

# POZITIVNA IZKUŠNJA NA PROSTEM

## ORODJA ZA PRIPRAVO AKTIVNOSTI NA PROSTEM



EDUKACJA W NATURZE



OUTWARD BOUND  
CROATIA



Funded by the  
European Union

V URBANEM OKOLJU V NARAVI LEDOLOMILCI TIMSKE AKTIVNOSTI DVIG ENERGIJE SPRETNOSTI ZNANJE REFLEKSIJA INDIVIDUALNO SKUPINSKO STRAN

100 VPRAŠANJ	X	X		X			X			X	2
ODKLENI SVOJ IZZIV	X	X		X						X	3
EVOLUCIJA	X	X	X		X					X	4
DELAVNICA O PERJU	X					X	X		X	X	5
MOJA PALICA	X	X						X		X	6
DELAVNICA O OGNJU	X			X		X				X	7
VODI ME	X	X		X				X		X	8
CITATI ZA INSPIRACIJO	X	X						X	X	X	9
KRALJEVI STOL	X	X						X	X	X	10
LANDART YOUTHPASS	X							X	X	X	11
MISIJA NEMOGOČE	X	X		X						X	16
MOJ PREDMET IZ NARAVE	X		X						X	X	18
IGRA Z IMENI	X	X	X							X	19
FOTO POT	X	X		X						X	20
HITRE ROKE	X	X	X		X					X	22
GRAJENJE BIVAKOV	X			X		X				X	23
MOJ KOTIČEK	X							X	X		24
PAJKOVA MREŽA	X	X		X				X		X	25
KORAK ZA KORAKOM DO ZAKLADA	X	X		X						X	26
ODKLENI SVOJ ZAKLAD	X	X		X						X	27
DELIMO V KROGU	X	X						X	X	X	29
ZERO WASTE PIKNIK	X					X	X			X	31

# UVOD V NAŠ IZBOR ORODIJ



Izbor orodij smo pripravili v sklopu manjšega Erasmus+ partnerskega projekta Pozitivna izkušnja na prostem, ki se je odvijal od marca 2022 do januarja 2023.

Namen projekta je bil razviti aktivnosti in orodja za delo v naravi oziroma na prostem, hkrati pa tudi pripomoči k profesionalizaciji mladinskih delavcev ter ponuditi mladim priložnost za izkušnjo neformalnega učenja, ki je prispevala k njihovi osebni rasti. Uporabili smo različne metode s področja izobraževanja v naravi, med seboj delili znanje ter v svojih lokalnih skupnostih dvignili zavedanje o potencialu tovrstnega dela za organizacije in naše okolje.

Vse partnerske organizacije delimo željo po razvoju specializiranega znanja v naših organizacijah ter po ozaveščanju o izobraževanju v naravi na lokalnem, regionalnem in mednarodnem kontekstu.

Aktivnosti projekta so bile (1) tridnevno uvodno srečanje v Sloveniji, (2) implementacija in preizkušanje orodij v lokalnih okoljih za mlade z manj priložnostmi, kar se je odvijalo ves čas projekta, (3) študijski obisk na Hrvaškem, (4) oblikovanje spletnih vsebin z orodji za izobraževanje v naravi s predstavitvami v lokalnih okoljih ter (5) končno srečanje.

Lokalne aktivnosti in mednarodna srečanja so predstavljali temelj za oblikovanje pričujočega izbora naših najljubših orodij za mladinsko delo, ki smo jih uporabljali pri lokalnih aktivnostih ter ki jih zdaj želimo deliti z vami.

Zavedamo se, da smo ta orodja uporabljali in razvijali v okolju mladinskega dela, kjer ideje stalno krožijo in se nadgrajujejo. Zato vemo, da predlogov aktivnosti v nadaljevanju nismo razvili v vakuumu, temveč so rezultat naše vključenosti v polje skupnega znanja.

Upamo, da bodo orodja služila kot inspiracija za vse druge mladinske delavce, ki bodo prepoznali prednosti izobraževanja v naravi oziroma na prostem ali ki bi jih radi še odkrili.

Uživajte!



# 100 VPRAŠANJ

TRAJANJE:  
120 minut

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
15+

VELIKOST SKUPINE:  
20 do 100

**KATEGORIJAH:**  
V NARAVI  
V URBANEM  
OKOLJU  
TIMSKE  
AKTIVNOSTI  
ZNAJJE  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

- 100 vprašanj o naravi (ali kateri koli izbrani temi) – A4 z vprašanji razrežemo
- 100 vprašanj in odgovorov natisnjenih na A4 za sodnike
- Selotejp
- Kocke
- Območje za sodnike (ravna površina, na kateri lahko pišemo in mečemo kocko)
- Pisalo in papir
- Vir informacij za odgovore na vprašanje (knjige, drugi ljudje ali telefoni oz. internet)

## NAMEN:

Spodbujanje skupinskega dela, razvijanje strategije, spoznavanje posameznega področja ali osvežitev znanja, pridobljenega med predhodnimi aktivnostmi, fizična aktivnost.

## OPIS IZVEDBE:

Pripravite 100 (ali manj) vprašanj na temo, za katero želite, da jo skupina usvoji (za to možnost priskrbite tudi vir informacij – ljudi, knjige, telefon, internet) ali za katero želite, da skupina osveži znanje (izberite to opcijo, ko je za vami že nekaj delavnic). Razrežite vprašanja in jih prilepite po vnaprej določenem območju, kjer jih bodo skupine nato lahko varno iskale.

Za začetek vsaka skupina vrže kocko pri sodniški mizi. Če vržejo številko 4, začnejo iskati vprašanje številka 4. Ko to vprašanje najdejo, ga pustijo na svojem mestu, poiščejo odgovor na vprašanje in se vrnejo k sodniški mizi, kjer sodniki preverjajo odgovore in zapisujejo, katero številko trenutno išče katera ekipa. Pri sodniški mizi mora skupina odgovoriti na vprašanje in če je njihov odgovor pravilen, ponovno vržejo kocko. Če tokrat vržejo številko 6, seštejejo prejšnjo številko (v tem primeru št. 4) s številko 6 – torej zdaj iščejo vprašanje številka 10. Ko prva skupina najde vprašanje številka 100, se igra konča. Če se vam zdi, da igra traja predolgo, skupinam dovolite, da kocko vržejo dvakrat.



# ODKLENI SVOJ IZZIV



TRAJANJE:  
90 minut ali dlje

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
16+

VELIKOST SKUPINE:  
10 do 20

**KATEGORIJAH:**  
V NARAVI  
V URBANEM  
OKOLJU  
TIMSKE  
AKTIVNOSTI  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

- Majhni listki s simboli, besedami ali ugankami, ki skupino peljejo do lokacije, na kateri bodo našli svojo del skupne kode za odkleniti ključavnico
- Igralne karte (karte z modro zadnjo stranjo in samo ena z rdečo – ta bo pravilna)
- 6 različnih zelišč shranjenih v papirnate lončke, pokritih s preluknjano aluminijasto folijo; različne številke napisane na zunanji strani dna lončka z rdečim flomastrom (samo ena izmed teh števil bo pravila); 1 listek z imenom zelišča, pod katerim se skriva pravilna številka (npr. ROŽMARIN)
- 1 slika razrezana na 3 dele z računom (npr.  $3 + 3 = \_$ ); črta pod vsoto naj bo napisana z rdečo, saj predstavlja eno izmed števil kode
- Prevezo za oči za eno osebo
- Zaklad (bonboni, skupinska fotografija, spominki ali kaj drugega, kar je pomembno ali vredno za skupino)
- Škatla, ki jo lahko zaklenemo
- Ključavnica s 3 številkami
- Rdeče pisalo

## NAMEN:

Razvoj povezanosti skupine, opazovanje in razvoj skupinske dinamike, spoznavanje okolice, delitev nalog in sodelovanje za skupen cilj, spodbujanje uporabe čutov.

