

ACTIVITATEA NR. 1
CERCETĂȘIA ESTE ALTFEL! ESTE UN MOD DE VIAȚĂ!

1. **Grupa de vârstă:** copiii din clasele V-VIII
2. **Ariile de dezvoltare:** fizic, intelectual, caracter, emoțional, social, spiritual
3. **Denumirea activității:** CERCETĂȘIA ESTE ALTFEL! ESTE UN MOD DE VIAȚĂ!
4. **Loc de desfășurare:** în natură, în aer liber
5. **Perioada:** o zi din perioada 2-6 aprilie 2012
6. **Durata:** 5 ore (300 minute)
7. **Nr. participanți:** o clasă de elevi
8. **Obiectivele activității:**

Activitățile propuse contribuie la dezvoltarea personală a participanților în vederea îmbunătățirii atingerii următoarelor obiective:

Dezvoltare afectivă:

I. Cunoașterea de sine

- ✓ Își conștientizează și acceptă propriile trăiri și sentimente, înțelege cauzele și efectele pe care acestea le pot avea asupra sa și a celorlalți.
- ✓ Își consolidează încrederea în sine, fiind conștient de capacitățile personale și de potențialul de care dispune, pentru a-și găsi propriul rol.

II Exprimarea de sine:

- ✓ Este capabil să-și exprime propriile trăiri și sentimente într-un mod autentic.
- ✓ Își dezvoltă capacitatea de a se exprima prin diferite forme de comunicare.

III. Relaționare și autocontrol

- ✓ Adoptă o atitudine pozitivă în ceea ce privește viața și oamenii.
- ✓ Este capabil să-și identifice și să-și controleze propriile reacții în diferite circumstanțe și în relațiile cu persoanele din jur.

Dezvoltare socială:

I. Relații interpersonale și de comunicare:

- ✓ Își dezvoltă abilitățile de interacțiune socială și adoptă o atitudine pozitivă în dezvoltarea relațiilor cu cei din jur.
- ✓ Relaționează cu cei din jur în mod nediscriminatoriu, fără a fi influențat de stereotipuri sau prejudecăți de ordin social, religios, etnic sau sexual și urmărește înlăturarea lor și a efectelor acestora.
- ✓ Își dezvoltă abilitățile de comunicare și reușește să se facă înțeleș.

II. Colaborare și coordonare

- ✓ În interiorul grupului din care face parte, participă la definirea, respectarea și evaluarea unor reguli unanim acceptate.
- ✓ Este conștient de rolul și importanța relațiilor de interdependență dintre membrii unui grup și caută să descopere și să pună în valoare potențialul fiecăruia.

Dezvoltare spirituală:

I. Înțelepciune :

- ✓ Își consolidează o personalitate echilibrată, disciplină lăuntrică și are un set personal de valori.
- ✓ Este conștient de responsabilitatea față de propria dezvoltare umană și vocațională și este angajat în acest proces.

Dezvoltare a caracterului

I. Sistem de valori

- ✓ Este adeptul adevărului, al corectitudinii, al integrității, al modestiei și acționează cu demnitate.
- ✓ Abordează viața într-o manieră optimistă și cu simțul umorului.

Dezvoltare intelectuală

I. Rezolvare de probleme

- ✓ Își folosește în mod inovativ cunoștințele acumulate pentru a da un aport pozitiv în beneficiul societății.
- ✓ Urmărește să optimizeze în mod creativ activitățile pe care le întreprinde.

9. Descrierea activității:

Pentru această zi ne-am gândit să ieșim în natură, fie mergem în parc fie într-un alt loc, unde ne putem desfășura activitatea. Astfel, vă recomandăm să îi anunțați să aibă pachetul cu ei pentru masa de prânz plus apă de băut și să fie îmbrăcați ca atunci când ar face activități în natură (haine sport, haine lejere).

Imediat ce am ajuns la locul unde ne vom desfășura activitatea, vom introduce activitatea prin a le povesti copiilor ce înseamnă cercetășia pentru grupa aceasta de vârstă. (Pentru aceasta cadrele didactice vor primi în perioada imediat următoare o prezentare cu ce înseamnă programul educativ pentru copiii din clasele V-VIII și chiar vor avea și câteva imagini sugestive bine venite în povestire)

Programul pentru această întâlnire va fi:

Ajunși la locul unde ne vom desfășura programul vom începe prin a îi provoca pe copii să fie activi, să reacționeze rapid și chiar prin a se cunoaște mai bine. Astfel, am propus 2 jocuri de start:

Joc de nume: Pătura (15 minute)

(avem nevoie de o pătură și 2 voluntari care să țină pătura)

După ce fiecare își va spune numele, se vor împărți în 2 echipe separate de o pătură susținută de 2 voluntari.

