



ECOTRIS

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii din fiecare echipă încearcă să reconstruiască o serie de ecosisteme folosind câteva cartonașe care reprezintă elementele fizice, animalele și plantele tipice pentru mediile respective.

MATERIALE

Tablă de școală sau panou, cartonașe, markere.

PREGĂTIRE

Se pot alege cinci sau șase ecosisteme (de exemplu, deșert, pădure, plajă, câmpie, fluviu, mare) și pentru fiecare din acestea jucătorii încearcă să enumere trei caracteristici fizice, trei animale și trei plante tipice mediului respectiv. Caracteristicile (de exemplu, pentru deșert: dunele, scorpionul și cactusul) vor fi transcrise pe un panou/tablă școlară. Apoi, se vor pregăti din carton cărțile de joc, scriind pe fiecare câte o caracteristică, astfel încât pachetul de cărți să le includă pe toate. Jucătorii se împart în grupuri de câte trei sau patru; animatorul amestecă cărțile și le așează pe masă cu fața în jos.

CUM SE JOACĂ

Echipele vor întoarce pe rând câte trei cărți, în speranța de a realiza secvența corectă a elementelor constitutive (fizice, animale, și a plantelor) ale aceluiași ecosistem: echipa care reușește acest lucru câștigă un punct și păstrează cele trei cărți. Cine nu realizează trio-ul pune cărțile pe masă, cu fața în jos, încercând să-și aducă aminte poziția acestora pentru următoarele runde. În rundele următoare, puteți alege cărți fie din pachet, fie de pe masă.

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care reușește să reconstituie ecosistemele.

VARIANTE - INDICAȚII

Se pot pregăti cărți cu imaginile diverselor elemente ale ecosistemelor.

Jocul prevede o activitate preliminară de cercetare individuală sau în grupuri, pentru a identifica un număr suficient de ecosisteme și pentru a aprofunda cunoașterea elementelor acestora vii și nu numai. Alegerea ecosistemelor se poate face pe categorii principale (pădure, mare, etc.), dar poate necesita, de asemenea, un grad mai mare de aprofundare, de exemplu, prin diferențierea pădurii de munte, a pădurii de câmpie, a mării arctice și a mării tropicale, etc.