## OPIS IZVEDBE:

Določite 5 različnih lokacij in zapišite uganke za skupino, s katerimi bodo našli svojo lokacijo. Na vsako lokacijo skrijte eno nalogo:

- Papirnate lončke z zelišči in listek z napisom ROŽMARIN: Povohati morajo vsa zelišča in ugotoviti, kateri je rožmarin in nato najti pravo številko zapisano s spodnje strani dna lončka. Pravilna številka bo tista, ki je zapisana pod ROŽMARINOM, vse ostale bodo napačne (čeprav bodo rdeče).
- Karte: preveriti morajo vse karte in ugotoviti, katera izstopa. Rdeča bo tista, ki izstopa in številka na njej bo ena izmed števil skupne kode.
- 3 x 1 košček slike, na njeni drugi strani pa zapisan račun: Najprej morajo vse 3 koščke postaviti skupaj, da dobijo celoten račun (ta je lahko bolj ali manj zahteven). Nato ga morajo izračunati in dobiti rezultat (črta pod rezultatom ali kvadrataki okoli rezultata naj bo pobarvan rdeče). Rezultat je torej še ena številka skupne kode.

Ko skupina začne, jim izročite vse namige in udeleženci se lahko sami odločijo, kdo bo poiskal katerega. Ko najdejo vse številke, jih peljete tja, kamor ste skrili zaklad. Enemu izmed članov skupine zavežejo oči (samo ta se lahko prosto premika) in drugi ga morajo z besedami oddaljeno voditi do zaklada (stojijo za določeno črto). Ko najdejo zaklad, ga odprejo s ključavnico s tremi številkami, ki so jih dobili – na dnu lončka pravilnega zelišča, na rdeči karti in kot rezultat računa.



# EVOLUCIJA



Trajanje:  
**10 minut**

Starost  
udeležencev:  
**8+**

Velikost skupine:  
**Minimalno 8**

**KATEGORIJAH:**  
V NARAVI  
V URBANEM  
OKOLJU  
LEDOLOMILCI  
DVIG ENERGIJE  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI :

Brez pripomočkov.

## NAMEN:

Dvig energije, sprostitvev udeležencev med aktivnostmi.

## OPIS IZVEDBE:

Pri tej igri vsak igra zase. Vsi začnejo kot »jajce«: počepnejo in roke sklenejo nad sabo. Nato se začnejo premikati po prostoru in poiščejo nekoga, ki je na isti stopnji razvoja. Ko »jajce« poišče drugo osebo, igrata kamen/škarje/papir. Zmagovalec se razvije na naslednjo raven – v piščanca. Piščanec čivka ter stoji z dlanmi pod pazduho – kot da bi imel krila. Piščanec mora poiskati naslednjega piščanca, s katerim se spet igrata kamen/škarje/papir.

Zmagovalec se razvije v orla. Orli mahajo z rokami kot krili in poiščejo drugega orla. Naslednja stopnja razvoja je človek, ki hodi, ter nato še Superman, ki »leti« naokrog z eno pestjo dvignjeno v zrak in drugo prislonjeno na bok. Zadnja stopnja je nesmrtnik. Ta mora stopiti nekam višje od ostalih (npr. na klop) in opazovati ostale. Ko skupina doseže vnaprej določeno število nesmrtnikov (ki je odvisna od števila igralcev – lahko je eden ali več), je igre konec.



# DELAVNICA O PERJU

TRAJANJE:  
2 uri

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
8-13

Velikost skupine:  
5 do 15

**KATEGORIJAH:**  
V NARAVI  
SPRETNOSTI  
ZNAJJE  
INDIVIDUALNO  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

- ptičje perje
- svinčniki
- papir
- pisani markerji
- škarje
- lepilo
- (zvočnik)

## NAMEN:

Učenje o pticah in njihovem letenju, izboljšanje ročnih spretnosti, ustvarjalnost.

## OPIS IZVEDBE:

Prvi del delavnice je sestavljen iz iskanja perja (npr. lov na zaklad): udeleženci se sprehodijo po gozdu in najdejo ptičje perje, ki smo ga predhodno skrili. Vsakič, ko kdo najde perje, se pogovorimo o tem, kako so peresa sestavljena, kako delujejo in se pogovorimo o različnih pticah. Če imamo posnetek ptičjega petja določene ptice, ga lahko predvajamo, in udeležence povabimo, da ga poskusijo ponoviti.

Drugi del delavnice pa sestavlja sestavljanje perja: vsakemu udeležencu damo svinčnik, okrog katerega ustvarijo svoje pero. Papir, markerji, škarje in lepilo jim bodo prišli prav.

Uporabna povezava:

<https://academy.allaboutbirds.org/feathers-article/>



# MOJA PALICA



TRAJANJE:  
**30 minut**

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
**14+**

VELIKOST SKUPINE:  
**6 do 15**

**KATEGORIJAH:**  
V NARAVI  
V URBANEM  
OKOLJU  
REFLEKSIJA  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

3 različne palice.

## NAMEN:

Ozaveščanje o načinih komuniciranja, konstruktivne kritike, podajanja in sprejemanja povratnih informacij.

## OPIS IZVEDBE:

Vodja igre določi tri osebe, ki zapustijo krog in si poiščejo svojo palico. Medtem se v skupini dogovorimo, da bomo palico prve osebe povsem skritizirali, palico druge osebe konstruktivno komentirali ter za palico tretje osebe našli same komplimente. Ko se tri osebe vrnejo v krog, skupini predstavijo, zakaj so izbrali ravno to. Po predstavitvi palic in podajanju povratnih informacij, skupaj reflektirajte, kaj se je dogajalo. Vprašajte te tri udeležence, kako so se počutili med podajanjem povratnih informacij.

Nato vse udeležence vprašajte, za koga se jim je povratna informacija zdela najbolj koristna (verjetno za tistega, ki je prejel konstruktivne komentarje) ter zakaj. Odprite razpravo o načinih komunikacije v vsakodnevnem življenju in se pogovorite o tem, kakšni so najbolj konstruktivni načini, na podlagi katerih se lahko drugi lahko razvijajo.



# DELAVNICA O OGNJU



TRAJANJE:  
2 do 3 ure

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
8-13

VELIKOST SKUPINE:  
5 do 15

**KATEGORIJAH:**  
V NARAVI  
TIMSKE  
AKTIVNOSTI  
SPRETNOSTI  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

- kresila
- vata
- nož
- ročna žaga
- naravni materiali (skale, pesek, les, slama)

## NAMEN:

Pridobitev nove spretnosti in izboljšanje ročnih spretnosti.

## OPIS IZVEDBE:

Delavnica je sestavljena iz treh delov: najprej gremo skozi teoretični del, kjer povemo več o zgodovini prižiganja ognja in raziščemo različne možne tehnike prižiganja ognja (od danes do pradavnine). V tem delu tudi povemo več o varnosti.

Drugi del je izziv: udeležence razdelimo v skupine po 3-5. Cilj vsake skupine je, da ustvarijo svoje ognjišče in naberejo vse materiale, da bodo ogenj prižgali, ga ohranjali čez noč in hitro ugasnili v primeru nevarnosti.

Tretji del je evalvacija rezultatov o dejanskem prižiganju ognja. Vsi skupaj se od skupine do skupine in vsaka zase razloži, kako so postavili ognjišče ter ogenj in zakaj. Prav tako poskusijo zanetiti ogenj z vsem, kar so si pripravili. Nagradimo lahko najboljšo ekipo, nato pa tudi kaj skuhamo na ognju.



# VODI ME



TRAJANJE:  
**30 minut**

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
**10+**

VELIKOST SKUPINE:  
**6 do 20**

## KATEGORIJA:

V NARAVI  
V URBANEM  
OKOLJU  
TIMSKE  
AKTIVNOSTI  
REFLEKSIJA  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

Preveze za oči (ena za vsako skupino – največ 4 skupine z največ 5 člani), barvni in dobro vidni trakovi (3 za vsako skupino, do 12 trakov). Trakove pripravimo vnaprej, in sicer jih obesimo po terenu za vsako skupino na drugi lokaciji, ampak na enaki razdalji od izhodišča in tako visoko, da jih lahko dosežejo.

## NAMEN:

Sodelovanje v majhnih skupinah in grajenje zaupanja, ozaveščanje o pomenu dobre komunikacije ter iskanje skupnih pravil, grajenje timskega duha, razumevanje pomena uporabe različnih čutov, ko ne vidimo.

