

Terepi játékok

összeállította Tímár Gábor és Neumayer Éva

Ismerkedés

Bothalózat

Téma: általános

Időtartam: 5-10 perc

Gyakorlat fajtája: ismerkedés

Kapcsolódási pontok: -

Helyszín: természet (akár zárt helyen is jó)

Időpont: bármikor

Eszköz: fadarab (agancs, toboz, állatfigura)

Nagyon egyszerű, de alapvető ismerkedő játék. Egy könnyen megfogható tárgyat egymásnak dobálva (fiatalabbaknál körbeadva) mindenki megmondja a nevét (és/vagy a kedvenc becenevét). Jó alkalmat ad a vezetőnek arra, hogy megtanulja a neveket, és gyorsan felmérje a csoportot, ill. annak fontosabb tagjait, de jó bemelegítésnek, lelkesítésnek is.

Állat- (növény-) barkochba

Téma: állat, növény

Időtartam: 10 perc

Gyakorlat fajtája: ismerkedés, ismeretszerzés, ill. -felelevenítés

Kapcsolódási pontok: növények, állatok

Helyszín: természet, zárt hely (terem) is jó

Időpont: bármikor

Eszköz: állat és növény képek, csipesz

A vezető minden játékosnak a hátára erősíti egy-egy állat (vagy növény) képét, úgy, hogy az illető ne láthassa. Mindenkinek az a feladata, hogy barkochba kérdéseket feltéve a többieknek kitalálja a saját állatát, ill. válaszokat adva segítsen kitalálni a másokét. Célszerű mindenkit mindenkivel legalább egyszer „összehozni” (egy-egy kérdés-válasz erejéig).

„Macska Margit”

Téma: általános

Időtartam: 5-10 perc

Gyakorlat fajtája: ismerkedés

Kapcsolódási pontok: -

Helyszín: bárhol

Időpont: bármikor

Eszköz: -

Ismerkedő és memória játék is egyben. Mindenki kitalál a keresztneve kezdőbetűjével egy szót, ami lehetőség szerint jellemző rá, vagy esetleg egy növény vagy egy állat neve. A kezdő játékos elmondja az „új” nevét (pl. Macska Margit), a következő elismétli az elsőt, majd hozzáteszi a sajátját. Így megyünk végig, az utolsónak minden nevet el kell ismételnie. Ha nagyon sok a résztvevő változtathatunk úgy, hogy ötösével vagy tízesével újra kezdünk.

Mit tegyünk a hátizsákba

Téma: általános

Időtartam: 10-15 perc

Gyakorlat fajtája: ismerkedés

Kapcsolódási pontok: -

Helyszín: bárhol

Időpont: bármikor

Eszköz: -

Szintén ismerkedő játék, egyben lemérhetjük, hogy a résztvevők mennyire vannak tisztában azzal, hogy mit érdemes kirándulásra magukkal hozni és mit nem. A játékvezető bemutatkozik (elég csak a keresztnévet mondani) és azt mondja, hogy hoz egy hátizsákot. A következő játékos ezt elismétli, majd mondja a saját nevét és azt, hogy ő mit tenne a hátizsákba. Az előző játékoshoz hasonlóan öt vagy tíz játékos után újra kezdhetjük.

Cipőfelezés

Téma: általános

Időtartam: 15-20 perc

Gyakorlat fajtája: ismerkedés

Kapcsolódási pontok: -

Helyszín: Olyan hely, ahol a fél pár cipőnk nélkül is tudunk közlekedni...

Időpont: bármikor

Eszköz: -

Minden résztvevő leveszi a fél pár lábbelijét és a kör közepére teszi. Az összegyűlt cipőkből mindenki elvesz egyet (nem a sajátját!) és megkeresi annak a gazdáját. Különböző kérdéseket tesz fel a cipő gazdájának (pl. mi a kedvenc étele, növénye és helye). Természetesen mindenki egyszer kérdező egyszer pedig válaszadó is lesz. A végén sorban haladva mondjuk el, miket tudtunk meg a másiktól.

A lelkesedés fölkeltése

Mezítlábas hernyó

Téma: talajfelszín-avar-növényzet

Időtartam: 10-15 perc

Gyakorlat fajtája: érzékelés

Kapcsolódási pontok: talaj, élőhelyek

Helyszín: változatos felszínű, borítású hely a természetben (lombos, fenyőtűs, moha, gyep, csupasz talaj)

Időpont: késő tavasztól kora őszig meleg időben / nappal

Eszköz: -

Kitűnő kezdő, élményt adó játék. A csoport feláll egymás mögé egy vagy két libasorba (egy sor ne legyen túl hosszú), és mindenki leveszi a cipőjét, zokniját. Ezután mindenki az előtte álló vállára teszi a kezét, behunyja a szemét és a sor a játékvezető vezetésével lassan végigmegy egy nem túl hosszú, változatos felszínű útvonalon. Előtte hívjuk fel a figyelmet, hogy most mindenki elsősorban a lábával fog érzékelni, és hogy nem kell félni. Az a legjobb, ha mi magunk is mezítláb megyünk. Fontos: ne tegyük kötelezővé! Aki fél tőle, az nyugodtan maradjon ki. Látva a többiek élményét, utóbb úgyis szívesen részt fog venni.

Séta tükörrel a kézben

Téma: erdő

Időtartam: 15-20 perc

Gyakorlat fajtája: érzékelés

Kapcsolódási pontok: növények, állatok

Helyszín: erdő

Időpont: bármikor/nappal

Eszköz: kis tükör (lehetőleg annyi, ahány gyerek van – ha kevesebb, akkor egymásnak kell adniuk)

A játék lényege, hogy kicsit másként érzékeljük a világot, mint megszoktuk. A legjobb erdőben játszani, hiszen ott a fák koronája máris témát szolgáltat, de máshol is érdekes lehet. Lényege, hogy a kis tükröt az orrunk tetejére helyezzük vízszintesen, és azon át szemléljük a világot. (Persze vigyázni kell, hogy hasra ne essünk...!) Utána beszéljük át, hogy ki mit érzékelt.

Macska-egér játék

Téma: ismerkedés

Időtartam: 15-20 perc

Gyakorlat fajtája: mozgás

Kapcsolódási pontok: bármihez

Helyszín: tisztás, de nagyobb helyen teremben is lehet

Időpont: bármikor

Eszköz: -

Kiválasztunk egy macskát és egy egeret. A többi játékos úgy helyezkedik el, hogy négyzetrácsot alkotnak, oly módon, hogy kinyújtott kezük érintkezzen a négyzetek oldala mentén. (Próbálják meg összeérinteni a kezüket először az egyik, aztán a másik irányban.) A játék során először az egyik irányban nyújtják ki a kezüket, így az egér a sorok mentén menekülhet (a sorok végén kimehet a pályáról, de rögtön be kell fordulnia a következő sorba). Amikor úgy érzi, hogy már közel a macska, vagy úgy jobban menekülhet, elkiáltja magát, hogy MOST, ekkor mindenki 90°-kal elfordul és a másik irányban érintik össze a kezüket. Ekkor az egér oszlop irányban menekülhet. A játékot addig folytatjuk, míg a macska el nem fogja az egeret. Megadhatunk időkorlátot is – ha addig nem sikerül a macskának elfogni az egeret, akkor az egér győz. Ilyenkor válasszunk másik egeret és macskát.

Denevér - lepke

Téma: állat

Időtartam: 10-15 perctől (amíg van időnk, ill. kedvük)

Gyakorlat fajtája: érzékelés

Kapcsolódási pontok: állatok, élőhelyek, ökológia

Helyszín: 10x 10 m-es nyitott tér (a természetben, de zárt helyen is lehet)

Időpont: bármikor, de leginkább tavasztól őszig / nappal

Eszköz: kendő (nagyobb kép denevérről jól jön)

Vidám átmozgató játék. Egy játékos bekötött szemmel a denevért, 3-4 másik a lepkéket személyesíti meg, a többiek körben állva a játékeret határolják le. Ha a bekötött szemű játékos „denevér”-t kiált, a lepkéknek hangos „lepke”-vel kell válaszolniuk. A denevér feladata, hogy csak a hangok alapján tájékozódva megfogja a lepkéket.

