



JOCURI CU DESEURI



INTRODUCERE

În acest volum găsești șase jocuri educative în cadrul cărora deseurile ocupă locul central : activități prin care copiii și tinerii învață despre deseuri și sortarea acestora cu ușurință. De aceea am numit acest volum « Volum de jocuri cu deseuri ».

Volumul este destinat educatorilor și profesorilor care împreună cu clasa lor sau organizația de tineret doresc să lucreze cu ușurință cu deseurile. Ți alegi din volum jocurile care ti se par potrivite și realizabile pentru clasa ta sau organizația de tineret.

Pentru a te ajuta să faci o alegere bună, găsești în acest volum următoarele informații pe activitate:

- Grupul-tintă : grupa de vârstă pentru care activitatea este potrivită (de exemplu 6-9 ani, 12-15 ani)
- Durata : cât timp va dura aproximativ activitatea (de exemplu 2-3 ore)
- Pregătire : cât timp ai nevoie ca educator pentru a colecta materialul de joacă necesar, pentru a pregăti sala în care urmează să se desfășoare activitatea, s.a.m.d. (de exemplu 30min.)
- Număr de participanți la joc : acesta este numărul ideal de participanți la joc. Fiecare activitate poate fi schimbată prin mici modificări pentru grupuri mai mici sau mai mari.
- Număr de educatori : numărul de educatori care este de preferat pentru o activitate.
- Acomodare, spațiu : un anumit spațiu este cel mai potrivit pentru o activitate : de exemplu: un local, o sală pentru o activitate liniștită, sau un teren de joacă pentru mai multe activități, s.a.m.d.

Fiecare dintre aceste opt activități pot fi extinse, combinate și modificate în funcție de grup.

Distracție plăcută !

Orchestra simfonică din deseuri

Activitate creativă pentru interior si exterior

1. Caracteristicile jocului

Grupul-tintă	Durata	Pregătire	Nr. participanti	Nr. educatori	Spatiu
6-9 ani	2-3 ore	30 min.	6-24	2 sau mai multi	Teren în aer liber/ sală

2. Material

Colectează acasă sau la școală timp de câteva săptămâni tot felul de deseuri cu care poți bricola :

- Cutii de conserve de toate mărimile
- Cilindrii de carton din interiorul sulului de hârtie igienică
- Sticle
- Bidoane mici de plastic
- Dopuri, capace (de ex. dopuri de bere)
- Cutii de carton de băuturi răcoritoare sau lapte
- Ziare vechi
- Carton
- Cutii de brânză topită
- Cutii de pantofi, cutii de fulgi de porumb
- ...

Alte materiale :

- Foarfeci
- Lipici (eventual clei pentru tapet)
- Elastice
- Câțeva baloane
- Ciocan si cuie
- Resturi de lemn, betisoare si scânduri de lemn
- Betisoare pentru frigărui
- Orez, boabe de fasole uscată sau porumb
- Mărgele
- Funie
- Hârtie subtire (de ex. hârtie creponată)
- Material pentru decorat instrumente muzicale : vopsea, bucățele de cretă, hârtie, carioci

3. Pregătirea activității

Aseză mese si scaune într-o sală sau pe terenul de joacă pentru participanti. Împarte materialul de bricolaj pe mese.

Scrie « partiturile » orchestrei simfonice din deseuri pe coli mari de hârtie (vezi mai jos).

4. Desfășurarea activității

Poti începe activitate cu o scurtă reprezentatie. Educatorul are rolul de dirijor al unei orchestre simfonice mari. Nu stie ce să mai facă. Într-un moment de zăpăceală a aruncat toate instrumentele muzicale într-un sac de gunoi si l-a pus la ușă. În tocul instrumentelor se află un morman de gunoiaie(= materialul de bricolaj). Muzicantii si-au dat demisia supărați.

Este foarte neplăcut deoarece orchestra are un concert foarte important astăzi. Poate doresc copiii sa-l ajute pe dirijor ? Împreună pot forma o orchestră frumoasă.

4.1. Bricolajul instrumentelor

În cadrul orchestrei simfonice din deseuri apar 6 tipuri de instrumente. Participantii bricolează unul sau mai multe exemplare din fiecare. Ai grijă ca fiecare participant să creeze un instrument.

1. Tobe

Pe o conservă mare sau o cutie mare de carton poti bate toba cu betisoare de lemn. Poti acoperi conserva sau cutia de asemenea cu o foaie din diferite materiale :

- Taie orificiul unui balon mare si trage balonul peste conservă. Aceasta îți reuseste numai dacă conserva nu e prea mare.
- Decupează fâsii mari de hârtie, întinde lipici (clei) pe ele si lipeste-le în diferite directii în diagonala conservei sau cutiei. Astfel obtii o fâsie alcatuită din mai multe straturi de hârtie de ziar. Lasă putin să se usuce. La sfârșit mai lipeste o fâsie mare de hârtie pe deasupra.

