



Természetismereti játékgyűjtemény



Természetismereti játékgyűjtemény

Első kiadás - 1998

Szerkesztette:

F. Nagy Zsuzsanna

A miskolci Ökológiai Intézet programjai keretében 1993 óta jelennek meg szemléletformáló kiadványok, oktatási segédanyagok. Három-négy évente a legfrissebb szakirodalomból válogatva szerkesztjük, és ingyen bocsátjuk az iskolák, civil szervezetek, környezetvédelem iránt érdeklődők rendelkezésére.

Kiadványainkban 26 témakört dolgoztunk fel, melyeket idén újra megjelentetünk a következő címekkel:

- | | |
|---|---|
| 1. A Bükk Nemzeti Park | 9. Hulladékgazdálkodás |
| 2. A hidroszféra problémái | 10. Környezet-egészségügy |
| 3. Aggteleki Nemzeti Park | 11. Ökológiai alapismeretek I. |
| 4. Az erdő | 12. Ökológiai alapismeretek II. |
| 5. BAZ megye környezetvédelmi problémái | 13. Természetismereti játékgyűjtemény |
| 6. Élőhelyek, ökológiai folyosók | 14. Természetvédelem Magyarországon |
| 7. Fenntartható fejlődés | 15. Védett természeti értékek B.-A.-Z. megyében |
| 8. Globális problémák | |

Kiadó:

Ökológiai Intézet a Fenntartható Fejlődésért Alapítvány
(Miskolc, Kossuth u. 13. 3525 Tel.:06-46/505-768)

Sokszorosítás:

Holocén Természetvédelmi Egyesület – Miskolc

1. Tartalomjegyzék

1. Tartalomjegyzék	1.
2. Bevezetés	2.
3. A játékvezető szerepe	4.
4. Játékgyűjtemény	5.
4.1. Csoportalakító, ismerkedési játékok	5.
4.2. Érzékelésfejlesztő játékok	6.
4.3. Térérzékelő játékok	11.
4.4. Kommunikációs játékok	13.
4.5. Kreativitást fejlesztő játékok	14.
4.6. Figyelemösszpontosító	21.
4.7. Ismeretbővítő játékok	22.
4.8. Memorizáló játékok	25.
4.9. Szabályjátékok	27.
4.10. Empátiakészséget fejlesztő játékok	29.
4.11. Fantáziát fejlesztő játékok	32.
4.12. Szerepjátékok	35.
5. Felhasznált irodalom	36.

2. Bevezetés

A tantervekben előírt kötelező tananyag megalapozza azokat az ismereteket, melyekből mindvégig merítünk életünk során. A tanítók, tanárok éppen ezért teljes joggal várják el és szeretnék, ha természettudományos alapismeretek a gyerekek vérévé válna. Csakhogy a legtöbb esetben időzavarral küszködve, a négy fal között, évente legfeljebb 4-5 napot a természetben töltve kell mindezt az igényt teljesíteni. Versenyeken, pályázatokon közel ezres fajlista ismeretét várják el, első helyezést elérni pedig ma már specialisták becsületére való önálló munkával lehet.

Hatalmas mennyiségű ismeretanyag ömlesztése folyik, - nemegyszer kíméletlenül. Csak éppen bűnös módon a természet megismerését néhányan érzelmi alapozás, személyes tapasztalatok és rendszerszemlélet nélkül kívánják elérni. Nem kétséges, hogy néhány megfelelő képességgel rendelkező diák bírja a tempót, csak éppen a többség úgy van vele: mikor csengetnek már ki, mikor lesz vége a kvadrátolásnak a tábori programban. Vajon mennyire válik ezekből a diákokból természetszerető, természetféltő, természetvédő felnőtt? A tanuláselemzők már régen kimutatták, a pedagógiában már régen tanítják, hogy az olvasás a legkevésbé hatékony tanulási módszer, a leghatékonyabb, ha tapasztalás útján, esetleg másokat is tanítva fogadjuk be, adjuk át az ismereteket. A jelen gyűjtemény azoknak az tanítóknak, tanároknak, szülőknek és felnőtteknek szól, akik azt mondják: talán kevesebb is elég, de az váljon maradandóbbá, váljon élménnyé, személyes tapasztalássá.

A kilencvenes évek elejétől szívárogtak be hazánkba azok a játéktechnikák, melyek révén (a hazai népi hagyományokkal, a személyiségfejlesztő, drámapedagógiai módszerekkel, gazdagító fantáziájú pedagógusok ötleteivel keveredve) végül is a játékoknak olyan tára alakult ki, melyekkel könnyíthetők, oldhatók az ismeretátadás kényszerhelyzetei, s ráadásul mi magunk is jól érezhetjük benne magunkat. Ezek egy része nyomtatott formában hozzáférhető, s az irodalomjegyzék alapján beszerezhető. Másokat tréningek, konferenciák alkalmával ismertünk meg, néhányat adaptáltunk más alaphelyzetre, hogy tematikailag jobban illeszkedjen e gyűjteménybe. Köszönet mindenkinek egy-egy új ötletért!

A játék korhatár nélküli. Nem vállalkozunk rá, hogy megjelöljük azt, hogy óvodásoknál, általános, vagy középiskolásoknál alkalmazható, avagy csak felnőtteknél. Tapasztalatunk szerint például az érzékszervi játékok egy része óvodás, kisiskolás kor után kevésbé élvezetes a felső tagozatosok számára, azonban a középiskolások, s a felnőttek ismét izgalmas élményként élik meg, újból felfedezik „elfeledett” képességeiket.

