































Jocuri locale

Țara	Estonia
Denumirea jocului	Directionarea coechipierului către comoară
Durata activității	20 minute (depinde cât de departe sunt obiectele)
Materiale necesare	Obiecte de ascuns, o busolă pentru fiecare echipa de doi, instrucțiuni scrise pentru fiecare echipă în legătură cu obiectele ascunse.
Scopul activității	<ul style="list-style-type: none">• Dezvoltarea înțelegerii de Nord, Sud, Est și Vest;• Participanții învăț să folosească busola• Îmbunătățirea deprinderilor de comunicare
Instrucțiuni pas-cu-pas	<ul style="list-style-type: none">• Se formează echipe de doi participanți.• Unui coechipier i se dă o listă cu instrucțiuni și celuilalt o busolă.• Direcțiile din instrucțiuni, diferite pentru fiecare echipă, conduc către un obiect ascuns de către instructor, înainte de începerea activității. De exemplu, instrucțiunile includ mers doi pași spre Nord, apoi trei sărituri spre Vest, și așa mai departe.• Coechipierul cu busola trebuie să audă toate direcțiile și apoi să folosească busola ca să parcurgă fiecare porțiune. Dacă instrucțiunile conduc cealaltă echipă către obiectul corespunzător ascuns, ea or el îl ia și îl returnează coechipierului.

Țara	Estonia										
Denumirea jocului	Găsește simbolurile pe hartă										
Durata activității	30 minute										
Materiale necesare	2-3 obiecte (amândouă obiecte trebuie sa fie unice și destul de mici ca să poată fi ascunse), 3 sau mai multe foi de hârtie, un creion.										
Scopul activității	<ul style="list-style-type: none"> • Deprinderea de a citi repede harta. • Învățarea simbolurilor atât de pe harta cât și ale obiectelor. 										
Instrucțiuni pas-cu-pas	<p>1. La începutul jocului, se crează un simbol pentru fiecare obiect. Se indică ce simbol corespunde fiecărui obiect. Lista de simboluri este „cheia” – alegeți propriile simboluri.</p> <table border="1" data-bbox="500 793 1219 1121"> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>2. Se plasează obiectele în spațiul înconjurător.</p> <p>3. Se desenează simbolurile pe o foaie de hârtie (separat de simbolurile „cheie”). O persoană indică un simbol de pe foaia de hârtie și cealaltă aleargă la obiectul corespunzător. Participanții pot sa consulte „cheia” dacă au uitat care obiect corespunde simbolului.</p> <p>4. Se schimbă rolurile și se joacă din nou până când coechipierii au identificat toate obiectele corespunzătoare simbolurilor fără să consulte „cheia”.</p>										
											
											

Țara	Estonia
Denumirea jocului	„Mâncătorii de furnici“ pe un „mușuroi de furnici“
Durata activității	Cât de mult se dorește
Materiale necesare	Nimic
Scopul activității	Una sau două persoane se oferă să fie „mâncători de furnici“, restul vor fi „furnici“. Prin atingerea lor, mâncătorii de furnici intenționează să „paralizeze“ toate furnicile din mușuroi — în timp ce furnicile încearcă să evite mâncătorii de furnici și să-și salveze prietenii.
Instrucțiuni pas-cu-pas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se începe prin marcarea zonei în care se desfășoară jocul (mușuroiul). 2. Folosiți repere de jur împrejur (copaci, crengi, conuri) să creați un „mușuroi“ și toți participanții intră în acel spațiu. 3. Furnicile trebuie să evite mâncătorii de furnici și să acționeze împreună ca să salveze prietenii care au fost paralizați. 4. Când o furnică este atinsă de un mâncător de furnici, furnica stă jos și strigă după ajutor 5. Furnica înțepată nu se poate mișca din acel loc, dar poate să facă semne cu mâinile și picioarele să-i alerteze pe ceilalți de situația lor. 6. Pentru o acțiune de salvare, patru furnici incercuiesc furnica înțepată, ținându-se de mână în cerc și escortand-o în afara mușuroiului. 7. Când toate patru furnicile salvatoare și-au unit mâinile în poziția de salvare, ele nu mai pot fi atacate de mâncătorii de furnici. 8. O dată ce o furnică a fost salvată, ea se întoarce cu salvatorii înapoi la joc. 9. Se joacă oricât se dorește, și se schimbă frecvent rolurile.