2. Castaniete si instrumente de percutie

- Castaniete din capace : Decupează dintr-un carton doua fâsii de mărimea 20x8 cm si pliază-le dublu. Lipeste un capac la capătul fiecărei fâsii în partea din interior. Lipeste capacele cu partea de jos de carton . Decoreaza castanietele cu vopsea.
- Instrumente de percutie : Alege o cutie de brânză (topită) si un betisor de lemn. Ia o jumătate din cutie si perforeaz-o dinspre partea exterioară astfel încât betisorul sa poată fi introdus. Lipeste betisorul astfel încât să nu se mai miste. Perforează la acelasi nivel si cealaltă parte a cutiei, astfel încât orificiile să fie egale. Introdu o sfoară subtire prin fiecare orificiu. Se leagă un nod în interior odată ce sfoara a fost introdusă. Agată la celălalt capăt al sforii o mărgea de lemn. Închide cutia de brânză si lipeste-o pe extremități cu bandă adezivă. Decorează cutia cu vopsea, hârtie colorată sau cu creioane de colorat.

3. Instrumente moriscă

- Tamburină : Însiră capace pe o sârmă de metal. Dacă o agiti se produce un clinchet sau un sunet usor.

- Moriscă : Bate un cui cu un ciocan în câteva capace. Trece cuiul prin trei capace si bate-l într-o scândurică de lemn. Ai grijă ca cele trei capace să se poată misca. Bate 3 sau 4 cuie în scândurică.

4. Instrumente melodice

- Xylofon din sticle : aseză câteva sticle una lângă alta. Umplele cu apă, astfel încât fiecare să contină din ce în ce mai mult lichid decât precedenta. Fiecare sticla are un ton diferit. Poti cânta la xylofon lovind sticlele cu betisoare de lemn sau creioane, sau suflând pe gura sticlelor.
- Instrument cu coarde ciupite : ia capacul unei cutii de pantofi si decupează în mijloc un cerc. Vopseste cutia, închide-o si lipeste-o cu bandă adezivă. Lipeste pe ambele părți ale cercului din mijloc câte un betisor . Întinde elastice dintr-o parte într-alta peste betisoare si peste orificiu. Lipeste bine elasticele cu bandă adezivă pe părțile laterale ale cutiei.

5. Instrumente create din resturi de materiale

- Răzătoare : Bate un cui cu ciocanul într-un capac. Aranjează câteva capace pe un betisor si răzuiește cu un alt betisor peste capace.
- Cel care aduce ploaia : ia un cilindru (tub) de hârtie igienică , sau hârtie absorbantă de bucătărie. Vopseste-l cu o culoare frumoasă. Acoperă un orificiu cu o fâsie de hârtie subtire sau o bucățică de balon. Umple cilindru cu boabe de porumb si acoperă cealaltă deschidere lipind o fâsie de hârtie subtire. Înfige câteva cuisoare sau betisoare de frigărui ascutite în cilindru. Dacă misti usor cilindru dintr-o parte într-alta, auzi sunetul ploii. Pentru a produce un obiect care produce ploaia mai mare, poti folosi un cilindru mai mare (de exemplu în care se păstrează posterele).
- Shakers : Umple sticle de plastic cu orez sau boabe de fasole uscată. Decorează-le si vei obtine niste shakers nemaipomenite. Poti de asemenea să creezi shakers si din cilindru de carton de hârtie igienică. Acoperi ambele orificii cu o fâsie de hârtie pe care o fixezi cu un elastic.

4.2 Si acum repetati !

În timp ce participantii bricolează , dirijorul scrie o partitură specială pentru orchestra sa deseuri. Partitura constă din câteva forme sonore, care urmează să fie executate.

Formele sonore sunt :

- Sunet scurt/ sunet lung
- Tare/încet/ de la încet spre tare
- A bate/ a răzui/ a scutura...

Fiecare instrument si fiecare sunet au propriul simbol. Cu cât sunt mai multe simboluri în joc, cu atât sună muzica orchestrei mai frumos. Muzicantii vor cânta împreună în timpul finalei o piesă folosind atât instrumentul cât si vocea.

Odata ce muzicantii au învățat bine piesa, atunci sunt gata să cânte. Invită dinainte ceva public : vecini, prieteni, părinti, s.a.m.d. Aceasta este un stimulant pentru muzicanti : pentru a cânta si mai bine, pentru a-si da si mai mult silinta.

6. Sfat pentru conducătorul jocului (educatorul)

Ai grijă ca instrumentele bricolate de membrii orchestrei să tină mai mult timp, să fie durabile, astfel încât să le poti folosi si după această activitate. Si asa previi deseurile. Nu arunca deseurile nefolosite, sortează-le după tip în containerul potrivit sau lasă copiii să se ocupe de sortat.

Gunoiiul împrăstiat nemaipomenit

A merge si a se furisa prin pădure

1. Caracteristicile jocului

Grupul-tintă	Durata	Pregătire	Nr. participanti	Nr. educatori	Spatiu
6 până la 9 ani	2 ore	30 min.	6 până la 30	2 sau mai multi	pădurice

Obiectivul jocului : Participantii învată ce înseamnă gunoaiele împrăstiate si să le sorteze.