Mindenki a fedélzetre

Téma: általános

Időtartam: 10-15 perc

Gyakorlat fajtája: közösségépítő

Kapcsolódási pontok: bármi

Helyszín: kint vagy bent

Időpont: bármikor

Eszköz: Fadobogó (vagy bármi módon kijelölt terület)

A csoport létszámától függően jelöljünk ki egy akkora területet (vagy válasszunk egy akkor fadobogót), amire a csoport fele férne csak el kényelmesen. Szólítsuk fel a csoportot, hogy mindenki mindkét lábával legyen belül a területen. Ez mindenképp csoportépítő lesz: Egyrészt segíteni kell egymásnak bent maradni, másrészt lehetnek ennél ötletesebb megoldások is – pl. ha mindenki leül és kívülről berakja mindkét lábát.

forrás: 5.

„Engedd el magad!” (Bizalom játék)

Téma: általános

Időtartam: 10-15 perc

Gyakorlat fajtája: közösségépítő

Kapcsolódási pontok: bármi

Helyszín: Inkább kint, de bent is lehet

Időpont: bármikor

Eszköz: -

Két változata ismert. Az első változathoz hármás csoportokat alkossunk. Ketten álljanak egymással szemben, egymástól kb. 1-1,5 m-re, a harmadik pedig középre, az egyikkel szemben. A középső csukja be a szemét, tegye keresztbe a karjait, a szélsők pedig kifelé fordított tenyérrel tartsák maguk előtt a kezüket. A középső hátradől, a hátul álló pedig elkapja, és finoman ellöki az elől álló felé. Így „dobálják” egy darabig, aztán cserélnek – míg végül mindenki kipróbálja, milyen középen lenni. (Épp ezért érdemes finoman „dobálgatni”.)

A másik változat szerint kb. 10-15 fő alkot egy szoros kört (ennél nagyobb létszámnál alkossunk két kört, mert már túl nagy lesz a távolság), belül pedig egy önként vállalkozó álljon. A kör tagjai szintén kifelé fordított tenyérrel állnak; a kör közepén álló pedig becsukott szemmel és vállakra rakott kézzel. A játék hasonló az első változathoz, csak most az összes ember „dobálgatja” finoman a középen állót. Természetesen itt is jó, ha minél többen kerülnek középre és kipróbálják milyen érzés megbízni a többiekben...

forrás: 5.

Noé bárkája

Téma: állatok

Időtartam: 10-15 perc

Gyakorlat fajtája: közösségépítő

Kapcsolódási pontok:

Helyszín: inkább kint, de bent is lehet

Időpont: bármikor

Eszköz: két sorozat (kétféle színnel írt) kártya, sokféle állatnévvel

Osszunk ki mindenkinek egy kártyát, amin állatnév szerepel, ügyelve arra, hogy minden nevet két gyereknek is adjunk. Ők nem láthatják, hogy ki mit húzott. Adott jelre mindenkinek olyan hangot kell kiadnia és úgy mozogni, mint azt az adott állat tenné – és ez alapján kell megtalálniuk a párjukat.

Talajablak

Téma: talaj

Időtartam: 10-15 perc

Gyakorlat fajtája: megfigyelés

Kapcsolódási pontok: állatok

Helyszín: erdő

Időpont: tavasztól őszig (talajfelszín lehetőleg meleg és száraz legyen)

Eszköz: -

Korosztály: 4 éves kortól

A gyerekek fekdjenek hanyatt az avarban, majd takarjuk be őket lehullott levelekkel, hogy csak az arcukon legyen egy „ablak”. A feladat az, hogy próbáljanak belehelyezkedni egy talajlakó élőlény szerepébe – milyennek látnák így a világot? Természetesen ez nem lesz túl könnyű gyakorlat, különösen egy nagyvárosi gyerekcsapattal, ezért előbb szoktatni kell őket a talaj és a különböző rovarok „érzetéhez”. Kicsit turkáljanak a földben, ismerkedjenek az avarlakó állatokkal, beszéljük meg, hogy ezek az állatok nem bántanak, utána kezdjük hozzá ehhez a gyakorlathoz!

A gyakorlat befejezése után feltétlenül beszéljük meg az élményeiket!

forrás: 4.

A figyelem összpontosítása

Viselkedési szabályok az erdőben

Téma: általános

Időtartam: 5-10 perc

Gyakorlat fajtája: kezdéshez

Kapcsolódási pontok: erdei életközösség

Helyszín: természet, célszerűen erdőszél (ill. a helyszín széle)

Időpont: bármikor

Eszköz: -

Az erdei túra elején érdemes játszani. Beszéljük meg, hogy a természet, ahova kirándulni jöttünk, sok élőlény lakóhelye. Vendégségbe jövünk és nem illik zavarni az itt lakókat. Mindenkinek adjunk 2 percet, hogy elgondolja, ő milyen élőlény lenne itt (lehet akár élettelen dolog is, de odaillő). Ezek után menjünk körbe és mindenki mondja el, hogy ő kicsoda és mire kéri a többieket – hogyan viselkedjenek az erdőben. Például: Pók vagyok, és arra kérlek titeket, hogy ne szakítsátok le a hálóimat; harkály vagyok és kérlek, hogy csöndben legyetek, ne zavarjátok a területemet.

Kicsit személytelenebb, de gyorsabb, ha húzunk egy vonalat az erdő szélén, és csak azt engedjük át, aki mond egy jó viselkedési szabályt. A lényeg, hogy a résztvevők maguk találják ki – mondják el a szabályokat.

Neszfigyelés

Téma: általános

Időtartam: 5 (10) perc

Gyakorlat fajtája: érzékelés

Kapcsolódási pontok: állatok, település, hangszennyezés
Helyszín: bárhol, de lehetőleg természet
Időpont: bármikor / nappal, teremben este is
Eszköz: -

A legegyszerűbb érzékelést fejlesztő játék. A résztvevők körben állnak, lehunyják a szemüket és csak a hallásukra koncentrálnak. A vezetőnek különböző féle neszekre kell felhívni a figyelmüket (pl. mesterséges eredetű, állati, a legtávolabbi) és megkérni mindenkit, hogy abba az irányba mutasson, amerről az illető zajt hallja. A kezeket fennhagyva nyissák ki a szemüket, és elemezzük az eredményeket. Madárdalos erdőben lehet pl. a feltartott kézen számoltatni a különböző madarakat is.

Nesztérkép

Téma: általános
Időtartam: 15-20 perc
Gyakorlat fajtája: érzékelés
Kapcsolódási pontok: állatok
Helyszín: bárhol, de lehetőleg természet
Időpont: bármikor / nappal, teremben este is
Eszköz: papír + íróeszköz

Mindenki kap egy darab (firka)papírt és íróeszközt, majd bizonyos távolságra egymástól elhelyezkedünk - lehetőleg ülve. A papír közepén bejelölünk egy X-et, önmagunkat jelezve. Kb. 5 percig mindenki csendben van és lerajzolja a hangokat, amiket hall. (Lehet írni is, de szemléletesebb rajzzal.) A hang irányát önmagunkhoz képest jelöljük, erősségét pedig a rajz méretével. Az öt perc elteltével összehasonlítjuk a rajzokat és megbeszéljük, hogy ki mit hallott. Mindenki csöndben van, és így jobb lehetősége van megfigyelni a környezetét. Általában olyan hangokra is felfigyelünk, ami egyébként elkerülné a figyelmünket. Érdekes megfigyelni a természetes és mesterséges hangok arányát is.
forrás: 5., 6.

Nesztelen cserkészés

Téma: állatok (ragadozó és zsákmány)
Időtartam: 10-20 perc
Gyakorlat fajtája: érzékelés
Kapcsolódási pontok: állatok
Helyszín: lehetőleg avarral, ágakkal fedett talajú erdő
Időpont: nappal v. éjszaka
Eszköz: vízpisztoly v. zseblámpa, kendő

Egy jelentkező zsákmányállat (mondjuk nyúl) szerepét vállalja, 3-5 másik gyerek ragadozót (pl. rókát). A többiek nagy kört formálnak. A nyúl szemét bekötjük, és a kör közepére vezetjük, kezébe adjuk a vízpisztolyt (sötétben zseblámpát). A rókák a kör széléről indulva próbálják lassan becserkészni a nyulat, aki – ha meghallja őket – „lelőheti”, v. megvilágíthatja a közeledőket. Akit eltalált, az megmerevedik (ezt a játékvezető jelzi a nyúlnak is) és így megvárja a játék végét. Fontos, hogy határozott önkontrollt igényel a résztvevőktől: nem szabad lerohanni a zsákmányt, ill. össze-vissza lövöldözni, valamint a körben állóknak is csendben kell maradni. Egyszer játszani ritkán elég...

