

Model Tabără Junior Ranger cu durata de 2 zile

DESIGN PENTRU TABĂRĂ DE DOUĂ ZILE ÎN AER LIBER			
Participanți: Grupuri de 10-12 copii			
Facilitatori: 2 facilitatori/grup			
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)			
Interval orar	Obiective de lucru / Activitati	Materiale necesare	Facilitatori
ZIUA 1			
SESIUNEA I			
10.00 – 11.30	<p>Prezentarea programului zilei de tabără</p> <p>Prezentarea facilitatorilor</p> <p>Energizer : Yupi</p> <p>Exercițiu de cunoaștere: <i>Nume + gest ce mimează o activitate pe care o fac cu drag</i></p> <p><i>Copacul așteptărilor</i> (așteptări și temeri legate de ziua de tabără)</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Reguli de grup</i> - Exercițiu de cunoaștere (exersarea folosirii numelui colegilor din echipă): Cortina - Exercițiu de cunoaștere (neme, 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 – Șa - 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 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 	<p>Fise bingo, clipboard, creioane</p> <p>Două mingi de culori diferite și o jucărie de plus.</p>	<p>Facilitator 1</p> <p>Facilitator 2</p> <p>Facilitator 1 și 2</p>

	<p>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>		
13.30 – 14.30	Pauzade PIZZA		
SESIUNEA III			
14.30 – 16.00	<ul style="list-style-type: none"> - Energizer – Kumja - 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 continuă până când una din echipe câștigă jocul de 5 ori.) 	<p>Imagini cu animale</p>	<p>Facilitator 1 Facilitator 2</p> <p>Facilitator 1</p> <p>Facilitator 2</p>
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 linie 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.) - 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 piață. 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, 	<p>Cordelină</p>	<p>Facilitator 1</p> <p>Facilitator 2</p> <p>Facilitator 1 și 2</p>

	<p>fiecare participant răspunde la întrebările facilitatorilor: Cum v-ați simțit?, apoi "Ce ați învățat?/ Ce veți aplica?/" și la final "Care a fost activitatea preferată a zilei?").</p>		Facilitator 1 si 2
ZIUA 2			
SESIUNEA I			
10.00 – 11.30	<p>Prezentarea programului zilei</p> <p>Energizer : "Simon spune"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exercițiu de cunoaștere: "<i>Bate un vant rece</i>" - Comunicare și lucru în echipă: "Curentul electric" (se joaca cel puțin două runde) - Comunicare și lucru în echipă: "Bățul năzdrăvan" <ul style="list-style-type: none"> • Explicarea sarcinii • Stabilirea în echipă a strategiei • Executarea sarcinii aplicând strategia (Daca sarcina se realizează, aplicatia se finalizează. Dacă nu se realizează, continuă cu pașii următori.) • Analiza strategiei și ajustarea acesteia astfel ca sarcina sa poată fi realizata cu succes • Realizarea în final a sarcinii • Procesarea activității și a modului în care au lucrat și comunicat. 	<p>Jucărie de pluș</p> <p>Un băț 150-200 cm, ușor, ce poate fi susținut de întreaga echipă cu ușurință doar cu degetul arătător.</p>	<p>Facilitator 1</p> <p>Facilitator 2</p> <p>Facilitator 1</p> <p>Facilitator 1</p> <p>Facilitator 1 și 2</p>
11.30 – 12.00	Pauza ...DULCE		
SESIUNEA II			
12.00 – 13.30	<p>Comunicare și lucru în echipă:</p> <p>"Conduce mingea"</p> <p>Echipele vor avea ca sarcină să conducă una sau mai multe mingi cu ajutorul unor conductori, de la punctul de start până la un punct de finis stabilit de facilitatori. Participanții nu au voie să se deplaseze cu mingea așezată în conductor, nu au voie să atingă mingea și trebuie să respecte o ordine de transmitere a mingii, astfel încât abia după ce fiecare membru al echipei a participat la conducerea mingii cu ajutorul conductorului, se reia ordina inițială pentru ca contribuția la sarcină să fie echilibrată. Dacă mingea cade de pe conductori sau sunt încălcate regulile de mai sus, echipa reia traseul de la punctul de start.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicarea sarcinii • Stabilirea în echipă a strategiei • Executarea sarcinii aplicând strategia (Daca sarcina se realizează, aplicatia se finalizează. Dacă nu se realizează, continuă cu pașii următori.) • Analiza strategiei și ajustarea 	<p>10 conductori, două mingi mici, de dimensiunea celor de tenis de câmp</p>	<p>Facilitator 1 și 2</p>

	<p>acesteia astfel ca sarcina sa poată fi realizata cu succes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizarea în final a sarcinii • Procesarea activității și a modului în care au lucrat și comunicat. <p>Echipele vor avea ca sarcină să conducă întâi o minge, apoi două mingi de la punctul de start la punctul de finiș.</p>		
13.30 – 14.30	Pauzade PIZZA		
SESIUNEA III			
14.30 – 16.00	<ul style="list-style-type: none"> - Energizer – Bucătarul - Comunicare și echipă: <i>Numără cu "șapcă"</i>. (Participanții așezați jos în cerc au ca sarcină să numere de la 1 la 100, cu specificația că în loc de 7 vor zice "șapcă". Ex: 17 = 1șapcă, 70= șapcă zero, etc) - Comunicare și echipă: "Cordelina" Facilitatorii rotesc o cordelină într-un ritm stabilit, iar participanții trebuie sa treacă pe sub cordelina fără ca aceasta să îi atingă. Dacă un participant este atins, toată echipa reia exercițiul. Pentru a crește gradul de dificultate se modifică pe parcurs sarcina, astfel încât toți membrii echipei să treacă pe sub cordelina, dar să nu existe o rotire a cordelinei prin care să nu treacă nimeni. • Explicarea sarcinii • Stabilirea în echipă a strategiei • Executarea sarcinii aplicând strategia (Daca sarcina se realizează, aplicatia se finalizează. Dacă nu se realizează, continuă cu pașii următori.) • Analiza strategiei și ajustarea acesteia astfel ca sarcina sa poată fi realizata cu succes • Realizarea în final a sarcinii • Procesarea activității și a modului în care au lucrat și comunicat. 	Cordelină	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>Comenzi inversate: Prinde!-Nu prinde!</i> - Comunicare și echipă: "Froger" - Desenează obroască țestoasă. <p>Copiii sunt împărțiți în două echipe. Pe o coală de flip sunt arătați cei 6 pași de desenare a părților corpului unei broaște țestoare sau a unui animal din zonă. Echipele trebuie să deseneze câte 3 broaște țestoase fiecare. Desenarea pașilor va fi stabilită prin aruncarea unui zar. Pe rând, fiecare membru al fiecărei echipe va da cu</p>	<p>Cordelină</p> <p>Coală de flip, marker, zar de dimensiuni mari.</p>	<p>Facilitator 1</p> <p>Facilitator 2</p> <p>Facilitator 1 si 2</p>

	<p>zarul si va desena partea corpului stabilită de numărul de pe zar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grupul de reflexie/ evaluarea zilei (Pe rând, fiecare participant răspunde la întrebările facilitatorilor: Cum v-ați simțit?, apoi "Ce ați învățat?/ Ce veți aplica?/" și la final "Care a fost activitatea preferată a zilei?"). - Evaluarea zilei - Diplome - Sesiune foto 		Facilitator 1 si 2
--	---	--	--------------------

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.

Septembrie 2022