



ACTIVITATEA NR. 1 DESCHIDEREA ANULUI CERCETĂȘESC

- 1. Ramura de vârstă:** exploratori, temerari, lupișori
- 2. Aria de dezvoltare:** social, fizic, spiritual
- 3. Loc de desfășurare:** în natură, în oraș, în parc, la sediu, etc.
- 4. Durata:** 5-6 ore
- 5. Obiectivele activității:**
 - √ - deschiderea unui an nou cercetășesc
 - √ conștientizarea importanței cercetășiei în viața lor prin regăsirea simbolului cercetășesc – crinul

6. Descrierea activității:

Întâlnirea se face dimineața la sediul centrului unde cercetașii vor forma patrulă mixte (lupișori, temerari, exploratori) și vor porni în căutarea crinului cercetășesc.

În prealabil, liderii vor împărți un crin cercetășesc în mai multe segmente și le vor ascunde în zone diferite: ori locații cheie din oraș/sat, ori locații ale unor activități ce s-au desfășurat în centrul local, ori prin parc, etc.

Patrulăle vor porni în căutarea crinului (puteți să le dați indicii sau nu, doar că tot trebuie să le faceți o serie de precizări) iar când își vor găsi bucata de crin se vor regrupa într-o zonă stabilă de la început (centru, sediu, etc.)

După refacerea Crinului se înalță steagurile, se salută și fiecare lider își ia în primire patrula/unitatea. Liderii de temerari pot să continue povestea pentru cadrul simbolic începută anul trecut sau pot face introducerea în noul cadru simbolic, dacă aceasta nu a fost făcută.

7. Materiale necesare:

- √ Crinul cercetășesc printat/desenat pe material, etc.
- √ Steagurile oficiale + catarg

8. Cum să obțin mai multe de la această activitate?

Pentru a spori aventura, puteți să faceți puncte de control unde să îndeplinească provocări: orientare, noduri, prim-ajutor, coduri, etc, ce au învățat anul trecut la cercetași

Dacă faceți într-o zonă restrânsă, puteți să legați patrula de mâini/picioare, la ochi și unul să coordoneze, etc.

Puteți să organizați totul ca un fel de „nu te supăra, frate!” în care cercetașii din patrulă să găsească porțiunea lor de crin răspunzând la întrebări legate de cercetășie (de la istoric, la tot felul de chestii de competențe, eventual căsuțele să fie colorate în funcție de domeniu: noduri, orientare, prim-ajutor, cunoștințe generale, natura, etc) și înaintând (sau dând înapoi) pe o serie de numere (poate exemplul Monopoly e mai sugestiv).

Mai poate fi jucat și ca un fel de joc de strategie răspunzând, ca și mai înainte la întrebări despre cercetășie. Cercetașii stau la colțuri opuse ale camerei, terenului, etc și înaintează câte un scaun/pas la fiecare răspuns corect. Patrula care ajunge în formație completă câștigă partea ei de crin. Se poate juca cercetași vs. lideri/seniori, pentru ca fiecare patrulă să aibă șansa de a câștiga fără să se dueleze între ele.

9. Evaluare

- √ Impactul în rândul temerarilor
- √ Gradul de implicare al patrulei în efectuarea probelor



ACTIVITATEA NR. 2 ATACUL FORTĂREȚEI

- 1. Ramura de vârstă:** Temerari
- 2. Denumirea activității:** Atacul fortăreței
- 3. Aria de Dezvoltare:** Fizic, Caracter, Social
- 4. Număr de participanți:** 12 - 18 temerari, 3 lideri
- 5. Durata activității:** 4 ore
- 6. Loc de desfășurare:** în afara localității, la pădure / la munte
- 7. Obiectivele activității:**
 - √ Dezvoltarea calităților fizice a unității de temerari prin intermediul unor jocuri
 - √ Depășirea fricii de întuneric și pădure alături de lideri și ceilalți temerari
 - √ Dezvoltarea spiritului de lucru în echipă a unității de temerari printr-o activitate de grup

8. Descrierea activității:

Poveste: Pe înserat, temerarii ajung într-o pădure deasă în care se orientează cu greu. Se hotărăsc să caute o poiană în care să înnopteze. Pentru aceasta ei trebuie să se familiarizeze cu zona, să se orienteze după tot felul de semne naturale. În final găsesc o poiană și se campează însă... noaptea se pot întâmpla multe... așa că trebuie să-și păzească bine zona de campare.

Participanții se împart în trei patrute.

Proiect: Fiecare va avea baza în colțuri diferite ale zonei. Fiecare bază va fi delimitată prin sfoară și țărugi. Fiecare bază trebuie să cuprindă atât porțiuni din poiană (luminiș) cât și din pădure. O bază va avea minim 400 mp. Distanța dintre baze este de cel puțin 250 m. În două colțuri (în pădure) ale bazei se plasează câte o eșarfă iar în centru, steagul. Scopul este că fiecare patrulă să cucerească cât mai multe obiecte ale celorlalte patrute. După ce s-a întunecat poate începe "asaltul fortăreței".

În timpul « atacului », în tabără rămân două persoane (obligatoriu). Aceste persoane vor avea la ele sticle cu apă găurite la dop și dacă văd « atacatorii » furișându-se îi vor uda (numai în interiorul bazei); dacă reușesc, aceștia rămân prizonieri, dacă nu, iau lucrurile și pleacă. Fiecare lucru valorează 1 punct, iar steagul din mijloc valorează 3 puncte. Fiecare prizonier valorează 2 puncte. Dacă o persoană este capturată și are la el lucruri capturate din alta bază, acestea trec în « patrimoniul » patrutei care l-a capturat. Pe teren neutru se pot captura prizonieri tot prin udarea lor (te duci la atac cu sticla).

Lucrurile capturate trebuie purtate la cei care le-au luat, nu au voie să le ascundă. Cele două persoane din fiecare tabără nu pot fi luați prizonieri, așa că nu are rost să fie udate. Se interzice contactul fizic, oricât de ușor, este voie a se folosi doar apa din sticle. Persoanele din tabără trebuie să țină aprinsă minim o lanternă (sau un foc) pe toata durata provocării. Liderii arbitrează.

Alternativ, la sticlele cu apă, se poate folosi lanterna.

9. Materiale necesare:

- √ Fișă cu regulament
- √ Fișă punctaj
- √ Sfoară
- √ Țărugi
- √ Lanterne cu baterii
- √ diplome

10. Cum să obțin mai multe de la această activitate:

- √ Prin oferirea de diplome

11. Evaluare:

- √ la comun, prin fișe de evaluare anonime sau prin discuții libere



ACTIVITATEA NR. 3 URMEAZĂ CALEA!

- 1. Ramura de vârstă:** Temerari
- 2. Denumirea activității:** Urmează calea!
- 3. Aria de Dezvoltare:** Fizic, Caracter, Social, Intelectual
- 4. Număr de participanți:** 12 - 16 temerari, 3 lideri
- 5. Durata activității:** 2 ore
- 6. Loc de desfășurare:** în afara localității, la pădure / la munte
- 7. Obiectivele activității:**
 - √ Dezvoltarea calităților fizice a unității de temerari prin intermediul unor jocuri
 - √ Depășirea fricii de întuneric și pădure alături de lideri și ceilalți temerari
 - √ Dezvoltarea spiritului de lucru în echipă a unității de temerari printr-o activitate de grup

8. Descrierea activității:

Poveste: Noaptea a trecut cu bine. Temerarii au rezistat « asaltului fortăreței » din timpul nopții. Este o dimineață cețoasă. Temerarii adună tabăra și pornesc la drum. Din păcate, sunt nevoiți să se orienteze prin pădure, prin ceață deasă. Pe parcursul traseului, întâlnesc pădurari și localnici care îi ajută în schimbul executării unor provocări prin care să arate că sunt vrednici să obțină informațiile solicitate

Proiect: Participanții se împart în două patrulare. Vor avea de parcurs un traseu, folosindu-se de busolă și semne de pistă, trebuind să treacă prin cinci puncte de control. Patrularele pleacă la un interval de 30 minute între ele. La Start primesc o fișă cu Codul Morse. La fiecare punct de control vor primi câte un cuvânt în Codul Morse ; în final obțin fraza : "Deviza cercetașilor este GATA ORICÂND »

START (lider) ----- (pe semne de pistă) -----

PCT.1 (găsesc fișa în mapă, pentru fiecare patrulă separat)-----

PCT. 2 (lider) ----- (pe azimut) -----

PCT. 3 (găsesc fișa în mapă, pentru fiecare patrulă separat) ----- (pe semne de pistă) ---

PCT. 4(lider) ----- (pe azimut) -----

PCT. 5 (găsesc fișa în mapă, pentru fiecare patrulă separat)

----- FINISH (identific cu punctul de start)

Probe și cuvinte :

PCT.1

-proba: să compună un cântec hazliu pe melodie impusă, folosind obligatoriu și cinci cuvinte impuse (o să fie cântat de către fiecare patrulă la final)

-cuvânt : -.. -.. ..