2. Material

- 1 sac sau un container de plastic
- 1 container pentru hârtie si carton
- 1 găleată pentru sticlă
- gramadă de deseuri de toate felurile : cel puțin 10 bucăți de plastic, 10 bucăți de hârtie si carton, 10 bucăți de sticlă si alte resturi menajere(deseuri care apartine celor mentionate mai sus)
- U semn, un desen prin care poti distinge cele 3 echipe (vopsea, sapcă, panglică...)
- Haine vechi pentru a te deghiza
- Un sac de gunoi mare pentru « resturi menajere » si deseuri extra cu care să se deghizeze personajul « gunoiul împrăstiat »

3. Pregătirea jocului

Un educator reprezintă « sacul de gunoi » în timpul jocului. Se îmbracă într-un sac de gunoi Celălalt educator joacă în timpul jocului rolul de «gunoi împrăstiat » si se deghizează ca un gunoi, agătându-si fel si fel de deseuri. În timp ce « sacul de gunoi » dă startul, gunoiul pleacă să se ascundă în pădurice. Împrăstie tot gunoiul prin împrejur (plastic, hârtie si carton, sticlă, resturi menajere).

4. Explicatia jocului

Introducere : « Sacul de gunoi » spune : Azi dimineată am ajuns în pădure. Stiti ce am văzut acolo ? Tot gunoiul pe care oamenii l-au aruncat în pădure a început să miste ! În pădure trăieste o grămadă de gunoi pe care am numit-o « gunoiul împrăstiat ».Gunoiiul împrăstiat devine din ce în ce mai mare pe zi ce trece. Am încercat să strâng cât mai multe, dar « gunoiul împrăstiat » m-a recunoscut. Era cât pe ce să-mi pierd mâna ! Dacă va continua în felul acesta, pădurea se va umple de gunoaie si nu ne vom mai putea juca niciodata aici. Noi, prieteni dragi, containerele pentru deseuri vom combate « gunoiul împrăstiat » Haideti în pădure !

Împărtirea echipelor : împarte grupul în 3 echipe, 1 echipă primește un sac pentru deseurile de plastic, 1 echipă primește un container pentru hârtie si carton si 1 echipă primește o căldare pentru sticlă. Fiecare echipă primește un simbol de culoare diferită pentru a fi recunoscută.

Obiectivul jocului : Echipele încearcă să colecteze cât mai multe deseuri, pentru care au fost alesi la împărtirea sarcinilor, în cutii, containere, saci pentru deseuri.

Desfășurarea jocului : În mijlocul pădurii locuiește « Gunoiiul împrăștiat ». Așază sacul pentru plastic, cutia pentru hârtie și carton și găleata pentru sticlă unele lângă altele, la o anumită distanță de « gunoiul împrăștiat ». Ai grijă ca distanța să fie destul de mare astfel încât participanții să nu poată zări « gunoiul împrăștiat ».

Participanții încearcă cât mai atent să se furișeze către «gunoiul împrăștiat » fără să fie recunoscuți . Folosesc îmbrăcăminte de carnaval sau crengi și frunze din pădure pentru a se deghiza. Folositi numai crengi și frunze moarte. Participanții pot de asemenea lucra împreună pentru a aduce unul dintre participanți pe nevăzute până la «gunoiul împrăștiat » . Dacă acel participant apucă o bucată de gunoi, trebuie să o aducă cât mai repede la sacul, cutia, găleata pentru deseuri. Dacă « gunoiul împrăștiat » strigă numele participantului, trebuie să renunțe la bucata de deșeu și să se întoarcă cu mâinile goale.

Sacul de gunoi nu este interesat mai deloc în sortarea deșeurilor. Chiar el nu îndrăznește să vină în apropierea «gunoiului împrăștiat » , dar dacă poate să atingă un participant care are o bucată de deșeu în mână, atunci participantul trebuie să predea acea bucată de deșeu. Jocul se termină când toate deșeurile au fost sortate.

5. Sfaturi pentru educator (cel care conduce jocul)

- Încearcă să organizezi jocul cât mai atrăgător posibil. Permite din când în când ca unul dintre participanți să treacă invizibil spre «gunoiul împrăștiat » fără să se sperie, încurajează-i să fie cât mai creativi în deghizare.
- Dacă sunteți doi educatori, poți introduce în joc mai mulți « saci de gunoi » (care se joacă de-a prinselea).
- Dacă sunt mulți participanți, atunci poți reduce echipele și le permiti să se joace cu alte tipuri de deseuri (de ex. deseuri organice, baterii,...)
- Dacă este mult gunoi în pădure, poți organiza în prealabil cu participanții o acțiune de curățenie, astfel încât să-și poată colecta materialul de joacă.

Să ne jucăm de-a piata de gunoi

Un sir de jocuri scurte în care gunoiul are rolul central

1. Caracteristicile jocului

Grupul-tintă	Durata	Pregătirea	Nr. participanti	Nr. educatori	spatiu
9 până la 12 ani	15 min. pe joc	15 min.	Cel puțin 10 pe joc	2	În sală sau pe un teren în aer liber

2. Material

- Foi de hârtie pe care este reprezentat un anumit deșeu
- Foi de hârtie pe care este notat numele unui anumit deșeu
- Foi de hârtie pe care este notat numele diferitelor containere : de ex. cutie pentru hârtie și carton, container pentru sticlă, container pentru plastic, sac pentru resturi menajere, container pentru deșeuri organice
- Material pentru diferite sarcini(vezi mai departe)

3. Jocul

○ Acelasi gunoi ?