Néma vadászat

Téma: általános

Időtartam: 10-20 perc

Gyakorlat fajtája: érzékelés

Kapcsolódási pontok: állatok, növények

Helyszín: természet

Időpont: nappal

Eszköz: -

A gyakorlat lényege a természet megfigyelése. Mindenki menjen egy számára kedvesnek tűnő helyre, lehetőleg egymástól távolabb. Helyezkedjenek el kényelmesen és maradjanak mozdulatlanul csendben. Figyeljék meg a körülöttük lévő növényeket és az esetlegesen közelebb jövő állatokat. Ha sikerül tényleg csöndben maradni, általában a madarak és a többi állat is közelebb merészkedik.

A gyakorlat végén beszéljék meg élményeiket.

forrás: 1.

Színkeresés a természetben

Téma: általános

Időtartam: 10-15 perctől akár folyamatos (egy kirándulás)

Gyakorlat fajtája: érzékelés

Kapcsolódási pontok: növények, állatok, geológia

Helyszín: természet

Időpont: bármikor, de leginkább tavasztól ősziig / nappal

Eszköz: színes papírok

Osszunk szét különböző színárnyalatú színes lapocskákat a résztvevőknek. A rendelkezésünkre álló időtől és a korosztálytól függően különféleképpen játszhatjuk. Ha nincs túl sok időnk, vagy nagyobbakkal vagyunk, akkor menet közben kérjük meg, hogy figyeljék meg, miket találnak a természetben, aminek a színe megegyezik az ő kártyáskájukkal. Egy adott idő után gyűljünk össze és beszéljük meg, hogy ki mit talált. Ha több időnk van, vagy kisebbekkel vagyunk, akkor szerencsésebb, ha külön időt szánunk rá. Egy elég „színes” területen álljunk meg és kb. 10 percre engedjük el mindenkit, hogy találjon az ő kártyájával megegyező színű dolgot. Utána menjünk körbe és mindenki mutassa meg, mit talált. Néha jobb, ha párokban keresgetnek a gyerekek.

Meglepő, milyen sokféle színt találhatunk a természetben, néha olyanokat is, amire nem is gondolnánk...

forrás: 5.

Esőcsepp játék

Téma: víz

Időtartam: 5-10 perc

Gyakorlat fajtája: beleélés

Kapcsolódási pontok: növények, talaj, éghajlat, geológia

Helyszín: bárhol, de lehetőleg a szabadban

Időpont: tavasztól ősziig

Eszköz: kövek vagy semmi

Az első változat szerint a résztvevők válasszanak két követ. Ezeket összeütögetve utánozhatják az eső hangját, a hangszínt pedig változtathatják aszerint, hogy marokra fogják a követ, vagy csak lazán. Álljanak

körbe, a játékvezető pedig az egyik játékostól elindulva intsen, hogy mikor kezdjék el az esőhangot. be is hunyhatják a szemüket, mert így jobban beleélik magukat a játékba – ilyenkor a vállukat kell érinteni. Amikor már tombol az eső, ugyanolyan módon lassan le lehet csendesíteni.

A másik változathoz kő sem kell, csak a két kezünk. A játékosok ugyanúgy körben állnak és a játékvezető mutatja, hogy mit kell csinálniuk. Szintén körben haladunk, egyre erősítve ily módon a hangzást. A sorrend a következő: mutatóujjak összeütögetése, tenyerek összedörzsölése, tapsolás, comb ütögetése. A lecsendesítéskor ugyanezt követjük, fordított sorrendben.

forrás: 4., 5.

Erdei kincsem

Téma: általános

Időtartam: a gyűjtés folyamatos, a feldolgozás 5-10 perc

Gyakorlat fajtája: érzékelés

Kapcsolódási pontok: növények, állatok, geológia

Helyszín: természet

Időpont: bármikor, de leginkább tavasztól őszig / nappal

Eszköz: -

A túra során adjuk ki a feladatot, hogy mindenki keressen magának valami egyéni kincset (valamit, amit érdekesnek, szépnek talál, és nagyjából elfér a tenyerében). Fontos, hogy ez az ő saját, személyes kincse, ne mutassa meg senkinek. Amikor már mindenkinek van, álljunk körbe, mindenki tegye a háta mögé a kezét a kincssel, és adja eggyel jobbra, ill. vegye el a tőle balra lévőőtől. Most mindenki tapogassa meg a nála lévő tárgyat, és mondja meg, milyen az alakja ... majd adja megint tovább/vegye megint el, tapogassa, és mondja meg milyen a felszíne-tapintása ... megint tovább, milyen az állaga ... megint tovább, milyen a súlya ... milyen nagy, milyen a szaga, színe...

Ha már mindent megnéztünk, még mindig hátul adják annyiszor vissza, hogy mindenkihez visszakerüljön a sajátja, és vegyék elő, nézzük meg, elemezzük ki. Fontos: ne hagyjuk, hogy unalomba fulladjon, lehetőleg 5-15 embernél többel ne is játszunk!

Vadmalacok az erdőben

Téma: állat

Időtartam: 5-10 perc

Gyakorlat fajtája: érzékelés

Kapcsolódási pontok: állatok, ökológia

Helyszín: természet (lehetőleg erdő vastag avarral)

Időpont: bármikor, de leginkább tavasztól őszig / nappal

Eszköz: -

4-5 játékos a vadmalacokat, egy pedig az öreg anyakocát személyesíti meg (ez utóbbi lehet a vezető is), a többiek körben állva határolják be a mozgásteret. Minden játékos behunyja a szemét és folyamatosan kommunikálva (röfögve) elkezd szétszéledni (táplálék után turkálni). Egy idő után az anyakoca veszélyt jelző-hívó hangot hallat, amire a malacoknak oda kell gyűlniük. A lényeg a hallás erősítésén túl a léthelyzet átélése.

Erdei expedíció

Téma: együttműködés, megfigyelés

Időtartam: 10-15 perc

Gyakorlat fajtája: érzékelés, memória, együttműködés

Kapcsolódási pontok: erdő

Helyszín: változatos természeti hely (pl. kanyargós vízmosás bedőlt fákkal, változatos, elég sűrű erdő)

Időpont: bármikor, de leginkább tavasztól ősziig / nappal

Eszköz: egy már használt, ismert tárgy (pl. agancs)

Egy jelentkező (vagy kiválasztott) a helyszínen eldugja a tárgyat valahová, és jól megszemléli a környéket. Ő lesz az expedíció otthon maradt vezetője. Addig a másik 3-4 (ők az expedíció) elfordul/bezsukja a szemét/odébb megy. Ezután a vezető távolabb megy az eldugott tárgytól, és elfordul. A többiek feladata, hogy megtalálják a tárgyat úgy, hogy folyamatosan kérdezik a vezetőt (ill. beszélgetnek vele), de az már csak emlékezetből navigálhatja őket. A játék lényege az együttműködés (a csapat és a vezető, valamint a csapat tagjai között). A vezetőnek talpraesett, jó memóriájú embernek kell lennie.

Ízlelés

Téma: általános

Időtartam: 15-20 perc

Gyakorlat fajtája: érzékelés

Kapcsolódási pontok: állatok, ökológia

Helyszín: bárhol

Időpont: bármikor

Eszköz: kiskanál, őrölt fahéj, vaníliás cukor, fokhagymás (vagy más ízesítésű) só /vagy más fűszerek

A nyelvünkkel csak a négy alap ízt (sós, édes, keserű, savanyú) érezzük. Az ételek egyéb ízeinek érzékelésében

orrunk is segítségünkre van. Ezt egyszerűen be lehet bizonyítani. Mindenki csukja be a szemét és fogja be az orrát. A játékvezető járjon körbe és mindenkinek a kinyújtott nyelvére szórjon egy keveset a fenti fűszerek egyikéből. Próbálja meg mindenkinek még befogott orral kitalálni, hogy mi van a nyelvén, majd kinyitott orral is. Fontos, hogy senki ne kiáltson fel – hagyja a többieket is játszani! Utána a másik kettővel (vagy mással) is meg lehet próbálni. Ne felejtsek el a végén megbeszélni, hogy ki mire gondolt először, majd kinyitott orral és mi lehet ennek az oka.

(A fahéjnak befogott orral nincs íze, a vaníliás cukornak csak cukor, a fokhagymás sónak csak só íze van.)
forrás: 5.

