămadă.

E bine ca din când în când să udați grămada de compost – sau udați puțin fiecare strat nou adăugat. Alternați straturi din material diferit și acoperiți fiecare strat cu puțin pământ. Grămada se udă pentru a fi umedă, nu exagerați! Grămada poate fi acoperită cu ceva lejer. Cel mai bine este ca aceasta să fie începută primăvara, deoarece peste iarnă cel mai probabil că nu va produce nimic. **O grămadă de compost este „gata” într-o perioadă de una până la 4 luni de zile. Înainte de-a fi folosit, compostul trebuie lăsat să stea cca 2 săptămâni.**

**Atenție!** Nu se adaugă la compost: carne, cenușă, prea multe frunze sau hârtie, fecale de câine sau pisică, metal sau sticlă, lactate, plante bolnave sau care se înmulțesc ușor.



## **ACTIVITATEA NR. 3 CUM NE DEZVOLTĂM ?**

- 1. Ramura de vârstă:** Exploratori / Seniori
- 2. Aria de dezvoltare:** Intelectuală, socială, caracter
- 3. Denumirea activității:** CUM NE DEZVOLTĂM?
- 4. Loc de desfășurare:** Înăuntru și afară
- 5. Perioada:** oricând
- 6. Durata:** 2-3 întâlniri
- 7. Nr. participanți:** 10 – 15 (unitatea)
- 8. Materiale necesare:** în funcție de componentele alese
- 9. Obiectivele activității:**
  - înțelegerea importanței unei abordări integrate a acțiunilor noastre în comunitate / societate
  - dezvoltarea abilității de-a aprecia durabilitatea unei inițiative umane, a unui proiect și de-a gândi elemente care să asigure durabilitatea unui proiect
  - conștientizarea apartenenței la lume și a responsabilității individuale în context global local
  - înțelegerea conceptului de dezvoltare durabilă

### **10. Descrierea activității:**

#### Instrucțiuni pentru liderul activității:

Trăim într-o lume complexă, interdependentă. Multe din problemele cu care ne confruntăm în țara noastră necesită soluții internaționale. Pe de altă parte, multe dintre deciziile pe care le luăm la noi în țară afectează viața oamenilor din alte țări.

Educația pentru dezvoltare se încadrează în sfera mai largă a ceea ce este numit educație internațională sau educație globală sau educație pentru înțelegere internațională sau – în limbajul educației formale - studii despre lume.

Procesul de educație pentru dezvoltare este centrat în jurul unor concepte cheie, principalul fiind *interdependența*. Unele dintre elementele implicate sunt următoarele: apa și sanitația, mediul înconjurător, educația, creșterea populației, hrana și agricultura, comerțul, energia, ajutorul, industrializarea, atitudinile și valorile.

Din punctul de vedere al individului, procesul începe cu conștientizarea prăpastiei artificiale construite care există între țările puternic industrializate și țările în curs de dezvoltare și cu constatarea că nevoile primare a sute de milioane de oameni nu sunt satisfăcute. Continuă cu sentimentul de solidaritate și responsabilitate față de concetățenii noștri și apoi cu acțiunea concretă.

Cele trei faze ale procesului (conștientizarea, solidarizarea, acțiunea) nu se găsesc izolate. Împreună, ele formează un ciclu în care fiecare fază le întărește și completează pe celelalte.

În consecință, ca rezultat al educației pentru dezvoltare, cercetașii vor fi:

- conștienți de societatea noastră globală, de interdependența ei și de moștenirea comună;
- conștienți de problemele care afectează întreaga societate, de gravitatea acestor probleme, și de soluțiile posibile;
- capabili să înțeleagă mediul înconjurător al altor oameni, fie din propria lor comunitate, fie din alte comunități oriunde în lume;
- capabili să se privească dintr-o perspectivă diferită; propriile probleme ar deveni mai mici și obiectivele pe care și le-ar propune ca indivizi ar fi mai înalte;
- capabili să arate înțelegere față de nevoile fizice, sociale, spirituale și culturale ale indivizilor de orice clasă socială, orientare culturală, rasă, sex sau naționalitate;
- apti să investigheze, să evalueze dovezile și să facă o analiză critică;
- apti să identifice și să depășească nedreptatea și prejudecățile și să înțeleagă cauzele și consecințele acestora;



- capabili și dornici să colaboreze cu alții, indiferent de diferențele de rasă, sex, culoare.