PCT.2

-proba : să facă un foc în stea pe o vatră suspendată

-cuvânt : -.. . . -.. -.. . - -.. -.. -..

PCT.3

-proba : cinci întrebări din cercetășie (vor aduce răspunsurile în camp)

-cuvânt : - .



PCT.4

-proba : trei noduri

-cuvânt : --· ·- - ·-

PCT.5

-proba : vor construi o targă și vor transporta un membru al patrului pe ea până la finish

-cuvânt : --- ·-· ·· -·-· ·- ·· -·-

9. Materiale necesare:

- √ Fișă cu regulament
- √ Fișă punctaj
- √ Fișă arbitraj
- √ 2 busole
- √ foaie « PUNCT CONTROL NR ... »
- √ fișe Cod Morse
- √ 6 mape
- √ folii
- √ pix
- √ diplome

10. Cum să obțin mai multe de la această activitate:

- √ corelând cu activitatea „Atacul fortăreței”
- √ oferirea de diplome

11. Evaluare:

- √ la comun, prin fișe de evaluare anonime sau prin discuții libere



ACTIVITATEA NR. 4 ECHILIBRUL NATURII

- 1. Ramura de vârstă:** temerari
- 2. Aria de dezvoltare:** intelectual, fizic, caracter
- 3. Denumirea activității:** Echilibrul naturii
- 4. Loc de desfășurare:** în aer liber (într-un parc, în camp) – într-un loc relativ deschis
- 5. Durata:** 30 min – 1 oră
- 6. Nr. participanți:** 20 – 40
- 7. Materiale necesare:** bucati de șnur sau panglica în 3-4 culori diferite (pentru toti participanții), o coală mare de hârtie pe care s-o afixați undeva și markere, ceas, chestionare în mai multe exemplare
- 8. Obiectivele activității:**
 - √ înțelegerea legăturilor dintre elementele din natură și a conceptului de lanț trofic
 - √ conștientizarea impactului pe care îl are omul asupra biodiversității și al mediului
 - √ asumarea responsabilității pentru propriile acțiuni care au impact în mediu

9. Descrierea activității:

FAZA 1

Jucătorii sunt împărțiți în trei grupuri care reprezintă părți ale unui lanț trofic – de exemplu lupi, căprioare și iarbă, sau râși, iepuri și salată sau vulpi, găini și grâu, sau ton, hering și plancton (orice lanț trofic se potrivește). Fiecare grup are un semn prin care poate fi recunoscut – de exemplu, o batistă sau un șnur colorat legat de braț. Jocul trebuie jucat într-un spațiu delimitat, care reprezintă arealul în care trăiesc aceste specii.

Se joacă precum „mâța”. Jocul începe prin aceea că lupii încearcă să atingă (prindă) căprioarele, căprioarele încearcă să atingă iarba și iarba încearcă să atingă lupii (atunci când lupii mor, trupul lor hrănește iarba). Atunci când e atins, un jucător se transformă în specia care l-a atins (o căprioară atinsa de un lup se transformă în lup).

FAZA 2

După circa cinci minute de joc, toți jucătorii sunt chemați și fiecare specie își numără supraviețuitorii. Numerele se scriu pe un carton pentru ca toată lumea să le vadă. Apoi „mâța” continuă. După câteva minute jocul se oprește, pentru a vedea cum populațiile cele mai amenințate încep să își revină și cum echilibrul este păstrat. Întrebați grupul ce ar trebui să se întâmple pentru ca numărul de exemplare din fiecare specie să se mențină (atunci când sunt mai puține căprioare este mai greu să prinzi una).

FAZA 3

Dacă un grup ajunge să fie suprapopulat, desemnați un jucător care să fie o **boală**. Boala atinge numai grupul suprapopulat și îi transformă pe membrii acestuia în specia următoare. Din timp în timp opriți-vă ca să numărați câți sunt din fiecare grup. Întrebați participanții ce ar putea determina această boală într-un grup suprapopulat, de exemplu la căprioare.

FAZA 4

După ce jocul s-a jucat o perioadă (circa 30 minute), apare în joc un nou animal, care este **omul**. Omul poate să atingă oricare specie și le transformă pe toate în oameni. Nici o altă specie nu poate atinge omul. Nu după mult timp, toți jucătorii devin oameni și jocul se va opri de la sine. Întrebați participanții ce s-a întâmplat. Ei își vor da seama curând de puterea pe care oamenii o au pentru a distruge mediul și de ceea ce se va întâmpla cu umanitatea dacă aceste distrugereri vor continua.

Finalizați printr-o discuție deschisă despre concluziile jocului și atingeți problema impactului în mediu al omului.



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

Calculați-vă urma/amprenta ecologică și determinați impactul vostru în mediu.

Există mai multe definiții ale impactului în mediu. Aici vom vorbi despre "urma ecologică" a indivizilor în primul rând și nu despre termenul tehnic folosit în relație cu activitatea unor întreprinderi sau companii industriale. Iată o definiție a fiecărui termen, dată de Wikipedia:

Urma ecologică = o măsură a cât de mult pământ și apă are nevoie o populație umană pentru a produce resursele necesare pentru a se susține și pentru a-și absorbi deșeurile – dacă are tehnologia necesară.

Impactul în mediu = impactul unei activități asupra sănătății umane, ecologice și schimbările în mediu pe care un proiect propus sau în derulare le poate cauza.

Urma ecologică este un instrument prin care putem determina – atât pentru noi individual cât și pentru țara noastră – dacă stilul nostru de viață este durabil. Toate tipurile de consum uman se "traduc" în suprafețe de pământ productiv necesare pentru a oferi resurse și a absorbi deșeuri, socotite în contextul capacității de regenerare a naturii de pe pământ. Practic, "urma" reprezintă pământul de care avem nevoie pentru mâncare, locuințe, transport, bunuri de larg consum și servicii.

Acest tip de analiză ne oferă informații atât despre indivizi, comunități locale cât și regiuni și zone ale lumii. În general, se observă că națiunile cele mai dezvoltate au cea mai mare "urma ecologică" din lume. Se accentuează astfel diferențele și inegalitățile existente la nivel global și efectele acestora asupra sănătății planetei.

Conform măsurătorii la nivel de națiuni, în anii 1970 urma ecologică a umanității în ansamblu a depășit limita durabilității și a rămas așa până astăzi. Până în anul 2000, deficitul ecologic a atins aproape un acru pe persoană (aproape 23 milioane km²). Totuși, urma ecologică a națiunilor nu include de exemplu poluanții toxici sau dispariția speciilor, ceea ce o face imperfectă, în sensul că nu apreciază întregul nostru impact în mediu.

Este de remarcat însă că valoarea naturii este incomparabilă cu valoarea bunurilor și serviciilor pe care le obțin oamenii din ea.

În anul 2004, urma ecologică a României era de 2.46 hectare globale/cap de locuitor.

Amprenta ecologică individuală se poate calcula online pe www.myfootprint.org sau puteți încerca să completați următorul chestionar pentru a o aproxima:

Răspundeți la următoarele întrebări, alegând cea mai apropiată variantă de situația voastră. Notați punctele obținute (sunt deja notate în dreptul fiecărui răspuns) și însumați-le pentru a vedea ce impact aveți în mediu.

