

Локални игри

Земја	Естонија
Име на играта:	Упатување на вашиот партнер кон богатството
Времетраење на активоста	20 минути (во зависност од тоа колку се далеку предметите)
Материјали потребни за активоста	Предмети за криење, компас за секој пар, отпечатени упатства за секој пар до скриениот предмет
Цел на активоста	Партнерската ориентациска игра: <ul style="list-style-type: none"> - го развива поимањето за север, југ, исток и запад; - го запознава учесникот со компас - ги подобрува комуникациските вештини
Инструкции „чекор-по-чекор“	<ul style="list-style-type: none"> ● Доделете партнер на секој учесник. ● На едниот партнер му се дава список со инструкции, а на другиот компас. ● Различни аспекти на секој пар водат до специфичен скриен предмет што претходно сте го конфигурирале. ● Насоките, различни за секој пар, водат до одреден скриен предмет, што претходно сте го поставиле. На пример, инструкциите вклучуваат одење два чекори на север, па скокање три пати на запад и така натаму. ● Партнерот со компас мора да ги слушне сите насоки, а потоа да го користи компасот за да го изведе секој чекор. Ако инструкциите го донесат другиот пар кон соодветниот скриен предмет, тој или таа ќе го земе и ќе му го врати на својот партнер.

Земја	Естонија										
Име на играта:	Најди ги моите симболи на мапата										
Времетраење на активноста	30 минути										
Материјали потребни за активноста	2-3 предмети (предметите треба да бидат уникатни и доволно мали за да може да се скријат), 3 или повеќе листови хартија, молив										
Цели на активноста	<ul style="list-style-type: none"> - да се научи брзо читање мапа - запознавање со симболите - и на мапата и за предметите. 										
Инструкции „чекор-по-чекор“	<p>1. На почетокот на играта, мора да креирате симбол за секој ваш предмет. Наведете кој симбол одговара на секој предмет. Оваа листа на симболи е вашиот клуч - можете да изберете свои симболи.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>2. Поставете ги предметите низ вашиот простор. 3. Нацртајте ги симболите на парче хартија (одделно од вашиот клуч). Едното лице покажува на симболот на хартијата, а другото мора да трча кон соодветниот предмет во просторот. Учесниците може да се повикаат на клучот ако забораваат кој предмет одговара на кој симбол. 4. Сменете ги улогите и играјте повторно сè додека и двајцата во парот не ги посетат сите симболи и го идентификуваат секој симбол без користење на клучот.</p>										
											
											

Земја	Естонија
Име на играта:	Мравојади на мравјалник
Времетраење на активноста	Колку што сакате
Материјали потребни за активноста	Не се потребни никакви материјали
Цел на активноста	Едно или две лица се пријавуваат да бидат мравојади, останатите почнуваат како мравки. Со тапкање на учесниците, мравојадите се обидуваат да ги „здрват“ сите мравки на мравјалникот, додека мравките се трудат да ги избегнат мравојадите и да ги спасат „здрвените“ пријатели.
Инструкции „чекор-по-чекор“	<ol style="list-style-type: none"> 1. Почнете со одредување граница за играта (т.е. мравјалникот). 2. Користете обележја како што се дрвја или шишарки за да создадете мравјалник и сите нека влезат внатре. 3. Мравките мора да ги избегнуваат мравојадите и да работат заедно за да ги спасат своите пријатели мравки кои биле „здрвени“. 4. Кога мравојадот ќе обележи некоја мравка, тој учесник треба да седне на земја и да бара помош од другите. 5. „Здрвените“ мравки не смеат да се поместуваат од местото, но смеат да мавтаат со рацете и нозете за да ги предупредат другите мравки за нивната ситуација. 6. За да спасат здрвена мравка, четири мравки мора да ја опколат здрвената - да направат круг околу неа држејќи се за раце и да ја изнесат од мравјалникот до локација надвор, во непосредна близина на просторот за игра. 7. Кога четири мравки ќе формираат круг за спасување, тие не можат да бидат мета на мравојадите. 8. Кога некој ќе биде спасен, се враќа во играта заедно со спасувачите. 9. Повторете ја играта играта онолку пати колку што сакате и често менувајте ги улогите на мравојадите.