## OPIS IZVEDBE:

Udeleženci naj sestavijo enako velike skupine, sestavljene iz 3 do 5 oseb (ali jih razdelite sami), vi pa jim določite barvo. Vsaka skupina naj izbere osebo, ki ji bodo prevezali oči za celotno nalogo in ki bo prejela navodila ostalih članov skupine. Člani vsake skupine naj se med seboj dogovorijo, kako bodo komunicirali brez uporabe besed, samo zvokov. Vse skupine začnejo naenkrat. Naloga oseb s prevezo čez oči je, da s sledenjem navodilom svoje skupine najde 3 trakove prave barve, ki so skriti po terenu. Člani vsake skupine, ki lahko gledajo, vsi ostanejo na izhodiščnem mestu in ne se ne morejo premikati medtem ko komunicirajo s članom skupine, ki ima prevezane oči. Skupina, ki zbere vse trakove svoje barve in se varno vrne na izhodišče, zmaga.

## DODATNO:

Za povečanje težavnosti naloge oziroma da ne traja predolgo, lahko omejite čas.

Skoraj nujno je to dejavnost zaključiti s časom za refleksijo. Ta je lahko razdeljena v dva dela – v skupinah po barvah in nato še v skupinski debati.

Prvi del: Predlagana vprašanja za debato v manjši skupini:

- Kako ste doživeli to izkušnjo?
- Ali ste zadovoljni z rezultatom?
- Kakšna je bila vaša komunikacijska strategija? Kaj je bilo dobrega pri njej? Kaj bi lahko izboljšali?
- Kaj vam je predstavljalo največji izziv in zakaj?
- Kaj so zlata pravila dobre komunikacije?

Drug del: Vsaka manjša skupina z ostalimi udeleženci deli spoznanja te aktivnosti.



# CITATI ZA INSPIRACIJO



## PRIPOMOČKI:

Kartice za refleksijo, razglednice, slike iz revij ali Dixit kartice s slikami narave z inspirativnimi citati napisanimi/natisnjenimi/nalepljenimi na kartice.

## NAMEN:

Podpora procesu samorefleksije, učenje izražanja čustev, evalvacija učnega procesa.

## OPIS IZVEDBE:

Vse kartice položite na mizo ali na tla tako, da so vidne vsem udeležencem. Prosite vsakega člana skupine, da poišče in vzame eno ali dve kartici s citati, ki najbolje predstavljajo njihova občutja in refleksije o izkušnjah (npr. udeležba na treningu ali na celotnem projektu).

Vprašajte udeležence, kdo želi pokazati kartico skupini, prebrati citat in povedati, zakaj so izbrali to kartico, še, kako je povezana z njimi.

## DODATNO:

Če je skupina velika, je dobro poskrbeti za časovno omejitev (npr. 2 minuti na osebo), da poskrbimo, da vsi dobijo priložnost, da se izrazijo. To je pomembno tudi zaradi ravni koncentracije v skupini – več kot je ljudi, težje je ohraniti pozornost vseh do konca procesa.

V nekaterih skupinah se lahko zgodi, da bodo udeleženci zelo ganjeni med procesom deljenja. Poskrbeti je treba za varno in zaupno okolje ter sporočiti udeležencem, da so vsa čustva dobrodošla.

Nadgradnjo aktivnosti bi lahko predstavljala aktivnost (ločene) delavnice, na kateri bi ustvarili svoje kartice. Vsak lahko predlaga en citat in sliko, ki jim je všeč, in skupaj lahko pripravijo kartice, ki jih uporabljajo v prihodnje.

Predlagani citati, ki jih lahko uporabite na karticah:

- »Poglej globoko v naravo in vse boš bolje razumel.« Albert Einstein
- »Kamorkoli greš, ne glede na vreme, vedno prinesi s sabo svoje sonce.« Antony J. D'Angelo
- »Kako plezaš na goro je pomembneje od tega, da dosežeš vrh.« Yvon Chouinard
- »Cilj brez načrta je samo želja.« Antoine de Saint-Exupery
- »Čez eno leto si boš morda želel\_a, da bi začel\_a danes.« Karen Lamb

TRAJANJE:  
15 do 45 minut  
(odvisno od  
velikosti  
skupine in  
pripravljenost  
deliti)

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
12+

VELIKOST SKUPINE:  
4 do 20

## KATEGORIJAH:

V NARAVI  
V URBANEM  
OKOLJU  
TIMSKE  
AKTIVNOSTI  
REFLEKSIJA  
SKUPINSKO



# KRALJEVI STOL



TRAJANJE:  
30 do 45 minut

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
14+

VELIKOST SKUPINE:  
7 do 15

**KATEGORIJA:**  
V NARAVI  
V URBANEM  
OKOLJU  
REFLEKSIJA  
INDIVIDUALNO  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

Krona iz papirja, pisana odeja

## NAMEN:

Spodbuda udeležencem, da v drugih vidijo dobre stvari in da razvijejo lepe navade. Podajanje in sprejemanje pozitivne povratne informacije. Aktivnost je namenjena uporabi ob koncu programov kot zaključna aktivnost.

## OPIS IZVEDBE:

Eden izmed udeležencev si nadene papirnato krono in plašč (pisano odejo) ter sede pred skupino. Ostali sedijo v polkrogu nasproti tej osebi. Kralj/kraljica začne z izjavo »Pokažite mi moje zlato.« Nato mu/ji udeleženci drug za drugim dajo kompliment tako, da rečejo »Zlato, ki ga vidim v tebi, je ...« (npr. »Zlato, ki ga vidim v tebi, je tvoj pogum«, »Zlato, ki ga vidim v tebi, je tvoja potrpežljivost.«). Vsak udeleženec lahko poda več kot en kompliment. Vsak udeleženec je na prestolu 3-5 minut, nato pa se zamenja z naslednjo osebo iz skupine, ki postane kralj oziroma kraljica. Igre je konec, ko se vsi udeleženci zvrstijo na kraljevem stolu.



# LANDART YOUTHPASS

TRAJANJE:  
45 minut

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
16+

VELIKOST SKUPINE:  
**večja skupina  
razdeljena v ekipe  
od 3 do 5 ljudi**

**KATEGORIJAH:**  
V NARAVI  
V URBANEM  
OKOLJU  
TIMSKE  
AKTIVNOSTI  
REFLEKSIJA  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

- Seznam vprašanj za različne Youthpass kategorije
- Risalni žeblički

## NAMEN:

Evalvacija učne izkušnje po skupinski aktivnosti z uporabo elementov iz narave, ki nam pomagajo zbrati besede in ustvariti smisel iz naše izkušnje, spoznavanje različnih skupin kompetenc.

## OPIS IZVEDBE:

Ta aktivnost je tesno povezana z Erasmus+ aktivnostmi, ki poudarjajo spremljanje lastnega učnega procesa. Youthpass je dokument, ki ga udeleženci izpolnijo sami in jim ga izročimo po koncu izkušnje. V njem je zabeleženo, kaj so se naučili iz pretekle izkušnje.

Pritrdite opis vsake Youthpass kategorije kompetenc s 3-5 ključnimi vprašanji, ki bodo udeležencem pomagali raziskati, kakšno znanje so razvili v posamezni skupini kompetenc. V naravi naj izberejo predmet, ki ponazarja odgovor na ta vprašanja – za vsako izmed skupin en predmet. Te stvari naj nato prinesejo skupaj in z ostalimi člani skupine 3-5 članov, zakaj so izbrali ravno te predmete. Ko zaključijo, naj vse te elemente razporedijo v skupni simbol, ki predstavlja njihovo skupinsko izkušnjo. Ta simbol pa naj nato predstavijo še ostalim skupinam.



## Matematične, naravoslovne, tehniške in inženirske kompetence

‘Matematična kompetenca je sposobnost uporabe matematičnega razmišljanja za reševanje težav v vsakdanjem življenju. Naravoslovna kompetenca se nanaša na sposobnost uporabe znanja, zastavljanja pravih vprašanj in sklepanja na podlagi dokazov. Vključuje sposobnost uporabe logičnega in kritičnega razmišljanja, uporabe tehnoloških orodij ter izražanja ugotovitev in razlogov, ki so do njih privedli.

- Kako si sodeloval\_a pri načrtovanju projekta? Kaj je bilo novega? Kaj si se naučil\_a?
- Kako ste načrtovali projekt? S kom in na kakšen način?
- Kako ste reševali težave v vašem projektu? Kako ste iskali rešitve? Kako ste jih izvajali?
- Ste svoj projekt predstavili drugim? Ste uporabili kakšne modele, grafikone itd.? Ste razvili kakšne nove predstavitvene veščine? Katere?
- Si pridobil\_a kakšna nova znanstvena spoznanja? Katero in kako?
- Kako si se spopadal\_a z novimi in nepričakovanimi situacijami v vašem projektu?
- Kaj bi se še rad\_a naučil\_a na tem področju? Kdo ti lahko pomaga?

