

În secret, găsește un arbore care să îți atragă atenția și care să fie situat în apropierea locului în care te afli. Desenează o hartă spre acest arbore și provoacă altă echipă sau alt jucător să găsească arborele.

Lupii ajută la reglarea populațiilor de animale, eliminând indivizii bătrâni, bolnavi și neperformanți.

Provocare:

Ești un lup înfometat și ai pornit la vânătoare. Ceilalți copii sunt prada ta. Într-un spațiu delimitat trebuie să prinzi cât mai mulți copii. Cine este prins este scos din joc până la finalul runde.

3

Caută 3 frunze de la 3 specii diferite de foioase și identifică diferențele dintre ele.

Construiește din materiale naturale (conuri, crengi, frunze, pietre) o figurină care să reprezinte mascota echipei voastre (ghem la educator).

Împreună cu toată echipa, păstrați liniștea pentru 4 minute (consecutive). După ce trece timpul acesta, notați toate sunetele pe care ați reușit să le identificați.

Identifică 2 specii de plante medicinale și găsește cu ajutorul determinatoarelor, ce proprietăți benefice au aceste specii.

7

Îmbrățișează un arbore.

Natura este cel mai bun pictor, ea folosește cele mai vii culori. Caută și adu cu tine 2 frunze cu nuanțe verzi, 2 frunze cu nuanțe galbene și o frunză de o altă culoare decât cele menționate.

Spune-le o ghicitoare colegilor tăi de joc.

Mimează un animal și invită-ți colegii de echipă să îl ghicească.



Mimează o plantă. Invită-ți colegii de echipă să ghicească despre ce plantă e vorba.

Mimează un fenomen al naturii.
Invită-ți colegii de echipă să
ghicească despre este vorba.

Caută în jurul tău cel mai mic element din natură pe care îl poți ține în palmă. Adu-l în fața celorlalți, descrie-l și numește-l.

Imită un animal. Nu ne spune despre ce animal e vorba; colegii tăi de echipă trebuie să îl ghicească.

Realizează un cuib de pasăre
din elementele pe care le ai la
îndemână. Ai la dispoziție 5 minute.

Creează o formă (inimă, stea) din frunze și flori. Terenul pe care calci este pânza ta.

Caută în jurul tău 3 elemente ce pot fi hrană pentru un animal sau o pasăre.

Cântă un cântec despre natură
(poate fi un cântecel de când erai
mic, un cântec de foc de tabără sau
unul de la radio).

Inventează o limbă a animalelor și spune-le colegilor tăi ceva. Ai fost clar? Colegii tăi trebuie să traducă.

Construiește din lucrurile pe care le ai la îndemână un obiect care poate să plutească. Dacă ai apă la îndemână, testează dacă funcționează.

Uită-te pe cer și caută nori cu
forme de animale, apoi descrie ce
ai văzut

Imaginează-ți că ești un urs căruia îi place muzica. Dansează ca un urs, acompaniat de muzica pe care o cântă colegii tăi de echipă.

Construiește din materiale naturale din jurul tău, un adăpost în care să încapă un copil, mai apoi folosește bețe și frunze pentru a crea un adăpost pentru o ființă fascinantă din pădure. Ai la dispoziție 15 minute

Caută o piatră cu o formă sau o culoare neobișnuită.

Găsește un loc sigur pentru a sări peste apă.

Ascultă și încearcă să imiți sunetele
unei păsări.

Adună flori și tulpini de plante și
împletește-le într-o coroană.

Găsește un loc umbrat și desenează
ceva din jurul tău (o floare, o
frunză, un copac, o insectă, un
animal, o pasăre, o persoană etc.)

Observă o insectă timp de 1 minut,
apoi povestește ce ai văzut.

Găsește o urmă de animal.

Ce animal pare să fie? Ce ne poți spune despre el?

Găsește ceva verde, o insectă și cel mai mic element pe care îl poți ține în mână.

Construiește un turn din cele mai plate 10 pietre pe care le poți găsi. Mai apoi, de la o distanță de 5 metri, aruncă cu pietre până reușești să dărâmi turnul.

Privește în jur și identifică 3
tipuri de copaci.

Lupul sare 3 metri, cerbul sare 4-8 metri, broasca sare un metru, tu cât poți sări?

Stai nemișcat timp de 2 minute,
ascultă sunetele naturii și observă
ce animale își anunță prezența.

Desenează o hartă a locului în care te afli.

Găsește ceva de culoare roșie în natură, poate fi o floare, o piatră sau o insectă.

Construiește un labirint pentru
insecte folosind bețe și frunze.

Găsește o umbră interesantă de copac sau plantă și deseneaz-o.

Imită mișcările unei insecte (cum ar merge un gândac sau o albină).

Creează negativul unei frunze colorând/hașurând cu creionul peste ea pe o foaie de hârtie.

Mergi 1 minut și numără câți pași ai făcut.

Creează un traseu de obstacole din materiale naturale.

Construiește un cerc mare din
pietre și bețe.

Uită-te sub o piatră și observă ce creaturi găsești acolo.

Creează un desen în pământ cu un băț.

Găsește o pânză de păianjen.

Suflă peste o păpădie și numără
câte semințe au zburat.

Creează o „brățară” din iarbă sau frunze.

Găsește 3 obiecte care nu au ce
căuta în natură.