Земја	БУГАРИЈА
Име на играта:	Најди и реши
Времетраење на активноста	20-40 минути
Локација	Училиштен двор и околната средина
Материјали потребни за активноста	<ul style="list-style-type: none"> - 15-20 ученици на возраст од 7 до 9 години - Наставник во основно училиште
Цели на активноста	<ul style="list-style-type: none"> • Подобрување на способноста за комплексно размислување и вештините за решавање математички задачи • Подобрување на краткотрајната меморија • Подобрување на физичката спремност • Подобрување на тимските и комуникациските вештини
Инструкции „чекор-по-чекор“	<ul style="list-style-type: none"> • Наставникот фотографира или прави скици на разни места или предмети во училишниот двор или околната средина • Одредува патека што учесниците треба да ја следат, обележувајќи го секое место/предмет со соодветната фотографија/скица. Учесниците треба да го препознаат местото/предметот и да го најдат. Потоа следи наредната цел и чекорите се повторуваат додека учесниците не ги најдат сите места/предмети. • Наставникот ги обележува местата со втор лист хартија, каде треба да се решат одредени математички задачи. На пример: собирање „+2“ или множење „x14“ и така натаму, зависно од возраста и нивото на знаење на учесниците. Учесниците мора да ја памтат вкупната сума до каде што се стигнати и потоа да пресметуваат до крај. Наставникот ја проверува конечната бројка. • Играта може да се организира како штафета со два или повеќе тимови, при што фотографиите/скиците се поставени на старт/цел линијата и секој учесник мора да отиде до избраната локација и да се врати што е можно побрзо, додека истовремено ги памти бројките. Секој учесник запишува која локација ја посетил и која е бројката, па на крај сите треба да ги имаат

поминато сите места и да ја пресметаат
математичката задача.

Земја	БУГАРИЈА
Име на играта:	МАТЕМАТИКА И КОМПАС
Времетраење	30-50 минути
Локација	Училиштен двор
Учесници	12-16 ученици на возраст од 9 до 12 години Тренер за спортско ориентирање и/или наставник кој знае да работи со компас
Материјали потребни за активноста	<ul style="list-style-type: none"> • Ориентирски знаменца за обележување на контролните точки (може да се употреби и некој друг предмет) • Компас со степени (по еден за секој тим) • Испечатени математички задачи, при што решенијата соодветствуваат на степените на компасот (0-360) (лист хартија за секој ученик)
Цели на активноста	<ul style="list-style-type: none"> • Подобрување на вештините за решавање математички задачи • Подобрување на вештините за користење компас • Подобрување на физичката спремност • Подобрување на тимските и комуникациските вештини
Инструкции „чекор-по-чекор“	<ul style="list-style-type: none"> • Учениците се поделени во два (или повеќе) тима. Секој тим од наставникот добива компас и секој ученик добива математичка задача што треба да ја реши (заснована врз нивната возраст и ниво на знаење) кога ќе му дојде редот. Решението на задачата му дава на секој ученик број што соодветствува на степените на компасот што треба да ги следи за да ја пронајде точната контролна точка. Кога ќе заврши со задачата, ученикот оди во центарот на „кругот со контролни точки“ и го користи својот компас за да ја најде насоката за точната контролна точка. Наставникот треба да провери дали секој ученик оди на правилна контролна точка што одговара на математичката задача што ја добил. Ученикот потоа оди на контролната точка што е можно побрзо и се враќа кај својот тим за да му го предаде компасот на следниот учесник. Тогаш следниот учесник од тимот исто така добива математичка задача и постапката продолжува сè додека последниот од тимот не ја најде контролната точка. Победник е најбрзиот тим.

	<ul style="list-style-type: none"> Наставникот подготвува одреден број математички задачи со решенија помеѓу 0 и 360 кои одговараат на степените на компасот (насока од центарот) за секоја контролна точка што треба да ја постави. Некои контролни точки може да се посетат повеќе од еднаш, така што нивниот број не мора да одговара на бројот на ученици.
--	--