## Digitalne kompetence

‘Digitalna kompetenca vključuje odgovorno uporabo digitalnih tehnologij, sporazumevanje in sodelovanje, medijsko pismenost, ustvarjanje digitalnih vsebin, varnost, vprašanja intelektualne lastnine, reševanje problemov in kritično mišljenje. Obsega tudi sposobnost uporabe informacij preko širokega nabora digitalnih tehnologij, kritičen pristop do razpoložljivih informacij, a hkrati radovednost in odprt odnos.

- Katere kompetence na tem področju že imaš? Kakšna digitalna orodja uporabljaš za katere namene?
- Katere digitalne medije (računalnik, telefon, internet, fotoaparati, socialni mediji, aplikacije, spletne strani itd.) si uporabil\_a za pripravo, izvedbo in spremljanje projekta?
- Kako si uporabljal\_a informacijsko tehnologijo in socialne medije za komunikacijo z drugimi v projektu? Kaj je bilo zate novega in kaj si se naučil\_a?
- Katere računalniške programe in nove aplikacije si uporabljal\_a? Kako?
- Ali si ustvaril\_a spletna orodja za promocijo svojega projekta ali za obveščanje drugih o njem (spletna stran, Twitter, Facebook, blogi itd.)? Kaj si se iz tega naučil\_a?
- Kaj je bilo zahtevno pri delu s takimi digitalnimi orodji? Si imel\_a kakšne težave? Kako si jih premagoval\_a?
- Ali si razvil\_a samozavest pri uporabi digitalnih medijev? V kakšnem smislu?
- Česa bi se na tem področju še rad\_a naučil\_a? Kdo ti lahko pomaga?

Vir opisov skupin kompetenc in vprašanj: <https://www.youthpass.eu/downloads/13-62-378/Slovenian-Revised%20Key%20Competences%20Leaflet.pdf>; <https://www.youthpass.eu/en/>





## Kulturna zavest in izražanje

Kompetenca kulturne zavesti in izražanja pomeni razumevanje načinov ustvarjalnega izražanja zamisli v različnih kulturah preko različnih umetniških oblik. Vključuje razvoj in izražanje lastnih zamisli. Zahteva poznavanje lokalnih, evropskih in svetovnih kultur ter sposobnost izražanja zamisli in čustev v različnih umetniških in kulturnih oblikah. Pomembna odnosa sta odprtost in zanimanje.

- Si se med projektom srečal\_a s kakšnimi novimi oblikami kulturnega izražanja? Če da, kako je to vplivalo nate?
- Katere oblike kulturnega izražanja se uporabljajo v vaši skupnosti? Kako bi jih opisal\_a?
- Ali si dobil\_a nove ideje ali metodologije za delo z umetnostjo in kulturo? Kako in od koga si se učil\_a?
- Kako pripravljen\_a si se vključiti v nove oblike kulturnega doživljanja?
- Kdaj si lahko uporabil\_a različne medije in oblike izražanja (npr. verbalno, risbo, telo)?
- V katerem kontekstu si uporabljal\_a kreativne in umetniške metode?
- Si na tem področju postal\_a bolj samozavesten\_a? V kakšnem smislu?
- Kaj si se o kulturi naučil\_a od partnerjev v projektu?
- Česa se še želiš naučiti na tem področju?

## Podjetnostna kompetenca

Podjetnostna kompetenca pomeni zmožnost izkoriščanja priložnosti in pretvarjanja zamisli v dejanja, ki imajo vrednost za druge. To vključuje iniciativnost, ustvarjalnost, inovativnost, kritično mišljenje in reševanje problemov. Zanj je potrebna sposobnost za sodelovanje in načrtovanje projektov s kulturno, družbeno ali finančno vrednostjo.

- Katere zanimanja in talente si razvil\_a med projektom?
- Kaj te spodbuja k ukrepanju? Kako uresničiš ideje?
- Katere vrednote so zate pomembne, ko delate z drugimi?
- Katere ideje si udejanjil\_a med projektom? Kako se počutiš glede tega?
- V katerem delu projekta si lahko izrazil\_a svojo ustvarjalnost in bil\_a inovativen\_a?
- Kako in iz katerih situacij si se naučil\_a »prevzeti pobudo« in »biti aktiven\_na«?
- Kaj si se naučil\_a o projektne vodenju, akcijskem načrtovanju, timskem delu in sodelovanju, prevzemanju tveganj, ustvarjalnosti in fleksibilnosti?
- Kako se počutiš glede prevzemanja pobude? Kako je slediti drugim?
- Katere vrednote so zate pomembne, ko delaš z drugimi?
- Sebe vidiš kot ustvarjalno in inovativno osebo? V kakšnem smislu?
- Katere projekte in izkušnje lahko uporabiš za svoj prihodnji osebni in profesionalni razvoj?
- Česa bi se še rad\_a naučil\_a na tem področju?



Vir opisov skupin kompetenc in vprašanj: <https://www.youthpass.eu/downloads/13-62-378/Slovenian-Revised%20Key%20Competences%20Leaflet.pdf>; <https://www.youthpass.eu/en/>

## Državlјanska kompetenca

Državlјanska kompetenca je sposobnost ravnanja kot odgovoren državlјan in polne udeležbe v državlјanskem in družbenem življenju na podlagi razumevanja družbenih, gospodarskih, pravnih in političnih konceptov, razvoja dogodkov v svetu ter trajnostnega razvoja.

- Kaj si izvedel\_a o življenjskih razmerah mladih iz drugih držav? Kaj je bilo drugače od tvoje situacije?
- Ali se je tvoj pogled na Evropo spremenil? V kakšnem smislu?
- S katerimi 'evropskimi vrednotami' se najbolj identificiraš?
- Kakšen je bil vpliv projekta na tvoje lokalno okolje?
- Bi se imenoval\_a aktiven\_a državlјan\_ka? Zakaj?
- Kako se je spremenilo tvoje poznavanje lokalnih/regionalnih/nacionalnih in/ali evropskih struktur?
- Kako lahko prispevaš k socialnim ali okoljskim pobudam okoli sebe?
- Kaj bi še želel\_a izboljšati v zvezi s temi kompetencami?
- Se zdaj počutiš bolj samozavestno\_ega, ko se želiš izraziti v tujem jeziku? V kakšnem smislu?
- Kaj bi še lahko storil\_a, da bi izboljšal\_a svoje sposobnosti na tem področju? Kdo in kaj vam lahko pri tem pomaga?

## Multilingual Competence

Učna kompetenca vključuje sposobnost učiti se učenja, upravljanja svojega učenja in razmisleka o sebi. Gre za upravljanje časa in informacij. Družbene kompetence vključujejo konstruktivno sodelovanje z drugimi in reševanje sporov na podpirajoč način. Osebnostne kompetence obsegajo vzdržljivost, sposobnost soočati se z negotovostjo in kompleksnostjo ter izkazovati sočutje. Na tem kompetenčnem področju pa je pomembna tudi sposobnost vzdrževati fizično in čustveno dobro počutje.

- V čem si res dober\_ra?
- Kaj ti je všeč, ko delaš skupaj z drugimi ljudmi?
- Kaj se ti zdi izziv pri delu z drugimi ljudmi?
- Kaj želiš izvedeti o sebi med delom z drugimi?
- Kakšna je bila tvoja osebna motivacija za sodelovanje pri tem projektu?
- Katere so bile najpomembnejše stvari, ki si jih pridobil s tem projektom?
- Na katere stvari, ki si se jih naučil\_a v življenju, si najbolj ponosen?
- Kako se najbolje učiš? Kaj te motivira?
- Kako si načrtoval\_a svoje učne cilje? V kolikšni meri si jih dosegel\_la?
- Ali si se naučil\_a stvari, ki jih nisi načrtoval\_a ali pričakoval\_a? Katere?
- Kdo in kaj te je podpiralo pri učenju? Kakšno pomoč si potreboval\_a, da si se izboljšal\_a?
- Kaj si odkrila o sebi?
- Kaj bi še rad\_a izboljšal\_a?