A játékgyűjtemény csupán a desszertkínálat egy étlapon. Ahhoz, hogy milyen főételekhez (mondani- tárgyalni valóhoz) tálaljuk, már rajtunk múlik. Sokféle szakács sokféle ízléssel válogathat, de ahogyan megtervezünk egy több fogásos ebédet, ebben az esetben is figyelmet kell fordítani az alapanyagra, a sorrendiségre, az előkészület és az étkezés időszükségletére. Hamar kiderülhet, hogy ez a játék nem játék. Komolyan kell venni és fel kell készülni ahhoz, hogy a résztvevők, a vendégek jóízűen fogyasszák.

A játékot nem csupán klasszikus formájában értelmeztem a gyűjtés során. Játék, verseny, vetélkedés, feladat, vizsgálat és vizsgálódás, szituációs, imaginációs és helyzetgyakorlat? A direkt tárgyi közléstől kezdve a meditáció határát súroló „játékok” lehetőségeit is felcsillantjuk. A munkamódszerek és játéktípusok keverednek, határaik néhány esetben nem is igen állapíthatók meg.

Célunk nem a kategorizálás volt, hanem az élményszerű, tapasztalati úton megszerzhető ismeretekhez ötletek, módszerek felkínálása. Nem volt cél továbbá a játékok összes variációinak leírása, sem az alkalmazott pedagógiai-pszichológiai módszer hatásmechanizmusának tárgyalása, sem a tartalmi mondanivaló részletes kifejtése. Ezekre legfeljebb utalás történik, elsősorban terjedelmi okok miatt. A kiadvány célja ugyanis egy minél szélesebb körű gyűjtemény létrehozása volt, mely ötletadó segédanyagként tehet szolgálatot a természet és annak folyamatainak megismertetéséhez.

A játékgyűjtemény a gyakorlatokat példának írja le, mindenkinek magának kell kitalálnia, válogatnia, adaptálnia, hogy célcsoportjának mire van szüksége korra és összetételre való tekintettel. Tehát először saját tetszésünknek, majd saját tapasztalatainknak megfelelően válogassunk.

A szerkesztő

3. A játékvezető szerepe

Gondoskodnunk kell megfelelő környezetről. Ha zárt térben szervezzük a játékot, a székeket lehetőleg kör alakban helyeztessük el. Mindenki mindenkit lásson, senkinek ne maradjon olyan érzése, hogy kirekesztődött. Nyújtsunk mintát arra, hogy bárki bármikor bárhová ülhet, illetve akkor szólalhat meg, amikor akar. Nincs jelentkezés, felszólítás, letorkolás, ellenben egymásra hangolódott emberek kommunikációjára van szükség, egymás iránti kellő figyelemmel.

Gondoskodjunk a megfelelő atmoszféráról. Parancsban kiadni, hogy az óra további öt percében játszani kell, utána pedig feleltetünk, nem éppen inspiráló környezet. A kellemes légkör alapja, hogy a játszótársak ismerjék egymást, ezért ha nem egymáshoz szokott csoporttal játszunk kezdjük a csoportalakító, közösségfejlesztő játékokkal. Akkor sem haszontalan ezt megtennünk, ha a résztvevők már ismerősök.

Kérdéseink legyenek támogató jellegűek, mint inkább provokatívak, noszogatóak. Kerüljük, hogy a csoportban bárkit leintsünk, korrigáljunk, vagy kiigazítsunk. Várjuk ki a személyes tapasztalatokat, mert ezekre más játékok során a későbbiekben építhetünk. Ne értelmezzük, magyarázzuk mások fantázia-élményeit.

Ahhoz, hogy a tagok játék-akcióba kerüljenek egymással, barátságos, érdeklődő, odaforduló hangulat, pozitív érzelmek és bizalom szükséges. Mindezt nem adják ingyen, ez az atmoszféra nem kekedik ki a semmiből. A játékvezetőnek és a csoportnak egyaránt meg kell dolgoznia érte. A munka során minden játék spontán módon, lendületből induljon, unszolás, biztatás nélkül. Ezt hivatottak elősegíteni a megfelelően válogatott érzelmi színezetű kifejezések, a választékos beszédstílus, a szépen fogalmazott mondatok, a megfelelő hangsúlyok és a szavak tiszta kiejtése. Mindezzel a játékvezető magára vonja a figyelmet.

Gyakori a kudarctól való félelem, a csoport tagjai tartanak attól, hogy a lendület esetleg kellemtelen helyzetbe hozhatja őket, hogy rossz benyomást keltenek társaikban. Óvatos és tapintatos segítséget kell nyújtanunk, hogy elmozdulhassanak a holtpontról. A szorongásokat egyesek ürügyekkel leplezik: megjegyzéseket tesznek egy játékra, gyerekesnek minősítik, vagy megvalósítását lehetetlennek vélik. A feladat hátrítása lehet nevetgélés, szabadkozás, sugdolózás is. Nem könnyű talpraesetten lereagálni ezeket a helyzeteket, pillanatok alatt a teljes csoportra átragadhat a játékkal szembeni ellenállás. Humorral, a szószólónak speciális szerepadással (amiben ő tényleg megfelelhet, szerepelhet, középpontba kerülhet), végül is elüthetők ezek a helyzetek.

A figyelem fenntartását segítheti a szemléltetés is. Zenei és hanghatások, furcsa eszközök, kellékek, természeti formák vethetők be ilyenkor figyelemfelkeltésként.

A játékok után lényeges szakasz a játékélmények megemésztése, a következtetések összefoglalása és a tanulságok levonása. Minderre elegendő időt kell szánni.