Земја	БУГАРИЈА
Име на играта:	ПРЕДИЗВИК ЗДРАВ НАЧИН НА ЖИВОТ НА ОТВОРЕНО
Времетраење	60 - 90 мин
Локација	Зелени површини надвор од училиште
Учесници	<ul style="list-style-type: none"> 15-20 ученици на возраст од 10 до 13 години Наставник по биологија (водач на играта) Тренер за ориентирање (ако се вклучени задачи со ориентирање)
Материјали потребни за активноста	<ul style="list-style-type: none"> Компас за секоја група (ако се вклучени задачи со ориентирање) Испечатени упатства за ориентирање (ако се вклучени задачи со ориентирање) Испечатени 5 летоци за здрав начин на живот за секој тим. Испечатени квизови за здрав начин на живот за секој тим. Испечатени логоа за секој тим (дизајнирани од учениците)
Цели на активноста	<ul style="list-style-type: none"> Промовирање на вредности и едукација за здрав начин на живот Интегрирање на наставната програма за биологија со нејзината практична имплементација во водечките здрави начини на живот Подобрување на краткотрајната меморија Подобрување на основните физички способности и вештини за ориентирање на отворено Подобрување на комуникациските вештини и вештини за тимска работа
	<ul style="list-style-type: none"> Учениците се сретнуваат на конкретна зелена површина (еко-парк, забавен парк, градина и слично). Треба да се поделат во тимови по двајца или тројца.

Инструкции
„чекор-по-чекор“

- Наставникот по биологија води кратка дискусија за поволностите од водењето здрав начин на живот
- Ги објаснува правилата и целите на играта. Учениците се делат во тимови од по двајца или тројца. Секој од тимовите добива листови со инструкции за тоа како да најде 3 до 5 летоци за здрав живот што се оставени на полето за игра во пет зелени кутии. Откако ќе ги прочитаат и запаметат летоците, се враќаат на старт и решаваат квиз применувајќи ги стекнатите знаења за водењето здрав начин на живот. Во зависност од нивната возраст, може да се побара од учениците да користат алатки за ориентација или едноставно да следат конкретни знаци (чинии или знаменца во боја).
- Потоа тренерот за ориентирање дава инструкции за тоа како да се користат насоките и алатките за ориентација (како на пр. компас).
- Откако ќе ги објаснат инструкциите, лидерите на групите одговараат на прашања од учениците, ако има.
- Откако ќе најдат кутија, тимовите мора да прочитаат и да запаметат што е можно повеќе податоци и факти од летокот што е внатре. Потоа треба да продолжат кон следната кутија, а да ги остават летоците во кутиите каде што ги нашле.
- Откако ќе ги најдат сите пет кутии и внимателно ќе ја прочитаат содржината на летоците, учениците треба да се вратат на старт каде треба да решат квиз. За учениците над 12 години во квизот може да има и некаква практична задача во која ќе применат некое од новостекнатите знаења.
- Доколку е тоа соодветно на возраста на учениците, тимовите кои ќе имаат најдобри резултати на квизот може да добијат награда. Исто така, по активноста може да има групна дискусија за предностите од новостекнатите знаења и вештини научени за време на играта.

Земја	БУГАРИЈА
Име на играта:	ЕКО МИСИИ
Времетраење	60 - 90 мин
Локација	Зелена урбана површина на отворено
Учесници	<ul style="list-style-type: none"> ● 20-30 ученици на возраст од 14 до 18 години ● Наставници по биологија/географија (водачи на тимовите) ● Волонтери - експерти за екологија, градинарство, хортикултурно уредување и слично.
Материјали потребни за активноста	<ul style="list-style-type: none"> ● Испечатени листови со задачите за групите ● Краток водич за локалните екосистеми, ризиците и предизвиците ● Протокол за набљудување ● Маички со испечатено лого/тим за секоја група
Цели на активноста	<ul style="list-style-type: none"> ● Критичко размислување за ризиците и предизвиците поврзани со локалните екосистеми. ● Општествена вклученост и креативност во наоѓање и имплементирање можни решенија за подобрување на животната средина. ● Подобрување на свесноста и сензитивноста на учениците за еколошките проблеми и ризици што ги предизвикува човекот.
Инструкции „чекор-по-чекор“	<ul style="list-style-type: none"> ● Водачите на тимовите накратко ги објаснуваат типичните предизвици за локалните екосистеми во градот/населеното место - на пример загадување, истребување на животински или растителни видови, непланско сечење на шуми, неефикасно селектирање отпад и тн. Ако е изводливо, на учениците да им се покажат фотографии на кои се илустрирани овие проблеми. ● Потоа учениците треба да се поделат во тимови од по тројца до петмина, а секоја група добива мапа на конкретната област во назначениот градски парк, училиштен двор, блиска шума и сл. Секој од тимовите мора да ја истражи зададената област и да идентификува актуелни проблеми и ризици за локалните екосистеми, применувајќи ги знаењата и вештините стекнати на часовите по биологија/природни науки. Она што ќе го забележат го запишуваат пополнувајќи го протоколот за набљудување. ● По завршување на активностите со набљудување, секој тим ги образложува