În momentul în care pătura este ridicată (echipele nu se văd), fiecare echipă își va desemna câte o persoană care să fie în dreptul păturii și în momentul în care este lăsată pătura jos cei 2 trebuie să spună cât mai repede numele celeilalte persoane. Cine a spus primul numele colegului său va primi punctul pentru echipa lui. Jocul va continua până când toți copiii vor fi stat în dreptul păturii.

Joc de cunoaștere: Bingo (15 min)

(avem nevoie de o foaie cu aspecte)

Se vor împărți foi care vor avea linii și coloane în care sunt trecute mai multe caracteristici. Fiecare participant va primi o astfel de foaie și va avea un pix în mână. Când se va da startul va trebui să identifice persoanele care au acele caracteristici, cei identificați urmând să semneze în chenarul care li se potrivește.

Vor câștiga cei care vor face **prima LINIE** și cei care vor completa **întreg tabelul**. Astfel că, cel care va ajunge să completeze prima linie sau va completa întreg tabelul va striga fie LINIE fie BINGO, în funcție de ce a reușit să facă.

Deja copiii au zâmbetul pe buze, și-au mai consumat din energie alergând puțin și atunci venim cu propunerea să facem ceva care să-i determine să lucreze în echipă, să găsească cele mai bune soluții de finalizare a următorului atelier.

Joc de lucru în echipă: Oul năzdrăvan (40 min)

(vom avea nevoie de ouă nefierte, sfoară, hârtie creponată, ziar, scotch, foarfece)

Participanții vor fi împărțiți în grupuri de câte 4-5 persoane. Pentru fiecare grup se înfășoară un ou cu o sfoară și se agață de o creangă (la aproximativ 2 m de pământ). Fiecărui grup i se va da: 1/2 sul hârtie creponată, o pagină de ziar și scotch. Echipa trebuie să construiască ceva care să împiedice spargerea oului. După scurgerea timpului, fiecare echipă va tăia, pe rând, sfoara. Câștigă echipa care a reușit să împiedice spargerea oului; participanții nu au voie să atingă oul sau sfoara; participanții au voie să folosească doar materialele primite; "construcția" făcută trebuie să atingă solul.

Mențiuni: Nu înfășurați oul prea mult cu sfoară pentru că nu se va mai sparge; asigurați-vă că locul pe care va fi făcută construcția este tare (ciment).

Nu uitați ca la final să îi întrebați de ce au luat deciziile respective pentru ca oul să nu se spargă și să îi felicitați pe toți pentru munca depusă.

Și ca să revenim la ceva mai antrenant, le propuneți următorul joc de mișcare:

Joc de mișcare: Frații (10 min)

(vom avea nevoie de fluier)

Participanții se împart în perechi de câte 2 persoane (aceștia fiind în timpul jocului frați). La 1 fluierat al responsabilului adult perechile se vor despărți mergând în direcții opuse. La un alt fluier copiii trebuie să își găsească frații. La fiecare rundă este eliminată echipa cea mai lentă (frații care s-au găsit ultimii).

Va câștiga echipa de frați care a rămas în joc la urmă – ei găsindu-se cel mai repede.

La final vor fi aplaudați toți pentru implicare.

După finalizarea și a acestui joc, ne uităm la ceas și realizăm că e nevoie de o pauză în care să-și mănânce prânzul. Le vom da 20 de minute pentru aceasta. Deja îi anunțăm că după mase le-am pregătit un joc complex, în care munca în echipă și strategiile alese vor duce la o competiție acerbă.

Zis și făcut, suntem la momentul în care vor organiza: **Scout Ball** (60 min)

(vom avea nevoie de o minge, un fluier, eșarfe, un teren asemănător cu cel de fotbal și 2 arbitrii: unul în teren și unul la margine)

Vom forma două echipe cu câte 7- 10 membrii în echipă. Fiecare membru are prins la spate câte o eșarfă (ca o coadă). **Atenție:** vom prinde eșarfele astfel încât să poată fi scoase ușor, prin tragere

Jocul se desfășoară pe un teren asemănător cu cel de fotbal, cu o poartă de 2,5m, în două reprize (a 10/20 minute, după caz) + 10 min pauză

Pentru a puncta, jucătorul trebuie să așeze mingea pe linia porții și să țină mâna pe ea până la sosirea arbitrilor. Nu se consideră punct dacă mingea a fost aruncată înspre poartă.