1. Cu ce vă deplasați de obicei când mergeți la școală ?

- pe jos sau cu bicicleta	0.58	_____
- cu mijloace de transport în comun	5.81	_____
- cu mașini / autovehicule electrice	11.62	_____
- cu mașini cu combustibil lichid sau gaz	23.23	_____
- cu o mașină specială	58,08	_____
- stau acasă	0.50	_____



2. Cu ce se aseamănă cel mai mult gospodăria/casa voastră ?

- casă boierească, cu toate aparatele moderne, garaj mare 25.36 _____
- casă, mai mare ca media, cu toate aparatele moderne, garaj 10.14 _____
- apartament / casă mare, unele aparate moderne, fără garaj 5.07 _____
- apartament, unele aparate cu consum energetic redus, fără garaj 2.54 _____
- casă ecologică, alimentată cu energie regenerabilă, dotată cu aparate
cu consum energetic redus 1.27 _____

3. Ce descrie cel mai bine mesele voastre obișnuite ?

- peste 5 mese, carne, vegetale, desert, băuturi alcoolice, țigări 19.41 _____
- carne de vită, de pasăre sau pește, vegetale, fructe, desert, cafea sau ceai 7.76 _____
- carne de pește sau carne produsă local, vegetale, fructe, cafea sau ceai 3.88 _____
- fructe produse local, vegetale, băuturi 2.91 _____
- mâncare organică, vegetale, băuturi 1.94 _____

4. Conservați, reciclați, refolosiți resurse cum ar fi hârtia, metalul, plasticele?

- niciodată 6.44 _____
- ocazional 2.57 _____
- cel mai adesea 1.28 _____
- da, cu sârguință 0.50 _____

TOTAL

Media amprenteii ecologice mondiale: 21 puncte
Capacitatea de suport biologic a Pământului: 15,71 puncte



ACTIVITATEA NR. 5 ZIUA EROILOR

- 1. Ramura de vârstă:** Temerari
- 2. Denumirea activității:** Ziua Eroilor
- 3. Aria de Dezvoltare:** Social, Spiritual
- 4. Număr de participanți:** toată unitatea de temerari, împărțiți pe patrulă
- 5. Durata activității:** 2-3 ore
- 6. Loc de desfășurare:** sediu + oraș/sat
- 7. Obiectivele activității:**
 - √ aflarea unei pagini de istorie locală;
 - √ conștientizarea istoriei, a valorilor pentru care au luptat strămoșii noștri;
 - √ lucru în echipă;
 - √ moment de imagine pentru patrulă, centru local.

8. Scurtă descriere:

Se începe cu o prezentare a evenimentului și a ceea ce vor trebui să facă. Sub îndrumarea liderului, copiii construiesc cadrul în forma literei „A” din scândurele și sfoară, apoi leagă de cadru crengile de brad. Folosind șabloane, liniare pentru a da un aspect estetic se scrie pe panglică un mesaj de genul „Glorie ostașilor români” + numele organizației. Se completează coroana cu panglica și cu florile. Se depune la monumentul eroilor din localitate.

9. Materiale necesare: trei scândurele/ crengi mai groase pentru suport, crengi de brad, panglică albă, marker, flori, sfoară/ cuie, șablon, liniar

10. Cum să obții mai multe de la această activitate:

- √ puteți face o mică plimbare cu copiii printr-o pădure apropiată pentru a culege câteva crengi de brad și în timpul acesta le puteți povesti despre eroi de război locali și despre evenimentul la care vor lua parte.
- √ este de dorit să vorbiți cu autoritățile locale care se ocupă de organizarea acestui eveniment pentru ca în momentul depunerii coroanei să fiți anunțați oficial (moment de imagine al dvs ca și centru local și al organizației).
- √ puteți filma/ poza momentul depunerii coroanei.

11. Evaluare:

Puteți face o mică evaluare cu copiii din care să aflați dacă sunt mulțumiți de cum au lucrat în echipă, cum s-au simțit ca și grup diferit de cel al instituțiilor publice în comunitatea locală, ce impact a avut evenimentul asupra lor.



ACTIVITATEA NR. 6 ZIUĂ PĂCII

- 1. Ramura de Vârstă:** Temerari
- 2. Denumirea activității:** Diferiți, dar la fel.
- 3. Aria de Dezvoltare:** spiritual, caracter
- 4. Număr de participanți:** >50
- 5. Durata activității:** 10-12h
- 6. Loc de desfășurare:** centrul orașului și sediu
- 7. Obiectivele activității:**
 - √ promovarea păcii la nivel local, național și internațional
 - √ combaterea discriminării în rândul tinerilor
 - √ promovarea cercetășiei ca organizație ce susține pacea și cooperarea

8. Scurtă descriere:

Poveste: Steagul păcii a fost furat din comunitate. În schimb găsiți un bilet lăsat de posibilul hoț prin care vă invită să luați panglica albă și să porniți în căutarea steagului păcii prin oraș.

Proiect: Vizăm colaborarea cu mai multe ONG-uri pentru a realiza un moment de imagine în centru. De asemenea, vor avea loc ateliere pe teme de comunicare, discriminare, egalitate, etc, jocuri de grup și un flash-mob.

Astfel, momentul de imagine ar putea consta într-un cerc în zona centrală, copiii fiind uniți de panglica albă sau formând porumbelul păcii prin așezarea loc în așa fel. De asemenea, ar putea fi îmbrăcați în alb, eventual tricouri realizate special pentru această zi.

9. Materiale necesare:

- √ hârtie, pixuri, foi flipchart, markere, panglică albă

10. Cum să obțin mai multe de la această activitate:

Discutând ulterior, la sediu, cu temerarii despre pace și conflicte existente în lume și părerea lor despre acestea și influența atitudinii individuale asupra modului în care se desfășoară aceste conflicte.

11. Evaluare:

- √ articole și reportaje în mass-media
- √ materiale realizate la ateliere



ACTIVITATEA NR. 7 ATELIER ȘI TÂRG DE PAȘTI

- 1. Ramura de vârstă:** Temerari
- 2. Denumirea activității:** Târgul tradițional de Paști
- 3. Aria de dezvoltare:** social, spiritual, intelectual
- 4. Număr de participanți:** 20 temerari + 3 lideri
- 5. Durata activității:** 2 săptămâni
- 6. Loc de desfășurare:** sediul unității și o locație-cheie a orașului
- 7. Obiectivele activității:**
 - √ stimularea lucrului în echipă
 - √ teambuilding
 - √ descoperirea tradițiilor și păstrarea lor
 - √ stimularea creativității

8. Descrierea activității:

Poveste: temerarii, pe parcursul șederii lor în comunitate (adaptați dacă e la negustor, la han, în oraș) află despre obiceiurile de Paști din zonă. Așa că se hotărăsc să le pună în practică.

Proiect: cu două săptămâni înainte de Paști, copiii se vor întâlni în cadrul a două ședințe în care vor încondeia ouă și vor picta icoane pe lemn sau sticlă sub supravegherea a trei studenți la Arte care să le explice modalitatea de lucru și să le ofere ajutor în caz de nevoie. Lucrările trebuie terminate pe parcursul unei săptămâni pentru ca, în săptămâna anterioară Paștelui, să fie organizat târgul propriu-zis pe parcursul a două zile într-o locație-cheie din oraș. Fondurile strânse vor fi utilizate în activități următoare.

9. Materiale necesare:

- √ ouă
- √ lemn
- √ sticlă
- √ acuarele
- √ pensule
- √ scobitori

10. Cum să obțin mai multe de la această activitate:

Promovând acest târg, invitând părinți și cunoscuți, sau alte ramuri de vârstă ale centrului local.

11. Evaluare:

În principiu, Târgul, ca și finalitate a proiectului, oferă o evaluare a activității copiilor iar produsele finite sunt rezultatul muncii lor, fiind dovadă a creativității.



ACTIVITATEA NR. 8 NOAPTEA DE ÎNVIERE CU CERCETAȘII

- 1. Ramura de Vârstă:** Temerari
- 2. Denumirea activității:** Veniți de luați lumină!
- 3. Aria de Dezvoltare:** afectiv, social, spiritual, caracter
- 4. Număr de participanți:** 20-30
- 5. Durata activității:** 4-5h
- 6. Loc de desfășurare:** Biserică
- 7. Obiectivele activității:**
 - √ conștientizarea importanței nopții de Înviere
 - √ petrecerea unei seri spirituale împreună cu patrula/unitatea

8. Scurtă descriere:

În seara de Înviere, lumea se duce la Biserică și ia lumină. Comunitatea în care cercetașul se încadrează adoptă acest obicei ca transmitere a tradiției și ca respectare a principiului spiritual. **Atenție!** Este o activitate nepotrivită dacă în patrulă există membri care nu sunt creștini.

În seara de Înviere, cercetașii se întâlnesc la sediu pentru mici povești cu tâlc, momente spirituale. Apoi, cu lumânări în mână, se duc la biserică împreună cu patrula și participă la slujbă iar la primirea luminii, se duc la cât mai mulți oameni să împartă lumina.