	<p>можните решенија за секој од идентификуваните проблеми или ризици.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Сите групи се враќаат на старт и ги споделуваат искуствата со останатите. • Доколку е тоа соодветно на возраста и карактеристиките на групата, може да се вметнат и некакви компетитивни задачи во играта.
--	---

Земја	Австрија
Име на играта:	Биатлон во ориентирање
Времетраење на активноста	30-60 минути подготовка првиот пат 15-60 минути за активноста (во зависност од тоа колку контролни точки има и колку е долга патеката)
Материјали потребни за активноста	Смартфон апликација COMPASS Orienteering
Цели на активноста	<p>Биатлон во ориентирање:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Подобрување на способноста за ориентирање. - Запознавање на учесниците со апликацијата COMPASS Orienteering. - Подобрување на специфичните знаења на секој од учесниците за конкретната задача/прашање. - Подобрување на издржливоста.
Инструкции „чекор-по-чекор“	<ol style="list-style-type: none"> 1. Направете профил на следната веб-страница https://compass.schmelz.univie.ac.at/. 2. Откако ќе се пријавите, одредете патека со поставување на контролните точки на мапата. Додадете задачи на некои од контролните точки. Потоа, креирајте нова сесија на оваа патека со GPS модул. 3. Учениците/спортистите треба да ја симнат апликацијата COMPASS Orienteering на нивните Android смартфони 4. Одете со учениците на стартот на одредената патека. 5. Оттука, учениците ја следат патеката. Целта е да се помине патеката што е можно побрзо, без погрешни одговори на контролните точки. 6. Откако сите членови на групата ќе ја завршат патеката, вратете се на веб-страницата каде што ја одредивте патеката. За секој погрешен одговор или неисполнета задача, додадете 30 секунди на

вкупното време потребно за завршување на патеката.

7. На крајот, ученикот/спортистот со најбрзо време е победник во играта (вклучувајќи го времето од евентуални грешни одговори или незавршени задачи).

Земја	Австрија
Име на играта:	Игра Такси
Времетраење на активноста	30-60 минути за активноста (во зависност од тоа колку далеку се „такси рутите“)
Материјали потребни за активноста	Мапа на градот, врвка/конец, уред/апликација за следење на активноста (бројач на чекори) или апликацијата COMPASS Orienteering.
Цели на активноста	Игра Такси <ul style="list-style-type: none"> - Промовирање на способноста за ориентирање во градска средина. - Промовирање на способноста за читање мапи. - Промовирање на физичката активност.
Инструкции „чекор-по-чекор“	<ol style="list-style-type: none"> 1. Еден ученик го игра такси патникот. Тој/таа одлучува каде сака да оди со таксито (на пример од Градското собрание до Железничката станица). 2. Другите ученици одлучуваат дали нивното такси треба да вози по мапата на градот или по патеката со конец/врвка. 3. Учениците одат по избраната рута со уред за следење со GPS (може и со апликацијата COMPASS Orienteering, а потоа поставуваат контролни точки само на почетокот и на крајот; во примерот тоа се Градското собрание и Железничката станица) или бројач на чекори. 4. Ученикот кој ја избрал најкратката рута е победник и може да игра патник во следната рунда. 5. Ако се користи бројачот на чекори, победник е ученикот со најмалку направени чекори. Во овој случај, сепак, нефер предност имаат учениците со подолг чекор бидејќи така прават помалку чекори.