Fatelefon

Téma: növények, állatok

Időtartam: 10 perc

Gyakorlat fajtája: megfigyelés

Kapcsolódási pontok: állatok, növények, ökológia

Helyszín: erdő

Időpont: bármikor (kivéve nagy hóban)

Eszköz: (kidőlt fa – az erdőben)

Korosztály: 6 évtől

A gyerekek egy kidőlt fa egyik végéhez szorítják a fülüket, miközben mi a fa másik végét kopogtatjuk és kapirgáljuk. A gyerekekkel beszéljük meg, hogy mit hallottak, valamint azt is, hogy a fa hangvezetése mely állatoknak lehet hasznos. (Pl. az odúkban fészkelő madarak meghallják a felfelé tartó ragadozót, és így fel tudnak készülni a védelemre.)

Építhetünk gyerekekkel xilofont is, különböző hosszúságú fadarabokból.
forrás: 4.

Járás egyenes vonalban

Téma: tájékozódás

Időtartam: 10-15 perc

Gyakorlat fajtája: mozgás, felfedezés

Kapcsolódási pontok: bármi

Helyszín: sík terep, szabadban

Időpont: bármikor

Eszköz: szembekötők (a gyerekek létszámának fele számú)

Általában azt gondoljuk, misem egyszerűbb, mint irányt tartva egyenesen menni. Ennek kipróbálásához alkossunk párokat. A párok egyik tagja nézzen ki 20-25 m-re egy célpontot, majd kössük be a szemét. Induljon el a célja irányába, miközben a párja csak arra ügyel, hogy a társa ne essen el és ne menjen neki semminek (de ne irányítson). A céllal egy vonalban állítsa le az úton levőt, vegye le róla a kendőt és nézzék meg, mennyire tér el a helyzete az eredeti céltől. (Az emberek nagy része vagy jobbra vagy balra 4-5 m-rel tér el.)

forrás: 5.

A hiúz és a nyulak

Téma: állatok

Időtartam: 15-20 perc

Gyakorlat fajtája: mozgás, átélés

Kapcsolódási pontok: ökológia, növények

Helyszín: viszonylag sűrű erdő

Időpont: lehetőleg száraz időben, tavasztól őszig

Eszköz: -

A hiúz ragadozó állat - éles a szeme, jól megfigyel mindent, különösen azt, hogy van-e fogára való zsákmány a környéken. A nyúl viszont növényevő és a hiúz számára kitűnő zsákmányt jelent. Folyamatosan figyel, hogy nincs-e veszélyben, miközben megpróbál a lehető legjobban elbújni minden lehetséges támadás elől.

A következő játékot 5-20 gyerek játszhatja. Kirándulás közben keressetek egy olyan helyet, ahol jól el lehet rejtőzni - sok fa van, esetleg farakás, szikla. Az egyik gyerek legyen a hiúz, a többiek a nyulak. A hiúz hunyja be a szemét, a játékvezető pedig számoljon húszig. A nyulaknak addig el kell rejtőzniük úgy, hogy a hiúz nyitott szemmel ne lássa meg őket. (Látótávolságon kívül ne menjenek!) Ezután a hiúz kinyithatja a szemét, de csak egylépésnyit mozoghat minden irányban. Amelyik nyulat észreveszi, arra rámutat és kiszólítja. (Vitás esetben a játékvezető ellenőrizze, hogy van-e ott valaki.) Ha már nem vesz észre mást, ismét hunyja be a szemét. A játékvezető számoljon tízig, közben a nyulak közelebb húzódvá rejtőzzenek el. A hiúz megint körülnéz, és előszólítja, akit meglát. Ezt még egyszer meg lehet ismételni! Akit a hiúz még ekkor sem vesz észre, az a győztes, ha mindenkit észrevett, akkor ő nyert.

forrás: 5.

Őz játék

Téma: állatok

Időtartam: 20-30 perc

Gyakorlat fajtája: mozgás, átélés

Kapcsolódási pontok: ökológia
Helyszín: szabadban, sík, nyitott terepen
Időpont: tavasztól ősziig
Eszköz: papír, ceruza (a játékvezetőnek)

Az állatoknak alapvetően négyféle dologra van szükségük: élelem, víz, menedék, tér. Ezeket nevezzük most természeti elemeknek. Az élelem és a víz a testük és erejük fenntartásához; a menedék a ragadozók előli elrejtőzéshez és a rossz időjárás előli elbújáshoz szükséges; a tér pedig azért, hogy elegendő helyről tudják a táplálékot megszerezni, valamint el tudjanak menekülni a ragadozók elől.

Az őzek életéről szóló játék akkor érdekes, ha 12-20-an játsszák. A játékosok fele őz lesz, a másik fele természeti elem. A természeti elemeket (és az őz szükségleteit) a következőképpen lehet jelezni: Az élelem (vagy az éhes őz) a hasára teszi a kezét, a víz (szomjas őz) a szájához emeli az ujjait, a menedék (menekülő vagy fázó őz) háttétőt formál a kezéből a feje fölé, végül a tér (vagy futó őz) oldalra kinyújtja a kezét.

Az őzek és a természeti elemek egymástól kb. 15-20 m-re, egymásnak háttal egy vonalban álljanak fel. Az őzek közül mindenki gondolja ki, hogy a természeti elemek közül éppen mire van a legnagyobb szüksége, és azt jelezze a kezével. A természeti elemek ugyanígy gondolják ki, hogy ők most melyik elemet képviselik, és szintén jelezzék a kezükkel. Adott jelre forduljon meg mindkét sor. Az őzek keressék meg azt a természeti elemet, amire szükségük van, fussanak oda hozzá, fogják meg a kezét, és együtt fussanak vissza az őzek sorába. Egy természeti elemet azonban csak egy őz vihet vissza, így nem fog mindenkinek jutni! Amelyik őznek nem jutott semmi, az sajnos elpusztul, és a természeti elemek sorai közé lép.

A játék az új létszám aránnyal folytatódik. A játékvezető időnként változtathat a játék alakulásán. Megsúghatja például a természeti elemeknek, hogy az erdőben szárazság van, így senki nem lehet víz abban a fordulóban. Az őzek viszont erről nem tudnak, így továbbra is keresik a vizet... Ha túl sok az őz, lehetséges, hogy az élelem vagy a tér fogy el. Végül az is megeshet, hogy ragadozó költözik az erdőbe: Egy önként vállalkozó farkassá válhat, aki a leglassabb (leggyengébb, beteges) őzek közül kaphat el egyet vagy kettőt egy-egy fordulóban. Az elfogott őzek szintén természeti elemmé válnak.

Érdemes megfigyelni (esetleg feljegyezni), hogy hogyan alakul az őzek száma az „erdőben” attól függően, hogy mennyien voltak vagy hogy milyen hatások érték őket és az erdőt!

forrás: 5.

Közvetlen tapasztalás

Találkozás egy fával

Téma: növények

Időtartam: 15-20 perc

Gyakorlat fajtája: érzékelés

Kapcsolódási pontok: talaj, éghajlat, állatok

Helyszín: fás terület

Időpont: bármikor / nappal

Eszköz: szembekötő kendő (részvevők számának fele mennyiségben)

Párokat alkotunk. A párokból az egyik tagnak bekötjük a szemét. A másik kiválaszt egy fát a környéken és óvatosan, de lehetőleg kerülő útvonalon odavezeti hozzá a párját. A bekötött szemű résztvevő leginkább tapintását és szaglását felhasználva igyekszik minél több jellemzőt összegyűjteni a fáról, amik alapján később felismerné. A párja kérdésekkel segítheti a „felfedezést”. (Pl. Milyen a tapintása a kéregnek?; Milyen a szaga?; Él-e még a fa?; Át tudod-e fogni?; Idősebb nálad?; Találsz-e rajta

növényeket?; Állatok nyomát?; Zuzmókat?; Rovarokat?; Hol vannak rajta az első ágak?; Mit találsz a közvetlen környéken?).

Néhány perc elteltével a páros 'látó' tagja visszavezeti a 'felfedező' a kiindulási helyre, ahol leveszik a kendőt a szeméről és így meg kell keresnie a 'fáját'. Természetesen ezek után cserélnek.

Ha mindenki kész van és a gyerekek akarják, megbeszélhetjük a tapasztalatokat (ne erőltessük).