Se așază un cerc de scaune într-o sală sau pe teren în aer liber. Se așază cu un scaun mai puțin decât numărul de participanti. Fiecare ia loc pe un scaun. Participantul care nu are nici un scaun, rămâne în mijloc. Fiecare participant primește o foaie de hârtie pe care este desenat un deșeu. Participantul în mijloc trebuie să descrie o proprietate a unui anumit deșeu ca de ex. « sunt făcut din plastic ». Deci toti participantii (deșeurile) făcute din plastic, se ridică de pe scune și își schimbă locurile. Ei încearcă ia locul celui alt participant care este confectionat tot din plastic. Între timp participantul din mijloc încearcă să se așeze pe un scaun care s-a eliberat. Participantul care rămâne ultimul și nu mai are scaun, trebuie să vină în mijloc și să rămână în picioare.

Alte exemple de caracteristici ale deșeurilor : « am un dop, port o etichetă.. »

○ Containerele de gunoi animate

Participantii formează un cerc interior și unul exterior. Numărul participantilor din cercul exterior este cu unul mai mult decât numărul participantilor din cercul interior. Participantii din cercul exterior reprezintă deșeurile, ei primesc o foaie de hârtie pe care este scris numele unui deșeu. Participantii din cercul interior reprezintă containerele de deșeuri : ei primesc de asemenea o foaie de hârtie pe care este scris numele containerului. În momentul în care se dă drumul la muzică , cercul din interior merge în sensul acelor de ceasornic, iar cercul din exterior merge în sensul contrar acelor de ceasornic. În momentul în care muzica se oprește, fiecărei deșeu îi trebuie (participantii din cercul

exterior) găsit containerul corespunzător, și cât mai repede posibil. Participanții care nu stau în fața containerului corespunzător, ies din joc. Jocul se repetă până când mai rămâne un participant sau mai mulți. Aceștia sunt câștigătorii jocului.

Sfat :

Dacă vezi că participanții nu sunt interesați suficient pentru a găsi containerul potrivit, poți schimba regulile jocului. Participantul care găsește ultimul containerul căruia i se potrivește, iese din joc. Poți ridica nivelul de dificultate al jocului, folosind diferite tipuri de deseuri și diferite containere de deseuri.

- **A pipăi deseurile**

Material : cutii conținând unul sau mai multe bucati de deseuri.

Fiecare participant poate, legat la ochi timp de 30 sec. să pipăie cu mâinile într-o cutie. Participanții încearcă să ghicească ce fel de deșeu se află în cutie. Poți împărți grupul în 2 echipe. Fiecare echipă încearcă să ghicească cât mai repede ce fel de deșeu se află în cutie.

Ai grijă în ceea ce privește igiena și securitatea jocului și al participanților, nu introduce obiecte ascuțite sau murdare în cutiile folosite în joc.

- **Deseuri în ordine alfabetică pe scaune**

Fiecare participant se așază pe un scaun. Scaunele sunt așzate în formă de cruce. Fiecare participant se așază pe un scaun și primește o foaie de hârtie pe care este notat numele deșeului. Fiecare brat al crucii reprezintă un container, de ex. container-plastic, resturi menajere, container-sticlă, container-hârtie. Jucătorii să se sorteze (aseze) în containerul potrivit și să se aseze de asemenea în ordine alfabetică în cadrul aceluși container. Nu au voie să vorbească unul cu celălalt și nici să atingă pământul.

- **Mă potrivesc în sacul tău de gunoi ?**

Material : etichete

Fiecare participant primește o etichetă pe care o lipește pe frunte. Pe etichetă se află numele deșeului pe care îl reprezintă, dar nu are cunoștință de aceasta. Participanții se plimbă și încearcă să afle ce fel de deșeu reprezintă, punând-le celorlalți întrebări cu răspunsul da sau nu. Scopul este să știi cu cine te potrivești în același sac de gunoi. Dacă știi cine ești, nu ai voie să le spui celorlalți participanți că te potrivești în sacul lor de gunoi. Ei trebuie să facă efortul să afle singuri. Rămâi în joc astfel încât ceilalți participanți să-ți pună tie întrebări.

- **Aliteratie de deseuri (repetare , cu efect muzical ,a aceluiași sunet)**

Participantii stau sau rămân în picioare în cerc. Fiecare participant formulează o aliteratie cu prenumele său și un cuvânt care se referă la deseuri, de ex. Foliedeplastic Florinela , Baterie Benny, Coajădemandină Maria,...Primul participant numeste aliteratia sa (« eu sunt... »). Al doilea participant repetă ceea ce a spus primul (« Acesta este ... ») și pe urmă se prezintă. Al treilea participant repetă ceea ce au spus primul și al doilea și pe urmă se prezintă. Educatorului îi vine rândul ultimul și repetă tot ceea ce s-a spus mai devreme, « toate numele ».