Vir opisov skupin kompetenc in vprašanj: <https://www.youthpass.eu/downloads/13-62-378/Slovenian-Revised%20Key%20Competences%20Leaflet.pdf>; <https://www.youthpass.eu/en/>

## Večjezičnost

Večjezičnost je sposobnost uporabe različnih jezikov za sporazumevanje ter za razumevanje in izražanje misli, čustev in dejstev v ustni ali pisni obliki. Potrebno je poznavanje slovnice in besedišča določenega jezika. Pomembna pa je tudi sposobnost učenja jezika na različne

načine. S to kompetenco sta povezana odnosa spoštovanja kulturne raznovrstnosti in radovednost za medkulturno sporazumevanje.

- Katere tuje jezike že znaš? Na kateri ravni znaš govoriti, brati, pisati in poslušati?
- Česa bi se še rad\_a naučili? Kako?
- Katere vidike (načini sporazumevanja, izražanja, nove besede in besedne zveze, tradicije itd.) tujega jezika si se naučil\_a? Katere situacije v projektu so ti pri tem pomagale?
- Si imel\_a težave pri izražanju v tujem jeziku? V katerih situacijah? Kako si se s tem spopadel\_la? Kaj si se iz tega naučil\_a?
- Kateri način (govor ali pisanje ali kaj drugega) se ti je zdel najbolj koristen za izražanje svojih misli in čustev v tujem jeziku?
- Kako si pred in po projektu komuniciral\_a z ljudmi, ki si jih spoznal\_a (e-pošta, Skype, telefon)? Kaj si se iz tega naučil\_a?
- Kaj si se v projektu naučil\_a o drugih državah, narodih ali kulturah?
- Se zdaj počutiš bolj samozavestnega\_o, ko se želiš izraziti v tujem jeziku? V kakšnem smislu?
- Kaj bi še lahko storil\_a, da bi izboljšal\_a svoje sposobnosti na tem področju? Kdo in kaj ti lahko pri tem pomaga?



Vir opisov skupin kompetenc in vprašanj: <https://www.youthpass.eu/downloads/13-62-378/Slovenian-Revised%20Key%20Competences%20Leaflet.pdf>; <https://www.youthpass.eu/en/>

# MISIJA NEMOGOČE

TRAJANJE:  
45 do 60 minut

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
10-14

VELIKOST SKUPINE:  
večja skupina,  
razdeljena v  
skupine od 3 do 8  
članov

KATEGORIJA:  
V NARAVI  
REFLEKSIJA  
INDIVIDUALNO  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

- delovni listi
- pisala
- nekaj za fotografiranje

## NAMEN:

Motiviranje skupine, da opazuje naravo okrog sebe prek različnih čutov, grajenje strategije, komunikacija v skupini, previdno branje navodil, samoorganizacija skupine, razvoj povezanosti v skupini in reševanje konfliktov.

## OPIS IZVEDBE:

Razdelite delovne liste skupinam. Omejite jim čas in jim povejte, naj se držijo skupaj. Opozorite jih, naj preberejo navodila, da bodo lahko oblikovali pravo strategijo. Nato naj gredo po svoje. Ko se vrnejo, pregledajte njihove delovne liste – dajte jim točke za vse, kar lahko »dokažejo« (tako da vam prinesejo ali pa pokažejo fotografijo/video).

## NEKAJ NAVODIL PRED ZAČETKOM:

- Cilj vaše ekipe je, da zberete predmete, posnamete zvoke in slike, opravite naloge. Vsako izmed teh stvari morate na koncu dokazati, da vam lahko dodelimo točke v oklepaju.
- Vrnite se najkasneje v 30 minutah.
- Ekipa, ki nabere največ točk, bo zmagovalna in bo prejela nagrado.
- Vsi člani ekipe morajo biti aktivno vključeni in predlagamo vam, da naredite strateški načrt pred začetkom.
- Prosite mimoidoče za namige, kje bi lahko kaj našli.
- Iz narave vzemite samo, kar je nujno ali v izobilju. Spoštujte in skrbite za okolje.
- Poskusite biti izvirni. Ničesar ne smete kupiti.
- Na koncu je nekaj nalog, ki jih lahko opravite za dodatne točke. Pripravite se, saj jih bomo pogledali skupaj.
- Za vsako minuto, ko zamudite, bomo odšteli 1 točko.



**Poiščite in zberite:**

- 3 rože različnih oblik (3)
- Suh list (1)
- 3 različne barve (3)
- Skorjo drevesa (1)
- Pero (1)
- Nekaj užitnega (2)
- Semena (3)
- 3 kamne različnih tekstur (gladke, grobe, sluzaste) (3)
- Sadež (1)
- Gobo (1)
- Travo (1)
- Rastlino, iz katere lahko skuhamo čaj (4)

**Poslušajte in posnemite:**

- Veter, ki piha med drevesi (2)
- Zvok živali (4)
- Tekočo vodo (1)
- Šelestenje listja (1)
- Zvoke ljudi (2)
- Zvoke insektov (4)

**Opazujte in posnemite fotografijo/video:**

- Žival, ki lovi hrano (5)
- Nekaj, kar raste (3)
- Spremenjujoče se vreme oz. oblake, ki se premikajo (2)
- Premikanje senc (1)
- Selfi s tablo, ki razlaga, zakaj ne smemo hraniti živali (5)
- Kako družine uporabljajo park in gozd za rekreacijo (2)
- 3 različne vrste dreves (3)
- Mrtvo drevo (1)
- Sledi živali (1 točka na odtis ene živali)
- Pajkovo mrežo (1)
- Štiri različne vrste insektov (4)
- Mravljišče (2)
- Ptičje gnezdo (2)
- Selfi z nekom, ki vrtnari in njegovimi\_njenimi pridelki (5)

/70

**Extra points!**

- Uporabite samo svoja telesa in nam prikažite naravno znamenitost v Idriji. – V formaciji morajo biti vsi člani skupine!! — (10)
- Skico živali, ki ste jo videli. (10)
- Napišite in zapojte pesem ali napišite in preberite zgodbo, ki vključuje vsaj 10 stvari z zgornjih seznamov. (20)

# MOJ PREDMET IZ NARAVE



TRAJANJE:  
Od 20 do 30  
minut (odvisno  
od velikosti  
skupine)

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
10-14

VELIKOST SKUPINE:  
6 do 20

KATEGORIJAH:  
V NARAVI  
INDIVIDUALNO  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

Naravni materiali, ki jih udeleženci poiščejo med vajo v svoji okolici.

## NAMEN:

Medsebojno spoznavanje, priložnost za vse, da se izrazijo in poiščejo povezave med seboj in naravo, spodbujanje kreativnosti, zavedanje, da pripomočke lahko najdemo v naravi.

## OPIS IZVEDBE:

Udeležencem naročite, da se sprehodijo po okoliški naravi in poiščejo predmet iz narave, ki jih predstavlja v kateri koli luči se želijo predstaviti skupini. Naj izberejo nekaj, kar ni očitno na prvi pogled in kar je morda presenetljivo. Izberejo lahko simbol, ki ponazarja njihove vrednote, značilnosti, življenjske strasti, kaj jim je všeč ali česa ne marajo, kakšna je njihova povezanost z naravo itd. Ko se spet zberete, jih prosite, naj najprej delijo svoje ime in nato podajo kratko razlago, zakaj so izbrali določen predmet.

## DODATNO:

Pomembno je poudariti, naj pri izboru predmetov iz narave vzamejo le tist, ki niso živi, da ne bodo škodovali naravi.

Če ne morete zlahka dostopati do narave ali imate na voljo manj časa, lahko že vnaprej pripravite veliko različnih predmetov, med katerimi lahko izbirajo, in jih razporedite na mizo ali na tla.

Obstaja tudi možnost podaljšanja te vaje, ki doda drugačen pomen, in sicer lahko vse predmete shranite na določeno mesto (kot »oltar«, simbolično mesto prvega srečanja) in se k njemu vrnete kadar koli se dogaja nekaj pomembnega za skupino (npr. ko pride čas za refleksijo). Lahko se vrnete tudi ob koncu celotnega procesa. Vsak iz skupine lahko vzame v roke svoj predmet, sodeluje v zaključni refleksiji in ga vrne v naravo.



# IGRA Z IMENI



TRAJANJE:  
10 do 30 minut  
(odvisno od  
števila  
udeležencev)

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
10+

VELIKOST SKUPINE:  
5+

**Categories:**  
V NARAVI  
V URBANEM  
OKOLJU  
LEDOLOMILCI  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

Niso potrebni.