Meglepő módon az esetek kb. 90 %-ában megtalálják a résztvevők a 'fájukat'. Olyan részleteket fedeznek fel, amelyeket felületes szemlélőként nem vettek észre. Felismerik, hogy a fáknek is van 'egyéniességük', hiszen még az egyformának látszó fák között is vannak lényeges eltérések. Egyesek érzelmileg is kötődnek a 'fájukhoz', a világért sem engednék kivágni... A párok tagjai között pedig kölcsönös bizalom alakul ki, hiszen meg kell bízni a másikban, hogy az nem vezet veszélyes részekre.

forrás: 1., 5,

Fényképezés

Téma: általános

Időtartam: 5-10 perctől akár a kiránduláson folyamatosan

Gyakorlat fajtája: érzékelés

Kapcsolódási pontok: növények, állatok, geológia, élőhelyek

Helyszín: természet

Időpont: bármikor / nappal

Eszköz: -

Rendkívül hatásos, emlékezetes játék. A játékosok párokra oszlanak, és az egyikük behunyja a szemét. A másik feladata, hogy olyan látványt találjon a környezetében, ami szerinte a társa számára érdekes, emlékezetes lesz. Odavezetve a behunyt szemű játékost, és a megfelelő pozícióba igazítva a fejét lehet „exponálni”, azaz pl. meghúzva az illető fülcimpáját jelezni, hogy nyithatja a szemét. Szerepcseré után lehet az élményeket feldolgozni, lerajzolva a látottakat „előhívni” a képet.

Hernyó (százlábú, ezerlábú) séta

Téma: állat

Időtartam: 10-15 perc

Gyakorlat fajtája: mozgás-átélés

Kapcsolódási pontok: állatok

Helyszín: természet

Időpont: bármikor, de leginkább tavasztól őszig / nappal

Eszköz: -

Célja a giliszta (gyűrűsféreg), százlábú (szelvényes) és ezerlábú (ikerszelvényes) mozgásának utánzása. 6-8 játékos libasorba állva és kezüket az előttük álló vállára helyezve igyekezzék a mozgás jellegzetességeit utánzóva haladni.

Állati testrészek

Téma: állatok

Időtartam: 20-25 perc

Gyakorlat fajtája: kreativitás, mozgás

Kapcsolódási pontok: egyéb állatos játékok

Helyszín: bárhol

Időpont: bármikor

Eszköz: -

Osszuk 4-5 fős csoportokra a társaságot! Minden csoport válasszon egy számára kedves állatot. A feladat az, hogy együtt „alkossák meg” ezt az állatot. Az alakját, mozgását és a hangját kell EGYÜTT formázniuk, úgy, hogy a többi csoport kitalálja. Némi gyakorlás után minden csoport előadja, a többieknek pedig az a feladata, hogy kitalálja, mire gondoltak.

forrás: 1.

Színpaletta

Téma: általános

Időtartam: 10-15 perc

Gyakorlat fajtája: érzékelés

Kapcsolódási pontok: bármihez

Helyszín: természet

Időpont: tavasztól őszig / nappal

Eszköz: kartonlapok, két oldalon öntapadós ragasztóval

Hasonlít a „Színkeresés a természetben” foglalkozáshoz, de ezúttal öntapadós lapocskákra keres mindenki színeket a természetből. Lehet ez egy színnek (pl. zöld vagy barna) különböző árnyalatai, de lehet minél többféle szín is. Aki akar, kis kompozíciókat készíthet a színek és formák kombinálásával. Amikor mindenki készen van, adjuk körbe a palettákat, hogy mindenki megcsodálhassa a többiekét. Mindenki csak 1-1 levelet vagy szirmot használjon egy növényről, hogy ne tegyék tönkre őket! Érdekes különböző élőhelyeken elkészíteni a palettákat, így összehasonlíthatjuk a jellemző színeket.

Kövek becsukott szemmel

Téma: geológia

Időtartam: 20 perc

Gyakorlat fajtája: érzékelés, megfigyelés

Kapcsolódási pontok:

Helyszín: természet vagy terem

Időpont: bármikor

Eszköz: különböző, kis méretű kövek (a résztvevők létszámával megegyezően), szembekötő

Mindenkinek bekötjük a szemét és a kezébe adunk egy követ. Pár percig forgathatja, megfigyelheti (csak a tenyerével) a jellemzőit. Ezek után összeszedjük a köveket és mindenki leszedheti a szembekötőt. Egyesével körbeadogatjuk a köveket ismét, és ha valaki felfedezi a „sajátját”, akkor nem adja tovább. Megnézzük, hány diáknak sikerül megtalálni az eredeti követ.

A szemünket kikapcsolva, sokkal érzékenyebbek leszünk más érzékszervek használatára. A legtöbben megtalálják a náluk lévő követ és meglepődnek, hogy mi mindent fedeztek fel rajta, amit szemmel nem érzékelnek.

forrás: 5.

Nyomkeresés

Téma: állatok

Időtartam: megbeszélés: 15-20 perc

megfigyelés: 15-20 perc

Gyakorlat fajtája: megfigyelés, ismeretszerzés, adatgyűjtés

Kapcsolódási pontok: növények, talaj, víz, éghajlat
Helyszín: természet
Időpont: bármikor / nappal
Eszköz: nyomtérkép; gyűjtemény állatokra utaló jelekből

A környéken élő állatokat nem mindig sikerül látnunk, viszont számtalan jel és nyom utal a jelenlétükre. Beszéljük meg, mik lehetnek ezek: lábnyomok, lakóhelyek, elhullajtott maradványok (agancs, szőr, toll stb.), evés nyomok, ürülék, hangok, szagok stb. .

Röviden mutassuk be a rendelkezésre álló gyűjteményt, nézgesse meg mindenki, hogy melyik darab milyen állatra utal. A lábnyomoknál hívjuk fel a figyelmet a méretbeli, valamint a járás módja közti különbségekre.

Kirándulás közben keressünk egy olyan területet, ahol elég változatos élőhelyeket találhatunk (pl. erdőszél, patakpart, tópart). Osszuk fel a csoportot 3-5 fős kisebb csapatokra és kb. 10-15 percig mindenki gyűjtsön annyi állatokra utaló jelet, amennyit csak tud. Ha valami vitás, akkor beszéljük meg, vagy nézzünk utána.

Építsünk fát

Téma: növények
Időtartam: 20-25 perc
Gyakorlat fajtája: beleélés
Kapcsolódási pontok: állatok, ökológia
Helyszín: bárhol (nem sáros, vizes terepen)
Időpont: bármikor
Eszköz: madzag
Életkor: 8-12 év

A játék célja, hogy a gyerekek el tudják képzelni a fa működését. Ehhez először végig kell venni a különböző részeket és ezeknek a szerepét a fa életében; majd a gyerekek elvállalva egy-egy rész szerepét eljátsszák a fa működését.

Kérdezzessük a gyerekeket, mit gondolnak, mire van szükségük a fának az életben maradáshoz, és hogyan jutnak hozzá? (Pl.: Honnan jön a víz? Hogyan jut a fába? Hogyan jut el a különböző részekbe? Hogyan jutnak a fák a szükséges tápanyaghoz? Hogyhogy nem dőlnek el a szélben?)

Megbeszélés közben el is jutunk a fa részeihez és azok feladataihoz – ezeket persze a korosztálynak megfelelően magyarázzuk el.

Gyökér: A gyökérzet egyrészt megtartja a fát a talajban, másrészt a szerves tápanyagot és a vizet vesz fel. A gyökerek elágaznak, egyre vékonyabbak lesznek, míg végül az egészen vékonyakat hajszálgyökereknek nevezzük. A hajszálgyökerek felületén találjuk a gyökérszőröket, amik a felvett víz 95 %-át veszik fel.

Törzs és ágak: A törzs tartja az ágakat, az ágak pedig a leveleket. A törzsben és az ágakban található az ún. szállító edényeket is, amelyeken keresztül a víz és az ásványi anyagok szállítódnak a gyökerekből a levelek felé, a kész tápanyag (cukor) pedig a levelekből a fa többi részébe.

Holt fatest (geszt): A törzs belsejében találjuk, elhalt farészekből keletkezik. Ez a rész felelős a fa szilárdságáért.