9. Materiale necesare:

- √ lumânări

10. Cum să obțin mai multe de la această activitate:

Prin a explica, în cazul în care exista și temerari de alte confesiuni, diferențele existente între tipurile de slujbe și obiceiurile pascale specifice fiecăruia, astfel încât aceste diferențe să fie acceptate și discutate în mod deschis.

altă modalitate de a obține mai multe ar fi un fel de festival al tradițiilor pascale făcut în Săptămâna Mare (cea dinainte de noaptea de Înviere)

11. Evaluare:

- √ gradul de interes și de implicare al temerarilor, precum și cât de confortabil se simt ei într-o activitate de acest gen
- √ analiza sentimentelor lor în momentul împărțirii Luminii și a petrecerii unui moment spiritual cu patrula



ACTIVITATEA NR. 9 ZIUĂ PĂMÂNTULUI

- 1. Ramura de vârstă:** temerari 11-12 ani
- 2. Denumirea activității:** Ziua Pământului
- 3. Aria de Dezvoltare:** intelectual, social
- 4. Număr de participanți:** unitatea de temerari (cel puțin două patrulare)
- 5. Durata activității:** 4-5 ore
- 6. Loc de desfășurare:** parcul din oraș, un deal, sediu, etc.
- 7. Obiectivele activității:**
 - √ realizarea unor activități practice cu temerarii de informare cu privire la evoluția Pământului, ce și cine populează Pământul
 - √ conștientizarea importanței protejării planetei Pământ

8. Scurtă descriere:

A1) Pământul ca planetă:

Liderul și temerarii discută despre formarea universului (cum s-a format?, când?, câți ani are Pământul?, care sunt perioadele sale geologice?, cât este el de mare în comparație cu celelalte planete din galaxie?, etc). Și în același timp, ei construiesc din plastilina, biluțe, ață, hârtie, planetele (cu nucleu, magma, inelele) și Soarele.

A2) Pământul populat:

Jocul cu animalul, locuința și mâncarea:

Liderul pregătește niște bilețele pe care scrie: pe primul un nume de animal, pe al doilea care este locuința animalului respectiv, pe al treilea ce mănâncă animalul respectiv, pe al patrulea se scrie alt nume de animal, iar pe al cincilea și al șaselea unde locuiește și ce mănâncă acest al doilea animal, și așa mai departe. Atenție: pentru acest joc este necesar un număr de participanți divizibil cu trei! Fără ca temerarii să știe ce e scris pe bilețele, li se împarte câte un bilețel la fiecare, apoi li se dau explicațiile jocului: li se spune că pe bilețele sunt scrise un nume de animal, o locuință pentru animalul respectiv și ce mănâncă animalul respectiv, iar participanții trebuie să se găsească între ei (să facă grupuri de câte trei) după numele de animal, locuință și hrană, dar fără să vorbească, ci numai prin zgomote sau să mimeze forma de locuință a animalului respectiv. Jocul se termină când toate grupurile sunt complete. *Exemplu:* pește, apă, plancton;

După ce se termină jocul, liderul poate continua activitatea întorcându-se la creația din plastilină și adăugând pe Pământ : apa, solul, animalele, plantele. Liderul poate explica cum depind aceste elemente între ele și că trebuie păstrat un echilibru.

Această activitate poate să conțină informații despre cum arăta suprafața pământului, care sunt continentele, oceanele, mările, cu ce e populat Pământul, ce tipuri de apă există, ce animale cunosc temerarii, ce sunt oamenii?, etc.

Opțional: Liderul se poate ajuta de harta Pământului, de un glob pământesc.

Copii se pot căuta pe hartă sau pe glob.

Se poate face un concurs de J.O.M.A.P.A.N.(țări, orașe, munți, ape, plante, animale, nume).

A3) Dușmanii Pământului:

Se inițiază o discuție despre care sunt poluatorii Pământului. Liderul pune un vas cu apă și lângă el un bilețel pe care scrie întrebarea: "Care este cel mai mare dușman al Pământului?" spunând temerarilor ca acesta este indiciul. Răspunsul este bineînțeles omul.

A4) Ce putem face?:

Liderul face un brainstorming cu temerarii despre ce poate face omul pentru a opri poluarea mediului înconjurător și pentru a proteja Pământul.

A5) „Frația Pământului”:

Liderul le povestește temerarilor despre existența unei "Frății" numită „Frația Pământului” pe care un grup de oameni au constituit-o acum mulți ani după ce au realizat că omul este



cel mai mare dușman al Pământului și că el, fără să-și dea seama, își distruge propria casă. Atenție: toată povestea aceasta este o ficțiune și ea poate fi dezvoltată de lider după cum i se pare lui că atrage mai bine imaginația copilului! Dacă temerarii vor să facă parte din această Frăție trebuie să depună „Legământul Pământului”.

Legământul este simplu: „Promit să nu mai dăunez de acum înainte prin niciun mijloc Pământului și să-l protejiez cu tot ce îmi stă în putință! Așa să-mi ajute Dumnezeu!”

După depunerea Legământului, temerarii trebuie să demonstreze că sunt demni de Frăția în care tocmai au intrat și trebuie să îndeplinească o misiune: trebuie să transmită mai departe oamenilor mesajul de a nu mai polua în continuare Pământul.

A6) Înainte de plecare:

Liderul le da temerarilor niște săculeți cu pamant, pixuri și hârtie și le spune să scrie câte un mesaj de protecție a Pământului și să-l pună în săculețul cu pământ. În drumul lor spre casă, temerarii dau oamenilor pe stradă acești săculeți.

9. Materiale necesare:

- √ săculeți cu pământ
- √ plastilina
- √ harta lumii
- √ globul pământesc
- √ bile
- √ ață
- √ hârtie
- √ hârtie mare pt flipchart
- √ markere
- √ pixuri
- √ bol cu apă

10. Cum să obțin mai multe de la această activitate:

Frăția Pământului se poate extinde prin transmiterea mesajului și altor CL, unităților mai mari sau mai mici din cadrul aceluiași CL, poate evolua printr-un proiect de ecologizare.

11. Evaluare:

- √ Se poate evalua implicarea copiilor în activități prin observarea participării lor active, dorința de a colabora
- √ Se pot evalua cunostințele temerarilor despre informațiile prezentate prin observarea participării la discuția despre formarea universului, brainstorming și la scrierea mesajelor de protecție a Pământului



ACTIVITATEA NR. 10 **ZIUA CĂRȚII**

- 1. Ramura de Vârstă:** Temerari
- 2. Denumirea activității:** Ziua Cărții
- 3. Aria de Dezvoltare:** Intelectual, Social
- 4. Număr de participanți:** o patrulă de temerari + lider + /- alt explorator/senior/lider
- 5. Durata activității:** 4-5 ore (în funcție și de distanța până la bibliotecă)
- 6. Loc de desfășurare:** întâlnire la sediu, apoi vizita propriu-zisă, reîntoarcere la sediu (dacă bibliotecă este departe de sediu, atunci liderul îi poate duce direct la bibliotecă)
- 7. Obiectivele activității:**
 - √ descoperirea universului fascinant și variat al cărților;
 - √ stimularea curiozității și a imaginației copiilor;
 - √ recunoașterea de către copii a importanței lecturii și cărții în dezvoltarea societății moderne de astăzi

8. Scurtă descriere:

Liderul se întâlnește cu patrula de temerari la sediu. După salutul cercetășesc, anunță copiii că aceea zi este mai specială pentru că se sărbătorește Ziua Internațională a Cărții. Și, ca drept urmare, vor face o vizită la bibliotecă din localitate. Vizita se va desfășura sub forma unui joc. Pentru asta, ei trebuie să respecte niște reguli:

- √ *Obligatoriu trebuie să poarte la gât eșarfele de cercetaș;*
- √ *Să păstreze tăcerea, să nu deranjeze cititorii bibliotecii;*
- √ *Să ofere un trandafir roșu bibliotecarului și să spună "La mulți ani" (vor afla ulterior și motivul acestui gest);*
- √ *Să-și pună ceasurile la aceeași oră/minute.*

Ajunși la bibliotecă, după ce spun bibliotecarului cine sunt (și îi dăruiesc acestuia trandafirul roșu), li se va prezenta de către acesta structura clădirii, sălile de lectură, apoi li se va înmâna un plic mare cu numele patrului, numele activității și floarea de crin. Plicul conține o foaie A3/ A4 colorată, 6-7 plicuri mai mici, foi albe, pixuri și o foaie pe care sunt scrise cerințele colective. Fiecare își va alege la întâmplare câte un plic mic și șeful patrului va păstra plicul mare și conținutul lui. Au la dispoziție o oră și jumătate pentru îndeplinirea cerințelor, după care se reîntorc la sediu.