## NAMEN:

Spoznavanje udeležencev, spoznavanje imen drugih, podlaga za nadaljnje, bolj kompleksne skupinske aktivnosti. Primerna za skupine, ki se še ne poznajo med seboj.

## OPIS IZVEDBE:

Postavite se v krog. Prva oseba pove svoje ime in pridevnik, ki se začne na isto črko (npr. Rok, radoveden). Naslednja oseba ponovi ter doda svoje ime in pridevnik in vsaka naslednja oseba ponovi vse za nazaj ter doda svoje ime.

## DODATEK:

Lahko dodate tudi kategorijo najljubše prostočasne aktivnosti, pri čemer vsak udeleženec svojemu imenu in pridevniku doda še svoj hobi in ga pokaže z mimiko. Če je udeležencev preveč, lahko vsak ponovi le tisto, kar je povedala oz. pokazala oseba pred njim ter doda svoje.

Za udeležence, ki so mlajši od 12-13 let, lahko izberete lažje variante – ime + žival, ime + hrana, ime + gib.



# FOTO POT



TRAJANJE:  
**vsaj 45 minut,**  
lahko tudi dlje  
(odvisno od  
oddaljenosti  
lokacij)

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
**13-15**

VELIKOST SKUPINE:  
**20-40**

**KATEGORIJAH:**  
V NARAVI  
V URBANEM  
OKOLJU  
LEDOLOMILCI  
TIMSKE  
AKTIVNOSTI  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

- Delovni list s fotografijami, ki vodijo skupine do končne lokacije (vsaka skupina ima drugo končno lokacijo)
- Stekljeni kozarci ali druge škatlice, v katere skrijemo 1 košček kode in 1 nalogo za skupino in jih postavimo na končno lokacijo
- 1 slika s kodo ključavnice zapisno na drugi strani, razrezana na manjše koščke (toliko koščkov, kolikor je skupin)
- Ure ali štoparice za ekipe
- Listki z različnimi nalogami, ki jih morajo opraviti na poti nazaj
- Na poti nazaj poiščite rastline v čim več različnih barvah.
- Na poti nazaj poskusite najti 5 užitnih rastlin.
- Poberite čim več smeti na svoji poti nazaj in jih prinesite na izhodišče.
- Osredotočite se na zvoke, ki jih slišite okrog sebe na poti nazaj, in zapišite vsaj 5 različnih.
- Na poti nazaj poiščite predmete z vsaj 5 različnimi teksturami (nekaj ostrega, gladkega, sluzastega ...).

## NAMEN:

Razvoj povezanosti v skupini, opazovanje in grajenje skupinske dinamike, spoznavanje svojega okolja, deljenje nalog, fizična aktivnost, delo za skupni cilj, uporaba različnih čutov in poglobljanje stika z naravo.

## OPIS IZVEDBE:

Najprej določite toliko končnih lokacij, kolikor je skupin. Nato se sprehodite do njih in vmes posnemite fotografije očitnih točk ali razpotij, ki vodijo do končne lokacije. Sestavite jih in natisnite na delovni list za vsako skupino.

Ko so udeleženci skupaj, jih razdelite v skupine in dajte vsaki skupini en delovni list. Opomnite jih, naj se držijo skupaj kot skupina, naj se vrnejo v določenem času ter naj vse skupine delujejo kot ena, saj imajo skupen cilj. Nato naj poiščejo svojo končno lokacijo in na njej prevzamejo košček kode in nalogo, ki jo morajo opraviti na poti nazaj. Ko pridejo nazaj, morajo sestaviti vse dele slike oz. sestavljanke, prebrati kodo na hrbtni strani in pokazati, ali so izpolnili nalogo na poti nazaj.

V primeru, da kakšna skupina ne najde svojega koščka slike, dobijo skupinski izziv in ko ga opravijo, jim povemo manjkajočo številko. Za izziv predlagamo, da spodbudijo skupinsko delo in kreativno razmišljanje, npr. da se mora skupina 5 oseb postaviti na 2 nogi in 4 roke.

# VAŠA LOKACIJA: KLOP



1. Pojdite po poti med vrtovi, ki vodi v gozd.



2. Na svoji levi boste videli tale štor.



3. Povzpnite se po teh naravnih stopnicah ...



... in na vrhu zavijte levo.



4. Pojdite mimo tega in nadaljujte dokler ne pridete do ...



... tega potoka. Prečkajte ga po kamnih (ne po lesenih deblih na tleh!).



5. Za tem potokom se obrnite levo in sledite poti do teh kamnov. Nato nadaljujte in se držite desne in ...



... prišli boste do te klopi, kjer se skrivata vaša koda in naloga.

**Poiščite steklen kozarec, vzemite ven svojo ovojnico, preberite navodila in se vrnite na izhodišče.**

# HITRE ROKE



TRAJANJE:  
**10 minut**

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
**10+**

VELIKOST SKUPINE  
**6 do 30**

**KATEGORIJAH:**  
V NARAVI  
V URBANEM  
OKOLJU  
DVIIG ENERGIJE  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

Niso potrebni.

## NAMEN:

Dviganje ravni energije v skupini, zabava in smeh, dviganje ravni koncentracije.

## OPIS IZVEDBE:

Udeleženci se zberejo v parih in se postavijo nasproti drug drugemu. V tej igri bomo uporabljali tri kombinacije gibov: obe roki gor v desno + tapkanje po kolenih, obe roki nad glavo + tapkanje po kolenih, obe roki gor v levo + tapkanje po kolenih. Poleg tega bomo v določenem trenutku uporabili še en poseben gib – ploskanje z dlanmi drug drugega pred seboj + tapkanje po kolenih. Oba udeleženca v paru pokažeta prve tri gibe v katerem koli vrstnem redu (vsaka oseba v svojem), vendar v enakem ritmu.

Torej prvi del giba (v desno, nad glavo ali v levo) oba hkrati in sledi tapkanje po kolenih oba hkrati. Kadar koli se srečata v enakem položaju (zrcalno) v prvem delu giba, najprej nadaljujeta s tapkanjem po kolenih, nato pa sledi posebni gib – ploskanje z dlanmi drug drugega in po kolenih. Za višjo težavnost je lahko ritem vsakič hitrejši. Zamenjate lahko tudi pare. S ponavljanjem bo lažje 😊



# GRAJENJE BIVAKOV

## PRIPOMOČKI:

- vrvi
- cerade

## NAMEN:

Razvijanje nove spretnosti, učenje o tehnikah preživetja.

## OPIS IZVEDBE:

Prvi del delavnice je sestavljen iz pogovora o osnovah preživetja, pomenu bivaka in tako dalje. Nato vadimo ključne vozle, ki pridejo prav pri gradnji bivaka, ampak ne delimo nobenih informacij o postavljanju bivaka.

Drugi del je izziv: gradnja bivaka. Udeleženci se razdelijo po skupinah, vsaki skupini damo samo cerado in nekaj vrvi. Na koncu vsako zavetišče analiziramo skupaj s celotno skupino in se pogovorimo o njegovih kvalitetah in slabostih. Na koncu cela skupina skupaj zgradi kvaliteten bivak na podlagi predhodnih ugotovitev.

TRAJANJE:  
2 do 3 ure

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
8-13

VELIKOST SKUPINE:  
5 do 15

## KATEGORIJA:

V NARAVI  
LEDOLOMILCI  
TIMSKE  
AKTIVNOSTI  
SPRETNOSTI  
SKUPINSKO



# MOJ KOTIČEK



TRAJANJE:  
**15 do 60 minut**  
(starejši kot so  
udeleženci, dlje  
lahko v naravi  
ostanejo sami)

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
**13+**

VELIKOST SKUPINE:  
**1 do 20**

**KATEGORIJAH:**  
V NARAVI  
REFLEKSIJA  
INDIVIDUALNO

## PRIPOMOČKI:

Dostop do narave oziroma divjine.

## NAMEN:

Intimna in udobna povezanost z naravo, učenje, kako sam s sabo preživeti kakovosten čas, dvig samo-zavedanja, spodbujanje radovednosti o naravi, prebujanje čutov.

## OPIS IZVEDBE:

Udeleženci naj se podajo na kratek pohod v naravo, kjer raziščejo okolico in sebe.