Înțelegerea situației și nevoilor altor oameni poate contribui la valorificarea idealismului tinereții sub forma unor activități constructive. Persoanele cu o privire globală își apreciază mai bine propriile circumstanțe: nevoia de educație, pregătirea pentru o slujbă, evitarea tentațiilor societății moderne. Rezultatul general este mai mult spirit civic în comunitate, națiune și lume, lărgind astfel scopul cercetășiei.

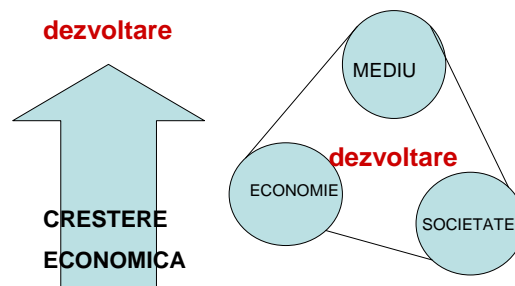
Până în anii 1990, dezvoltarea era aproape același lucru cu creșterea: a producției, a cantității de bunuri, a sumelor de bani etc. Totuși, ajutorul direct acordat țărilor "sub-dezvoltate" sau "în curs de dezvoltare" nu a reușit să scadă numărul oamenilor care trăiau în sărăcie în lume. Astfel, a început să devină absolut necesară orientarea către o nouă abordare vis-a-vis de mediu și de activitatea umană dornică de dezvoltare.

Una dintre primele descrieri ale dezvoltării durabile a fost realizată de *comisia Brundtland*, în 1987 : « Dezvoltarea durabilă este acea dezvoltare care răspunde nevoilor prezentului fără a compromite capacitatea generațiilor viitoare de a-și îndeplini propriile nevoi. » Cu mult înainte, Legea cea Mare a *Confederației irocheze a celor șase națiuni* spunea că în tot ceea ce întreprindem trebuie să avem în vedere impactul asupra celei de-a șaptea generații.

### **Raportul mondial privind dezvoltarea (Banca Mondiala) – 1992**

### **Raportul mondial al dezvoltării umane (UNDP) – 1993**

Ambele documente spun că populația care trăiește în sărăcie la nivel mondial e în creștere (aproape 1/3 din oamenii de pe pământ, adică 1,3 mld).



#### Desfășurarea efectivă :

Această activitate se poate desfășura pe parcursul mai multor întâlniri și poate să se concretizeze în diferite proiecte pe termen mai lung. Depinde de voi cum alegeți s-o aplicați!  
PARTEA 1

### **Dezvoltarea și durabilitatea**

O abordare practică a integrării educației pentru dezvoltare în programele pentru tineri este adoptarea unei teme. Pe baza experienței de cooperare cu alte organizații naționale de cercetași, se poate spune că tema nevoilor umane primare este în mod special relevantă pentru cercetășie. Acestea sunt: hrana, apa curată, locuințele, educația, sănătatea și munca. Desigur, ele pot varia sau pot fi diferite în funcție de contextul local.

Care sunt temele importante pentru comunitatea voastră locală?

Organizați o întâlnire în cadrul căreia să identificați aspectele importante în orașul/comunitatea unde trăiți, formulându-le ca teme. Faceți o listă a temelor, iar pe fiecare identificați câteva proiecte/inițiative locale. Odată identificate, aplicați următoarea evaluare acestor proiecte. Completați tabelul pt fiecare proiect separat. Această evaluare se poate aplica și unor proiecte inițiate de grupul vostru sau de Primărie, de exemplu. Evaluarea vă ajută să determinați cât de durabile sunt acele proiecte și cum ar trebui să fie ca să fie durabile. Este important ca, înainte să faceți evaluarea, să înțelegeți ce înseamnă dezvoltarea durabilă și cum se combină cele 3 aspecte ale vieții (cel social, cel economic și cel care ține de mediul natural) din perspectiva acestora.



ORGANIZAȚIA NAȚIONALĂ  
**CERCETAȘII ROMÂNIEI**

**fondată 1913** Membră fondatoare a Organizației Mondiale a Mișcării Scout

Are orașul vostru sau comunitatea unde trăiți o Strategie de dezvoltare locală sau o abordare de tipul « Agenda 21 Locală » ? Interesați-vă la Primărie. Dacă da, puteți aplica acest exercițiu proiectelor cuprinse în documentul respectiv.

TEMA: .....

