



Model Tabără Junior Ranger cu durata de 1 zi

DESIGN PENTRU TABĂRĂ DE O ZI ÎN AER LIBER			
<p>Participanți: Grupuri de 10-12 copii</p> <p>Facilitatori: 2 facilitatori/grup</p> <p>Materiale necesare: coli de flip, markere, post-it-uri, creioane, carioci, bandă adezivă, cordelină, două mingi de culori diferite, o jucărie de pluș, o pătură, imagini cu animale, fișe printate (Bingo uman, Pașaport european)</p>			
Interval orar	Obiective de lucru / Activitati	Materiale necesare	Facilitatori
SESIUNEA I			
10.00 – 11.30	<p>Prezentarea programului zilei de tabără</p> <p>Prezentarea facilitatorilor</p> <p>Energizer : Yupi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exercițiu de cunoaștere: <i>Nume + gest ce mimează o activitate pe care o fac cu drag</i> - <i>Copacul așteptărilor</i> (așteptări și temeri legate de ziua de tabără) - <i>Reguli de grup</i> - Exercițiu de cunoaștere (exersarea folosirii numelui colegilor din echipă): Cortina - Exercițiu de cunoaștere (meme, vârstă, pasiuni, locuri vizitate, etc): Pașaport european 	<p>Coli flip, marker, postit, carioci, creioane</p> <p>Coli flip, marker</p> <p>Pătura</p> <p>Fisa printată pașaport, creion, banda adezivă pentru afișare</p>	<p>Facilitator 1</p> <p>Facilitator 1 și 2</p> <p>Facilitator 2</p> <p>Facilitator 1</p> <p>Facilitator 1 și 2</p> <p>Facilitator 2</p> <p>Facilitator 1 și 2</p> <p>Facilitator 1</p>
11.30 – 12.00	Pauza ...DULCE		
SESIUNEA II			
12.00 – 13.30	<ul style="list-style-type: none"> - Energizer – Sha - Cunoaștere și comunicare: Bingo uman (Participanții au de completat un tabel asemănător celui de bingo. Fiecare participant primește un formular bingo și caută în grup, punând întrebări, persoane care se potrivesc informațiilor din celulele tabelului. Se premiaza fiecare linie și apoi bingo.) - Lucru în echipă: <i>Nume + Minge/jucărie de</i> 	<p>Fise bingo, clipboard, creioane</p> <p>Două mingi de</p>	<p>Facilitator 1</p> <p>Facilitator 2</p>

	<p><i>plus</i> (Se stabileste o ordine de rostire a numelui fiecarui participant. Mingea + rostirea numelui circulă în ordinea stabilita a numelor participantilor, apoi mingea circula în sens invers ordinii initiale, apoi o minge circulă într-un sens și alta minge în sens invers. Pentru creșterea gradului de dificultate se introduce și o jucărie de plus care circula într-un sens diferit de sensul/sensurile în care circula minge/mingile).</p>	culori diferite și o jucărie de plus.	Facilitator 1 și 2
13.30 – 14.30	Pauzade prânz		
SESIUNEA III			
14.30 – 16.00	<ul style="list-style-type: none"> - Energizer – Kunja - Comunicare și echipă: <i>O rață/ două picioare /mac</i> - Comunicare și echipă: <i>Ghicește animalul!</i> (Participantului care se oferă voluntar i se lipește pe frunte/spate o imagine cu un animal, fără ca acesta să vadă imaginea. Prin întrebări închise adresate echipei, trebuie să descopere animalul respectiv); - Comunicare și echipă: <i>Scufița roșie!</i> (Participanții sunt împărțiți în două echipe. Jocul are 3 personaje, întâlnite și în povestea cu același nume: vânătorul, lupul și Scufița roșie. Fiecare personaj are câte un gest ce îi este asociat. Echipele își aleg un personaj și, la semnalul facilitatorului, se așează față în față și fac gestul asociat personajului ales în secret. Dacă se întâlnește Scufița cu vânătorul, este câștigătoare Scufița. Dacă se întâlnește Scufița cu lupul, este câștigător lupul. Dacă se întâlnește vânătorul cu lupul, câștigă lupul. Activitatea continua pana cand una din echipe castigă jocul de 5 ori.) 	Imagini cu animale	Facilitator 1 Facilitator 2 Facilitator 1 Facilitator 2
16.00 – 16.30	Pauza de fructe		
SESIUNEA IV			
16.30 – 18.00	<ul style="list-style-type: none"> - Energizer: <i>Salata de fructe</i> - Comunicare și echipă: <i>Apă, pământ, mal</i> (O cordelină întinsă pe sol marchează malul unui "râu". Așezați în line dreaptă pe malul "râului", participanții execută sarcinile facilitatorului, poziționându-se prin săritură pe mal, pe apă sau pe pământ. Participantul/participanții care execută greșit săritura solicitată, părăsesc jocul. Câștigă cel care reușește să rămână ultimul în joc.) 	Cordelină	Facilitator 1 Facilitator 2

	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicare și echipă: <i>" Am fost la piață"</i> (Participanții stau jos, pe iarbă, așezați în cerc. Pe rând, fiecare participant poartă un scurt dialog cu colegul din dreapta: "Am fost la piață./Și ce ți-ai luat?/ Un evantai". După ce participantul menționează ce și-a cumpărat, face gestul sau scoate un sunet asociat cu obiectul cumpărat de la piața. După ce toți participanții "si-au cumpărat" același obiect și fac în același timp semnul corespunzător, turul continuă, și se adaugă alte mișcări și sunete.) - Grupul de reflexie/ evaluarea zilei (pe rând, fiecare participant răspunde la întrebările facilitatorilor: <i>Cum v-ați simțit?</i>, apoi <i>Ce ați învățat?</i>/ <i>Ce veți aplica?</i> și la final <i>Care a fost activitatea preferată a zilei?</i>). - Diplome/sesiune foto 		<p>Facilitator 1 si 2</p> <p>Facilitator 1 si 2</p>
--	--	--	---

Material dezvoltat în cadrul proiectului "Tabere și drumeție de la Dunăre la munte" implementat de Asociația de Turism Ecologic Camena în parteneriat cu Consiliul Județean Mehedinți – Direcția Administrarea Geoparcului Platoul Mehedinți R.N.P. Romsilva – Administrația Parcului Natural "Porțile de Fier" și finanțat de Fundația pentru Parteneriat și MOL România.