Земја	Австрија
Име на играта:	Мемориска трка
Времетраење на активноста	30 минути за подготовки 20-40 минути за активноста
Материјали потребни за активноста	6 картички со термини (на пр. различни спортови) Материјал за пишување (5 листа хартија и 5 пенкала)
Цели на активноста	Мемориска трка: <ul style="list-style-type: none"> - Промовирање на усвојување на когнитивната меморија - Промовирање на издржливост. - Промовирање на способност за ориентирање.
Инструкции „чекор-по-чекор“	<p>1. Подгответе 5 картички со 10 различни спортови (по 5 на секоја страна)</p> <p>на пр. Картичка 1: Картичка 2 Фудбал - Тенис Пинг-понг - Кошарка Трка на 100 м - Хокеј Бадмингтон - Крикет Пливање - Ориентирање Ски скокови - Алпинизам Кошарка - Одбојка Ракомет - Ватерполо Бејзбол - Аеробик Ориентирање - Маратон Картичка 3 Картичка 4 Сурфање - Танцување Голф - Сквош Трка на 500 м - Скејтбординг Аеробик - Трка на 5000м Тенис - Бадминтон Ватерполо - Бејзбол Скијање - Качување по карпи Едрење - Тенис Алпинизам - Танцување Џудо - Кревање тегови Картичка 5 Качување по карпи - Бејзбол Крикет - Ракомет Сквош - Пливање Танцување - Едрење Скејтбординг - Џудо</p> <p>2. Подгответе 1 контролна картичка на која се наведени сите групи. На пример Група 1: Крикет - Ракомет - Ватерполо - Бејзбол - Аеробик Група 2: Фудбал - Тенис - Бадминтон - Крикет - Ракомет Група 3: Голф - Сквош - Пливање - Ориентирање - Маратон</p>

Група 4: Скијање - Качување по карпи - Бејзбол - Аеробик - Трка на 5000 м

Група 5: Ски скокови - Алпинизам - Танцување - Едрење - Тенис

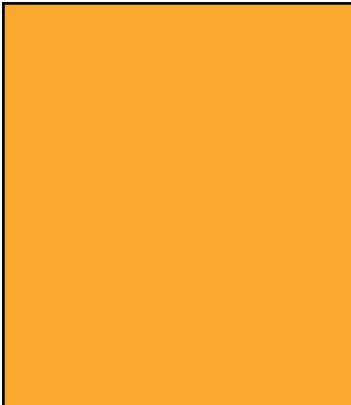
3. Испечатете ги сите 6 картички
4. Закачете ги картичките 1-5 на различни локации (на пр. низ училишната зграда, во училишната спортска сала). Картичката со брј 6 е за инструкторот и служи како контролна картичка.
5. Поделете ја вашата група во помали групи (при што ќе добиете најмногу 5 групи).
6. Секоја од групите ќе добие лист хартија, пенкало и инструкции да го најде првиот спорт на нивната листа (на пр. за Група 1: Крикет) Мора да го најдат спортот на левата страна од закачените картички. Откако ќе ја најдат точната картичка, следниот спорт што треба да го најдат е соодветниот спорт на десната страна од картичката (спортот што се бара е секогаш во левата колона, а трагата за следната цел е во десната колона). Сите најдени спортови се запишуваат на листот хартија.
7. Кога една група ќе запише пет спорта на својот лист хартија, мора да се вратат на стартот за да си ги проверат резултатите.
8. Групата што ќе заврши прва без грешки е победник.

Земја	Македонија
Име на играта:	Викторија
Времетраење на активноста	Не е одредено (зависи од способноста и техниката на учесниците)
Материјали потребни за активноста	Фудбалска топка, гол (импровизиран, обележан со камења или метална конструкција, но помал од вообичаениот - 1,5 метар широк), импровизиран терен обележан со линии или испечатен на тлото.
Цели на активноста	Само еден од натпреварувачите треба да изгуби, најпрво треба да го „поставиме“ да биде голман, а потоа да прими 5 гола.
Инструкции „чекор-по-чекор“	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сите учесници редат со топката на една нога без истата да ја допри земјата 2. Оној што ќе направи најмалку допири со топката на една нога, пред истата да падне на земја, тој „станува“ голман. 3. Другите играчи смеат да ја допираат топката само еднаш, без разлика дали си подаваат меѓу себе или пак шутираат кон голот. 4. Ако еден од играчите ја допре топката двапати последователно или пак шутира кон голот и не го погоди, тој станува голман (како казна што не го погодил голот воопшто), а голманот сега станува играч. 5. Кога голманот (може да биде кој било натпреварувач) ќе прими 5 гола, ја губи играта и со тоа играта е завршена.