Játékvezetőként is legyünk részesei a játéknak, a játékosoknak pedig játszótársa korhatár nélkül. Legyünk őszinték, osszuk meg mi is élményeinket a többiekkel (amikor csak a feladat engedi). Ezzel két dolgot érhetünk el: bepillantást engedhetünk saját intim, személyes szféránkba, mintát adva arra, hogy ezt ebben a társaságban minden további nélkül meg lehet tenni. Ugyanakkor a csoport köztudatába olyan értékek is bekerülhetnek, amelyekről az oktatás során ritkán esik szó.

Csak körültekintő, igényes és szakszerű játékvezetés mellett juthatunk el oda, hogy a gyerekek megnyilvánulásai őszintékké váljanak, ne ragaszkodjanak a környezetüknek szánt, vérükké vált illemszabályokhoz, kötöttségekhez.

4. JÁTÉKGYŰJTEMÉNY

4.1. Csoportalakító, ismerkedési játékok

A természetből kölcsönzött nevek

A gyerekek találjanak olyan állat és növényneveket, amelyek a saját vezeték és utónév kezdőbetűivel kezdődnek. Válasszon mindenki ezek közül olyan növény vagy állatneveket, amely számára a legkedvesebb. A gyerekek rajzolják le névkártyájukra a választott élőlényt, és írják rá a nevét. Minden gyerek mutatkozzék be a többieknek az általa választott állat vagy növénynévvel és mesélje el, hogy miért éppen azt választotta.

Névmondó

Mindenki írja fel azt a nevet egy általa gyűjtött falevélre, amit a közösségben szeretne viselni aznap, s tűzze gomblyukába, hajába, vagy valamilyen jól látható helyre. Egy fenyőtobozt (vagy valamilyen természetben gyűjtött tárgyat) egymásnak dobálva memorizálják a játékosok egymás neveit. Néhány perc múlva mindenki megfordítja a levelet, s most már emlékezetből kell a neveket mondani. Könnyítésül, a levél másik oldalára írható a névre jellemző egy-egy tulajdonság is. Ha valaki megakad, segítsünk, vagy nagyobbaknál kisebb feladatot is kiróhatunk „büntetésként”.

Bemutakozás

A csoport tagjai ismerkedés keretében bemutatkoznak a keresztnévükön, majd a következő körben keresztnévük kezdő betűjével egy magukra jellemző tulajdonságot választanak vezetéknevként. Pld:

Álmodozó Ágnes

Alapos András

Érdeklődő Éva

Energikus Erika

Izgága Ildikó

*Zsurlógyűjtő Zsuzsa
stb.*

A memorizálást segítő, a játékot úgy is játszhatjuk, hogy az éppen sorra kerülő bemutató az előtte elhangzott jelzős neveket is felsorolja.

Sorakozó

A csoportalakítás egyik lehetséges formája. Különböző rendezési elvek szerint sorokat, csoportokat képezhetünk: Életkor, testsúly, születési hónap vagy évszak, magasság, ruházat színe, szeretem, nemszeretem állatok kedvtelése szerint. A játék izgalmassá tehető, ha szétosztva a társaságot, hagyjuk, hogy valamilyen általuk kigondolt, de látható elv szerint sorakozzanak. A többieknek ki kell találniuk a rendezési elvet.

Csoportalakító

Két csomagolópapírra rajzoljunk fel egy dombot házzal, a másikra, pedig csak egy dombot. A játékosoknak valamilyen természeti elemként (Nap, felhő, madár, kutya, béka, kő, barlang stb.) a nekik tetsző helyre fel kell rajzolniuk magukat a választott papírra. Ez alapján kialakulnak csoportok: vannak akik az épített környezetet, vannak akik a föld alatti világban, vannak akik a levegőben helyezkedtek el. A 3-5 fős csoportok feladata ezt követően, hogy legalább három olyan tulajdonságot keressenek, melyben mindannyian azonosak.

Összekapaszkodó

A játékosok 5-6 fős csoportokban egymás felé fordulva csukott szemmel tetszőlegesen fogják meg egymás kezét. Anélkül, hogy elengednék egymás kezét próbálják kibogozni magukat. A legtöbbször sikerülnie kell.

Három kívánság

Különösen kisebbek esetében könnyítheti a kezdeti gátlásokat, ha vágyakat, kívánságokat hívunk elő: "Ha megjelenne egy jótündér aki három kívánságot teljesíti, mit kérnél tőle annak érdekében, hogy kellemesebb környezetben élhess te és a családod? Miért? Melyik sürgősebb és miért?"

Jelentős tulajdonságok bemutatása

A kör közepén mindenki mutasson be egy olyan tulajdonságát amit szeret, és egy olyat, amit utál. (Zárójáték is lehet, amikor más mutatja be e révén, hogyan ismerte meg a választott illetőt.)

Te mit tennél a hátizsákba?

Az ismerkedést követő második napra a nevek felelevenítésére, illetve a túrázáshoz szükséges felszerelések összeállításához is segítséget nyújthat a következő játék:

Körben ülünk. Az első gyermek azt mondja: - András vagyok, én hozom a hátizsákot. A második: - András hozza a hátizsákot. Én Misi vagyok, teszek bele szendvicset. A harmadik: - András hozza a hátizsákot, Misi tesz bele szendvicset. Én Klári vagyok, teszek bele egy olyan könyvet, amiből meg lehet mondani a fák nevét. stb. /távcső, terítő, konzervbontó, esőkabát, stb.)

4.2. Érzékelésfejlesztő játékok

Languszták

Kört alkotunk. Minden résztvevő a "csápjait" (ujjait) maga elé tartva, megérinti az előtte álló hátát, majd becsukja a szemét. Az elől álló vezérlanguszt nyitott szemmel vezeti a láncot. Ha elszakad, új vezetőt választunk.