Țara	BULGARIA
Numele jocului	GĂSEȘTE ȘI REZOLVĂ
Durata	20-40 min
Locația	Curtea școlii și zona adiacentă
Participanți	15-20 de elevi, cu vârsta cuprinsă între 7 și 9 ani Profesor de școală primară
Materiale necesare activității	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografii sau schițe de locuri din jurul unei zone cunoscute • Foi de hârtie cu numere pentru a marca locurile • Dacă este jucat ca ștafetă - o foaie de hârtie pentru a nota numerele
Scopul activității	<ul style="list-style-type: none"> • Îmbunătățirea abilităților complexe de gândire și rezolvare a problemelor matematice • Îmbunătățirea memoriei pe termen scurt • Îmbunătățirea capacităților fizice • Îmbunătățirea abilităților de lucru în echipă și comunicare
Instrucțiuni pas cu pas	<ul style="list-style-type: none"> • Profesorul face poze sau schițează diferite locuri sau obiecte din curtea școlii sau a unei zone cunoscute • El / ea proiectează un traseu care trebuie parcurs de participant prin marcarea locului / obiectului cu poza / schița sa. Participantul va trebui să recunoască locul / obiectul și să îl găsească. Apoi va căuta următoarea țintă și va repeta pașii până când va găsi toate locurile / obiectele. • Profesorul marchează locurile cu o a doua foaie de hârtie în care trebuie rezolvate unele probleme de matematică. Exemplu: adăugarea „+2” sau înmulțirea cu „x14” și așa mai departe în funcție de vârsta și cunoștințele participanților. Trebuie să-și amintească suma totală de până acum și apoi să facă calculele până la final. Numărul final va fi verificat de către profesor. • Jocul poate fi organizat ca ștafetă cu două sau mai multe echipe în care toate fotografiile / schițele sunt situate la start / sosire și fiecare participant trebuie să meargă la locul ales și să se întoarcă cât mai repede posibil, în timp ce își amintește numerele. Fiecare participant notează locul pe care l-a vizitat și care este numărul, astfel încât, în final, trebuie să viziteze toate locurile și să facă exercițiul de matematică.

Country	BULGARIA
Numele jocului	MATEMATICĂ ȘI BUSOLA
Durata	30-50 min
Locatia	Curtea școlii
Participanți	12-16 elevi de vârstă 9 - 12 ani Instructor de orientare și / sau profesor cu abilități de busolă
Materiale necesare activității	<ul style="list-style-type: none"> • Stegulețe de orientare pentru marcarea posturilor (poate fi și altceva) • Busole cu grade (câte una pentru fiecare echipă) • Ecuații matematice tipărite cu răspunsuri corespunzătoare gradelor busolei (0-360) (o foaie de hârtie pentru fiecare elev)
Scopul activității	<ul style="list-style-type: none"> • Îmbunătățirea abilităților de rezolvare a problemelor matematice • Îmbunătățirea abilităților de utilizarea busolei • Îmbunătățirea capacităților fizice • Îmbunătățirea abilităților de lucru în echipă și comunicare
Instrucțiuni pas cu pas	<ul style="list-style-type: none"> • Elevii sunt împărțiți în două (sau mai multe) echipe. Fiecare echipă primește de la profesor o busolă și fiecare elev primește o ecuație matematică de rezolvat (pe baza vârstei și cunoștințelor lor) când îi vine rândul. Răspunsul ecuației oferă fiecărui elev un număr egal cu gradele busolei pe care trebuie să le urmeze pentru a găsi postul corect. Când este gata cu ecuația, el / ea merge în centrul „cercului cu posturi” și își folosește busola pentru a găsi direcția către postul corect. Profesorul trebuie să verifice dacă fiecare elev merge la postul corect corespunzător ecuației matematice pe care a primit-o. Elevul merge apoi la post cât mai repede posibil și se întoarce la echipa sa pentru a preda busola următorului alergător. Apoi, următorul alergător din echipă primește și el o ecuație matematică și procedura urmează până când ultimul din echipă a găsit postul. Cea mai rapidă echipă câștigă. • Profesorul pregătește un anumit număr de ecuații matematice cu răspunsuri între 0 și 360 care corespund gradelor busolei (direcția din centru) pentru fiecare post pe care trebuie să îl poziționeze. • Unele posturi pot fi vizitate de mai multe ori, astfel încât numărul lor nu trebuie să corespundă cu numărul studenților.