Exemple de cerințe colective:

- √ *să caute cea mai veche carte din bibliotecă;*
- √ *să afle cum se fabrica hârtia în Antichitate și Evul Mediu;*
- √ *să afle când s-a înființat bibliotecă din localitatea respectivă, ce personalități i-au trecut pragul;*
- √ *să se adune cu toții într-o anumită sală, la o anumită oră și timp de 10 minute să scrie, deseneze pe foaia colorată tot ce le trece prin minte;*
- √ *să facă o fotografie sau mai multe care să ilustreze o ipostază de lectură.*
- √ *să viziteze expoziția din bibliotecă (dacă are așa ceva)*

Exemple de cerințe individuale:

- √ *să caute în ziare vechi o știre importantă de război sau o știre dintr-un anumit an*
- √ *să caute în albumele de artă pictori celebri și lucrările lor din perioada Renașterii;*
- √ *să caute o anumită legendă (ex. Legenda Dunării) pe care să o citească și să o repovestească ulterior la sediu celorlalți;*
- √ *să caute citate celebre, proverbe chinezești, arăbești etc , să aleagă câteva, urmând ca la sediu să explice de ce le-a ales tocmai pe acestea;*



ORGANIZAȚIA NAȚIONALĂ CERCETAȘII ROMÂNIEI

fondată 1913 Membră fondatoare a Organizației Mondiale a Mișcării Scout

- √ să caute hărți și descrierea unor trasee turistice pe care le pot propune ca viitoare hike-urii sau descrierea unor locuri pe care le vor vedea în cadrul campului național de temerari;
- √ să afle ce constelații se pot vedea cu ochiul liber primavara în atmosfera noastră;
- √ să caute pe internet informații dintr-o anumită colecție virtuală la care are acces biblioteca;
- √ să caute pe internet tradiția legată de Ziua Cărții (acum vor afla că este o tradiție catalană ce presupunea oferirea de trandafiri roșii și cărți oamenilor învățați);
- √ să consulte diferite atlase cu imagini (în funcție de dotarea bibliotecii);
- √ să afle cum se tratează o arsură sau degerătură etc.
- √ să caute statui/ picturi celebre reprezentând femei sau dragoste etc.

Odată cerințele îndeplinite, copiii se reîntorc la sediu unde povestesc liderului cum a fost vizita și cum și-au realizat cerințele colective și individuale. Cei care au avut de ales trasee turistice le propun celorlalți pentru o viitoare excursie, camp; cei care și-au ales un citat celebru să argumenteze de ce l-au ales tocmai pe acesta etc.

Liderul le va cere foaia colorată pe care și-au desenat, scris gânduri, idei și îi va anunța ca aceasta este o foaie din Jurnalul lor de patrulă; (cu această ocazie se poate desemna un viitor candidat pentru însemnul de Jurnalist în caz că nu există deja unul, în a carui sarcina va cădea păstrarea jurnalului, aducerea lui la toate întâlnirile și campurile patrului). În final, liderul le poate citi o poveste scurtă, le poate vorbi despre importanța cărții, lecturii și pot juca un joc de destindere.

9. Materiale necesare:

- √ aparat de fotografiat
- √ un plic mare
- √ 6-7 plicuri mai mici (în funcție de numărul temerarilor)
- √ hârtie A4 sau A3 colorată
- √ unul sau doi trandafiri roșii

10. Cum să obțin mai multe de la această activitate:

- √ Trebuie vorbit din timp cu bibliotecarul și văzut exact ce dotări are biblioteca pentru a le putea valorifica prin cerințe ;
- √ Puteți alege să însoțiți copiii în vizită sau trimite acolo un cercetaș în care să aveți încredere că îi va supraveghea (cercetașul respectiv se află "din întâmplare" într-o sală de lectură);
- √ Pentru sarcinile individuale , le puteți împărți în domenii diferite : Beletristică, Artă, Geografie, Colecții vechi, Cultură generala etc. (în funcție și de organizarea bibliotecii).
- √ Pentru mai multă aventură, puteți să-l organizați sub formă de treasure hunt prin bibliotecă, dacă bibliotecarul este de acord.
- √ Dacă temerarii sunt de acord, ar putea dona cărți bibliotecii (fiecare o carte care crede ca nu îi mai trebuie și care este în stare bună)

11. Evaluare:

Se poate face de către dvs (ca lider însoțitor), cercetașul desemnat să vă ajute (în calitate de observator) și de către temerari (pe patrule, de către șefii de patrule) prin discuții cu ce a fost bine/ce nu, ce le-a plăcut și ce au învățat sau nu.



ACTIVITATEA NR. 11 ZIUA EUROPEI

1. **Ramura de Vârstă:** Temerari
2. **Denumirea activității:** „Pierdute și reconstruite”
3. **Aria de Dezvoltare:** intelectual, social
4. **Număr de participanți:** 20
5. **Durata activității:** 4-5h
6. **Loc de desfășurare:** sediu
7. **Obiectivele activității:**
 - √ -dezvoltarea creativității
 - √ -explorarea dimensiunii multiculturale
 - √ -încurajarea lucrului în echipă

8. Scurtă descriere:

Poveste: Noaptea de 8 spre 9 mai se anunța liniștită, lipsită de evenimente. Nimic nu părea să tulbure liniștea comunității în care temerarii poposiseră pentru această etapă. Doar că, dimineața, Piatra, Fierul și Lemnul au decis să joace o festă omenirii și au plecat din principalele puncte de atracție ale țărilor europene. Dar cercetașii sunt gata oricând, așa că au decis să se pună pe treabă și să refacă marile obiective europene!

Proiect: În cadrul Zilei Europei copiii sunt provocați să descopere mari atracții ale diferitelor țări europene și să le reproducă în mod cât mai original. Turnul din Pisa din hârtie igienică, Stonehenge din ziare și reviste, Turnul Eiffel din sfoară și multe altele, pot fi finalități ale proiectului și o modalitate interactivă de a descoperi alte culturi. Ideal ar fi să le dați dvs obiective ale țării mai puțin cunoscute și ei să le reproducă.

9. Materiale necesare:

- √ Sfoară
- √ Cărți
- √ Ziare
- √ Pături
- √ eșarfe
- √ scaune
- √ mese
- √ atlase ale Europei ilustrate, etc.

10. Cum să obțin mai multe de la această activitate:

Realizarea unui proiect Lands of Adventure prin această activitate.

11. Evaluare:

- √ poze și filmulețe
- √ promovare pe blog-ul temerarilor
- √ formular simplu de evaluare la sfârșit



ACTIVITATEA NR. 12 IEȘIRE DE VARĂ PRE-CAMP

- 1. Ramura de Vârstă:** temerari
- 2. Denumirea activității:**
- 3. Aria de Dezvoltare:** intelectual, social
- 4. Număr de participanți:** trei echipe a câte 3-4 participanți (dar poate fi adaptat la mai mulți), 2-4 lideri
- 5. Durata activității:** 5-6 ore
- 6. Loc de desfășurare:** în natură
- 7. Obiectivele activității:**
 - √ Câștigarea abilităților necesare temerarilor de a se descurca într-un camp.
 - √ Închegarea patrulei prin munca în echipă

8. Scurtă descriere:

Temerarii se împart în trei echipe, două de câte patru și una de trei. Toate echipele se adună la locul de plecare unde un lider le prezintă provocările. Fiecare membru al echipei va extrage din urna provocării câte un bilețel pe care este trecut traseul pe care îl au de parcurs (de preferat este să fie trasee de orientare cu busola, dar se poate ca doar ultimul azimut să fie diferit). Ultimul azimut este o provocare pe care trebuie să o îndeplinească; în funcție de îndemânarea acestora vor primi un punctaj care se va însuma la sfârșitul atelierului. Echipa care va aduna cele mai multe puncte va câștiga.

Prima provocare: să transmită în semnal Morse luminoase sau acustice direcția și locația aproximativă unde s-a pierdut unul dintre lideri. Fiecare echipă pleacă în căutarea liderului. Punctaj: 10 puncte echipa care a descifrat prima transmisia morse, 5 puncte echipa a II-a și 0 puncte cealaltă echipă.

A II-a provocare: Au găsit liderul însă acesta este rănit și inconștient. Membrii din fiecare echipă care au găsit această provocare trebuie să-i acorde primul ajutor. Apoi fiecare echipă va construi o targă improvizată cu care să transporte liderul la locul de întâlnire. Punctaj: 10 puncte pentru cel care știe și aplică corect toate tehnicile de prim ajutor, 5 puncte pentru următorul și 0 puncte pentru ultimul. De asemenea se vor acorda punctaje după același model pentru construcția celei mai durabile și mai confortabile tărghi.