Proiectul .....

|  | <b>Cum este respectată/<br/>adresată în acest domeniu?</b> | <b>Cum ar trebui să fie<br/>adresată în acest domeniu?</b> |
|--|--|--|
| SOCIETATEA<br>(oamenii, comunitatea)                           |  |  |
| ECONOMIA<br>(modalitățile de<br>producție și câștig<br>locale) |  |  |
| MEDIUL<br>(factorii de mediu,<br>vegetația, animalele...)      |  |  |

## PARTEA 2

### Comunitatea

Se lucrează în grupuri mici, de maxim 4 persoane. Exercițiul durează aprox. 1h 30', dar se poate prelungi, în funcție de timpul pe care-l aveți la dispoziție și dacă doriți să discutați mai mult anumite aspecte. Pași:

- în cadrul fiecărui grup, participanții trebuie să se gândească ce înseamnă pentru ei comunitatea, cum ar defini-o și care sunt elementele ei caracteristice. - 10 min.

Vor nota toate răspunsurile pe un flipchart și apoi le vor prezenta grupului sub forma unui **desen** (nu contează cât e de artistic) !!!! - 2 min. /grup

- tot în cadrul grupurilor, participanții trebuie să discute despre : *Ce anume îi împiedică pe oameni să fie o comunitate ? și Ce ajută la crearea unei comunități ?* - 10 min.

Încurajați-i să se raporteze la propria lor comunitate, sau la comunitatea lor de cercetași etc. Rezultatele se trec pe o foaie împărțită pe 2 coloane (Ce ajută, ce împiedică) și se prezintă în grupul mare - 2min./grup. În grupul mare se mai pot adăuga idei. Remarcați dacă anumite idei se repetă de mai multe ori - poate nu e întâmplător!

- Spuneți-le participanților că acum au la dispoziție 5 minute pentru a se plimba prin sală și a vedea din nou toate ideile scrise de fiecare grup, urmând ca apoi fiecare grup să se decidă asupra unei probleme/aspect care o interesează, de pe oricare din foi.
- Fiecare grup va lua acea temă (care poate fi atât din coloana « ce ajută » cât și din « ce împiedică ») și va detalia modul cum acea problemă poate fi rezolvată sau, dacă e pozitivă, cum poate fi ea încurajată, promovată de către cercetași, prin activitatea lor - *max 10 min.*

La început se listează mai multe aspecte generale (brainstorming), iar apoi fiecare grup va face o listă de lucruri pe care CERCETAȘII le pot face pentru a susține/rezolva acea temă în comunitatea lor.

- La final fiecare prezintă ce pot face cercetașii - 2 min.

Remarcați că această listă a fost creată de ei și că poate fi oricând aplicată pentru a ajuta la formarea unor comunități. Amintiți-le de ce există cercetășia:

*Misiunea cercetășiei este de a contribui la educarea tinerilor printr-un sistem de valori bazat pe o Promisiune și o Lege, de a ajuta la construirea unei lumi mai bune, în care oamenii sunt împliniți ca indivizi și joacă un rol constructiv în societate.*



### PARTEA 3

Discuție finală, concluzii, acțiuni de viitor:

Cum este înțeleasă dezvoltarea în comunitatea noastră ?

Cum am putea-o defini, conform analizei pe care am făcut-o deja?

Ce înseamnă acest lucru?

Care este responsabilitatea noastră individuală și de grup în ce privește durabilitatea inițiativelor locale din comunitatea noastră ? Cum putem acționa pentru ca ceea ce se întâmplă la nivel local să ajute comunitatea și să nu distrugă mediul în care trăim ? Cum putem să ne asigurăm că propriile noastre acțiuni și proiecte sunt mai durabile și mai prietenoase oamenilor și mediului natural ? Ce contribuție putem aduce ? Cu cine mai putem interacționa pentru asta?

#### **11. Cum pot fi obținute mai multe de la această activitate:**

Resurse utile care pot fi studiate:

1. Rezoluția **A/RES/42/187 din 1987** a Organizației Națiunilor Unite cu privire la Raportul Comisiei Mondiale pentru Mediu și Dezvoltare (Report of the World Commission on Environment and Development), [www.un.org](http://www.un.org)
2. **Declarația de la Rio de Janeiro pentru Mediu și Dezvoltare**, 1992 - [www.un.org](http://www.un.org)
3. Jason Venetoulis, Dahlia Chazan, Christopher Gaudet - **Ecological footprint of nations 2004**, <http://www.rprogress.org>
4. Rosalyn MacKeown (2002) - **Education for Sustainable Development Toolkit**, [www.esdtoolkit.org](http://www.esdtoolkit.org)

Căutați exemple ale unor proiecte care respectă principiile dezvoltării durabile și studiați-le.