Când un jucător are mingea în mână și îi este scoasă eșarfă, iese un minut pe tușă. Nu este permisă luarea eșarfei atunci când jucătorul așteaptă arbitrul pentru validarea golului.

Este considerat fault dacă un jucător stă cu mâna pe eșarfă adversarului atunci când acesta se pregătește să primească mingea, moment în care mingea revine echipei adverse și meciul se continuă de la locul unde a avut loc faultul

Jucătorii nu vor atinge mingea cu picioarele, altfel va reveni echipei adverse

Există un portar care va sta pe linia porții, ceilalți jucători fiind distribuiți pe teren; portarul nu are voie să înscrie

Nu este permisă luarea forțată a mingii din mâinile unui jucător

Dacă un jucător are comportament inadecvat, vorbește urât, etc, va fi eliminat, fără posibilitate de înlocuire; se admit trei schimburi/meci.

Dacă mingea iese de pe teren, adversarul intră în posesia ei (similar ca la out-ul din fotbal)

Nu uitați că este un joc de la cercetași, ceea ce înseamnă că avem spirit de fair-play și că ne distrăm. Jocul este similar cu rugby, însă fără a fi violent. Fiind un joc de echipă, mingea trebuie pasată cât mai repede.

La final, vă recomandăm să le acordați o pauză de 10 minute și să aveți un moment în care să îi felicitați pe toți pentru efortul depus, pentru strategiile descoperite, pentru munca în echipă și indiferent dacă au câștigat jocul sau nu, pe data viitoare sunt și mai pregătiți în a găsi alte metode pentru a înscrie cât mai multe goluri.

Nu înainte de a termina activitatea pentru ziua aceasta, haideți să le propunem încă 2 jocuri:

- un joc în care vom realiza un **OM GIGANT** chiar din corpurilor lor cât să conștientizeze nevoia și utilitatea fiecărei componente a corpului uman. Jocul **durează cam 20 de minute**.

Descriere: Participanții trebuie să formeze din corpurile lor un om gigant. Acest om are o serie de probleme pe care trebuie să le rezolve.

- îți curge nasul – suflă-!
- ți-au căzut pantalonii – apleacă-te și ridică-i!
- o minge de fotbal se află la picioarele tale – lovește-o!
- șiretul îți este dezlegat – leagă-!
- îți este sete – bea apă!

Participanții trebuie să acționeze în funcție de ce anume face o anumită "parte" a corpului.

Mențiuni: Poziția participanților în timpul jocului poate fi diferită: întinși pe spate, în picioare, ghemuit etc.

- și un **joc de comunicare pozitivă: Mașina de spălat** (15 min)

Se formează două șiruri de copii, fața în față. Un voluntar/cel care rămâne fără pereche sau animatorul trece printre cele două șiruri („mașina de spălat”). Când ajunge în dreptul primei perechi din șir se oprește și așteaptă să fie „spălat”: fiecare participant la joc îi pune

mâna pe umăr și îi spune o caracteristică, o calitate personală sau o vorbă bună. Cel „spălat” mulțumește și trece mai departe. Atenție: se va insista de la început pe caracterul pozitiv al comunicării! Neapărat trebuie să treacă prin „mașina de spălat” copiii triști, timizi, negativști, pentru a le ridica moralul, pentru a le dezvolta încrederea în sine sau pentru a-i determina să gândească pozitiv.

Suntem la sfârșitul activității. Vă propunem să faceți o mică evaluare (fie că e discuție liberă de cum s-au simțit, fie că vor completa un desen cu diferite culori în funcție de ce au învățat sau cum s-au simțit) (*diferite metode de evaluare vă vom pregăti și noi cât, dacă le găsiți potrivite, să le folosiți*) care să dureze mai mult de 10-15 minute.

După evaluare, copiii pot primi diplome sau diferitele surse de felicitare a acestora pentru implicarea activă în această zi cercetășească altfel.