A III-a provocare: trei dintre temerari (cei care au găsit această provocare) pornesc înaintea celorlalți pentru a-i înștiința pe ceilalți lideri faptul că l-au găsit pe cel rănit. Dar îi cuprinde noaptea în pădure. Cerul este înorat, nu au sursă de lumină. Pentru a ajunge la destinație trebuie să parcurgă pe întuneric ultima porțiune. Vor memora această porțiune și apoi vor fi legați la ochi. Punctaj: 10 puncte pentru cel ce va ajunge primul, 5 puncte pentru al II-lea și 0 puncte pentru al III-lea.

A IV-a provocare: Temerarii care au găsit această provocare trebuie să pregătească un foc pentru a semnaliza poziția lor coechipierilor. Pentru aceasta au voie să folosească un singur baț de chibrit. Punctaj: 10 puncte pentru cel ce aprinde primul focul, 5 puncte pentru al II-lea, 0 puncte pentru ultimul ; - 5 puncte din punctajul patrulei dacă nu reușește să aprindă focul.

- 9. Materiale necesare:** 4 file, 4 pixuri, 16 de bucăți de lemn sau hârtie marcate, 4 busole (preferabil), 4 cutii de chibrituri



10. Cum să obțin mai multe de la această activitate:

- √ făcând echipele mai mari
- √ având mai multe posturi și dezvoltând mai multe abilități
- √ lucrând pe patrulele care vor participa în camp în formula în care vor fi acolo
- √ presărând din când în când jocuri de tip Energizer și de muncă în echipă (cooperare, competiție între echipe)

11. Evaluare:

- √ prin sistemul de punctaje de la ateliere
- √ o foaie A2 pe care să fie desenat ceva simplu prin care ei să se situeze undeva mai jos sau mai sus pe o scară de apreciere față de un anumit aspect al activității



ACTIVITATEA NR. 13
TROFEUL CELOR 6 CĂI (EDIȚIA I)- PROVOCĂRILE
CALEA MINȚII

Vrednici temerari- cercetași,

Ați ales a intra în cursa pentru *Trofeul celor șase căi*. Așadar, din două în două săptămâni veți urma câte o cale.

Noi nu vă cunoaștem. De aceea, înainte de a apuca orice cale, trebuie să vă prezentați.

Prezentarea patrului

Ați arătat în fișa de înscriere că sunteți o patrulă. Dar oare așa este? Sau sunteți o listă de temerari înșirați întâmplător acolo în document?

Noi vă cerem să ne demonstrați că sunteți o patrulă. Astfel, vă propunem „*Patrula-de la începuturi până în prezent*”. Adică modalitatea voastră de a arăta cine sunteți, cum vă numiți, ce strigăt aveți, cum v-ați întâlnit și cu ce gând porniți în cursă. Nu contează vechimea patrului, poate fi de 24h, important este să subliniați cine sunteți și cum ați ajuns să formați o echipă (patrulă).

Pentru a dovedi asta, aveți la îndemână trei posibilități:

1. text însoțit de poze: dacă aveți talent la povestit, faceți povestea patrului și colorați-o cu poze, semnături originale, acuarele, sau orice vă trece prin cap
2. poze însoțite de text: aveți multe poze cu voi, cu patrula, de la activități sau mai știm noi ce. Ideea e să le puneți într-un slideshow (prezentare Powerpoint sau altceva) și fiecare să aibă un mic comentariu
3. film video cu voi: patrula, sediu, momente amuzante, orice perspectivă care să vă reprezinte **(50p)**

Atenție!

- orice modalitate de exprimare presupune participarea tuturor membrilor patrului!
*Dacă un membru lipsește dintr-un motiv clar, acesta trebuie anunțat liderului și organizatorilor (Echipei Naționale de Temerari – temerari@scout.ro). Faptul ca un temerar participă la o zi de naștere, e la bunici, are lucrare, etc, nu constituie motive.
Alegeți o zi în care fiecare membru poate fi prezent.*
- orice modalitate de prezentare trebuie să aibă următoarele elemente: numele patrului, strigăt, prezentarea fiecărui membru, cum de v-ați cunoscut, cum ați ales să fiți în aceeași patrulă și un mesaj al patrului la intrarea în cursa pentru Trofeul celor șase căi! Fiecare element va fi punctat cu câte 5 puncte. De asemenea, trebuie să fie imagine și text. Adică ori mult text și mai puține poze, ori viceversa, ori film și textul e vorbit.
- originalitatea și creativitatea sunt cele mai importante! Lăsați-vă imaginația să zburde! Folosiți cele mai năstrușnice idei de prezentare a patrului! Bineînțeles că și acesta este un criteriu de punctaj. Deci, cu cât sunteți mai creativi, cu atât bonusul patrului este mai mare.
- nu uitați să aveți un element scout: eșarfă, tricou, hanorac, ecuson, crinul cercetășesc, steagul patrului. Cei care încă nu aveți depusă promisiunea, nu fiți descurajați! faceți-vă ecusoane, insigne, autocolante, crin din plastilină, orice doriți voi! Așa arătați că sunteți cercetași! Lipsa acestuia va fi depunctată cu 5p.

Prezentările trebuie să fie gata până pe 15 decembrie 2009 și trimise la adresa temerari@scout.ro . Filmele mai mari de 20MB, care nu pot fi trimise pe e-mail, vă rugăm să le uploadați pe internet, pe orice pagină (ex: fileshare)



CALEA MINȚII

Buuuun... sunteți o patrulă! Drumul pe care l-ați ales e lung și are șase căi. Prima este Calea Minții. Fiți gata să porniți în explorarea unor zone pe care le cunoașteți sau nu, căutați informația așa cum un om însetat caută apa în deșert. Nu uitați să fiți întotdeauna o echipă!

1. Știm că în adâncul sufletului vă place matematica. Cifrele acelea puse laolaltă, tot felul de formule și detalii de logică. Normal că nu recunoașteți, nu e *cool* sau *trendy*! Totuși, noi vă provocăm ca, atunci când vă întâlniți, să rezolvați următoarea problemă:

$$\frac{\sum L_{maini}}{\sum nr.papuci} \times \pi + \sqrt{\sum nr.deg\ ete} - (\sum cifre.zile.nastere.impare.)^2$$

unde:

- $\sum L_{maini}$ = suma lungimii tuturor mâinilor membrilor patrului întinse paralel cu podeaua. Adică vă puneți într-un șir, unul lângă altul, și întindeți mâinile. Cineva va măsura cu un metru lungimea acestora. **Măsurați în cm.**

- $\sum nr.papuci$ = suma numerelor de la papuci a membrilor patrului

- $\sum nr.deg\ ete$ = suma degetelor membrilor patrului

- $\sum cifre.zile.nastere.impare$ = suma cifrelor zilelor de naștere impare a membrilor patrului. Atenție! Se iau numai zilele, adică dacă ești născut în 5 ianuarie, cifra e 5. **(15p)**

2. Cercetașii se plimbă mult prin țară. Cine știe unde vă va duce drumul în vara aceasta? Găsiți cel mai scurt drum realist (adică respectați căile ferate, drumurile rutiere, brațele navigabile) pornind din satul Tîrgu Trotuș până în satul Valea Florilor. **(10p)**

3. Cărțile sunt locul unde imaginația nu are limite. Vă invităm în sanctuarul lor, pentru o incursiune în viața unor tineri ce se presupune că ar fi fost cercetași. Mergeți în sala de lectură de la bibliotecă și împrumutați cele cinci volume din *Cireșarii*, de Constantin Chiriță. Răspundeți la întrebările:

- care sunt ușile din Castelul celor Două Cruci? (descrieți)

- de cine se îndrăgostește Tic? **(15p)**

4. În fiecare seară apar pe cer. Le vedem sau nu, depinde de nori. Dar stele sunt întotdeauna acolo. Și nu sunt aruncate așa, în marea de cer. Ci sunt organizate sub formă de constelații. Aflați zodia celui mai nou cercetaș din patrulă și realizați din corpurile voastre constelația zodiei. **(10p)**

5. Capitala statului dac, Sarmizegetusa, este un loc sacru. Căutați o imagine de sus a zonei sacre din Sarmizegetusa Regia și reprezentați-o 3D utilizând materiale din jurul vostru. Fiți cât mai creativi! Atenție! La final, vrem să vedem o machetă ingenioasă a locului. Puteți folosi de la materiale de construcții, la hârtie, mâncare, materiale reciclabile, etc. **(20p)**



ORGANIZAȚIA NAȚIONALĂ
CERCETAȘII ROMÂNIEI

fondată 1913 Membră fondatoare a Organizației Mondiale a Mișcării Scout

Foarte important!