Njihova naloga je, da v njej najdejo svoj kotiček, ki ga bodo redno obiskovali (najbolje vsak dan), tam sedeli nek dogovorjeni čas (od 15 do 50 minut) in ga spoznavali ter se z njim spoprijateljili. Najbolje je, če je ta kotiček tih in na samem, da bodo lahko opazovali raznolikost življenja, njegove posebnosti in ga zares dobro spoznali ter razumeli, kako deluje in se spreminja s časom. To je tudi mesto, kjer se lahko poglobijo v svoj notranji svet, srečajo svoja raznolika čustva (tudi neprijetna kot na primer strah) in v miru razmišljajo o pomembnih vprašanjih. Njihov kotiček v naravi naj bo prostor, kjer naravo začutijo kot dom, varen prostor.

## DODATNO:

Najbolje je, da aktivnost izvajamo na območju z divjo naravo (stran od mesta), da imajo lahko udeleženci raznolik nabor dostopnih kotičkov.

Če so udeleženci mladi, določite meje območja, kjer se lahko gibljejo, in jim ne dovolite, da se preveč razpršijo. Poskrbite, da bodo pozorni in da se bodo znali vrniti na izhodišče.

Tukaj pa lahko najdete še nekaj vprašanj, na katera lahko poskusite najti odgovore po prvi tovrstni izkušnji. Dobro je, da se o tem pogovorite tudi kasneje, čez nekaj dni po obiskovanju kotičkov.

1. Kakšna je bila ta izkušnja za vas?
2. Opišite svoj kotiček.
3. Katera čustva so se pojavila med to izkušnjo?
4. Kaj ste ugotovili o naravi, ki vas obdaja, in o samih sebi?



# PAJKOVA MREŽA



TRAJANJE:  
40 do 60 min  
(vključno s  
pripravo in  
refleksijo)

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
10+

Poskrbite, da  
lahko drug  
drugega varno  
dvignejo in držijo.  
Poenostavite  
pravila za mlajše  
od 10 let, npr. da  
lahko izberejo,  
skozi katero  
luknjo želijo iti.

VELIKOST SKUPINE:  
5 do 15

KATEGORIJAH:

V NARAVI  
V URBANEM OKOLJU  
TIMSKE AKTIVNOSTI  
REFLEKSIJA  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

Dve drevesi (v razdalji 2-4 metre), dovolj vrvi, da med drevesoma spletemo mrežo.

## NAMEN:

Krepitev vezi v skupini, timska igra, krepitev spretnosti odločanja in vodenja, povezovanje prek fizičnega stika, razvoj potrpežljivosti in predanosti.

## OPIS IZVEDBE:

Spletite mrežo iz vrvi med dvema drevesoma, ki sta oddaljena približno 3 metre drugo od drugega. Luknje v mreži naj bodo dovolj velike, da lahko gre ena oseba skozi. Najbolje je, da imate enako število lukenj kot udeležencev. Cela skupina se postavi na eno stran mreže, njen cilj pa je spraviti celo skupino skozi pajkovo mrežo ne da bi se kdor koli dotaknil mreže s katerim koli delom telesa. Nihče se ne sme dotikati dreves.

## RAZLOŽITE PRAVILA GLEDE VARNOSTI:

1. Poskrbite, da gredo vsi udeleženci varno skozi mrežo
2. Pri tej aktivnosti naj vsak naredi toliko, kolikor mu ustreza – ne silite nikogar, da stori nekaj, na kar ni pripravljen.

Opazujte skupino in jih spodbujajte, da si medsebojno pomagajo, če tega ne počnejo že sami. Vsak udeleženec mora iti skozi drugo luknjo – ko en udeleženec zleze skozi eno luknjo, pride pajek in jo zapre. Tisti, ki pridejo na drugo stran, morajo tam tudi ostati. Če se kdo dotakne mreže, mora vsa skupina vse ponoviti od začetka. Odvisno od časa, ki ga imamo na voljo, in situacije, v kateri smo, se odločimo, kako strikni bomo glede upoštevanja pravil. Ob koncu aktivnosti skupaj reflektirajte, kaj se je dogajalo.

## VPRAŠANJA ZA REFLEKSIJO:

1. Kakšna je bila vaša izkušnja?
2. Kaj je predstavljalo največji izziv posameznikom ali skupini?
3. Kakšna je bila vaša strategija?
4. Kakšna je bila vaša vloga v skupini?
5. Kaj je bil namen te vaje? Kaj ste se naučili?



# KORAK ZA KORAKOM DO ZAKLADA

TRAJANJE:  
45 do 90 minut

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
8-13

VELIKOST SKUPINE:  
večja skupina  
razdeljena v  
skupine 3 do 5  
oseb

KATEGORIJA:  
V NARAVI  
V URBANEM OKOLJU  
TIMSKE AKTIVNOSTI  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

- 5 majhnih listkov s simboli, besedami ali ugankami (namigi glede lokacij, kjer se skriva naslednji listek)
- 5 listkov z nalogami, ki jih shranimo na isti lokaciji
- zaklad (bonboni, skupinska fotografija ali kaj drugega pomembnega ali vrednega za skupino)

## Namen:

Razvoj povezanosti skupine, opazovanje in pogovor o skupinski dinamiki, spoznavanje okolja, delitev nalog in sodelovanje za skupen cilj.

## OPIS IZVEDBE:

Najprej poiščite lokacije, kamor boste skrili namige in narišite simbol, ki predstavlja vsako lokacijo (npr. simbol stopnic) ali napišite eno besedo (STOPNICE) ali uganko (npr. Na vrh se lahko povzpneš, ampak nisem gora). Pripravite naloge, ki jih boste skrili na istih lokacijah (ni nujno – odvisno od časa, ki ga imate na voljo).

Te naloge so lahko:

- Poiščite stvari v naravi v 12 različnih barvah
- Poiščite 5 užitnih rastlin
- Napišite pesem o svoji skupini tako, da uporabiš vse besede z listkov z namigi
- Poiščite živo žival
- Naštejte čim več stvari, ki jih slišite okrog sebe

Nato postavite namige (skupaj z nalogami) na lokacije, ki ste jih izbrali. Pri tem bodite pozorni: namig, ki ga skrijete na določeni točki, se navezuje na naslednjo lokacijo in ne na to, kjer se nahajate. Prvi namig boste skupini izročili, ko začnejo, nato pa bodo našli naslednjega na prvi lokaciji in tako dalje, zadnji namig pa jih mora pripeljati do zaklada.



# ODKLENI SVOJ ZAKLAD

TRAJANJE:  
45 do 90 minut

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
10+

VELIKOST SKUPINE:  
15 do 40 oseb  
razdeljenih v  
skupine po 5

KATEGORIJAH:  
V NARAVI  
V URBANEM  
OKOLJU  
LEDOLOMILCI  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

- Manjši listki s simboli, besedami, ugankami ali koščkom zemljevida, ki skupinice usmerijo na lokacijo, kjer se skriva košček skupne slike/sestavljanke (teh listkov potrebujete toliko, kolikor je skupin).
- Vprašanja za medsebojno spoznavanje v skupini (5 vprašanj za vsako lokacijo).
- 1 do 2 skupinski sliki (na hrbtno stran zapišemo kodo), razrezani na toliko koščkov, kolikor imamo skupin.
- Zaklad (bonboni, skupinska slika ali kaj drugega pomembnega in vrednega za skupino).
- Posoda/škatlica, ki jo lahko zaklenete.
- Ključavnica s številkami.

## NAMEN:

Razvoj povezanosti v skupini, opazovanje in pogovor o skupinski dinamiki, spoznavanje lastnega okolja, delitev nalog in sodelovanje za skupen cilj.

## OPIS IZVEDBE:

Najprej določite, koliko skupin boste oblikovali; večjo skupino razdelite na manjše s 3-5 člani. Določite enako število lokacij, kamor boste skrili koščke skupne slike/sestavljanke (mi smo izbrali cerkev, poznano stopnišče, šolo, mestni čebeljak itd.). Pripravite namige za te lokacije. Skrijte 1 košček slike/sestavljanke (ki ima na drugi strani en del kode) na vsako lokacijo in dodajte vprašanja za medsebojno spoznavanje, na katera naj odgovorijo po poti. Postavite posodo in jo napolnite z zakladom.