ACTIVITATEA NR. 2 CERCETĂȘIA ESTE ALTFEL! ESTE UN MOD DE VIAȚĂ!

10. Grupa de vârstă: copiii din clasele V-VIII

11. Ariile de dezvoltare: fizic, intelectual, caracter, emoțional, social, spiritual

12. Denumirea activității: CERCETĂȘIA ESTE ALTFEL! ESTE UN MOD DE VIAȚĂ!

13. Loc de desfășurare: în natură, în aer liber

14. Perioada: o zi din perioada 2-6 aprilie 2012

15. Durata: 5 ore (300 minute)

16. Nr. participanți: o clasă de elevi

17. Obiectivele activității:

Activitățile propuse contribuie la dezvoltarea personală a participanților în vederea îmbunătățirii atingerii următoarelor obiective:

Dezvoltare afectivă:

I. Cunoașterea de sine

- ✓ Își conștientizează și acceptă propriile trăiri și sentimente, înțelege cauzele și efectele pe care acestea le pot avea asupra sa și a celorlalți.
- ✓ Își consolidează încrederea în sine, fiind conștient de capacitățile personale și de potențialul de care dispune, pentru a-și găsi propriul rol.

II Exprimarea de sine:

- ✓ Este capabil să-și exprime propriile trăiri și sentimente într-un mod autentic.
- ✓ Își dezvoltă capacitatea de a se exprima prin diferite forme de comunicare.

III. Relaționare și autocontrol

- ✓ Adoptă o atitudine pozitivă în ceea ce privește viața și oamenii.
- ✓ Este capabil să-și identifice și să-și controleze propriile reacții în diferite circumstanțe și în relațiile cu persoanele din jur.

Dezvoltare socială:

I. Relații interpersonale și de comunicare:

- ✓ Își dezvoltă abilitățile de interacțiune socială și adoptă o atitudine pozitivă în dezvoltarea relațiilor cu cei din jur.
- ✓ Relaționează cu cei din jur în mod nediscriminatoriu, fără a fi influențat de stereotipuri sau prejudecăți de ordin social, religios, etnic sau sexual și urmărește înlăturarea lor și a efectelor acestora.
- ✓ Își dezvoltă abilitățile de comunicare și reușește să se facă înțeles.

II. Colaborare și coordonare

- ✓ În interiorul grupului din care face parte, participă la definirea, respectarea și evaluarea unor reguli unanim acceptate.
- ✓ Este conștient de rolul și importanța relațiilor de interdependență dintre membrii unui grup și caută să descopere și să pună în valoare potențialul fiecăruia.

Dezvoltare spirituală:

I. Înțelepciune :

- ✓ Își consolidează o personalitate echilibrată, disciplină lăuntrică și are un set personal de valori.
- ✓ Este conștient de responsabilitatea față de propria dezvoltare umană și vocațională și este angajat în acest proces.

Dezvoltare a caracterului

I. Sistem de valori

- Este adeptul adevărului, al corectitudinii, al integrității, al modestiei și acționează cu demnitate.
- Abordează viața într-o manieră optimistă și cu simțul umorului.

Dezvoltare intelectuală

I. Rezolvare de probleme

- ✓ Își folosește în mod inovativ cunoștințele acumulate pentru a da un aport pozitiv în beneficiul societății.
- ✓ Urmărește să optimizeze în mod creativ activitățile pe care le întreprinde.

18. Descrierea activității:

Pentru această zi ne-am gândit, dacă vremea nu ține cu noi (ploaie, e frig, etc) să desfășurăm activitatea în interior (fie în sala de clasă, fie undeva unde să fim protejați de ploaie, frig). Totodată, pentru această activitate, vă recomandăm să îi anunțați pe copiii să fie îmbrăcați ca atunci când ar face activități în natură (haine sport, haine lejere).

Imediat ce suntem pregătiți pentru a ne desfășura activitatea, vom introduce activitatea prin a le povesti copiilor ce înseamnă cercetășia pentru grupa aceasta de vârstă. (*Pentru aceasta cadrele didactice vor primi în perioada imediat următoare o prezentare cu ce înseamnă programul educativ pentru copiii din clasele V-VIII și chiar vor avea și câteva imagini sugestive bine venite în povestire*)

Programul pentru această întâlnire va fi:

Vom începe programul prin a îi provoca pe copii să fie activi, să reacționeze rapid și chiar prin a se cunoaște mai bine. Pentru a ne asigura că atmosfera va fi una nonformală vom începe prin reanțarea sălii de clasă. Astfel spațiul din centru trebuie să fie cât mai bine degajat, și scaunele aranjate în forma de cerc pentru a putea permite o comunicare cât mai facilă între participanți.