O altă variantă :

Fiecare se prezintă printr-o aliteratie și printr-un gest. De ex. : Bart se întinde pe jos și spune : « Eu sunt Bart Coajă de banană ». Fiecare repetă gestul, miscarea și spune « Bună Bart Coajă de banană »

- **Persoană care împrăstie gunoi semnalată**

Participantii formează un cerc și închid ochii. Educatorul trece și atinge pe fiecare de 1, 2 sau 3 ori pe spate. Cel care este atins 1 dată, devine un sac de gunoi pentru tot restul jocului ; cel care este atins de 2 ori, devine gunoier, iar cel care este atins de 3 ori, devine persoana care împrăstie gunoiul. Participantii au voie să deschidă ochii odată ce rolurile au fost împărțite și să se plimbe dintr-o parte într-alta. Scopul este ca persoana care împrăstie gunoiul să înceapă să arunce în stânga și în dreapta. El face lucrul acesta căutând contact cu ochiul și pe urmă clipind. Dacă unui sac de gunoi i se face cu ochiul, trebuie să se întindă imediat pe jos. Gunoierul încearcă să ghicească cine este persoana care împrăstie gunoiul, înainte de a fi eliminat printr-o clipire. Dacă celui care reprezintă pe gunoierul i se face cu ochiul, jocul se termină.

- **A scormoni prin gunoaie**

Participantii se împart în 3 echipe. Fiecare echipă își face o tabără din roți de biciclete în jurul copacilor. Fiecare echipă primește o grămadă de deseuri pe care le păstrează în tabăra sa. Fiecare tabără este păzită de cei care trebuie să-i atingă pe cei care încearcă să se apropie de tabără. Participantii încearcă să cucerească celelalte tabere și să-l aducă în tabăra lor, împingând roțile de bicicletă și apucând gunoiul. Nu au voie să treacă pe sub sau peste roțile de bicicletă. Câștigătorul este echipa care are cele mai multe deseuri.

- **Deseuri animate**

Material : cel puțin de 4 ori câte 4 feluri de cartoane de băutură răcoritoare sau lapte (16 cutii în total).

Grupul se împarte în 4 echipe. Fiecare echipă are 4 cutii într-un colț al terenului. De fiecare dată când educatorul face semn, fiecare echipă predă o cutie echipei următoare. În momentul în care participantii unei echipe au colecționat 4 cutii de același fel (un quartet), unul dintre cei 4 aleargă în mijloc. Din echipele celelalte un participant face același lucru. Echipa al cărei participant a ajuns ultimul în mijloc, a pierdut.

- **3 bucăți de deseuri este prea mult**

Toti participantii sunt grupati în câte 2 într-o roată de bicicletă. Alti doi participanti aleargă în jur : unul este gunoierul, celălalt este gunoiul. Gunoierul încearcă să atingă gunoiul. Dacă gunoiul este în sacul de gunoi (o roată de bicicletă), unul dintre participantii care se afla de la început în roata de bicicletă trebuie să iese si devine gunoierul, iar gunoierul de la început ia locul gunoiului.

- **A arunca cu conserve**

Material : conserve , mingi mici

Copiii sunt împărțiti în două tabere de cavaleri. Fiecare tabără construiește o fortăreață de conserve si sticle (bidoane) din plastic. După aceea cavalerii încearcă din tabăra lor să distrugă celalaltă fortăreață aruncând cu cât mai putine conserve sau bidoane de plastic.

- **Pietre de pășit**

Material : pentru fiecare participant 3 cutii de carton de suc presate

Copiii trebuie să ajungă dintr-o parte într-alta a terenului , păsind numai pe cutiile de carton presate. Fiecare participant primește 3 cutii de carton de băutură răcoritoare, 2 pe care să stea, a treia o așază pe pământ în fata sa. Își așază un picior pe a treia cutie de carton, ridică cutia de carton de pe care si-a ridicat piciorul si îl așază în fata sa în continuare. Cel care ajunge primul pe partea opusă este câștigătorul.

- **Avansează pe hârtie de ziar**

Material : muzică de dans , ziare vechi

Cavalerii si domnitele se vor ferma unii pe altii într-un joc de dans. Muzica începe si cuplurile dansează pe un ziar pliat. Fiecare dansează 20 sec. mai târziu pe un ziar pliat dublu, iar 20 sec. mai târziu ziarul pliat dublu se mai pliază încă o dată,... Cine rezistă cel mai mult să danseze pe ziarul pliat ?

- **Turneul cavalerilor**

Material : un băț cu vârful ascutit, plase de cumpărături de plastic, un sal pentru legat la ochi.

Cavalerii trebuie să străpungă la fix. O sabie cu vârful ascutit poate pătrunde cu usurință o plasă de plastic. Ai grijă să nu se rănească cineva. Scutierii sunt legati la ochi pe rând si au voie să încerce o singură dată pentru a străpunge plasa de plastic.

- **Masina de salubritate**

Material : fâșii de stofă, câteva bucăți de deseuri

Copiii își leagă picioarele cu o fâșie de stofă astfel încât să poată sări, dar nu alerga. Toti participantii stau la linia de plecare. După linia de sosire se află bucăți de deseuri. Nr. bucăților de deseuri este cu o bucată mai puțin decât nr. participantilor. La semnalul de pornire fiecare sare cât de repede posibil spre partea opusă, încearcă să apuce o bucată din deseuri. Cine nu reușește să apuce o bucată din deseuri pierde și iese din joc.