Ko srečate skupino, jih razdelite v manjše skupine. Povejte jim, da imajo različne naloge, vendar morajo sodelovati za skupen cilj. Nato jim dajte listek z namigom, kje bodo našli svoj košček skupne slike/sestavljanke oziroma kode, in določite, kje se srečate na koncu. Vsaka skupina mora razvozlati namig in najti svojo lokacijo oziroma skrit košček slike/sestavljanke na njej ter vprašanja za medsebojno spoznavanje na poti do končne lokacije. Na koncu naj iz vseh koščkov sestavijo sliko in ko jo obrnejo, bodo lahko razbrali kodo, s katero pa bodo odprli ključavnico na zakladu.

Če ne najdejo svojega namiga, jim lahko date skupinski izziv in jim v zameno za opravljen izziv poveste manjkajočo številko kode (ki bi bila sicer zapisana na namigu, ki ga niso našli). Ta skupinski izziv naj bo nekaj, kar spodbuja skupinsko delo in kreativnost, npr. da se mora skupina 5 oseb postaviti na 2 nogi in 4 roke (samo toliko jih je lahko na tleh).



## VPRAŠANJA ZA MEDSEBOJNO SPOZNAVANJE

Kaj je tvoja najljubša malica?

Ali lahko poližeš svoj nos?

Kje živiš?

Ali imaš raje slane ali sladke prigrizke?

Ali imaš raje pse ali mačke?

Kaj je tvoj najljubši šolski predmet?

Kaj si počel\_a preteklo poletje?

Če bi bil\_a žival, bi bil\_a ...

Ali imaš brate ali sestre? Koliko?

Ali igraš inštrument? Kateri?

Ali si jutranji ali večerni tip?

Ali raje plešeš ali poješ?

Če bi bil\_a slavna oseba, bi bil\_a ...

Ali imaš raje koka kolo ali pepsi?

Kaj je tvoja najljubša serija?

Po šoli najraje ...

Ali bi raje spil\_a blato ali pojedel\_la črva?

Kaj je bila zadnja stvar, ki si jo prebral\_a?



# DELIMO V KROGU



TRAJANJE:  
30 do 75 minut  
(odvisno od  
velikosti skupine)

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
14+

VELIKOST SKUPINE:  
6 do 25

KATEGORIJAH:  
V NARAVI  
SPRETNOSTI  
ZNAJJE  
SKUPINSKO

## PRIPOMOČKI:

Govoreči predmet

- Predmet iz narave, ki si ga podajamo v krogu, sveča, oltar.
- Simbolično mesto v sredini kroga, na katerega postavimo svečo in druge predmete iz narave v bližini (mesto oltarja lahko označimo s kosom blaga ali šalom, da izgleda kot nekaj posebnega), blazine/podloge za udobno sedenje.

## NAMEN:

Ustvariti intimen trenutek za vse udeležence in ojačati občutek bližine v skupini, povzeti učni proces, preveriti, kako se udeleženci počutijo, deliti globoke uvide in refleksije.

## OPIS IZVEDBE:

Delimo v krogu (The Way of council) je način komuniciranja, ki izvira iz mnogih domorodnih kultur in tradicij. Ljudje so si v krogu s simboličnim središčem (oltar z naravnimi predmeti in svečo) delili osebne zgodbe, občutja, ideje. Kadar koli ena oseba govori, ostali pozorno poslušajo. Govoreči predmet (predmet iz narave, ki si ga podajamo v krogu) potuje od osebe do osebe in vsaki da priložnost, da spregovori. Ena oseba (najbolje, da vodi aktivnosti) mora začeti in zaključiti proces, predstaviti pravila in skrbeti za čas. To je tudi edina oseba, ki lahko govori, poleg tiste, ki drži govoreči predmet.

Uvodoma je treba predstaviti in nato slediti nekaterim pravilom:

1. Kar si povemo v krogu, ostane v krogu. Glede na to, da ljudje delijo osebne zgodbe in globoke refleksije, je pravilo zaupnosti zelo pomembno.
2. Povej ali preskoči. Udeležence povabimo, da delijo, vendar jih v to ne prisilimo. Kadarkoli nekdo dobi govoreči predmet, se lahko odloči, da spregovoril, ali pa zadrži predmet za trenutek v svojih rokah in ga prijazno poda naslednji osebi.
3. Tema. Vodja predlaga glavno temo ali vprašanje na začetku in prosi udeležence kroga, da ji sledijo. Možna vprašanja so lahko:
  - Kaj nosiš v srcu?
  - Zakaj si tukaj?
  - Kakšne spremembe želiš videti v svetu?
  - Kaj so tvoji strahovi in kaj ti daje pogum?



4. Časovnica. Pomembno je skrbeti za čas. Nekateri ljudje niso pripravljeni deliti, drugi so pripravljeni deliti veliko, zato je pomembno, da vsak dobi enako dolgo priložnost, da govori. Dobro je, da na začetku določite, kako dolgo ena oseba lahko govori. To je lahko 2 minuti (z veliko skupino) do 10 minut (z zelo majhno skupino).

5. 4 nameni. Pravila, ki omogočajo, da se proces deljenja poglobi.

- Govorjenje iz srca (deljenje pomembnih, osebnih zgodb).
- Poslušanje iz srca (poslušanje s polno pozornostjo in empatijo, brez sodb).
- Spregovoriti o bistvu (deliti najpomembnejši del zgodbe, ki ni predolg).
- Spontanost (brez pripravljanja na to, kaj bomo rekli, ampak spregovoriti o tem, kar se nam zdi, ko smo na vrsti).

### DODATNO:

To aktivnost lahko izvajajo samo izkušeni trenerji/vodje, ki že imajo izkušnjo ustvarjanja prostora, v katerem lahko ljudje delijo globoka spoznanja oziroma zgodbe.

To je lahko tudi zelo čustven proces, zato je pomembno biti pripravljen na to, da se ljudje odprejo in pokažejo močna čustva, npr. jok. Nujno je ustvariti varen prostor za deljenje, hkrati pa dati ljudem možnost, da gredo skozi svoj osebni, čustveni proces brez neposredne reakcije. Če se situacija precej zaplete, je pomembno, da je prisotna še ena oseba (najbolje drug trener oz. vodja), ki lahko osebo, ki občuti močna čustva, povabi na stran, ji nudi podporo ter se z njo po potrebi pogovori.



# ZERO WASTE PIKNIK



## PRIPOMOČKI:

- Posode za hrano za večkratno uporabo, vrečke, posode in kozarci za nakupovanje
- Kozarci za shranjevanje hrane za piknik, krožniki in pribor (po potrebi)
- Nekaj denarja za vsako skupino (5-10 EUR)
- Pripomočki za kuhanje (noži, lonci, rezalne deske)

## NAMEN:

Spodbujanje domiselnosti, zapuščanje cone udobja, poudarjanje pomena zmanjševanja smeti, skrb za drug drugega, timsko delo.

## OPIS IZVEDBE:

Skupinam dajte, kar rabijo za nakupovanje brez ustvarjanja smeti (škafle, vrečke, kozarce), ko bodo kupovali lokalne proizvode. Povejte jim, da bodo morali pripraviti kosilo za drugo skupino. Lahko dobijo nekaj denarja, da bodo lahko kakšen izdelek brez embalaže kupili tudi v trgovini. Spodbudite jih, naj si upajo: naj vprašajo lokalne prebivalce za hrano z domačega vrta, naj prebrskajo smeti trgovcev (t. i. dumpster diving\*), naj poiščejo divje rastline\* v naravi. Ko dobijo vse sestavine in sestavijo recepte, naj začnejo s kuhanjem in pakiranjem hrane za piknik v naravi.

\* Brskanje po smeteh (t. i. dumpster diving) je aktivnost, pri kateri iz smeti (trgovcev) pobere hrano, ki je sicer še dobra. Najpogosteje to počnemo pri večjih smetnjakih ob supermarketih, ki morajo zavreči hrano, ker ji je pretekel rok ali bo zanič, ko se spet odprejo, čeprav je ta hrana še vedno užitna. Ta aktivnost je v nekaterih državah nelegalna, zato poskrbite za svojo varnost preden preizkusite to aktivnost.

\* Naberite užitne rastline samo če jih zares poznate in ste o njih dobro podučeni. Ne tvegajte.

TRAJANJE:  
**1 dopoldne in  
čas za kosilo  
(6 ur)**

STAROST  
UDELEŽENCEV:  
**16+**

VELIKOST  
SKUPINE:  
**vsaj 2 skupini s  
3 do 5 člani**

KATEGORIJAH:  
V NARAVI  
SPRETNOSTI  
ZNAJJE  
SKUPINSKO