## **ACTIVITATEA NR. 4 NICIO URMĂ**

- 1. Ramura de vârstă:** Exploratori / Seniori
- 2. Aria de dezvoltare:** Intelectuală, socială, caracter
- 3. Denumirea activității:** NICIO URMĂ
- 4. Loc de desfășurare:** Înăuntru și afară
- 5. Perioada:** oricând
- 6. Durata:** 2-3 ore
- 7. Nr. participanți:** 10 – 15 (unitatea)
- 8. Materiale necesare:** în funcție de componentele alese
- 9. Obiectivele activității:**
  - înțelegerea impactului pe care îl avem în mediu atunci când mergem în excursii sau campăm
  - dezvoltarea unor deprinderi prin care să respectăm și să protejăm natura atunci când ne aflăm în mijlocul ei
  - dezvoltarea unei atitudini prietenoase față de natură

### **10. Descrierea activității:**

În cadrul unei întâlniri de unitate sau a unui atelier într-un camp, discutați despre modul cum prezența omului în natură afectează echilibrul acesteia și despre impactul pe care îl avem în mediu. Folosiți materialul de mai jos sau altele similare și încercați să vă formulați niște principii de respectat atunci când mergeți în excursie sau în camp.

„Lăsați doar urmele pașilor voștri, luați cu voi doar fotografii” (deviza filosofiei Leave No Trace, [www.lnt.org](http://www.lnt.org))

Oamenii secolului XXI călătoresc mai mult, mai departe și mai des decât oricare din generațiile anterioare. Fiecare kilometru parcurs cu mașina, fiecare zbor cu avionul sau noaptea petrecută la o pensiune sau într-un camping are un impact, mai mare sau mai mic, în natură. Banalul picnic la iarbă verde sau o simplă plimbare în pădure pot lăsa urme. „Etica în natură” vă va ajuta să vă minimizați acest impact pentru a vă putea bucura iar și iar de binefacerile unei naturi sănătoase și curate.

### **NICIO URMA**

**- reguli de etică în natură –**

#### **PREGĂTEȘTE-TE DIN TIMP**

- Interesează-te care sunt regulile și aspectele specifice legate de zona pe care o vei vizita.
- Pregătește-te pentru vreme rea și chiar cazuri de urgență extremă.
- Programează-ți excursia așa încât să nu fie într-o perioadă când zona unde mergi e foarte aglomerată oricum.
- Fă ieșiri în grupuri mici. Împarte grupurile mari în unele de 4-6 persoane.
- Adună și împachetează mâncarea special pentru excursie, ca să eviți producerea de gunoi în natură.

#### **FĂ TRASEE ȘI CAMPEAZĂ PE SUPRAFEȚE DURABILE**

- Suprafețele durabile includ potecile și locurile de campare amenajate, precum și piatra, pietrișul, pajiștile uscate și zăpada.
- Protejează apele campând la cel puțin 100 metri de lacuri și pâraie.
- Locurile de campare bune sînt cele pe care le găsești, nu pe care le faci. Nu e nevoie să distrugi o zonă naturală pentru a sta acolo.

În zone populate:

- Folosește numai potecile gata făcute și locurile de campare amenajate.
- Pe un traseu se merge câte unul, pe mijlocul potecii, chiar dacă e noroi.
- Fă locurile de campare cât mai mici. Concentrează activitatea în zonele unde nu există vegetație.

În zone sălbatice:



- Traversarea acestor zone trebuie să fie cât mai extinsă, împrăștiată, pentru a evita formarea de locuri de campare și poteci.
- Evitați locurile unde impactul omului începe deja să se vadă.

#### **OCUPĂ-TE DE GUNOI ÎN MOD CORESPUNZĂTOR**

- Adună-l și ia-l cu tine acasă. Verifică dacă n-ai lăsat resturi de mâncare sau gunoi în locul unde ai campat. Adună tot gunoiul care ți-a rămas, dar și mâncarea.
- Îngroapă toate resturile umane solide în gropi de cca 20cm, la cel puțin 100 de metri de orice apă, potecă sau loc de campare. Acoperă și ascunde groapa când ai terminat.
- Adună hârtia igienică și alte produse de igienă personală, nu le lăsa în natură.
- Pentru a te spăla sau a spăla vase, ia apă în recipiente și arunc-o la cca 100 de metri de pâraie sau lacuri. Folosește mici cantități de **săpun biodegradabil**. Împrăștie apa menajeră, nu o arunca într-un singur loc.