Săgeti împrăstiate

În căutare de săgeti cu deseuri

1. Caracteristici

Grupul-tintă	Durata	Pregătire	Nr. participanti	Nr. educatori	Acomodatie
12-15 ani	2-3 ore	15 min.	4 până la 30	2 sau mai multi	Teren în aer liber

2. Material

- 2 rucsacuri în care se află un stilou, hârtie, o cariocă, o foarfecă, bandă adezivă
- Sfoară, un sac de gunoi în care se află material din deseuri
- Pentru fiecare echipă o foaie de hârtie pe care este notat alfabetul deșeurilor.

3. Explicatia jocului

Formează 2 echipe. Fiecare echipă primește un rucsac în care se află un stilou, hârtie, o cariocă, o foarfecă, bandă adezivă, sfoară și un sac de gunoi în care se află material din deseuri. Fiecare echipă primește o copie după alfabetul deșeurilor. Echipa 1 primește sarcina de a găsi un loc frumos spre care să se îndrepte. Participanții echipei 1 pleacă mai devreme cu 10 min. decât participanții echipei 2. Participanții echipei 1 încearcă să facă în așa fel încât echipa 2 să găsească drumul bun și să ajungă cu bine la destinație. Echipa 1 poate să dea puncte de reper echipei 2 cu ajutorul alfabetului de deseuri. Participanții echipei 1 agată o bucată de deșeu cu o sfoară de un stâlp, un copac sau un indicator și indică punctul de reper (simbolul) în acest fel participanților echipei 2. Echipa 1 adună pe drum atâtea deseuri în sacul său de gunoi încât să poată indica direcția echipei 2. Echipa 1 a primit ceva deseuri pentru primele indicii. Echipa 2 adună indiciile pe care le găsește pe drum într-un sac de gunoi.

De fiecare dată când echipa 1 schimbă direcția, se gândește la o sarcină pentru echipa 2. Participanții notează pe o bucată de hârtie și o lasă intenționat în urmă. Fiecare sarcină are legătură cu deșeurile. Te poți folosi de materialul din rucsac pentru a îndeplini sarcinile. Câteva exemple :

- Mergeți cu o bucată de deșeu pe cap sau între genunchi până la următorul indicator.
- Joacă petanque cu deseuri (petanque- joc cu bile de metal care se aruncă de la o anumită distanță și se încearcă să atingă o bucată verticală de lemn fixată în pământ)
- Compune o poveste despre un anumit deșeu și notează-o pe hârtie
- Creează un monstru din deseuri
- Dacă echipa 2 a ajuns din urmă echipa 1, schimbăți-vă rolurile ; deci echipa 2 pregătește ruta și lasă indiciile și sarcinile în urmă

4. Sfaturi pentru educator

- Dacă grupul este numeros și sunt educatori suficienți, poți face călătoria cu 4 echipe. Echipa 1 și echipa 2 pleacă primele și ia fiecare alt drum. Echipa 3 urmează echipa 1 și echipa 4 urmează echipa 2. Educatorii stabilesc capătul plimbării (drumetiei).
- Dacă parcul de deseuri din apropiere este deschis, poți merge acolo pentru a sorta deseurile, dar drumetia poate de asemenea duce la un teren de fotbal, o terasă, etc.
- Creează eventual fișe de sortat sau un calendar de reciclaj (deseuri) pe care participanții pot căuta care deșeu corespunde căreia categorii (pmd-plastic, conserve și cutii de carton ceruite), resturi de bucătărie și grădină, hârtie și carton, sticlă,...)

5. Alfabetul deseurilor

Sticlă.....alege cărarea cea mai îngustă

Plastic.....mergi la stânga

Hârtie și carton.....continuă o bucată de drum

Resturi de fructe, legume și grădină.....Întoarce-te și la prima intersecție ia-o la stânga

Deseuri ușor periculoase.....Întoarce-te și la prima intersecție ia-o la dreapta

Resturi menajere.....Aici ia-o la dreapta.

Ce deștept sunt/ esti !

Un concurs activ în sală sau în aer liber

1. Caracteristici

Grupul-tintă	Durata	Pregătire	Nr. participanti	Nr. educatori	Acomodatie
12 până la 15 ani	1-2 ore	30 min.	6 până la 30	2 sau mai multi	2 săli

2. Material

- O grămadă de deseuri
- Lipici/clei, bandă adezivă , vopsea sau un alt material de bricolaj la alegere
- O foaie mare de hârtie
- Coli de hârtie si stilouri
- Material pentru a executa diferite sarcini
- Un clopotel sau un fluier
- O pungă cu biscuiti (în formă de litere)

3. Pregătirea jocului

Construiești un obiect din 10 bucăți de deseuri. Folosești bandă adezivă, lipici sau clei, vopsea și un alt material de bricolaj la alegere pentru a ridica gradul de dificultate. Așezi obiectul într-o altă sală, astfel încât participanții să nu-l vadă.