Fasejtek (élő fatest, szíjács, xylem): Ez a rész szállítja a vizet és a szerves tápanyagot a gyökerektől a levelek felé. Tavasszal nagyobbak a sejtek, mert több vizet kell szállítaniuk a nedvkeringés megindulásakor;

télen pedig keskenyebbek, mert „pihen” a fa – minimális a vízállítás. Mivel a fatest a farész

elhalásával keletkezik, így keletkeznek az évgyűrűk is.

Osztódó szövet (kambium): Vékony sejtsor, ami befelé farészt, befelé háncsrészt hoz létre, valamint új kambium sejteket is.

Háncssejtek (élő háncs, phloem): Ez a rész szállítja a kész cukrot a fa többi részébe a levélből. Kora tavasszal, mikor sok energiára van szüksége a fának, ellenkező irányú is lehet a szállítás: a gyökérben raktározott cukrot szállítja a háncsszövet fölfelé.

Kéreg (parásodó, holt réteg): Az elhalt háncsszövetből keletkezik és a fa védelmét szolgálja. Mint olvashattuk, szerkezete, mintázata fajonként eltérő.

Levelek: A levelek készítik a táplálékot a fa részére. Zöld színtestekkel (klorofill) megkötik a Nap energiáját, és ennek segítségével vízből és széndioxidból cukrot és oxigént állítanak elő. Ezt a folyamatot nevezzük fotoszintézisnek. A fotoszintézis során a gázok (széndioxid, oxigén) leadása és felvétele a gázcsereváltásokon keresztül történik.

Osszuk ki a szerepeket. Egy 20 fős csoportnál a következőképp oszthatjuk el a gyerekeket:

Levelek: 3

Holt fatest: 1

Élő fatest: 2

Kambium: 3

Élő háncs: 4

Kéreg: 5

Gyökerek: 2

(A „szerepeket” fel is írhatjuk kis papírokra, hogy a gyerekek húzni tudjanak belőlük.) Természetesen, más létszám esetén arányosan osszuk el a gyerekeket.

Kezdjük el „építeni” a fát. Kérdezzük meg, mi tartja a fát szilárdan? A holt fatestet játszó gyerekeknek kell előlépnie és beállnia középre. Izmaikat megfeszítve mondja: „Én tartom...” Aztán kérdezzük meg, melyik rész szállít vizet és tápanyagot a gyökerekből? Ekkor kell előlépniük az „élő farészeknek” és a holt fatest köré állni. Miután beállnak, kezüket lentől felfelé mozgatják és mondják: „Vizet szállítunk.”

Ugyanilyen kérdésekkel szólítsuk elő a fa többi részét is. Következőnek a gyökerek jöjjenek és üljenek a farészek köré, kezükkel kifelé. Ujjaik lesznek ugyanis a hajszálgökerek, aminek segítségével felszívják a vizet. Olyan hangokat adjanak ki, mint akik vizet isznak. (Figyelmeztessük a többieket, hogy még véletlenül sem lépjenek rájuk...!)

A levelek madzagok segítségével kapcsolódnak a farészekhez. Közben mondják: Mi készítjük a táplálékot!

A háncsrészek a farészek köré állnak, miközben a levelekkel szintén össze vannak kötve a madzagok segítségével. Kezüket felülről lefelé mozgatják. Szövegük: Tápanyagot szállítunk a fának! A háncs és az élő fatest közé kerülnek a kambium sejtek. Szövegük: Új háncsot, fát és kambiumot adunk!

Végül kart karba öltve a kéreg szereplők állnak körük, arccal kifelé. Mogyorván kell nézniük, miközben azt mondják: Mi vagyunk a kéreg, menjetek innen!

Ha mindenki a helyén van, még egyszer mondják el egyenként, majd egyszerre a szövegüket, miközben szerepüknek megfelelően mozognak. (Végül azt mondhatjuk, hogy a fa már nagyon öreg és kidől: Mindenki óvatosan „összeesik”.)

forrás: 3.

Ökoszisztéma-hálózat

Téma: általános (összefüggések az élővilágban)

Időtartam: 20-25 perc

Gyakorlat fajtája: beleélés, ismeretszerzés

Kapcsolódási pontok: állatok, növények, éghajlat, talaj, víz, geológia, élőhelyek

Helyszín: bárhol

Időpont: bármikor, de lehetőleg a természeti alkotóelemek összefoglalásaként / nappal + este

Eszköz: Kártyák, amik az elmúlt foglalkozásokon tanult állatok, növények és befolyásoló tényezők (pl. nap, víz, talaj, kőzet) neveit (esetleg képeit) tartalmazzák; egy-két gombolyag (30-50 m) spárga.

Ez a játék remekül megvilágítja a természetes életközösségek tagjai között fennálló létfontosságú kapcsolatokat.

A hálózatépítés szemléletesen bemutatja, hogy a levegő, a sziklák, a növények és az állatok hogyan működnek együtt kiegyensúlyozott élethálózatban.

Alkossunk kört és osszunk ki minden résztvevőnek egy kártyát. Adjuk a gombolyag egyik végét az egyik résztvevőnek, pl. a napnak. Keressünk olyan játékost a körben, aki kapcsolatban állhat vele (ez nem lesz nehéz...), pl. a fekete bodza. Hozzá kerül a gombolyag, ő is megfogja és továbbadja valakinek, aki vele állhat kapcsolatban (pl. a cinke). Mindenki mondja el, hogy kit (mit) választott, és hogy miért! Legalább addig folytatjuk a játékot, amíg mindenki be nem kapcsolódik a „hálózatba”.

A hálót felhasználva bemutatjuk, hogy milyen fontos minden alkotóelem. Különböző okok miatt eltávolíthatunk egy-két tagot és megbeszélhetjük, milyen következményekkel jár ez a többi résztvevő számára. Milyen rendszer lesz stabilabb: a kevés vagy a sok elemből álló? A végén lebontjuk úgy is, hogy visszafelé ismétélünk.

Lehetőség: Kezdhethetjük a játékot oly módon, hogy a gyerekek hátára erősítjük a nevüket, amit barkochba játék segítségével találnak ki (ld. Állat-barkochba).

forrás: 1., 3., 5.

Az erdő széttagolása

Téma: élőhelyek feldarabolása (fragmentáció)

Időtartam: 10-20 perc

Gyakorlat fajtája: mozgós játék

Kapcsolódási pontok: állatok

Helyszín: nyílt, könnyen járható terep (rét), lehetőleg földúttal

Időpont: tavasztól őszig

Eszköz: állatképek

Ha nincs út, jelöljük ki madzaggal, és osszuk két csapatra a gyerekeket. Az egyikben erdei állatok szerepét játsszák (fontos, hogy nehézkesen és jól mozgó, repülő állatok is legyenek), a másikban különböző járműveket (ezek legyenek kevesebben). Adott jelre a járművek fel-alá közlekedjenek az úton, az állatok pedig – a nekik megfelelő mozgással – próbáljanak az úton átkelve helyet változtatni, természetes helyváltoztatásukat végezni. Egy idő után elemezzük a történeteket (pl. az egyes fajok esélyeit és lehetőségeit, a populációk változását)! Legyen szerepcseré is. Ne hagyjuk, hogy értelmetlen rohángálásba fulladjon!

Vegetációtérkép

Téma: növényzet

Időtartam: legjobb több részletben, egy többnapos program során folyamatosan

Gyakorlat fajtája: megfigyelés, térképezés („mérnöki” munka)

Kapcsolódási pontok: élőhelyek és élő, élettelen környezetük

Helyszín: nagyobb, változatos terület

Időpont: legjobb tavasszal-nyáron

Eszköz: papír, alátét, írószerszám, esetleg madzag, mérőszalag, növényhatározó

A gyerekeket csoportokba kell osztani, és minden csoportnak egy kijelölt területet adni, amit fel kell térképezniük.

Nem tudományos jellegű térkép készítése a lényeg, nem is kell feltétlenül méretarányhelyesnek lennie (bár ezt is meg lehet tenni, könnyítésképpen kisebb egységekre osztva területet). Lehet térképezni egy-egy vonal mentén is. Érdemes rajzokat is készíttetni. Az a fontos, hogy a gyerekek ismerkedjenek a növényekkel, és vegyék észre, hogy azok nem véletlenszerűen, bárhol fordulhatnak elő. Fontos, hogy a végén hasonlítsuk össze a különböző élőhelyeken készült térképeket.

