



Igra potrage – Animacijske tehnike za svakovrsnu publiku

Naslov aktivnosti	Igra potrage
TEMA	Upoznavanje baštine
Odgojno-obrazovni ciljevi	<ul style="list-style-type: none"> - Poznavati različite vrste igara potrage ili utrivanja i više mogućih terena - Znati prilagoditi igru potrage sudionicima i terenu - Razumjeti načelo stvaranja oznaka i pripadajuće knjižice - Znati kako otkrivati neko područje
Ključne riječi	Baština, pejzaž
Ciljna skupina	<p>Svi mogući sudionici bez obzira na dob: od 6/7 godina sve do odrasle dobi</p> <p>Preduvjet: čitanje</p> <p>Aktivnost je prilagođena skupini od najmanje 4 sudionika</p>
Tip aktivnosti	<p>Praktični rad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sudjelovanje u igri potrage - Smišljanje igre potrage: zamišljena je kao igriva (ludička) aktivnost skupine u vanjskom prostoru, gdje sudionici moraju pronaći neki objekt ili istražiti neku stazu koristeći dokaze prikupljene tijekom istraživanja ili kroz zagonetke. <p>Sveukupnost tih dokaza, povezanih sa stazom na otvorenom vodit će prema otkrivanju baštine i pejzaža</p> <p>Radi se o igrivoj i pojednostavljenoj obuci u orijentaciji</p>
Ključne riječi	Potruga za blagom, otkrivanje teritorija, označavanje, orijentacija



<p>Etapna za etapom ...</p>	<p>1- Priprema igre Potraga</p> <p>Animatori će prethodno istražiti teren, odrediti elemente baštine ili pejzaža koji će biti uključeni u igru otkrivanja (npr. otkriti pastirske nastambe)</p> <p>Razmisliti o ciljnoj skupini: moguće su poteškoće sa stazom u odnosu na dob i pokretljivost sudionika, trajanje obilaska s obzirom na skupinu</p> <p><u>Pripremiti oznake:</u> one će se postaviti na ključnim točkama, što će kasnije olakšati stvaranje pisanoga vodiča (oznake su pisane u obliku indicija ili pitanja)</p> <p><u>Pisani vodič:</u> knjižica u kojoj će se bilježiti pisani odgovori na pitanja postavljena u oznakama uzduž staze. Treba obvezno posjetiti svaku oznaku da bi se odgovorilo na sva postavljena pitanja.</p> <p>Na dan D, oznake i sav drugi material moraju biti postavljeni na svojim mjestima na terenu prije no što dođu sudionici.</p> <p>2. Doček sudionika</p> <p><i>Rasprava i upute bit će prilagođene publici</i></p> <p>a. Predstavljanje predmetnog područja: grad, selo, šuma, itd., denivelacija terena, rizici, vidikovci...</p> <p>b. Predstavljanje igre potrage:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tema : biodiverzitet, krajolik, baština ... <p>trajanje¹ tijekom kojega će igrači odgovoriti na pitanja i završiti igru potrage</p> <ul style="list-style-type: none"> • tip označavanja ² : opći podatci o baštini/ specifičnosti • način kretanja³ : kružno, zvjezdasto, linearno ... • predstaviti kartu i knjižicu s odgovorima <p>a. sigurnosna upozorenja: određivanje perimetra za igru, protupožarna zaštita, zaštita od sunca, itd.</p> <p>b. Određivanje skupina: najmanje 2 osobe</p> <p>c. Podjela materijala: karte, knjižice</p>
------------------------------------	---

	<p>d. Početak igre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trajanje igre - Ostati u dometu sudionika i odgovarati na njihova pitanja - Biti na terenu, vidljiv i dostupan igračima - Motivirati timove <p>2- Završetak igre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Svaka ekipa se vraća na početni položaj u dogovoreno vrijeme - Provjeravaju se točni odgovori (bilo da je podijeljena knjižica s odgovorima ili da se zajednički provjerava i ispravlja odgovore nakon odigrane igre) - Kad se skupina razide, animator pokupi svekoliki materijal i oznake sa staze <p>¹ <u>trajanje</u> : mora biti prilagođeno mjestu i publici</p> <p>² <u>oznake</u>: mogu biti dva tipa oznaka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • opće : mogu se upotrebljavati na bilo kojem području, s općim pitanjima o odabranoj temi • posebne, u odnosu na područje: postavljaju se pitanja povezana sa stazom i očitavanjem krajolika, specifičnosti baštine... • ³ <u>način kretanja</u>: <ul style="list-style-type: none"> prilagođeno mjestu, nivelaciji terena, mogućnostima sudionika - zvezdasto (za najmlađe): ekipe se vraćaju tijekom igre prema jednoj ili više oznaka tražeći informacije (naziva: gnijezdo s oznakama) • linearno: ekipe se kreću od točke A prema točki B bez vraćanja prema animatoru. U ovom slučaju animator se mora zateći na točki A i na točki B, brzo da bi mogao dočekati igrače na kraju igre. • kružno: kao i linearno, samo animator ostaje na polaznoj točki.
<p>Mjesto aktivnosti</p>	<ul style="list-style-type: none"> - vanjski prostor
<p>Potrebni materijali</p>	



	<ul style="list-style-type: none">- papir- olovke, penkale, filc- čvrste daske- kartice i knjižica
Trajanje	Od 2 sata do cijeloga dana, u ovisnosti od publike i područja
Reference	Knjižice s točnim odgovorima (vodič kroz područje)
Kontakt	<p>Union APARE-CME / CPIE des Pays de Vaucluse – France</p> <p>www.apare-cme.eu</p> <p>Kontakt: Caroline SAINT-PIERRE cpie84@apare-cme.eu</p>