Aranjează materialul din deseuri și materialul de bricolaj reprezentând premiile pe o masă. Pune un pret pe fiecare material.

Așezi o masă pe lățime în fața fiecărei echipe, aproape în mijlocul sălii. Participanții se așază pe un scaun în fața mesei.

Desenează pe o foaie mare de hârtie 2 coloane pentru fiecare echipă : una pentru « milieuro » (euro pentru mediul înconjurător) și una pentru secunde pe care echipa le-a câștigat.

4. Explicatia jocului

Împărțirea echipelor : alcătuiești echipe de maximum 5 jucători

Obiectivul : Fiecare echipă primește ca sarcină să construiască un obiect care să semene cât mai mult posibil cu obiectul din deseuri care se află în sala vecină. Pentru a cumpăra materialul necesar, trebuie să câștigi mai întâi « milieuro ». Pentru a putea vedea obiectul în sala alăturată, trebuie să câștigi secunde.

Desfășurarea jocului : Jocul se desfășoară în 4 runde. Fiecare rundă este alcătuită din următorii pași :

1. Câștigă « milieuro » : în fiecare rundă există o altă tehnică de concurs prin care echipele pot câștiga « milieuro ». Situația conturilor bancare este notată de către educator pe o foaie mare de hârtie.
2. Câștigă secunde : educatorul dă o altă sarcină la fiecare rundă. Îndeplinind acele sarcini echipele pot câștiga secunde.
3. Cumpără, privește și construiește : magazinul se deschide. Echipele își pot cumpăra cu milieuro obiectele de care au nevoie. Educatorul calculează și reține suma din contul bancar. Participanții au voie să meargă să vadă obiectul din sala alăturată. Dacă mai mulți participanți vor să meargă să vadă obiectul din sala vecină simultan, au nevoie de mai multe secunde. Secunde nu pot fi economisite, sunt folosite în fiecare rundă. În timp ce privesc obiectul nu au voie să noteze și nici să facă vreun schiț al obiectului. Participanții își construiesc obiectul după masălor.

5. Sfaturi pentru educator

- Folosește eventual prosoape sau cutii mari de carton cu care participanții să-și acopere obiectele construite, astfel încât să le țină nevăzute.
- Poti de asemenea încerca să formezi un juriu independent care să evalueze lucrările participanților.
- Nu arunca obiectele construite din deseuri la întâmplare. Sortează diferitele tipuri de deseuri în containerul potrivit sau lasă copiii să le sorteze !

6. Întrebări, răspunsuri și sarcini

- **Runda 1- câștigă « milieuro » : întrebări de concurs despre deseuri**

Educatorul citește întrebările una câte una. Participanții notează răspunsul pe o foaie de hârtie. Un educator corectează răspunsurile în timp ce un alt educator conduce partea a doua a jocului. Fiecare răspuns corect înseamnă 50 de milieuro.

1. Aranjează în ordine aceste notiuni de la cea mai bună la cea mai dăunătoare pentru mediu : a refolosi -a preveni- a împăstia gunoiul- a recicla- a arde(soluția : a preveni- a refolosi- a recicla- a arde- a împrăstia)
2. Propune 3 moduri de a preveni deseurile în organizația ta de tineret sau în școala ta.
3. De câte ori poate fi reciclată hârtia ? (soluția : de aproximativ 7 ori, fibra se scurtează în timpul fiecărei reciclări)

4. Propune o petrecere care să se desfășoare punând accentul pe reciclarea deșeurilor (gândindu-te cât mai mult la mediul înconjurător), de ex. prin producerea a câtor mai puține deșeuri. (pahare din sticlă în loc de pahare de plastic, afise din hârtie reciclabilă, o băutură răcoritoare în plus pentru cel care vine cu bicicleta,...)

• **Runda 1– câștigă secunde : interpretează**

Scrive pe foi mici de hârtie :

- Hârtie reciclabilă
- A arunca gunoi la întâmplare
- Sac pentru plastic (bidoane de plastic), metal (conserve, capace) si cartoane ceruite de băuturi răcoritoare
- Cuptor de ardere
- Sticle care se pot vinde si se restituie o garantie
- Gunoi împrăștiat

Educatorul ia prima foaie si interpretează ce reprezintă aceasta. Participantul care spune primul ceea ce s-a interpretat, primeste 3 secunde. Acesta va interpreta în continuare următorul cuvânt. Echipa din care face parte nu are voie să ghicească cuvântul.

• **Runda 2- Câștigă milieuro : cunoasteti-vă obiceiurile cu priviintă la deșeuri**

Fiecare echipă alege 1 participant care împreună cu un educator părăsește sala si primeste 4 întrebări. Participantul interpretează cuvântul respectiv. Dacă se ghiceste cuvântul, înseamnă 20 milieuro.