#### **LASĂ TOT CE GĂSEȘTI AȘA CUM ESTE**

- Păstrează trecutul : admiră, dar nu atinge structurile sau vestigiile istorice, culturale, arheologice.
- Lasă stâncile, plantele și alte obiecte naturale așa cum le-ai găsit.
- Nu lua cu tine și nu transporta specii de plante sau animale care nu sunt din zonă.
- Nu construi infrastructură, mobilă și nu săpa șanțuri în natură.

#### **REDU IMPACTUL FOCULUI**

- Focurile de camp pot avea un impact pe termen lung asupra naturii. Folosește un aragaz mic pentru gătit și lumânări pentru a ilumina locul de campare.
- Acolo unde e voie să faci foc, folosește vetre gata făcute, vetre suspendate, înălțate sau chiar vetre speciale din metal.
- Fă focul cât mai mic. Folosește numai crengi pe care le găsești pe jos și care pot fi rupte cu mâna.
- Asigură-te că lemnul de pe foc a ars integral și apoi stinge focul. Împrăștie cenușa rece în zonă.

#### **RESPECTA ANIMALELE SĂLBATICE**

- Privește și observă animalele sălbatice de la distanță. Nu le urmărești și nu te apropia de ele.
- Să nu dai niciodată de mâncare animalelor. Dacă le hrănești le poți distruge sănătatea, le modifici comportamentul natural și le expui animalelor prădătoare și altor pericole.
- Protejează animalele sălbatice și mâncarea pe care o ai cu tine depozitând-o în locuri sigure – la fel și gunoiul.
- Supraveghează animalele de casă pe care le ai cu tine sau lasă-le acasă.
- Ocolește animalele sălbatice în perioadele sensibile : la împerechere, când își fac cuib, când au pui sau în timpul iernii.

#### **RESPECTĂ-I PE CEILALȚI VIZITATORI**

- Respectă-i pe toți cei care au venit, ca și tine, să vadă zona și protejează calitatea experienței lor.
- Fii amabil. Lasă-i și pe alții să treacă pe poteca pe care mergi tu.
- Treci de pe potecă pe partea de jos a dealului atunci când te întâlnești cu o turmă de animale.
- Dacă vrei să faci o pauză sau să campezi, fă-o la distanță de potecă și de alți vizitatori.
- Lasă să se audă sunetele naturii. Nu striga și nu vorbi tare, încearcă să nu faci zgomot.

Acest material ne-a fost pus la dispoziție de către programul de ecoturism Apuseni Experience: [www.apuseniexperience.ro](http://www.apuseniexperience.ro), un program al Centrului pentru Arii protejate și Dezvoltare Durabilă Bihor.



## **ACTIVITATEA NR. 5 DESCOPERIREA SIMȚURILOR**

- 1. Ramura de vârstă:** Exploratori
- 2. Aria de dezvoltare:** Caracter, afectiv, spiritual
- 3. Denumirea activității:** DESCOPERIREA SIMȚURILOR
- 4. Loc de desfășurare:** în natură (afară, într-un loc liniștit sau în camp)
- 5. Perioada:** oricând
- 6. Durata:** 2-4 ore
- 7. Nr. participanți:** 10 – 15 persoane
- 8. Materiale necesare:** în funcție de activitățile alese (vezi mai jos)
- 9. Obiectivele activității:**
  - obținerea unei mai bune cunoașteri de sine
  - experimentarea simțurilor umane și aprecierea acestora
  - experimentarea unor elemente din natură, pentru a ne dezvolta sentimentul apartenenței la aceasta
  - conectarea la mediul natural și la elementele sale, cu ajutorul simțurilor pe care le avem

### **10. Descrierea activității:**

Sursa bibliografică: *The Global Scout*

#### Instrucțiuni pentru liderul 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.

Cercetașii 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. Supraviețuim cu apă dar uităm să gustăm vinul. 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 20 min.

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-sparse gheața).