Țara	BULGARIA
Numele jocului	PROVOCARE SĂNĂTOASĂ ÎN AER LIBER
Durata	60 – 90 min
Locația	Terenuri cu iarbă din afara școlii
Participanți	<ul style="list-style-type: none"> • 15 - 20 de elevi, cu vârste cuprinse între 10 și 13 ani • Profesor de biologie (lider de joc) • Antrenor de orientare (dacă sunt incluse sarcini de orientare)
Materiale necesare activității	<ul style="list-style-type: none"> • Busolă pentru fiecare grup de căutare (dacă sunt incluse sarcini de orientare) • Instrucțiuni tipărite pentru orientare (dacă sunt incluse sarcini de orientare) • 5 pliante tipărite de stil de viață sănătos pentru fiecare echipă. • Teste de stil de viață sănătos tipărite pentru fiecare echipă. • Sigle tipărite pentru fiecare echipă (proiectate de elevi)
Scopul activității	<ul style="list-style-type: none"> • Promovarea valorilor și cunoștințelor în domeniul stilului de viață sănătos. • Integrarea curriculumului de biologie cu implementarea sa practică în stilurile de viață sănătoase • Îmbunătățirea memoriei pe termen scurt • Îmbunătățirea capacităților fizice de bază și a abilităților de orientare în aer liber • Îmbunătățirea abilităților de comunicare și lucru în echipă
Instrucțiuni pas cu pas	<ul style="list-style-type: none"> • Elevii se întâlnesc într-o zonă verde specifică (parc ecologic, pădure, parc de aventură, grădină etc.). Li se cere să se împartă în echipe de 2 sau 3. • Profesorul de biologie conduce o scurtă discuție despre valorile unui stil de viață sănătos • El / ea prezintă regulile și țintele jocului. Elevii trebuie să se împartă în echipe de câte 2 sau 3. Fiecare echipă primește o listă de instrucțiuni despre cum să găsești 3-5 pliante de stil de viață sănătos, care sunt împrăștiate în jurul jocului în aer liber în cinci cutii verzi. După citirea și memorarea pliantelor, aceștia se vor întoarce la punctul de plecare și vor rezolva un test aplicând noile cunoștințe despre un stil de viață sănătos în aer liber. În funcție de vârsta lor, elevilor li se poate cere să folosească instrumente de orientare sau să urmeze pur și simplu semne specifice (plăci sau steaguri colorate). • Apoi, instructorul de orientare oferă instrucțiuni despre cum să utilizați instrucțiunile și instrumentele de orientare (de exemplu, busola). • După terminarea instrucțiunilor, liderii jocului răspund la întrebările elevilor, dacă există.

	<ul style="list-style-type: none"> • Când găsesc fiecare dintre căsuțe, echipele trebuie să citească și să-și amintească cât mai multe date și fapte posibile din pliante. Apoi, trebuie să treacă la următoarea cutie și să lase pliantele în urmă în cutiile în care le-au găsit. • După ce au găsit cele cinci cutii și au citit cu atenție conținutul pliantelor, elevii se vor întoarce la punctul de plecare unde trebuie să rezolve un test. Pentru 12+ studenți, testul poate include și o sarcină practică pentru punerea în practică a cunoștințelor nou dobândite. • Dacă este adecvat vârstei studenților, echipele cu cele mai bune scoruri la test pot primi un premiu. În plus, activitatea poate fi urmată și de o discuție de grup despre avantajele noilor cunoștințe și abilități dobândite în timpul jocului.
--	--