A fák szívverése

Téma: növények

Időtartam: 20 perc

Gyakorlat fajtája: érzékelés, megfigyelés

Kapcsolódási pontok: víz, éghajlat, a fa felépítése, víz- és tápanyagforgalma, kártevői

Helyszín: fás terület

Időpont: legjobb kora tavasszal / nappal

Eszköz: sztetoszkóp

A játék során a résztvevők közvetlenül megtapasztalják, hogy a fák keringését. Ez különösen koratavasszal érdekes, mikor elindul a nedvek keringése.

Legalább 20 cm átmérőjű fát válasszunk. Általában a lombhullatók és vékonykérűek (bükk, gyertyán, nyír) alkalmasabbak. A sztetoszkópot mozdulatlanul és szorosan tartjuk a fához és ne keltsünk egyéb zajt. Különböző pontokon és fákon próbáljuk végig és hasonlítsuk össze a hangokat. Sokat javít az érthetőségen, ha először megmutatjuk a résztvevőknek a saját szívverésük hangját (a csuklójukon). Erre támaszkodva, összehasonlítva lehet elemezni a keringési rendszereket, a fa „táplálkozását”, kártevőit.
forrás: 1.

A fák életsiklusa

Téma: növények

Időtartam: 25-30 perc

Gyakorlat fajtája: megfigyelés

Kapcsolódási pontok: talaj, éghajlat, állatok

Helyszín: fás terület, különböző korú fákkal

Időpont: bármikor / nappal

Eszköz: kártyák kérdésekkel, jelölő madzag

A fának, csakúgy, mint az embereknek megvan a maguk életsiklusa. Végigtekinthetjük az emberi élet különböző szakaszait és párhuzamba állíthatjuk azt a fák életszakaszaival. (mag - csíranövény - fiatal növény - kifejtett fa - öreg fa - elhalt fa - korhadó törzs) A különböző életszakaszokat, a köztük levő összefüggéseket és a környezetükkel való kapcsolatot akkor érthetik meg legjobban a gyerekek, ha megfigyelik a fákat ezekben az életszakaszokban. Osszuk a csoportot 2-3 fős kiscsoportokra. Adjunk minden csoportnak a kártyákból, amiken a kérdések szerepelnek. Lehetőleg azonos fafajt figyeljenek meg. Egy csoport többféle életszakaszt is megfigyelhet, de együtt mindenképp szerepeljen az összes életállapot.

Keressenek egy jellemző egyedat, vizsgálják meg és töltsék ki a kártyát, majd jelöljék meg madzaggal,

hogy a többieknek meg tudják mutatni. A gyakorlat végén sorba járjuk be a különböző kiválasztott fákat, ahol a kis csoportok elmondják, mit írtak a kártyájukra. Szedjük le a jelölő madzagot.

A kártyán szereplő kérdések:

Fa neve:

Jellemzői:

Jelenlegi életszakasz:

Körülbelüli kor:

Az erdő ökoszisztémájában betöltött szerepe:

3 dolog, ami szükséges ahhoz, hogy élni tudjon:

3 dolog, ami ettől a fától függ, hogy életben maradjon:

Mi lehet ennek a fának a következő életszakasza?

forrás: 3., 5.

Fa-ntázia

Téma: a fák élete

Időtartam: 10 perc

Gyakorlat fajtája: átélés

Kapcsolódási pontok: minden, ami a fával kapcsolatos

Helyszín: kényelmes, biztonságos körülmények, ingerszegény környezet (inkább terem)

Időpont: bármikor

Eszköz: -

A résztvevők átélésére építő, mesélős program. A vezetőnek elő kell adnia egy fa élettörténetét (vagy annak egy részét). Érdemes előtte megteremteni hozzá a szükséges atmoszférát (csönd, félhomály), a hallgatók hunyják be a szemüket, a történet pedig olyan legyen, ami leköti a figyelmet. Lehet aláfestő zenét, hanghatásokat is használni. Nagyon sok múlik a mesélő stílusán, szuggesztív előadasmódján. Csak lenyugodott csapatnál érdemes próbálkozni!

A halott fa is él

Téma: korhadó fa és kapcsolt élőlényei

Időtartam: 20 perc

Gyakorlat fajtája: közvetlen megfigyelés

Kapcsolódási pontok: állatok, növények, gombák

Helyszín: erdő, idős, méretes, korhadó fával

Időpont: tavasztól ősziig (főleg nyáron) / nappal

Eszköz: -

A helyszínen beszéljük meg, hogy mikor él egy fa és miből látható. Kérdezzünk rá, hogy a korhadó fa él-e! Ezután adjuk ki a feladatot, hogy keressék az élet mindenféle jelét, nyomát, tanújelét a fán! Ha szükségesnek tűnik, egyet nevezünk és mutassunk meg példa gyanánt. Mindenből lehet gyűjteni egy-egy kis darabot, a végén beszéljük meg mindent. A legjobb a gyökerestül kidőlt fa, vagy egy magas, vastag, jól bekorhadt álló holt fa. Fontos, hogy közelről nézzék meg!

„Kristályosodás”

Téma: geológia

Időtartam: 15 perc
Gyakorlat fajtája: beleélés
Kapcsolódási pontok: talaj, éghajlat
Helyszín: természet / terem
Időpont: bármikor
Eszköz: vulkanikus kőzetek

Mutassunk körbe néhány vulkanikus kőzetet s figyeljük meg, mekkora kristályok vannak benne. Mi lehet az oka a különböző méreteknek?

A közel azonos színű ruhában levő gyerekek egy féle ásványt jelenítenek meg. Úgy osszuk be őket, hogy 3-4 csoport alakuljon ki. Szabadon járkálnak körbe, „keverednek” egymással az ásványok. Adott jelre megtörténik a vulkán kitörése és a kristályosodás: mindenki igyekszik a saját csoporttagjaihoz közel kerülni. A második jelre befejeződik a folyamat - mindenki a helyén marad, „megfagy”. A kitörés és a megdermedés közti időtartamot változtassuk néhány játékmenet során, pl. 1 és 10 mp között.

Nyilvánvaló, hogy rövid idő alatt nincs idő megtalálni a csoport többi tagját, így keverve maradnak a gyerekek, hosszabb idő után pedig mindenki a csoportjával van.

Hasonlóan történik ez a kőzetek kialakulásánál is. Az, hogy a vulkanikus kőzetek mekkora ásvány kristályokat tartalmaznak, attól függ, hogy mennyi idejük volt a kristályosodásra. Ha a Föld felszínétől távolabb történt a folyamat, akkor volt idejük az ásványoknak nagy kristályokat képezni, ha a felszínen és gyorsan hűlt le, akkor nem.

forrás: 5.

Erózió-játék

Téma: víz
Időtartam: 30 perc
Gyakorlat fajtája: beleélés, ismeretszerzés
Kapcsolódási pontok: növények, talaj, éghajlat, geológia
Helyszín: tisztás, lehetőleg lejtős terület
Időpont: tavasztól ősziig / nappal
Eszköz: a játéktér hosszának megfelelő kötél vagy spárga

A gyerekek az eső útját játsszák, amikor az leér a földre és lefolyik egy domboldalon. A játéktérre helyezzük le a kötelet/spárgát, ez lesz a patakunk. A patak kanyarodhat, folyhat sebesen, vagy lassabban. A csoport fele a patak „felső folyásánál” helyezkedik el, ők lesznek az esőcseppek. A többiek jelentik a növényzetet, a patak és az esőcseppek között. Elkezd esni az eső (ehhez eljátszhatjuk az „Esőcsepp játék”-ot). Az esőcseppek elindulnak lefelé a domboldalon. Mivel a vegetáció lelassítja a vízcseppeket, a növényeket jelképező gyerekek megpróbálják elfogni az esőcseppeket. Fél lábuknak helyben kell lennie (hiszen a növények helyhez kötöttek), de kezükkel elkaphatják a lefelé jövőket. Amelyik esőcseppet elfogták, annak a „növény” körül ötször körbe kell futnia, jelezve ezzel, hogy beszívárog a talajba. Egy esőcseppet csak egyszer lehet elfogni, hiszen ezután már a talajban folytatja az útját. Ezt úgy jelzi, hogy négykézláb mászik a patak felé. Amikor eléri a patakot, ismét feláll és a kötél mentén sétál. A sodrásokban foroghat, bukfacezhet, hiszen köveken görog keresztül. Ha leér a patak aljára, megáll és megvárja a többieket.

Mérjük az időt, amíg az összes esőcsepp leér. Ha a gyerekeknek van kedvük és az idő is engedi, szerepcserével is eljátszhatják.