- **Activitatea 2** – “de-a v-ați ascuns” – cca 20 min – se realizează într-un loc cu multă vegetație ( o pădure, de preferat)



Descriere: fiecare merge singur și se ascunde într-un loc, face liniște, și încearcă să urmărească ce fac animalele din jur. De exemplu : se pot ascunde lângă un cuib de pasăre pentru a vedea cum își hrănește aceasta puiul, noaptea pot urmări cu o lanternă animalele mici, găzele etc., se pot urca într-un copac sau să se ascundă într-un tufiș să vadă ce fac animalele și păsările din jur...

**Auz:**

- **Activitatea 3** - identificarea sunetelor - cca 20 min. – 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 4** - efectele mirosurilor - 30 min.

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

**Gust :**

- **Activitatea 5** – imaginați-vă mâncarea - cca 10 min.

Descriere: se face pâine prăjită sau altceva cu gust bogat. Cercetașii sunt îndrumați să plimbe bucățele mici de mâncare prin gură, să simtă cum se dizolvă, cum o mușcă, să-i simtă căldura, s-o mestece încet...

- **Activitatea 6** - joc de rol - 30 min.

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

**Tactil :**

- **Activitatea 7** - comunicarea mută - cca 10 min

Descriere: participanții sunt așezați în șir, unul în spatele celuilalt. 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 8** - recunoaștere - max 5 min.

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.

- **Activitatea 9** - interdependența simțurilor - cca 30 min.

Descriere: în echipe de câte 5, participanții pregătesc împreună o masă. Fiecare are doar UN simț pe care îl poate folosi și împreună trebuie să gătească ceea ce și-au propus. Li se poate da ca sarcină ce anume să gătească.

**11. Cum pot fi obținute mai multe de la această activitate:**

Discuții la finalul activității (este întrebare întregul grup/perechile și se răspunde pe rând):

- Cum v-ați simțit ? Cum este să folosești altfel un simț ? Ați ezitat să realizați această activitate ? De ce ??
- Cum ne folosim de obicei simțurile ? La ce ne ajută ele ? La ce ar trebui să ne ajute ?
- Ce simțuri folosim cel mai des ? De ce ?
- De ce avem nevoie de simțuri ca să cunoaștem natura ? Dacă nu le-am folosi, am cunoaște-o la fel de bine ?
- Cât de mult putem să interacționăm cu natura în oraș ? Ce bariere există ?
- Cum ne-a îmbogățit această experiență ? Ce a fost deosebit la ea?



## **ULTIMUL MESAJ AL LUI ROBERT BADEN-POWELL**

*Dragi cercetași,*

*Dacă ați văzut comedia Iui Peter Pan, vă veți aminti că șeful piraților repeta în orice ocazie ultimul mesaj (ultimul său discurs), fiindu-i teamă că nu va avea timp să-l spună atunci când va sosi timpul morții. Același lucru se întâmplă și cu mine și, deoarece încă nu a sosit ceasul morții care va veni într-o zi sau alta, doresc să vă transmit un ultim salut.*

*Înainte de a ne despărți pentru totdeauna, amintiți-vă că sunt ultimile cuvinte pe care le veți auzi de la mine: meditați-le!*

*Eu am dus o viață deosebit de fericită și doresc ca fiecare dintre voi să aibă o viață tot atât de fericită.*

*Cred că Dumnezeu ne-a trimis pe acest pământ minunat să fim fericiți și să ne bucurăm de viață. Fericirea nu ține nici de bogății, nici de cariere strălucite, nici de satisfacerea propriilor plăceri.*

*Veți face un pas mare spre fericire când veți dobândi "putere și sănătate", pentru că sunteți tineri și dornici de a fi utili și de a vă bucura din plin de viață.*

*Viața în mijlocul naturii vă va arăta cu câte lucruri frumoase și minunate Dumnezeu a înzestrat Pământul pentru ca voi să fiți fericiți.*

*Mulțumiți-vă cu ceea ce aveți și încercați să trageți învățăminte din toate. Priviți partea frumoasă a lucrurilor și nu partea urâtă a acestora.*

*De fapt adevărata fericire este atunci când aduci fericire altei persoane. Încercați să lăsați această lume un pic mai bună decât ați primit-o, iar când ceasul morții voastre va sosi, veți putea muri cu conștiința împăcată că trăind, n-ați pierdut vremea degeaba, ci ați dat tot ceea ce era mai bun în voi.*

*"Fiți pregătiți" pentru a trăi și a muri fericiți, mențineți-vă Promisiunea Cercetășească făcută, chiar și când nu veți mai fi tineri, iar Domnul să vă ajute în toate.*

*Al vostru prieten,  
Robert Baden-Powell*