Óriáskígyó

Hason fekve „óriáskígyót” alkotunk, egymás lábának megfogásával. A kígyó feje vezeti a mozgást, lassú kúszással. Ügyeskedjünk, hogy ötletesen csúsztassuk testünket előre, és ne szakadjon el a kígyó.

(Végigpróbálhatunk még jó néhány „állati” mozgástípust: kúszás, ugrás, úzás, futás, araszolás, repülés, lebegés, lopakodás, mászás, totyogás. Milyen állatokra jellemzőek ezek a mozgások?)

Kígyógyakorlat

A csoport menetirány szerint, vállfogással egy kígyót képez. A kígyó feje alkotja a moz-

gásirányt, az élen járó adja a ritmust és a mozgástípust. Ne szakadjunk el egymástól!



Napraforgó

A csoport állva egy napraforgó táblát alkot. Mindenki egy-egy szál napraforgó, kivéve a Napot, aki körülöttük a napszagnak megfelelően körbefordul. A napraforgó tányéroknak (az arcoknak) követniük kell a Napot a megfelelő ritmusban. Először nyitott szemmel, majd csukott szemmel.

Virágóra

A csoport tagjai különböző időben nyíló virágokat személyesítenek meg (hajnalka: reggel, pityang: délelőtt, tulipán: délben, estike: este). A Nap (valamelyik játékos) körbejár körülöttük, s ki-ki a megfelelő időben nyitja ki szirmait (emeli fel a fejét), illetve zárja össze (hajtja le). Először nyitott szemmel, majd csukott szemmel.

Mit gondoltam?

A játékosokat három fős csoportokra osztjuk. Feladatuk a következő:

1. fő: Kigondol valamit a természettel kapcsolatosan. Ezt ujjjaival eljátssza a másik hátán.
2. fő: Megpróbálja az eljátszott dolgot megérteni és elmutogatni a 3. tagnak.
3. fő: Lefesti egy rajzlapra amit a mutogatásból kikövetkeztetett.

Hanglánc

A játékosok ülnek, vagy állnak. A játékvezető valamilyen hangjelzést ad (pl. füttyül, zümmög, állatot, zajt utánoz). Kézszerítással jelezve valamilyen szomszédjának átadja a hangot, majd az is továbbadja. Amikor a hang kissé eltávolodott újabb, jelzést ad, esetleg

más irányba. Kellemes hangzavar keletkezik hamarosan. A hangadás kezdeményezése csoporttagról csoporttagra szállhat.

Báránfogás

A játékosok körben állnak. A körben egy gyerek lesz a bárány, nyakában csengővel, s 3-4 gyereknek pedig kössük be a szemét. Ők a csengő hangja után mennek, és igyekeznek elfogni a bárányt. Az új bárány az lesz, aki őt elfogta.

Finom természet

Az ízérzésben a szaglásnak is nagy szerepe van. Először meghámozott almából vágjunk le kis szeletet, azután egy hagymát vágjuk ketté. A sorrend fontos, nehogy az almának hagyma íze legyen. A gyerekek egyenként jöjjenek oda. A kísérleti alany bekötött vagy becsukott szemmel nyissa ki a száját. Kérjük meg, hogy gyorsan vágja rá, mibe is harap bele. Tegyük az orra alá a hagymát, s ugyanakkor a szájába az almaszeletkét. A hagymát szagolva egy pillanatig hagyma ízűnek fogja érezni az almát. (Erdei terményekkel is játszható: bunkós hagyma, erdei hagyma, erdei szamóca, szeder, málna)

Éretlenek

A gyümölcsszezonban igyekezzünk azonos gyümölcsökből éretteket és éretleneket feldarabolni. Legalább 3-4féle gyümölcs, 6-8 mintája legyen. Összekeverjük őket, s a csoport tagjaival becsukott szemmel végigkóstoltatjuk. A fanyar, savanyú daraboknak nem lesz túl nagy sikere, de ezt kárpótolhatjuk édesebb falatokkal, ha már megbeszéltük velük a gyakorlat lényegét: a gyümölcsökben csak akkor kezd felhalmozódni a cukor, amikor a magvai megértek. Így akadályozzák meg, hogy az állatok elpusztítsák az éretlen magvakat. Amikor érett, akkor viszont jó szolgálatot tesznek az állatok: a gyümölcsök húsát megemésztik, a magvak épen kerülnek ki az állatokból, általában nagy távolságra az anyanövénytől, így biztosítva annak elterjedését.

A keserű íz egyébként általában méregre figyelmeztet. Ha pedig kontyvirágra bukkanunk túránk során, ne feledjünk leveléből kis darabkákat szétosztani a csoportban. De csak kímé-

letesen, mert a levélben található kalcium kristályok egy percen belül kifejtik hatásukat, s az „áldozatok” úgy érzik jó negyedórán át, hogy ezernyi tüvel szurkálják nyelvüket.

Nyári zápor

Valamennyien körben ülünk a széken. A játékvezető elmondja a feladatot, miszerint közösen egy nyári zápor érkezését, s távozását kell utánoznunk a szék karfáján való kopogással, s arcunk mimikájával. Ő irányítja a játékot: Mosolygósan süt a nap, azonban lassan egy-egy csepp hullik a falevelekre, lökészerűen a szél is feltámad, egyre jobban esik, már egyfolytában fúj a szél. A felhő teljes eltakarja napot, elkomorul az idő és szakad az eső, dörgés, villámlás kíséretében, majd elkezd alábbhagyni. A szél már nem fúj annyira, az eső is gyengédebben, majd alig esik, már csak néhány csepp hullik.