Primele 2 jocuri vor fi:

Joc de nume: Pătura (15 minute)

(avem nevoie de o pătură și 2 voluntari care să țină pătura)

După ce fiecare își va spune numele, se vor împărți în 2 echipe separate de o pătură susținută de 2 voluntari.

În momentul în care pătura este ridicată (echipele nu se văd), fiecare echipă își va desemna câte o persoană care să fie în dreptul păturii și în momentul în care este lăsată pătura jos cei 2 trebuie să spună cât mai repede numele celeilalte persoane. Cine a spus primul numele colegului său va primi punctul pentru echipa lui. Jocul va continua până când toți copiii vor fi stați în dreptul păturii.

Joc de cunoaștere: Bingo (15 min)

(avem nevoie de o foaie cu aspecte)

Se vor împărți foi care vor avea linii și coloane în care sunt trecute mai multe caracteristici. Fiecare participant va primi o astfel de foaie și va avea un pix în mână. Când se va da startul va trebui să identifice persoanele care au acele caracteristici, cei identificați urmând să semneze în chenarul care li se potrivește.

Vor câștiga cei care vor face **prima LINIE** și cei care vor completa **întreg tabelul**. Astfel că, cel care va ajunge să completeze prima linie sau va completa întreg tabelul va striga fie LINIE fie BINGO, în funcție de ce a reușit să facă.

Deja copiii au zâmbetul pe buze, și-au mai consumat din energie alergând puțin și atunci venim cu propunerea să facem ceva care să-i determine să se prezinte chiar mai mult decât prin cele 2 jocuri propuse.

Haideți să își realizeze arborele genealogic al familiei lor *(poate chiar îi anunțați dinainte de a avea această activitate cât să aibă cât mai multe grade de rudenii în arborele lor)*.

Să ne cunoaștem familia (30 min)

(vom avea nevoie de coli de hârtie și pixuri)

Cu siguranță știți cine sunt părinții și bunicii voștri. Dar știți cine sunt părinții și bunicii bunicii voștri? Realizați **arborele genealogic** al familiei voastre, cât de departe puteți ajunge și prezentați-l colegilor. Cine a reușit să ajungă cel mai departe? Aveți legături în comun? Care sunt asemănările și deosebirile între familiile voastre?

Îi felicităm pe toți pentru rezultatele obținute și îi încurajăm să păstreze și chiar să completeze acest arbore ori de câte ori apare un nou membru în familie.

Dar după această activitate ceva mai statică, le propunem un nou joc.

Jocul se numește **ZIDUL URLĂTOR** și nu va dura mai mult de **10 minute**.

Descriere:

Grupul se împarte în trei șiruri paralele, așezate la o distanță de un metru între ele. Primul șir trebuie să transmită un anumit mesaj celor din al treilea șir. Șirul din mijloc trebuie să facă tot posibilul ca mesajul să nu fie recepționat corect, emițând zgomote și realizând mișcări. După cca. două minute jocul se întrerupe și se constată dacă mesajul a fost recepționat. Șirurile se schimbă astfel încât fiecare dintre acestea să fie pe rând emițătorul, receptorul și elementul perturbator al mesajului.

După un joc unde și-au solicitat din plin corzile vocale, haideți să le pregătim un moc concurs. Durează aproximativ **20 minute** și se numește **DESENL ÎNTRERUPT**: Participații se împart în mai multe echipe și se așează în șir indian. La o distanță de 10-15 m se prind foile pe un perete. Fiecare echipă trebuie să deseneze pe foaie un desen care să reprezinte ceva. În ritm de ștafetă se transmite markerul de la un participant la altul. Fiecare membru al echipei desenează doar un singur semn pe foaie. Echipa nu are voie să discute pe timpul desfășurării jocului despre conținutul desenului. Câștigă echipa care reușește să deseneze cel mai sugestiv desen în cel mai scurt timp.

La final, vă recomandăm să le acordați o pauză de 5 minute și să aveți un moment în care să îi felicitați pe toți pentru rezultatele obținute și chiar să aflați ce au vrut să realizeze prin acel desen.