Țara	BULGARIA
Numele jocului	MISIUNI ECO
Durata	60 – 90 min
Locația	Zona urbană verde în aer liber
Participanți	<ul style="list-style-type: none"> • 20 - 30 de elevi, cu vârste cuprinse între 14 și 18 ani • Profesori de biologie / geografie (lideri de echipă) • Voluntari - experți în ecologie, grădinărit, inginerie verde etc.
Materiale necesare activității	<ul style="list-style-type: none"> • Foaie tipărită cu sarcini de grup • Scurtă prezentare a ecosistemelor locale, cu riscurile și provocările aferente • Protocol de observare • Logo-uri tipărite / tricouri de echipă pentru fiecare grup
Scopul activității	<ul style="list-style-type: none"> • Gândire critică asupra riscurilor și provocărilor legate de ecosistemele locale. • Implicare socială și creativitate în găsirea și implementarea unor soluții posibile pentru îmbunătățirea mediului. • Îmbunătățirea conștientizării și sensibilității elevilor la problemele și riscurile ecologice cauzate de oameni.
Instrucțiuni pas cu pas	<ul style="list-style-type: none"> • Liderii echipei fac o scurtă prezentare generală a a provocărilor tipice pentru ecosistemele locale din orașe - de ex. poluare, dispariția speciilor de animale sau de plante, defrișarea pădurilor, separarea inefficientă a deșeurilor etc. Dacă este posibil, pot fi prezentate elevilor câteva imagini ale zonelor cu probleme. • Apoi cer elevilor să se împartă în echipe de 3-5 și fiecare grup primește o hartă a unei zone specifice din parcul orașului desemnat, curtea școlii, pădurea locală etc. Fiecare echipă trebuie să investigheze zona atribuită și să identifice problemele și riscurile ecosistemelor locale folosindu-și cunoștințele și abilitățile din orele de biologie / știință. Ei își însușesc observațiile completând un protocol de observație.

	<ul style="list-style-type: none"> • După terminarea activităților de observare, fiecare echipă discută soluțiile posibile pentru fiecare problemă sau risc identificat. • Toate grupurile se întorc la punctul de plecare și își împărtășesc experiențele cu ceilalți. • Dacă este adecvat vârstei și caracteristicilor grupului, unele sarcini competitive pot fi integrate în joc.
--	--

Țara	Austria
Denumirea jocului	Orientare Biatlon
Durata activității	30-60 minute pregătire pentru prima dată. 15 - 60 minute timp pentru activitate (depinde cât de multe posturi de control și de lungimea traseului)
Materiale necesare	“COMPASS Orienteering” smartphone app
Scopul activității	<p>Orientare biatlon:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promovează deprinderile de orientare. • Familiarizează participantii cu aplicația COMPASS. • Îmbunătățește cunoștințele specifice ale subiectului pe care se concentrează sarcinile / întrebările • Îmbunătățește rezistența fizică.
Instrucțiuni pas – cu - pas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Creează un cont pe: (https://compass.schmelz.univie.ac.at/). 2. Când ești logat, creează un traseu prin stabilirea de posturi de control pe hartă. Adaugă întrebări sau sarcini la unele sau toate posturile de control Ulterior, creează o nouă sesiune a aceluiași traseu cu GPS mode. 3. Studenții/ atleții trebuie să descarce aplicația COMPASS în celularul lor cu sistem de operare Android. 4. Mergi cu elevii la startul traseului. 5. Acum, elevii pot alerga traseul. Scopul este să alerge cursa cât de repede pot, fără răspunsuri greșite la întrebările de la posturile de control. 6. Când toți au terminat cursa, accesează website-ul unde ai creat traseul Pentru fiecare răspuns greșit sau dacă sarcina cerută nu a fost îndeplinită, adaugă 30 de secunde la timpul total alergat. 7. La sfârșit, câștigă elevul/atletul care are cel mai scurt timp (incluzând posibilele penalizări)

Țara	Austria
Denumirea jocului	Taxi
Durata activității	30-60 minute (depinde cat de departe merge “taxiul”)
Materiale necesare	Harta orașului, banda de marcat, numarator de pași, tracker sau aplicația “COMPASS Orienteering”
Scopul activității	Jocul „Taxi“: <ul style="list-style-type: none"> • Dezvolta abilitatea de orientare în oraș. • Dezvolta abilitatea de a citi o harta. • Promovează activitatea fizică în aer liber.
Instrucțiuni pas – cu - pas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un elev joacă rolul de pasager. Pasagerul decide unde vrea sa meargă cu taxiul (de exemplu, de la primărie pana la gara). 2. Alt elev decide pe unde trebuie sa mearga taxiul de la start la destinatie si traseaza ruta pe harta orașului și cu marcaje din banda pe teren.. 3. Elevii parcurg ruta aleasă purtand un tracker cu GPS (pot de asemenea sa folosească aplicația COMPASS Orienteering, apoi instalează un post de control la start și unul la punctul de sosire, de exemplu: la primărie și la gara) sau folosesc un numarator de pași. 4. Elevul care a ales ruta cea mai scurta castiga si poate sa joace apoi rolul de pasager.. 5. Cand se folosește un numarator de pași, elevul care a făcut cel mai mic număr de pași de la start la sosire castiga. Dar exista inconvenientul ca elevii cu pasul mai mare sunt avantajati.

