



TRANSPUNE-TE ÎNTR-UN ANIMAL

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să ilustreze un mediu natural, cu diferitele lui caracteristici.

MATERIALE

Hârtie și creion, cartoane.

PREGĂTIRE

Animatorul alege pentru joc o zonă restrânsă și bine delimitată, unde să se găsească o pajiște, un tufiș și apă. Participanții se împart în grupuri mici de 3 jucători.

CUM SE JOACĂ

Diferitele echipe aleg un animal tipic pentru acel habitat (iepure, porc mistreț, vulpe, șoarece, pasăre etc...) și încearcă să se confunde cu acesta. Animatorul dă fiecărui grup un creion și o foaie de hârtie pe care, după ce au desenat o hartă sumară a zonei, jucătorii arată: unde este casa lor și cum este făcută, unde găsesc de mâncare vara, unde găsesc mâncare iarna, unde se duc să bea apă, unde se adăpostesc când este frig. Între timp, animatorul desenează pe un panou o hartă a terenului de joc. După circa 20 de minute, jucătorii, cu sarcina terminată, se regăsesc în cerc; fiecare grup reprezintă pe panoul hartă propria vizuină, legând-o, cu o săgeată colorată, de diversele locuri individuale.

VARIANTE - INDICAȚII

Este un joc ce se poate juca și în interior: se pierde caracterul de căutare directă și farmecul identificării.

Panoul final arată care este gradul de ocupare a ecosistemului de către animale; există locuri în care se concentrează toate animalele și sunt obligate să meargă (de ex. Locul de adăpare); este deci mai ușor pentru prădător să găsească prada. Ocuparea spațiului este diferită vara și iarna; anumite animale hibernează sau migrează și erbivorele, din cauza zăpezii, nu mai pasc, ci se hrănesc cu arbuști tineri din pădure. În general, vizuinele sunt întotdeauna în locuri sigure și nu în loc deschis, în schimb, pentru găsirea hranei, toate animalele sunt obligate să se deplaseze și astfel devin mai vulnerabile.