Fiecare probă trebuie executată de întreaga patrulă! Vrem să vedem cum și-a adus contribuția fiecare la ducerea la bun sfârșit a probei:

- la proba nr 1, pozele sunt cele mai grăitoare, împreună cu un tabel cu datele colectate de voi pentru a rezolva problema (lipsa tabelului= -5p)
- la proba nr 2, vrem să vedem poze cu patrula căutând drumul folosind orice mijloace
- la proba nr 3 dorim fișele de la sala de lectură semnate și ștampilate de bibliotecară
- la proba nr 4 avem nevoie de poză
- la proba nr 5, ca și mai sus(eventual și în timpul realizării ei, cu fiecare membru al patrulei lucrând la ceva: informare, achiziționare materiale, plan, etc.)

Tabel:

Nr crt	Nume cercetaș	Număr papuci	Număr degete	Data nașterii	Lungimea mâinilor
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					

Sunteți depunțați pentru:

0. lipsa unui membru din patrulă
1. lipsa dovezilor de efectuare a probei
2. netrimiterarea dovezilor la timp (15 decembrie 2009) astfel:
 - întârziere o zi: -5p,
 - întârziere 2 zile- 10p
 - întârziere 3 zile sau mai mult – neluarea în considerare a probei

Primiți bonus pentru:

- originalitate
- creativitate

Important! Fiecare patrulă trebuie să aibă Jurnalul parcurgerii celor Șase Căi! Așa că unul din temerari ar fi bine să țină un astfel de jurnal care să ne fie prezentat ori după fiecare parcurgere de cale, ori la final. Nu veți fi depunțați dacă nu îl aveți, dar vor primi puncte bonus cei care-l vor avea.

Acestea fiind zise, vă invităm să pășiți cu încredere pe Calea Minții. La capătul ei vă așteaptă Calea Sufletului.



CALEA SUFLETULUI

Cele 3 provocări pentru voi sunt:

1. Vizitați, împreună cu patrula, cel mai vechi lăcaș de cult din localitate, în funcție de religia dominantă (a majorității membrilor patrulei) și participați la o slujbă religioasă. Apoi, purtați o discuție cu un preot/calugar/măicuță din cadrul lăcașului de cult și aflați următoarele informații:

- O rugăciune specifică perioadei anului în care ne aflăm. **10p**
- 3 informații despre lăcașul de cult vizitat (istorie, stil arhitectural, comunitate, etc.). **10p**
- Faceți o poză locației în care să apară clădirea, persoana intervievată și membrii patrulei. **10p**

Experimentați o tradiție locală (colinde, urări, plugușor, costumații specifice) și descrieți-o folosindu-vă de poze, filmări, descrieri narrative sau orice altă modalitate prin care să evidențiați modul în care această tradiție este păstrată în comunitatea locală.

- Se punctează participarea pasivă (descriere a tradiției fără implicarea voastră directă) **5p.**
- Participarea activă integrală (a tuturor membrilor patrulei) 15p sau parțială (numai o parte din membrii patrulei) **5p**

OBSERVAȚIE: Se pot cumula punctele de la cele două cerințe (a+b) în cazul în care le îndepliniți pe amândouă, prin urmare maximul de puncte de la această probă este de **20!**

3. Faceți fiecare dintre voi sau împreună, o faptă bună cu ocazia sărbătorilor de iarnă. Dovada va fi maxim o pagină de jurnal în care să descrieți activitatea realizată și motivația voastră.

În cazul în care alegeți ca fiecare din voi să facă individual câte o faptă bună, punctajul se acordă doar dacă toți membrii patrulei îndeplinesc provocarea .

- Realizarea faptei bune individual sau ca patrulă **10p**
- Se punctează impactul asupra celor din jur pe care îl are fapta bună

(puteți să îl demonstrați prin poze, filmulețe, discuții reproduse în scris cu persoanele pe care le-ați ajutat etc.) **10p**

VĂ REAMINTIM:

- Orice modalitate de exprimare presupune participarea tuturor membrilor patrulei! Dacă un membru lipsește dintr-un motiv clar, acesta trebuie anunțat liderului și organizatorilor (Echipei Naționale de Temerari). Faptul că un temerar participă la o zi de naștere, e la bunici, are lucrare, ș.a., nu constituie motive. Alegeți o zi în care fiecare membru să poată fi prezent.

- Primiți bonus pentru originalitate și creativitate.

- Lipsa oricărei dovezi duce la anularea punctajului probei.

- Nu uitați să aveți un element scout: eșarfă, tricou, ecuson, hanorac, crinul cercetășesc. Cei care nu au încă depusă Promisiunea, nu fiși descurajați! Faceți-vă ecusoane, insigne, autocolante, crini din plastilină, lemn, orice vă gândiți voi! Așa arătați că sunteți cercetași! Lipsa acestuia duce la penalizări de 5 puncte.

- Dovezile îndeplinirii provocării trebuie să fie trimise până cel târziu 5 ianuarie 2010 la adresa temerari@scout.ro. Filmele mai mari de 20 mb, care nu pot fi trimise pe e-mail, vă rugăm să le uploadați pe internet pe fileshare (ex: <http://s4.transfer.ro/>)

- Netrimiteria dovezilor la timp este depunctată astfel:



Întârziere o zi: 5p

Întârziere 2 zile: 10p

Întârziere 3 zile sau mai mult: neluarea în considerare a probei.

Mult succes în îndeplinirea provocării!
Ne reîntâlnim pentru Calea Herculană....!a anul! :)

CALEA HERCULIANĂ

Dragi temerari,

Ați pășit într-un nou an. Vă așteaptă multe provocări noi, sunteți gata să le faceți față?

Ați parcurs până acum două căi și o nouă cale vi se deschide. Hercule a făcut 12 munci pe care un om normal le-ar fi făcut în ani întregi. Voi nu sunteți Hercule, nu veți avea 12 probe e îndeplinit însă, urmând exemplul lui de forță (fizică și psihică) și voință, vă invităm să le completați pe următoarele:

1. Chiar dacă aveți sediul la dispoziție pentru întâlnirile voastre, prima provocare este să învățați să vă descurcați în natură, înainte să fiți puși în fața faptului împlinit.

Mergeți într-un loc preferat al vostru, în pădure, în parc, oriunde vă simțiți voi, ca patrulă, apropiați și construiți-vă un adăpost în care să încăpeți toți. Puteți folosi lemne sau, dacă vă numărați printre fericiții ce au zăpadă, în zăpadă.

Numiți adăpostul și confecționați un semn care să-i arate numele, ca un fel de firmă (din carton, pânză, lemn, piatră, etc). Faceți poze în timpul construirii lui. Nu uitați!

Trebuie să fie prezentă toată patrula, să aveți la voi un element scout și mai ales, să vă distrați! ☺

2. Împărțiți-vă în două echipe (dacă e nevoie, mai aduceți cercetași, prieteni, etc). Mergeți pe un teren de sport/ sală de sport și puneți în mijlocul terenului 3 mingi diferite (fotbal, handbal, volei, baschet, tenis de masă, tenis de câmp) sau elemente ale altor jocuri de echipă (frisbee, cerc zburător, sau ce mai aveți voi corespunzător unui joc de mișcare).

Liderul sau un alt cercetaș neutru va arbitra. Fiecare echipa se va așeza în șir indian, ca un fel de șarpe. Ultimul din șir are o eșarfă în loc de coadă. Scopul vostru este să luați toate mingile fără să vă fie luată coada. Totodată, nu trebuie să îi lăsați pe ceilalți să ia mingile. Se ia câte o minge odată!

Când ați luat o minge, primiți 3 puncte și practic provocați cealaltă patrulă la jocul specific mingii alese. Trebuie să jucați cel puțin 5 minute. Se joacă până la 3, adică cine ajunge primul la 3, ia 3 p și revenim la jocul inițial. Vă rearanjați sub formă de șarpe și încercați să luați altă minge. Mingea deja folosită este scoasă din joc.

IMPORTANT!