Țara	Austria
Denumirea jocului	Alergare pe memorie
Durata activității	30 minute pentru pregatire 20-40 minute pentru activitate
Materiale necesare	6 Carduri cu teme (e.g. din diferite sporturi) Material de scris (5 foi de hartie si 5 creioane)
Scopul activității	Alergarea pe memorie: <ul style="list-style-type: none"> • Dezvolta reținerea memoriei cognitive. • Dezvolta rezistenta fizica. • Dezvolta indemanarea de orientare.

Instrucțiuni
pas cu pas

1. Pregătiți 5 carduri cu 10 sporturi diferite (5 pe fiecare parte)

e.g. Cardul 1:

Football - Tennis
100m-alergare - Hockey
Înot – Orientare
Baschet - Volei
Baseball - Aerobic

Cardul 3

Surfing - Dancing
5000m-run - Skateboarding

5000 m alergare

Tennis - Badminton
Skiing - Climbing
Hiking - Dancing

Cardul 5

Alpinism - Baseball
Cricket - Handbal
Squash - Înot
Dans - Canotaj
Skateboarding - Judo

Cardul 2:

Tenis de masa - Baschet
Badminton - Cricket
Sarituri cu schiurile - Hiking
Handbal - Polo
Orientare - Maraton

Cardul 4

Golf - Squash
Aerobic -

2. Pregătiți un card de control unde sunt scrise toate grupele. De exemplu:

Grupa 1: Cricket – Handbal – Polo – Baseball - Aerobic

Grupa 2: Fotbal – Tennis – Badminton – Cricket – Handbal

Grupa 3: Golf – Squash – Înot – Orientare Maraton

Grupa 4: Schi – Alpinism – Baseball – Aerobic - 5000 m alergare

Grupa 5: Sarituri cu schiurile – Hiking – Dans – Canotaj – Tennis

3. Listați toate cele 6 carduri.

4. Agățați cardurile 1-5 într-un anumit loc (e.g. în jurul clădirii școlii, sălii de sport). Cardul 6 este pentru instructor ca și card de control.

5. Formați grupuri mici (maximum 5 grupuri).

6. Fiecare grup primește o bucată de hartie, un creion și instrucțiuni să găsească primul sport de pe lista lui (e.g. grup 1: cricket). Ei trebuie să găsească sportul de pe partea stângă a cardurilor afișate. Când au găsit cardul corect, următorul sport pe care trebuie să-l găsească este sportul corespunzător de pe partea dreaptă a cardului (sportul căutat este întotdeauna pe coloana din stânga, și sugerează că următorul sport căutat este cel din coloana din dreapta). Toate sporturile găsite se notează pe bucată de hartie.

7. Când grupul are 5 sporturi pe hartie, se întoarce la punctul de plecare și verifică rezultatul.

8. Grupul care termină primul fără erori castiga.

Țara	Macedonia
Numele jocului	Victoria
Durata activității	Nespecificat (în funcție de abilitatea și tehnica participanților)
Materiale necesare pentru activitatea respectivă	Minge de fotbal, o singură poartă (improvizată, marcată cu pietre sau construcție metalică, dar mai mică decât de obicei lățimea de 1,5 metri), pas improvizat care este definit de linii imprimate pe sol.
Scopul activității	<ul style="list-style-type: none"> Scopul este ca unul dintre concurenți să fie învins, faceți-l mai întâi portar, numărul de goluri primite trebuie să fie de 5
Instrucțiuni pas-cu-pas	<ol style="list-style-type: none"> Toți concurenții fac „atingerea degetelor” cu mingea de fotbal. Unul care a făcut cea mai mică cantitate de atingeri este portarul. Ceilalți jucători au voie să atingă mingea, doar o dată indiferent că pasează sau trag la poartă. Dacă unul dintre jucători atinge mingea de două ori sau trage la poartă și trebuie să schimbe locul cu portarul (jucătorul care ratează va fi portar, iar portarul devine jucător). Când portarul a primit 5 goluri, el este un învins.