Az alig öt perces gyakorlatban rákényszerülnek a résztvevők, hogy egymásra hangolódjanak.

Ugyanezt a játékot a talp dobogtatásával is játszhatjuk.

Esőcsináló

A játékosok tetszés szerint helyet foglalnak, és becsukják a szemüket. A játékvezető egyenként jelet ad a játékosoknak (pl.: megérinti), akik ezután 5-10 cm-es köveket ütemesen egymáshoz ütögetnek. Ha már mindenki játékban van, a játékvezető újra körbejár és jelet ad az ütem gyorsítására. Újabb jelre fokozatosan eláll az eső. A játék során az eleredő eső hangjaitól a zivataron keresztül akár a jégesőig is eljuthatunk.

Érzékszervi térképezés:

A játékvezető négy különböző növényből a csoport tagjai közt arányosan szétoszt egy-egy kis darabkát, akiknek hátratett kezükben azt szét kell dörzsölniük. Miután megtették, megszagolva a kezüket, meg kell keresni társaikat (egymás kezének szagolgatása révén). A kialakult csoportok mindegyikének egy-egy térképet kell készítenie, az őket körbevevő néhány száz méteres körzetről: Az egyik szagtér-

képet, a másik tapintás térképet, a harmadik hangtérképet, a negyedik mozgás, negyedik térképet. A feladatra legalább fél, vagy egy órát adjunk. A csomagolópapírra tárgyakkal, növények, állatok maradványaival is tájékoztatást nyújtó térképek készülnek.



Hangyasavas tenyerek

Elsősorban fenyőerdőben járva találkozhatunk hangyák által felhalmozott tülevél kupacokkal. Gyors egymásutánban tenyerünkkel csapkodjunk körülbelül tízszer a kupacra (a gyors mozgás miatt a hangyák nem tudnak kezünkre mászni!), s tenyerünket szagoltassuk végig a csoporttal. A legváltozatosabb fintorokkal fognak reagálni, hiszen, ha támadás ér egy hangyabolyt, védekezésül hangyasavat fecskendeznek ki, s ennek erős szagát érezhetjük tenyerünkön. Engedjük, hogy a bátrabbak is kipróbálják, de vigyázzunk arra, hogy ne romboljuk szét a hangyabolyt.

A hangyák szaganyaggal jelölik meg az utat, melyet követők a csápjaikban lévő szaglásszervvel érzékelnek. Így jönnek létre a menetelő hangyaoszlopok is.

Cickafarktea a legerősebbeknek

Csoportverseny alkalmával, lehetőleg valamilyen erőkifejtést igénylő játék után, kérjük meg a csapatokat, hogy legerősebb tagjaik feküdjenek egymással szembe, s kulcsolják össze bal kezüket. Azonnal szkanderezésre gondolnak a gyerekek, s máris felállnak a drukkoló csapatok föléljük. Ekkor meglepetésként előhozunk egy előre elkészített, lehetőleg kesernyés ízű gyógynövényteát (a cickafark posvány ízétől el vannak ragadtatva az erőemberek!) s közöljük a feladatot, miszerint az a

legerősebb - gyomrú, aki a teáját a leghamarabb megissza, s ráadásul megmondja, hogy miből készült a tea.

Vigyázat! Rémesen „begurulhatnak” a gyerekek, hogy várakozásuk ellenére más szituációba kényszerültek, ráadásul a csoportok két legerősebbje általában nem tartozik a gyógyteaszerető természetbúvárok közé. A feladat végrehajtása után adjunk inkább alkalmat erejük fitogtatására is.



Találd ki!

Egy lepedő alá diót, mogyorót, mohapárnát, fenyőtobozt, gesztenyét, üres csigaházat rejtünk. A játékosoknak tapintással kell kitalálniuk mit fogtak meg.

Ha van elegendő szemkötőnk, a körbeülők kezébe is adhatjuk ezeket a tárgyakat.

Egy zsák kő

Keressen minden gyerek egy számára kedves követ. Jól nézegesse meg, mesélje el a többieknek miért tetszik neki, hogyan nevezné el, mit gondol, hogyan alakulhatott ilyenné. Miután mindenki jól megvizsgálta a sajátját, gyűjtsük össze egy zsákba, majd minden gyerek próbálja meg megtalálni a sajátját tapintás útján.

Az én fám

A bekötött szemű játékost vezessük egy fához és adjunk neki egy vagy két percet, hogy látását "kikapcsolva" a többi érzékszervével megtapasztalja a fát. Tapogassa meg a kérget, simogassa meg a leveleket, kóstoljon meg egyet, szagolja meg, hallgassa a lomb susogását, szagolgassa és tapogassa körbe a fa kör-

nyékét, ha tudja, rázza meg a fát és érezze, hogyan mozog. Ezután vezessük vissza a nem túl messze lévő starthelyre. Most az a feladat, hogy nyitott szemmel is meg kell találnia a saját fáját. A tapasztalatokat átbeszélve, sok mindent megtudhatunk a fákról.

Formaérzékelő fantáziajáték

Mihez hasonlít egy virág? Keressünk olyan példákat, melyeknél a név is utal a formára, pl. tátika, pásztortáska, golyaorr.

Illatok meghatározása

A játékosok bekötött szemmel megpróbálják azonosítani a természetben előforduló illatokat. Ha teremben játszunk, akkor fűszerek, gyümölcsök is lehetnek „pótszerek”. (Medvehagyma, fenyőgyanta, borsmenta, levendula, fahéj, szegfűszeg, citrom, narancs, ecet, stb.). Az győz aki a legtöbbet felismeri.