- aici numai pozele și filmulețele pot să arate ce ați făcut
- aduceți un prieten/coleg/părinte/lider/alt cercetaș care să vă facă poze sau să vă filmeze.
- nu contează punctele luate la joc în Trofeu. Este doar un mod al vostru de a vă lupta pentru titlul de cei mai buni cercetași și a vă distra împreună

3. Aflați care sunt cele 12 munci pe care Hercule le-a avut de îndeplinit. Cine i le-a dat? Din ce cauză? Faceți poze cu patrula când căutați informația și o poză în care să înfățișați una din probe. Adică voi alegeți una din probe și, așa cum ați realizat constelația și v-ați făcut poză, așa veți ilustra una din probe și vă faceți poză.



ORGANIZAȚIA NAȚIONALĂ
CERCETAȘII ROMÂNIEI

fondată 1913 Membră fondatoare a Organizației Mondiale a Mișcării Scout

Acestea fiind zise, pe locuri, fiți gata, **START!** *Nu uitați să aveți tot timpul un element cercetășesc!*

Și pentru că vântul a bănut în direcția greșită când am tirmis mailul, termenul de predare a probelor este de **20 ianuarie 2010**. Nu uitați, trimiteți pozele, filmulețele, jurnalul la adresa temerari@scout.ro.

Din când în când, ar fi bine să vă aruncați un ochi și pe blog, mai apar informații.
<http://trofeulcelor6cai.blogspot.com/>

CALEA INIMII

Curajoși temerari!

Ați trecut de jumătatea drumului către Trofeu. Sunteți gta de următoarea probă ? Vă provocăm să fiți mai buni, mai deschiși și să dați de la voi pentru alții în această perioadă.

Bineînțeles, puteți fi așa tot timpul ☺ . Deci iată ce vă propunem:

1. La una din întâlnirile de patrulă, exprimați-vă creativitatea! Realizați un colaj prin care să transmiteți un mesaj de pace. Colajul trebuie să cuprindă ori parte de compunere de text și joc de rol, ori desene/mesaje scrise pe panză, cu frunze, zăpadă, orice vă vine în minte. Nu uitați să aibă și crinul cercetășesc ! Faceți poze cu voi la lucru și cu ceea ce iese la final!

2. Realizați un fotoreportaj despre viața cotidiană în localitatea de unde sunteți. Trebuie să aveți măcar 15 poze înfățișând ceva diferit, fiecare cu descrierea ei.

3. Organizați o întâlnire familiei de cercetași și cercetașii lor. Gândiți o serie de activități pentru rudele voastre, învățați-i ceva ce ați învățat și voi. Pot fi jocuri, cântece, noduri. Faceți poze și/sau filmulețe pentru a dovedi asta. Activitatea poate fi în spațiu deschis sau afară.

Acestea fiind spuse, declarăm deschisă Calea Inimii. Materialele trebuie trimise până pe data de **7 februarie 2010** la adresa temerari@scout.ro.

CALEA LUMII

Vi se deschide penultima cale spre Trofeu. Mai puteți ? Sunteți gata ? Pe cai !

1. Strângeți informații despre al doilea război mondial și găsiți, în comunitatea voastră un veteran de război. Interesați-vă cum era viața pe front, care era atmosfera, cum l-a afectat experiența războiului. Notați trei lucruri noi pe care le-ați aflat despre război și ce vi s-a părut interesant din povestirile veteranului. La acestea, atașați o poză cu patrula și cu veteranul.

2. Închipuiți-vă ca plecați cu patrula într-o aventură de o săptămână într-o altă lume. Aveți la dispoziție resurse oricâte doriți, lumea o modelați cum vreți voi. Realizați împreună cu patrula o poveste a aventurii voastre. Ar trebui să aveți următoarele elemente (lipsa unuia dintre ele vă aduce o depunțare de 10p):

- descrierea locului
- ce personaje întâlniți
- ce se întâmplă cât stați în lumea imaginată de voi (acțiuni, întâmplări)?

26



Primiți bonus pentru realizarea hărții zonei și pentru desene prin care arătați la ce v-ați gândit voi, în care ilustrați lumea voastră.

Demonstrați prin poze că lucrați împreună (maxim 3 poze) și cu documentul final în care să aveți relatarea aventurilor. Lăsați imaginația să zburde. Ce v-ar placea să faceți împreună cu patrula? Ce personaje vreți să întâlniți?

3. Cercetașului îi place să știe multe lucruri. Provocarea în cadrul Căii Lumii este să căutați un obicei din Asia sau din Africa, să-l descrieți și să încercați să-l ilustrați împreună cu patrula. Dovediți prin poze și un mic document cu informația.

Acestea fiind spuse, vă uram succes! Vă apropiați din ce în ce mai mult de finalul celor Șase Căi. Oare cine va câștiga Trofeul? Data limită de trimitere a probelor e **23 februarie 2010** la adresa temerari@scout.ro. Nu uitați elementele cercetășești când realizați activitățile!

CALEA CĂILOR

Dragi temerari,

Ați ajuns la cea din urmă Cale. Calea Căilor. Ați parcurs cinci căi, fiecare cu provocările ei, mai ușoare sau mai grele. V-ați folosit cunoștințele de matematică, ați proiectat Sarmizegetusa Regia, ați înfăptuit una din muncile lui Hercule, ați proiectat o aventură. Și câte și mai câte nu ați făcut.

Aveți provocările finale. Cursa pentru Trofeu se încheie aici. Cine oare va câștiga? Nu se știe încă nimic.

Pe locuri, fiți gata...START!

Cursa pentru ultima sută de metri a început!

1. Pentru că cel mare îl ajută pe cel mic, după cum bine simbolizează salutul nostru cercetășesc, provocarea voastră e următoarea: mergeți la o grădiniță/ școală primară și faceți o activitate de o oră cu copiii de acolo. Activitatea trebuie să cuprindă:

- 3 jocuri învățate de voi la cercetași

- Prezentarea unei teme de interes pentru cei mici: o alimentație corectă, igiena personală, cum să se comporte în natură, cum să se comporte în spații publice (biserica, muzeu, etc.). Sau orice altă temă credeți că îi interesează.

Demonstrați aceasta printr-o adeverință dată de educator(oare)/ învățător(oare) și prin poze de la fiecare activitate. De asemenea, scrieți o pagină de jurnal despre asta.

2. Ați concurat între voi, ați parcurs căi împreună, deși vă aflați la distanțe mari unii de ceilalți. Pentru a vă aduce aminte de aceasta, veți primi adresa de e-mail/număr de telefon a unui șef de patrulă care participă la Trofeu. Voi trebuie să luați legătura cu el, să aflați ce patrulă reprezintă și de unde sunt. Aflați-i apoi adresa poștală.

Realizați, toată patrula, o amintire confecționată manual pentru cealaltă patrulă. Pentru a vi se puncta proba, trebuie să:

- Aveți maxim 3 poze din timpul lucrului

- O poză cu voi, ca patrulă, împreună cu ceea ce ați confecționat pentru ceilalți

- O poză cu plicul care să conțină adresele destinatarului și expeditorului

- O poză cu patrula care a primit obiectul confecționat de voi

3. Acum, la final meritați să vă premiați (înainte de a o face noi). Pentru aceasta, vă provocăm să vă faceți un tort. Trebuie să participe toată patrula, să fie făcut de mâna voastră și mai ales, să vă distrați împreună când îl faceți. Scrieți pe tort un mesaj cercetășesc.



ORGANIZAȚIA NAȚIONALĂ
CERCETAȘII ROMÂNIEI

fondată 1913 Membră fondatoare a Organizației Mondiale a Mișcării Scout

Nu uitați să trimiteți următoarele:

- Rețeta tortului
- Poze în timpul realizării
- Poza finală

Acestea fiind zise, porniți! Lingurițele la înaintare și poftă mare! :) Șiiii...pentru că provocările apar la tot pasul, bonusul Trofeului celor Șase Căi se acordă patrulilor care participă la **LoA Day!** Se desfășoară între **19-20 martie**, și trebuie să aveți acces la internet în ziua aceea și să îndepliniți niște provocări pe care le primiți de la Regiunea Europeană în ziua respectivă. **Bonusul** este de **50 de puncte** și poate răsturna serios clasamentul final! Veți primi și **fișa de înscriere** în mail, fișă ce trebuie completată cel mai târziu pe **8 martie 2010** și trimisă la adresa temerari@scout.ro!

Nu uitați să aveți un element cercetășesc când îndepliniți probele și să fiți toată patrula! Pentru că aceasta este cea din urmă Cale, termenul de predare este **21 martie 2010 (nu uitați că fișele de înscriere pentru LoA Day trebuie trimise până pe 8 martie!)**. Trimiteți materialele la adresa temerari@scout.ro.



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*