Țara	Macedonia
Numele jocului	Plan
Durata activității	~20 min (în funcție de abilitățile echipei)
Materiale necesare pentru activitatea respectivă	Tablă de scris, creion, radieră.
Scopul activității	<ul style="list-style-type: none"> • Există 2 echipe, echipa A și echipa B. • Scopul echipei A este de a găsi unde se ascunde echipa B în conformitate cu planul trasat de echipa B. • Scopul echipei B este nu trebuie să fie descoperită de echipa A.
Instrucțiuni pas-cu-pas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participanții formează 2 echipe (dacă sunt 8 persoane, formează 2 echipe de câte 4 membri fiecare echipă). 2. Pentru a afla care echipă va face planul mai întâi și se va ascunde, și care echipă ar trebui să încerce să-l descopere urmând planul, se face „aruncarea” (aruncarea monedei). 3. Să presupunem că echipa A câștigă tragerea la sorți și va face un plan. 4. Echipa A realizează „planul de ascundere” trasând un traseu pe tablă. Traseul arată punctul de plecare și se desenează indicații stradale unde intenționează să meargă, traversează drumuri, colțuri și, în cele din urmă, arată locul unde vor fi ascunși. Totul trebuie desenat clar pe tablă. 5. Lungimea traseului nu poate depăși 5 minute de mers pe jos. 6. Echipa B așteaptă în timp ce echipa A desenează. Este nevoie de 1 minut pentru a întocmi planul + 1 min timp suplimentar pentru ca echipa A să meargă într-o direcție planificată, în timp ce echipa B să nu vadă această direcție. 7. După acele 2 minute, echipa B citește planul și încearcă să găsească echipa A. 8. Dacă echipa B nu poate găsi echipa A în 5 minute urmându-i planul, echipa A este câștigătoare. 9. Dacă echipa B descoperă unde este ascunsă echipa A, echipa B este câștigătoare.

Țara	Macedonia
Numele jocului game	Bike challenge
Durata activității	2 minute (în funcție de lungimea traseului)
Materiale necesare pentru activitatea respectivă	Biciclete, bastoane, stâlpi sau pietre, cronometru
Scopul activității	<ul style="list-style-type: none"> Trecerea traseului între obstacole cât mai repede posibil fără atingerea obstacolelor (penalizare-adăugând secunde în plus pentru fiecare atingere)
Instrucțiuni pas-cu-pas	<ol style="list-style-type: none"> Traseul definit trebuie parcurs cu bicicleta. Stabilirea obstacolelor de-a lungul traseului în formațiuni provocatoare (pietre, bețe, stâlpi, conuri) Unul dintre participanți are rolul de arbitru (are un cronometru și notează penalizările concurentului care atinge obstacolul. Fiecare ciclist este provocat să încerce să parcurgă traseul cât mai repede posibil. Arbitrul întocmește un tabel cu timpii de finalizare ale tuturor concurenților. Câștigătorul este cel care are cel mai scurt timp, inclusiv penalizări, dacă s-au întâmplat.

Țară	ROMÂNIA
Numele jocului	Pierderea direcției
Durata	20-40 min
Loc de desfășurare	În clasă sau afară, pe orice fel de suprafață
Participanți	5-20 copii, vârsta 7 – 12 ani Profesor coordonator, nivel minim școală primară
Materiale necesare activității	<ul style="list-style-type: none"> • O bentiță lată • Mijloace de notat rezultatele
Scopul activității	<ul style="list-style-type: none"> • Descoperirea și îmbunătățirea simțului direcției • Îmbunătățirea memoriei pe termen scurt • Îmbunătățirea simțurilor de bază
Pași de lucru	<ul style="list-style-type: none"> • Copiii se reunesc într-un cerc, ajungând în mijloc pe rând. • Cel din mijloc va avea ochii acoperiți, pentru a-și face vederea complet întunecată. Profesorul îi arată o direcție concurentului, înainte de a-l lega la ochi (de exemplu un copac, coloană, clădire sau orice alt element). • După aceea, îndrumătorul începe să învârtă concurentul, în timp ce poate vorbi orice. De asemenea, copiii care înconjoară concurentul pot vorbi orice și chiar se pot învârti în jurul lui. Nu trebuie să existe un zgomot distinct provenit dintr-o direcție specifică. • Se va face un număr arbitrar de rotiri, pentru a obține rezultate. • Oricât de amețit ar fi, la sfârșitul rotirii, concurentul trebuie să indice, fără să vadă, direcția inițială arătată de profesor. • Jocul se poate desfășura în mai multe runde. Se pot lua notițe pentru a compara simțurile direcției ale fiecărui copil. • Rezultatele jocului se vor îmbunătăți după mai multe repetări. De obicei, copiii cu talent în orientare trec cu ușurință acest test.