Illatkoktél

Gyűjtessünk illatos növénydarabkákat tálcákba. Feltétlenül hangsúlyozzuk ki, hogy nem az a cél, hogy minden utunkba kerülő virágot, növényt leszedjünk, hanem csak egy kicsi illatmintát tépjünk le, vagy azt gyűjtsük össze, ami már leesett, elhervadt. Ki-ki ízlésének megfelelően válogasson a különböző illatokból.

Végül szagoltassuk végig a csoportban. Kiderülhet, ki milyen illatokhoz vonzódik, megfejtethető, hogy melyik illat a domináns, nevezük meg a felhasznált növényeket. (Szomorú, de sokan ismerik az aromalámpákhoz használt kicsiny üveges illóolajokat, de a természetben nem találják „gazdáját”.)



Egyik csoport feladata lehet „bűzkoktél” előállítás is...

Szaglásszunk!

Szaglásszunk közösen! Valami leégett. Szaglásszunk tovább! Most nyílik a farkasboroszlán (rendkívül édes az illa). Szaglásszunk! Egy tehénlepényt találtunk az úton. Szaglásszunk! Korhad a fatörzs. Szaglásszunk! Vöröshagymát pucolunk.

Fülejünk!

A játékosok kényelmesen elhelyezkedve, becsukják a szemüket és 2 percig csendben fülelnék környezetük zajaira. Az idő letelte után tapasztalatcsere: ki hányféle hangot tudott azonosítani. Melyek voltak a kellemes és melyek a kellemetlen hangok? El lehet-e úgy 10-ig számolni, hogy például madárcsicsergést ne halljunk.

Hallgassunk!

Ki-ki válasszon egy csendesnek ígérkező helyet. Körülbelül 10 másodpercre mindenki hunyja le a szemét, majd beszéljük meg: Milyen hangokat hallottunk? Mi volt a legtávolabbról, legközelebből érkező hang. Melyik származik emberi tevékenységből, melyik természetes hang, zöreje.

Esetleg elgondolkodhatunk azon, mit mondhatnának erről a helyről a kövek, vagy a fák, ha beszélni tudnának.

Mi zajong?

Az egyik játékos bekötött szemmel hagyja magát vezetni, eközben figyelmét azokra a zajokra irányítja, amiket a társa produkál. Például két ág összeverése, lombzúgás, kövek koppanása a földön, fakéreg kaparászása A bekötött szemű játékosnak ki kell találnia, hogyan jött létre és mivel az adott zörejt.

Hangvadászat

Valaki bekötött szemmel áll a helyiség közepén, és figyeli azokat a halk hangokat, amelyek a többiek a helyiség különböző sarkaiából adnak. Igyekszik a legpontosabban a hang felé fordulni és meghatározni a távolságot, esetleg meg is közelíti a hang forrását.

Játszhatjuk úgy is, hogy több hangforrásunk van, s mindenkinek csukott a szeme. A feladat: válasszuk ki a nekünk legrokonsebb hangot (fütty, cirpelés, ugatás, szarvasbögés). Közelítsük meg csukott szemmel azt, aki, ami adja.

Ritmikus jelek

Találjunk ki hívójeleket a csoport számára. Keressünk ritmusképleteket, melyek különböző színeknek, évszakoknak, napszakoknak stb. felelnek meg. Fölismerik-e a többiek, hogy a megadott négy ritmusképlet közül melyik a tavasz?

Vessünk egy pillantást a szemre

Volt már szó arról, hogy a látás a legfontosabb érzékelési módunk, a szem a legfontosabb érzékszervünk. Játsszunk egy kicsit a szemünkkel. Eszközök: gyufa, zseblámpa, nagyítólencse, jó esetben sztereómikroszkóp. Miért jó, hogy két szemünk van? A két retinán keletkező képet az agykérgi látómező remekül koordinálja, s így jön létre a térlátás, vagyis az a képességünk, hogy a távolságokat jól meg tudjuk ítélni. Figyeljünk meg valamilyen tárgyat. Most mozdítsuk el valamilyen retinánkat - például úgy, hogy oldalról egy picit benyomjuk az egyik szemgolyónkat. Rögtön két tárgyat látunk, mert a képük "nem esik egybe". A

térlátást jól szemléltethetjük egy másik egyszerű játékkal. Álljanak a gyerekek párba. Egyikük tartson előre egy szál gyufát fejjel felfelé. A másik a saját gyufaszálának fejét hátrázott mozdulattal érintse ehhez: Most próbálja ezt megismételni úgy, hogy az egyik szemét letakarja. Nem fog sikerülni, mert fél szemmel nincs térlátás.

Hol helyezkednek el a szemek az embernél és az állatoknál? Miért van kettő? Egyrészt a látómező így nagyobb (a madarak szeme kétoldalt: mást lát mindkét szemével), másrészt ez teszi lehetővé a térlátást, tehát azt, hogy tudunk távolságot becsülni. Milyen éles az élőlények szeme? A sasok 200 méter távolságból el tudnak olvasni az újságot - ha tudnának olvasni. A vakondok csupán arra képesek, hogy a sötétet és a világosat megkülönböztessék. A földigilisztának nincs szeme, testén látósejtek vannak, melyekkel érzékeli a fény és a sötét közötti különbséget. A rovaroknak összetett szemük van, ez nagyítóval megfigyelhető. Mozaikszerűen érzékelik a környezetüket. A szitakötő szeme 28 ezer apró egységből tevődik össze. A méheknek három pont található a fejtetőn, mellyel csak a fényt érzékeli, két összetett szem oldalt, amivel a tárgyak alakját, színét érzékeli. A vörös színt nem látják.