Deja îi anunțați că urmează o activitate care să îi determine să nu aibă inhibiții, să scape de emoții și să aibă încredere în ei.

Activitatea se va numi: **Să scăpăm de frica de a vorbi** (50 min)

(vom avea nevoie de o cameră de filmat sau un aparat foto care are și opțiunea de filmare)

Este ușor să vorbim despre alții, însă cât de ușor este să vorbim despre noi? Povestii, în fața camerei, despre un moment din viața voastră în care ați fost fericiți. Vizionați împreună interviurile.

După finalizarea acestei activități, fiind una care i-a solicitat psihic în a se descoperi, ne uităm la ceas și realizăm că e nevoie de o pauză în care să-și mănânce prânzul. Le vom da 20 de minute pentru aceasta.

Și după această lungă pauză (la care vă recomandăm, dacă vedeți că au terminat mai repede și vor să reînceapă activitatea, atunci să vă pliați pe această nevoie și să începeți mai repede), ne-am gândit să facem un joc mai interactiv, cât să reînceapă activitățile cu zâmbetul pe buze.

Și ne-am gândit la un **Joc de strategie și de dezvoltare a spiritului de echipă: Mlastina** (20 min)

(vom avea nevoie de două desene cu pătrate mari marcate pe jos)

Cele două echipe au fiecare câte un coordonator (un animator), care are schița mlaștinii în mână; aceasta nu trebuie văzută de către participanți, ci descoperită prin încercări succesive. Fiecare membru al echipei încearcă să treacă mlaștina; dacă calcă într-un pătrat "greșit", este "înghițit" și iese din joc până la următorul tur. Se fac încercări până este găsit drumul corect și trece toată echipa. Câștigă echipa ai cărei membrii au trecut primii mlaștina.

Deja copiii au zâmbetul pe buze, și-au mai consumat din energie și atunci venim cu propunerea să facem ceva care să îi încurajeze în a creativi, spontani, în a găsi metode ingenioase de a ne arăta cât de bine își cunosc țara.

Activitatea se va numi chiar: **Ne cunoaștem țara?** (50 min)

(vom avea nevoie de plastilină, hârtie, creioane, pânză, alimente, elemente din natură sau orice găsiți în jurul vostru)

Știm că trăim cu toții în România, o țară superbă cu numeroase obiective turistice naturale și antropice. Însă provocarea noastră pentru voi este să realizați o hartă 3D a României folosind ceea ce aveți la îndemână: plastilină, hârtie, creioane, pânză, alimente, elemente din natură sau orice găsiți în jurul vostru și poate fi folosit la realizarea unei hărți!

Atenție! Harta trebuie să conțină formele de relief ale României, conform standardelor geografice precum și marcarea (voi alegând cu ce veți marca) obiectivelor turistice pe care le-ați vizitat.

Pentru această activitate vă propunem să lucrați în echipe de câte maxim 10 copii/echipă.

Nu înainte de a termina activitatea pentru ziua aceasta, haideți să le propunem un joc de comunicare pozitivă: **Mașina de spălat** (15 min)

Se formează două șiruri de copii, față în față. Un voluntar/cel care rămâne fără pereche sau animatorul trece printre cele două șiruri („mașina de spălat”). Când ajunge în dreptul primei perechi din șir se oprește și așteaptă să fie „spălat”: fiecare participant la joc îi pune mâna pe umăr și îi spune o caracteristică, o calitate personală sau o vorbă bună. Cel „spălat” mulțumește și trece mai departe. Atenție: se va insista de la început pe caracterul pozitiv al comunicării! Neapărat trebuie să treacă prin „mașina de spălat” copiii triști, timizi, negativiști, pentru a le ridica moralul, pentru a le dezvolta încrederea în sine sau pentru a-i determina să gândească pozitiv.

Suntem la sfârșitul activității. Vă propunem să faceți o mică evaluare (fie că e discuție liberă de cum s-au simțit, fie că vor completa un desen cu diferite culori în funcție de ce au învățat sau cum s-au simțit) (*diferite metode de evaluare vă vom pregăti și noi cât, dacă le găsiți potrivite, să le folosiți*) care să dureze mai mult de 10-15 minute.

După evaluare, copiii pot primi diplome sau diferitele surse de felicitare a acestora pentru implicarea activă în această zi cercetășească altfel.