Țară	ROMÂNIA
Numele jocului	Copacii matematici
Durata	20-40 min
Loc de desfășurare	Curtea școlii sau orice spațiu exterior potrivit
Participanți	10-30 copii, vârsta între 7 – 14 ani Profesor coordonator, nivel minim școală primară
Materiale necesare activității	<ul style="list-style-type: none"> • O zonă deschisă, cu cel puțin 4 copaci cu distanțe similare între ei
Scopul activității	<ul style="list-style-type: none"> • Îmbunătățirea abilităților matematice simple • Îmbunătățirea memoriei și reacțiilor pe termen scurt • Îmbunătățirea capacităților fizice • Îmbunătățirea abilităților de lucru în echipă și comunicare
Pași de lucru	<ul style="list-style-type: none"> • Se poate alege un grup de 3 până la 5 copaci, în funcție de numărul de participanți. • Elevii merg / aleargă încet în jurul copacilor, în cerc, la cel puțin 2 metri distanță de fiecare copac. • În mod spontan, profesorul numește cu voce tare un număr dintr-o cifră. • Copiii trebuie, cât mai repede posibil, să se adune la un copac și să-l atingă. Limita superioară pentru fiecare copac este numărul strigat de profesor. • Oricine ajunge la un copac care are deja numărul de copii sau ajunge la un copac care nu îndeplinește în cele din urmă numărul strigat, iese din joc. • Jocul continuă cu restul elevilor, alergând din nou în jurul copacilor, în mod repetat. • Câștigătorii vor fi ultimul grup complet de copii care se adună la un copac.

Țară	ROMÂNIA
Numele jocului	7 pietre
Durata	20-40 min
Loc de desfășurare	Curtea școlii sau orice zonă exterioară
Participanți	Minim 6 copii, vârsta între 7 – 14 ani
Materiale necesare activității	<ul style="list-style-type: none"> • O zonă deschisă, o minge (fotbal, handbal sau volei), 7 pietre (0,5-2 kg fiecare), care pot fi așezate vertical una peste cealaltă, cea mai mare piatră la baza turnului, cea mai mică la vârf
Scopul activității	<ul style="list-style-type: none"> • Îmbunătățirea abilităților matematice simple • Îmbunătățirea memoriei și reacțiilor pe termen scurt • Îmbunătățirea capacităților fizice • Îmbunătățirea abilităților de lucru în echipă și comunicare
Pași de lucru	<ul style="list-style-type: none"> • Se formează două echipe. Așezați pietrele una peste alta, începând cu cea mai mare și până la cea mai mică, astfel încât construcția să semene cu o piramidă înaltă (sau cu un turn al castelului). • O echipă joacă rolul de apărător al castelului, iar a doua echipă este atacatorul castelului. Echipa care primește primul atacuri poate fi stabilită prin dat cu banul. • Numărați la șapte pași distanță de castelul de piatră și trageți o linie. De aici, echipa atacatoare va încerca să demoleze castelul cu ajutorul mingii. Această echipă trebuie să dărâme toate pietrele. Fiecare membru arunca / lovește mingea o singură dată. • Dacă după ce toți membrii echipei au aruncat și turnul este încă în picioare, echipele vor schimba rolul și cealaltă echipă încearcă acum să demoleze turnul. • Dacă turnul cade complet înainte ca toți atacatorii să arunce, echipa apărătoare în acel moment va trebui să recupereze mingea și să vâneze membrii celeilalte echipe (atingându-i cu mingea), încercând să-i scoată din joc. În același timp, echipa atacantă, care a reușit să demoleze turnul de pietre, trebuie să pună pietrele înapoi, în poziția castelului, pentru a câștiga jocul, evitând adversarii care îi vânează pe toți cu mingea. • Câștigă apărătorii: echipa în apărare poate câștiga dacă își scoate toți adversarii din joc, atingându-i cu mingea, înainte ca aceștia să reconstruiască castelul. • Câștigă atacatorii: echipa atacantă poate câștiga dacă reușește să pună pietrele la loc înainte ca cealaltă echipă să îi scoată toți membrii din joc. • Echipa câștigătoare va începe următorul joc, din poziția atacatorilor.