Színek és formák keresése a természetben

A gyerekek párosával dolgozzanak. Minden párnak adjunk egy színes lapot. A többiek ne tudják ki milyen színt kapott. A gyerekek kezdjenek el gyűjtögetni, felderíteni és feljegyezni minden olyan dolgot, tárgyat, ami az ő színükkel megegyezik. Szigorúan tilos élő dolgot begyűjteni! A többiek találják ki, mi volt a páros titkos színe.

Ugyanezt a játékot megcsinálhatjuk különböző formákkal is.

Színcsoportosító

A játékvezető kiválaszt egy színt és mindenkinek sorban meg kell neveznie egy növényt, amelyik ilyen színű, vagy ennek árnyalata.

Más: soroljuk fel az évszakok színeit, majd a napszakokét.

Hangyaösvény

A játékvezető erős illattal beken egy madzagot, több méter hosszan, amit ezt követően szabálytalanul elhelyez a fűben. (Ha fel tudunk készülni, vigyünk magunkkal illóolajat, s ezzel itassuk át a spárgát, de bedörzsölésre megfelel a természetben is fellelhető bármely erős illatú növény is. A játékos(ok) feladata, hogy bekötött szemmel, térden szagolgatva jussanak a madzag végére.



4.3. Térérzékelő játékok

Atomok mozgása

A játékosok csukott szemmel, igen óvatosan és lassan járkálnak körbe-körbe, vigyázva arra, hogy egymásnak ne ütközzenek. A játékvezető egy idő után mond egy számot, ami azt jelenti, hogy pillanatok alatt ilyen létszámú molekulába kell rendeződni. Valamilyen jel után (pl. taps) az atomok újra mozgásba lendülnek, de egészen az újabb számig, és így tovább. Általában 3-4 fordulóra kerüljön sor. (Az utolsó forduló csoportalkotásként is alkalmazható a következő feladathoz.)

Mi vesz körül?

A csoportban mindenki járkál körbe-körbe. Nyitott szemekkel és fülekkel figyel minden történésre. Amikor a játékvezető tapsol, a játékosok megállnak, becsukják a szemüket. Né-

hány másodpercig a játék jelzéséig így maradnak. A játékvezető egyikük tartásán, vagy valamely tárgy elhelyezkedésén változtat. Az a dolguk, hogy a legkisebb részletekig emlékezzenek arra, hogy éppen hol állnak, ki mellett, milyen tárgyak közelében, s mi változott meg. Újabb jelre mindenki kinyitja a szemét, és ellenőrzi emlékképei alapján, a változást. Aki leghamarabb kitalálta, legközelebb ő vezeti a játékot.

Vakvezetés

Lehetőleg erdőben, réten mindenki választ magának egy párt a csoportból. Közülük az egyiknek bekötik a szemét. Párja szorosán a háta mögé áll és vezeti irányítja, megmutatja neki a környezetét. Milyen növények, felszíni képződmények találhatók a közelében, amit lehet megkóstoltat, megszagoltat. A vezetőnek kell gondoskodnia arról, hogy a párja minél több tapasztalatot szerezzen a környezetéről. Vezesse óvatosan érdekes természeti jelenségekhez (gyökerek, fa, mohák, bogyók) és ott hagyja érezni, tapintani, szagolni, fülelni, de beszélni nem szabad. Körülbelül öt perces vakságot követően meg kell találni az idevezető utat nyitott szemmel.

Denevér lakoma

Mindenkinek bekötjük a szemét. Egyvalaki lesz a denevér, a többiek pedig az éjjeli rovarok (mik lehetnek ezek). A denevér visító hangot ad ki, a rovarok a maguk módján válaszolnak, miközben próbálják elkerülni őt. A denevér akkor lakik jól, ha minden lepkét sikerült elfognia. (Farkas-malackák és más állatszeplők is játszhatják.)

Hangyaboly

A játékvezető lehatárol egy viszonylag szűk kört, amiben állva valamennyien elférnek, de mozogni már csak óvatosan, egymás ütközése nélkül nehezen lehet. Valamennyien hangyák vagyunk, - közli, akiknek a feladata, hogy a tér minden pontját bejárjuk (hátha találnunk valamilyen élelmet). Azonban egymással nem ütközünk, hiszen a hangyák ezt soha nem teszik. Még akkor sem, ha valamilyen nagyobb akadály, kő (esetünkben szék, vagy szé-

kek) állja utunkat. Körülbelül öt percig játszunk a játékot.



Bogárfogócska

Szükséges ehhez a játékhoz egy speciális, könnyen elkészíthető „bogárszemüveg”: a kerete polifoam (szivacs), az üvege kevésbé átlátszó csomagoló anyag, például buborékos nejlon és egy viszonylag sima terep.



A bogaraknak jelentkező játékosok felsziki a szemüveget, és igyekeznek minél több

élelmet, (azaz a többieket), elkapni. Itt beszélhetünk a rovarok látásáról, arról, hogy mi alapján tájékozódnak a rovarok, illetve más állatok (élénk szín, alak, mozgás, hang, szag).



Tíz lépés

Az előzetesen kialakított három csoport (kutyák, macskák, egerek) tagjai lazán keveredve egymással ott helyezkednek el a térben, ahol akarnak. Mindenki tíz lépéssel rendelkezik. Ezeket a lépéseket felhasználva igyekeznek úgy helyezkedni, hogy ellenségeiktől minél távolabb, fajtársaikhoz minél közelebb helyezkedhessenek el. Akit a tíz lépés felhasználását követően álló helyzetben elér az ellenség, az az egyed elpusztult.