1. Părintii sunt plecati în weekend si profiti de ocazie să organizezi o petrecere. Pe jos sunt peste tot cutii de metal goale în momentul în care se întorc acasă. Ce faci ?
 - a. Alergi prin casă cu un sac de gunoi si o lavetă să stergi pe jos.
 - b. Dai peste cap casa, mobila si spui că au intrat tâlharii peste tine
 - c. Îi întrebi pe părinti ce vor să bea.
2. Te plimbi prin oras si vrei să-ti arunci guma de mestecat. Ce faci ?
 - a. O arunc pe jos, pe mijlocul trotuarului ca să o poată vedea toată lumea
 - b. Dacă nu mă vede nimeni, o arunc într-un canal
 - c. Ptiu, gumă de mestecat !
3. Cum împachetezi sandvisurile pe care le iei la scoală ?
 - a. În folie de aluminiu
 - b. Într-o cutie de sandvisuri
 - c. Le arunc în geantă
4. Primeste cadou un tricou urât de la prietena ta. Ce faci ?
 - a. Porti tricoul din dragoste până se rupe
 - b. Îl imbraci o dată si pe urmă îl duci la magazinul de mâna a doua (second hand)
 - c. Te certi cu prietena si păstrezi tricoul

• **Runda 2- Câștigă secunde : descrie**

Scrive pe bucățele mici de hârtie :

- Magazin de mâna a doua (a aduce si a vinde)
- Hârtie veche (a scrie, cutie)
- A face compost (grădină, resturi de plante, iarbă, resturi de fructe si legume)
- Baterii descărcate(electricitate, a arunca)
- Petrecere cu putine deseuri (sticle, pahare)
- Parcul de deseuri (deseuri, masină)

Educatorul ia prima hârtiută si descrie cuvântul care este notat. Nu are voie să folosească cuvântul în chestiune si nici cuvintele în paranteze. Participantul care ghiceste primul, primește 3 secunde si el este cel care trebuie să explice următorul cuvânt. Echipa sa nu are voie să ghicească cuvântul. Cel care foloseste cuvântul cheie sau ceea ce se află între paranteze, pierde secunda pe care tocmai a câștigat-o. Educatorul urmărește ceea ce se întâmplă.

• **Runda 3- Câștigă milieuro : listele**

Educatorul spune un cuvânt care se referă la un deșeu. Echipele pot la rândul lor să compună cuvinte care derivă de la sau contin acel cuvânt. Educatorul stabilește ritmul. Dacă echipa 1 pierde, celelalte echipe primesc 50 de milieuro.

- Gunoi (gunoi menajer, sac de gunoi,...)
- Conservă (plasă pentru conserve, cutii de metal...)
- Sticlă (geamul unei ferestre, suflător de sticlă,...)
- Tub (tub de vopsea, călătorie cu autobuzul,...)

• **Runda 3- Câștigă secunde : pliază cutiile de carton ceruite**

Fiecare echipă primește o cutie de carton ceruită. Fiecare echipă încearcă să plieze cutia cât mai mică. Echipa care a pliat cutia de cât mai multe ori primește 10 secunde, următoarea echipă 8 secunde, următoarea 6, etc.

• **Runda 4 –Câștigă milieuro : mănâncă litere**

Biscuitii în formă de litere sunt împărțite între echipe. Fiecare echipă formează cât mai multe cuvinte care se referă la deseuri. O literă poate apărea în două cuvinte dacă acestea se încrucisează. Echipele au 5 minute la dispoziție pentru această sarcină. Fiecare cuvânt are valoarea a 10 milieuro.

• **Runda 4 – Câștigă secunde : cine e ste cel mai rapid**

Fiecare echipă primește un sul de hârtie igienică (sau o cutie de metal sau...) pe care trebuie să-l ascundă pe o distanță nu mai mare 20 de metri. După aceea toți participantii sunt legați la ochi. Trebuie să caute sulul de hârtie împreună cu echipa lor si să- aducă cât mai repede la locul central stabilit. Echipa care este prima înapoi, primește 10 secunde, următoarea 8, următoarea 6, etc.

Drumurile de apă

Sarcină în colaborare

1. Caracteristici

Grupul-tintă	Durata	Pregătire	Nr. participanți	Nr. educatori	acomodatie
Vârsta mai mare de 15 ani	2 ore	5 minute	2 până la 20	2 sau mai multi	Sală mare/ teren de joacă în aer liber

2. Material

- O grămadă de material de deseuri
- Foarfeci, lipici/ clei, sfoară, bandă adezivă
- Un pahar de apă

3. Explicatia jocului

Împarte grupul în echipe de 2 până la 3 participanți. Arată-le participanților paharul cu apă și dă-le sarcina ca din acele deseuri să construiască un obiect care să îndeplinească aceste cerințe :

- Educatorul va arunca apa din pahar la 1 metru de la pământ. După aceea așază paharul la doi metri depărtare pe pământ de obiect. Apa trebuie adunată din nou în pahar.
- Pe parcursul ei apa trebuie să aducă în mișcare cel puțin 2 obiecte
- Pe parcursul ei apa produce cel puțin un sunet
- Poti arunca apa de mai multe ori în construcție

4. Sfaturi pentru educatori

- Ai grijă ca echipele să poată lucra într-un loc liniștit.
- Cere dinainte jucătorilor să aducă deseuri.
- Organizează o expoziție pentru ceilalți membrii.
- Așază cerințele pe care trebuie să le îndeplinească construcția (obiectul) pe o foaie mare de hârtie.