A következő játékban a csoport fele megint esőcsepp lesz, a másik fele viszont növények helyett kis kövek. Ezek helyben ülnek vagy fekszenek. A játék ugyanúgy indul, de mikor az esőcseppek elérik a köveket, egyszerűen átugranak rajtuk vagy kikerülik őket és tovább folytatják útjukat.

Ismét mérjük meg az időt, amíg az esőcseppek leérnek. Hasonlítsuk össze az előző játék idejével és beszéljük meg az okait.

forrás: 2.

Talajlétra

Téma: talaj

Időtartam: 20 perc

Gyakorlat fajtája: szemléltetés

Kapcsolódási pontok: növények, állatok

Helyszín: erdő

Időpont: tavasztól ősziig / nappal

Eszköz: botok

Korosztály: 6 évtől

A gyerekeket osszuk 4-6 fős csoportokra. Minden csoport rakjon ki faágakból egy négyosztású létrát a következő szerint:

1. 2. 3. 4.

Egy-egy négyzet oldala 40-50 cm legyen. A négy osztásközből távolítsák el a következőket:

1.: semmit

2.: egész, még nem lebomlott lomb- és tűlevelek, gallyak, aljnövényzet

3.: 2. + teljes, még felismerhető lomb- és tűlevelek

4.: 3. + teljes humuszréteg, egészen a felső ásványi talajréteggig

Nézzük meg a humuszképződés egyes fázisait! Vizsgáljuk meg az egyes rétegekben élő állatokat, a szemcseméreteket!

Beszéljük meg a talajképződés menetét, az ahhoz szükséges élő és élettelen tényezőket!

Ezt a gyakorlatot lehetőleg ne végezzük védett területen, és mindenhol a lehetőségekhez képest állítsuk vissza az eredeti állapotot!

forrás: 4.

Természetellenes ösvény

Téma: általános

Időtartam: 20-25 perc

Gyakorlat fajtája: megfigyelés

Kapcsolódási pontok: környezetszennyezés, erdei életközösség

Helyszín: természet

Időpont: tavasztól ősziig

Eszköz: az adott környezetbe nem illő tárgyak

A játék célja a gyerekek megfigyelőképességének fejlesztése, valamint rávezetés arra, hogy milyen fontos az állatoknak a rejtőszín. Egy jól járható és tiszta ösvény mellett (2-3 m-en belül) előre helyezzünk el olyan tárgyakat, amik nem oda valók. Ez lehet bármilyen mesterséges tárgy, de olyan természetes anyag is, ami nem illik az adott környezetbe, pl. fenyőtoboz tölgyerdőben (bár ezt már inkább idősebbeknél vessük be). A gyerekeknek egyesével kell végigmenni az ösvényen és megszámolni, hogy hány oda nem illő tárgyat találnak. A végén mondjuk meg a tényleges számot, és aki akar, még visszamehet megkeresni a maradékot. Befejezőként mindenképp menjünk végig együtt is és mutassuk meg, hol mi rejtőzött – és

természetesen szedjük is össze.

Lehet csinálni „természetes ösvényt” is, ahol odailló, de ritka, érdekes tárgyakat rejtünk el (pl. agancsokat, koponyákat).

forrás: 1.

Befejezés, az élmények megosztása

Baglyok és varjak

Téma: általános

Időtartam: 10-15 perc

Gyakorlat fajtája: ismeretek felelevenítése, érzékelés

Kapcsolódási pontok: bármi

Helyszín: nagyobb (pár száz m²-es) nyílt tér a természetben

Időpont: bármikor, de leginkább tavasztól ősziig / nappal

Eszköz: -

Egyszerű fogócska játék természeti tartalommal megtöltve. A játékosok két csapatra oszlanak (baglyok és varjak), és egy-egy vonal mentén egymással szemben felállnak. A játékvezető állításokat közöl, melyekről a játékosoknak kell eldönteniük, hogy igazak vagy hamisak. Előbbi esetben a baglyoknak kell megfogniuk a varjakat, utóbbi esetben fordítva. A menekülők egy - a vonaluk mögött kijelölt - „házban” található menedéket. Az állítások lehetnek pl. a korábban tanultakkal kapcsolatosak („a béka farkos kétéltű állat”), buzdíthatnak a környezet érzékelésére („a közelben fülemüle énekel”), vagy pontos megfigyelésre („a kezemben tartott levél fűrészszélű”).

forrás: 1.

Vidám állat-kitalálósdi = Orr-játék

Téma: állatok

Időtartam: 10 perc

Gyakorlat fajtája: ismeretek felelevenítése

Kapcsolódási pontok: bármi

Helyszín: bárhol

Időpont: bármikor / nappal

Eszköz: -

A játékvezető előre elkészített kártyáról egy állatra (vagy növényre, természeti jelenségre) vonatkozó állításokat olvas föl sorban, egymás után. Aki úgy érzi, hogy már tudja, mire vonatkoznak, az orrára teszi egy ujját. Ha meggondolta magát, leveheti. A végén (amikor már mindenkinek orrán van az ujj) egyszerre bemondják. Érdemes úgy csinálni, hogy egyre egyértelműbbek legyenek az állítások.

forrás: 1.

Rejtélyes állat / növény

Téma: általános

Időtartam: 5-10 perc

Gyakorlat fajtája: kreativitás

Kapcsolódási pontok: növények, állatok

Helyszín: természet (de zárt hely is jó)

Időpont: bármikor

Eszköz: -

A tanulási folyamat megfordítása és egyben jó hangulatú befejezés. A játékvezető nevezzen meg egy képzeletbeli vagy valóságos növényt vagy állatot, melyet a játékosok nem ismerhetnek és jó hangzású, képzettársításra alkalmas neve van (pl. bódító baraboly - növényfaj, fostos upota - búbos banka, hömbörködő bödörgény - képzeletbeli állat). Magyarozzuk el, hogy ez egy helyi specialitás és igen ritkán látható. Minden résztvevő képzelje el magában az állatot vagy növényt, és mondjon róla valamilyen tulajdonságot. Nem kell a végén feloldani a helyzetet, mindenki gondolkodhat továbbra is dolgon, vagy le is rajzolhatja otthon.

Alkotások természetes anyagokból

Téma: általános, összefoglalás

Időtartam: 1/2-1 óra

Gyakorlat fajtája: kreativitás

Kapcsolódási pontok: bármihez

Helyszín: természet

Időpont: tavasztól őszig / nappal

Eszköz: természetben található természetes anyagok

Válasszunk ki egy olyan területet, ahol változatos anyagok találhatóak a természetben. (Kövek, kavicsok, lehullott falevelek, száraz gallyak, termések, madártollak stb.) A csoport méretétől függően alakíthatunk kisebb csoportokat, maradhat mindenki együtt vagy akár párokban vagy egyéneként is dolgozhatunk. Válasszunk ki egy konkrét dolgot, amit csinálunk - pl. a táj makettje, kedvenc tájunk „fényképe”, a mai nap legnagyobb élménye, a tegnap esti mese hőse stb. . Ha több csoport van, mindegyik más feladatot kapjon. Nagyböknél lehet elvont fogalmakat, vagy verssorokat is „megalkotni”. A lényeg, hogy csak természetes anyagokat használjunk fel. Érdemes a felhasználható időt előre megadni, mert könnyen elúszhatunk vele. A végén bemutatjuk a műveket, rövid magyarázattal.

Megjegyzés: SOSE használjunk élő növényt, pláne állatot!!!

Irodalom:

- 1.Cornell, J.: Kézenfogva gyerekekkel a természetben. Magyar Környezeti Nevelési Egyesület, Budapest, 1998.
- 2.Nelson, D. et al.: Project WET. The Watercourse, Bozeman; Council for Environmental Education, Houston, 1995.
- 3.Project Learning Tree – Environmental Education Activity Guide,American Forest Fundation, Washington DC, 1997.
- 4.Erdei Oktatóanyag – Vezérfonal erdészek részére. Bajor Állami Élelmezésügyi, Mezőgazdasági és Erdészeti Minisztérium. Az Országos Erdészeti Egyesület fordításában és kiadásában.
- 5.Wolf Ridge Environmental Learning Center (Cranberry Rd., Finland MN, U.S.A.) oktatóanyagai
- 6.Sallai R. B. (szerk.): Zöldszemmel. Ötlettár környezeti neveléshez. Nimfea Természetvédelmi Egyesület, Szarvas, 1998.