Земја	Македонија
Име на играта:	План
Времетраење на активноста	~ 20 мин. (Во зависност од способностите на тимовите)
Материјали потребни за активноста	Табла за пишување, фломастер/креда, бришач
Цели на активноста	Има 2 екипи, тим А и тим Б. <ul style="list-style-type: none"> - Целта на тимот А е да најде каде се крие тимот Б следејќи го планот што го подготвил и нацртал тим Б. - Целта на тимот Б не да не биде откриен од тимот А.
Инструкции „чекор-по-чекор“	<ol style="list-style-type: none"> 1. Учесниците формираат 2 тима (ако има 8 лица, прават 2 тима од по 4 члена во секој тим). 2. За да утврдите кој тим прв ќе прави план и ќе се крие, а кој тим ќе се обиде да ги најде следејќи го планот, двата тима фрлаат паричка. 3. Да речеме дека тим А победил во фрлањето паричка и ќе прави план. 4. Тимот А прави „план за криење“ со цртање рута на таблата. Рутата ја покажува почетната точка, а потоа се цртаат насоки како ќе се движат, обележувајќи улици, раскрсници, агли, свртувања и на крај местото каде што ќе бидат скриени. Сè треба јасно да се нацрта на таблата. 5. Должината на рутата не треба да биде подолга од 5 минути одење пеш. 6. Тим Б чека додека тим А црта. Потребно е 1 минута за да се подготви и нацрта планот + 1 минута дополнително време за тимот А да замине во планирана насока, а во тоа време тимот Б не треба да гледа во планот со насоки. 7. После тие 2 минути, тимот Б го чита планот и се обидува да го најде тимот А. 8. Ако тимот Б не може да го најде тимот А за 5 минути, следејќи го нивниот план, тимот А е победник. 9. Ако тимот Б открие каде се крие тимот А, тимот Б е победник.

Земја	Македонија
Име на играта:	Велосипедски предизвик
Времетраење на активноста	2 минути (во зависност од должината на рутата)
Материјали потребни за активноста	Велосипед, стапови или столпчиња или камења, стоперка
Цели на активноста	- Поминување на маршрутата со бариери што е можно побрзо, без да се допираат бариерите (се додаваат казнени секунди за секое допирање)
Инструкции „чекор-по-чекор“	<ol style="list-style-type: none"> 1. Дефинирање на патеката што треба да се помине со велосипед. 2. Поставување бариери долж рутата во формации тешки за маневрирање (камења, стапови, столпчиња, конуси) 3. Еден од учесниците има улога на судија (кај него е стоперката и ги забележува казнените секунди ако некој допре некоја од бариерите) 4. Предизвикот е секој од велосипедистите да ја помине рутата што е можно побрзо. 5. Судијата прави табела со податоци за времето на завршување на сите натпреварувачи 6. Победник е оној кој има најбрзо време, вклучувајќи ги и казнените секунди, доколку ги има.

Земја	РОМАНИЈА
Име на играта:	7 камења
Времетраење на активноста	20-40 минути
Локација	Училиштен двор или која било област на отворено
Учесници	Минимум 6 ученици, на возраст од 7 - 14 години Наставник во основно училиште
Материјали потребни за активноста	Отворен простор, топка (за фудбал, ракомет или одбојка), 7 камења (по 0,5-2 кг), што може да се наредат вертикално еден врз друг, при што најголемиот камен е основа, а нагоре се редат останатите.
Цели на активноста	<ul style="list-style-type: none"> - Подобрување на едноставните математички вештини - Подобрување на краткорочната меморија и реакции - Подобрување на физичката спремност - Подобрување на тимските и комуникациските вештини
Инструкции „чекор-по-чекор“	<ul style="list-style-type: none"> ● Се формираат два тима. Ставете ги камењата едни врз други, почнувајќи од најголемата и до најмалата, така што конструкцијата личи на висока пирамида (или кула од замок). ● Едниот тим игра улога на бранител на кулата, а вториот тим е напаѓач на кулата. Кој тим прв ќе напаѓа се одредува со фрлање паричка. ● Избројте седум чекори од камената кула и повлечете линија. Од зад таа линија, напаѓачката екипа ќе се обиде да ја сруши кулата со помош на топка. Овој тим мора да ги сруши сите камења. (Секој член на екипата гаѓа со топката по еднаш кон кулата.) ● Ако откако сите членови на тимот ќе фрлат, а кулата уште стои, тимовите ќе ги сменат улогите, а другиот тим сега се обидува да ја сруши кулата. ● Ако замокот падне целосно пред да фрлат сите напаѓачи, одбранбениот тим во тој момент ќе мора да ја врати топката во свој посед и да ги лови членовите на другиот тим (допирајќи ги со топка), обидувајќи се да ги извади од игра. Во исто време, напаѓачката екипа, која успеа да ја сруши кулата од камења, мора да ги нареди камењата пак во форма на кула, за да победи во играта, избегнувајќи ги противниците кои ги ловат со топка.

- 
- Победа во одбрана: Тимот што брани може да победи доколку ги извади сите свои противници од игра, допирајќи ги со топка, пред напаѓачите да ја обноват кулата.
 - Победа во напад: Напаѓачката екипа може да победи доколку успее да ги нареди камењата во кула пред другиот тим да ги исфрли сите членови од игра.
 - Следниот натпревар победничката екипа ќе ја започне играта од позиција на напаѓач.

Земја	РОМАНИЈА
Име на играта:	МАТЕМАТИЧКИ ДРВЈА
Времетраење на активноста	20-40 минути
Локација	Училишен двор или која било област на отворено
Учесници	10-30 студенти, на возраст од 7 - 14 години Наставник во основно училиште
Материјали потребни за активноста	Област на отворено, со најмалку 4 дрвја со слично растојание помеѓу нив
Цели на активноста	<ul style="list-style-type: none"> - Подобрување на едноставните математички вештини - Подобрување на краткорочната меморија и реакции - Подобрување на физичката спремност - Подобрување на тимските и комуникациските вештини
Инструкции „чекор-по-чекор“	<ul style="list-style-type: none"> ● Може да се избере група од 3 до 5 дрвја, во зависност од бројот на учесници. ● Учениците полека трчаат околу дрвјата, во круг, на оддалеченост од најмалку 2 метри од секое дрво. ● Спонтано, наставникот гласно кажува едноцифрен број. ● Учениците треба, што е можно побрзо, да се соберат околу дрвото и да го допрат. Горната граница за секое дрво е бројот што го кажал наставникот. ● Оној кој ќе стигне до дрво каде веќе го има потребниот број на ученици, или стигне до дрво каде нема да се пополни конечниот број, излегува од игра. ● Играта продолжува со останатите ученици, кои пак трчаат околу дрвјата и тоа се повторува одново и одново. ● Победници ќе бидат последната целосна група на ученици кои ќе се соберат околу некое дрво.

Земја	РОМАНИЈА
Име на играта:	ГУБЕЊЕ ПРАВЕЦ
Времетраење на активноста	20-40 минути
Локација	Училишен двор или која било област на отворено
Учесници	15-20 ученици на возраст од 7 до 12 години Наставник во основно училиште
Материјали потребни за активноста	<ul style="list-style-type: none"> • Широка стегната лента за на глава • Лист хартија за запишување на резултатите
Цели на активноста	<ul style="list-style-type: none"> - Подобрување на инстинктите за правец и насока - Подобрување на краткотрајната меморија - Подобрување на основните сетила
Инструкции „чекор-по-чекор“	<ul style="list-style-type: none"> • Уениците се собираат во круг, влегувајќи во средината по ред. • На тој во средината ќе му се врзе лентата преку очи за да не може да гледа. Наставникот му покажува насока на натпреварувачот пред да му бидат врзани очите (конкретно дрво, столб, зграда или која било карактеристика). • После тоа, наставникот почнува да го врти натпреварувачот, додека тој може да зборува што сака. Исто така, децата што го опкружуваат натпреварувачот можат да зборуваат што сакаат, па дури и да се вртат околу него. Не смее да има посебен шум што доаѓа од една специфична насока. • Може да се направи избран број на вртења, со цел да се споредат резултатите. • Без оглед на вртоглавицата, на крајот од вртењето, натпреварувачот мора во темно да ја посочи почетната насока што ја покажал наставникот. • Играта може да се одржи во неколку рунди. Може да се фаќаат белешки со цел да се споредат инстинктите за насока на секој ученик. • Резултатите од играта ќе се подобрат по неколку повторувања. Обично, децата со талент во ориентирање лесно го поминуваат овој тест.