Vak utazás

A játékező által kijelölt terepen mellmagasságban kifeszített zsinór egyik oldalán "vakon" (bekötött szemmel) haladnak a játékosok, egymástól bizonyos távolságra (kb. 10 méterre). Célba érve lerajzolják a szerintük bejárt útvonalat az útközben tapintás, szaglás, hallás, hőérzékelés útján szerzett tapasztalataik alapján. Ezután járják végig nyitott szemmel ugyanezt az útvonalat, majd vessék össze a lerajzoltakkal. Ugyanezt a játékot játszhatják zsinór nélkül, egy látó vezető segítségével.

Erdei séta más nézetből

Minden játékos egy tükröt tart az álla alá, amibe fentről bele tud nézni. Karavánt alkotnak a résztvevők, s végig a tükörbe nézve, a

vezető által kijelölt útvonalat követik. Ez az új perspektíva sok meglepetést tartogat.

Hangtérkép

Eszközsükséglet: minden játékos számára egy kartonpapír, színes ceruza. A játékosok párokat alakítanak és a kapott eszközökkel szétszélednek, lehetőleg távol egymástól. Azonos irányba fordulva elhelyezkednek a területen. Kartonjukat egy kereszttel négy részre osztják, a négy égtájat szimbolizálva, a kereszt közepe magát a játékost jelenti. Szemüket 5 percig becsukják és figyelnek környezetük zajaira, hangjaira. Ezeket a hangtérképre szimbólumokkal felrajzolják. Ezután helycseré, és az azonos helyen rajzolt két hangtérkép összehasonlítása. Variáció: kellemes és kellemetlen zajokat különböző színekkel jelölhetünk.

4.4. Kommunikációs játékok

A vezér követése

A csoport tagjai kört alkotnak és körbesétálnak. Egyvalaki a fejére tesz egy lehetőleg meghökkentő méretű, vagy színű kalapot, és valamilyen állat hangját, s mozdulatait utánnozza, amit a többiek körben járva utánoznak. A dolog addig tart, amíg a főszereplő tovább nem adja a kalapot. De el is veheti tőle bárki, aki megelégette azt, amit a vezér diktált.

Neszjáték

A játékosok körben ülnek. Valaki középen áll, a szeme be van kötve, vagy behunyja azt. A többiek egy érett mákgubót, júdáspénzt, vagy más, egyébként csörgő-zörgő növényi maradványt adogatnak körbe zajtalanul. Ahol nesz hallatszik, a bekötött szemű játékos odamutat, és mond egy betűt. Ha az irányzék megfelel, vagyis tényleg arra van a zajforrás, a rajtakapott játékosnak gyorsan öt tárgyat kell mondania a megadott betűvel. Annyi ideje van, amíg a neszforrás még egyszer körbeér és hozzá visszajut. Ha nem tud öt tárgyat mondani, neki kell középre állnia.

Szavak nélkül

Mindenki süket és néma. A cél, hogy a csoport tagjai ennek ellenére megértsék egymást. Meg kell tehát próbálni szavak nélkül érintkezni. Mindenkinek arra kell törekednie, hogy minél több társáról jusson széleskörű információhoz. Sok kérdést ki lehet találni, (honnan jössz, fáradt vagy-e, mihez lenne kedved) beszélni azonban nem szabad. Lehet mutogatni, mozgást imitálni. (A játékot már összeszokott csapattal érdemes játszani.)

Pantomim

Előre elkészítünk egy-egy állatfajt ábrázoló kártyát (egy-egy állatfajból 4-4 db). A játékvezető kiosztja a kártyákat. A játékosok a kártyán található állat hangját mozgását utánozzák. Így próbálják megkeresni az egyforma kártyát kapott társaikat. A játék mindaddig tart, míg a négyes csoportok ki nem alakulnak.

Expedíciós játék:

Erdőben, réten járva a játékvezető eldug valamit. Az expedíció vezetője látja mindezt, de az expedíciós tagokat (2-3 fő) nekik és a helyszínnek háttal állva kell irányítania ("telefonon"), hogy azok megtalálják a tárgyat.

Négygyűjtemény

A játék megkezdése előtt a csoport vezetője két papírlapot készít, ezek szélére a következőket írja egymás alá: virág, gyümölcs, zöldség, madár, hal stb. Minden kategória új sorba kerül. Ezután a két lapot a két csapat számára kiosztja. A csoport tagjai egy-egy szót mondanak, ez bármi lehet. A feladott szót betűnként a kategóriák fölé írják úgy, hogy egy kis táblázatot kapunk. A csoport feladata lesz, hogy a táblázatot kitöltse, a megadott szó minden betűjével egy-egy virágot, zöldséget, madarat, stb. írjon. Az a csapat győz, amelyik hamarabb elkészül.

Ország, város mintájára

A csoportot két részre osztjuk. A két csoport verseng egymással. A feladat: megadott betűvel, adott ideig állatot, növényt, földrajzi neveket kell írniuk egy papírra. Lehet egy-egy

rublikába többet is felsorolni. Az idő elteltével összehasonlítjuk a két csapat az összegyűjtött neveket és a leírt egységeket. Az azonosakat kihúzzák. Az a csapat győz, amelyiknek papírján több név maradt.

Kockaépítés:

Párosával ülünk egymásnak háttal. A pár egyik tagja kap egy 6-7 darabos legókockákból felépített alakzatot, (melyet a játévezető(k) már jó előre elkészítettek,) s amit szóbeli instrukciói alapján a háttal ülő társának is fel kell építenie, maximum 3 perc alatt.

4.5. Kreativitást fejlesztő játékok

Fedezd fel a természet alkotásait!

Természeti környezetben arra kérünk mindenkit, hogy úgy nézze, szemlélje a földet, a fákat, a virágokat, kavicsokat, ágakat stb., hogy a neki különösen tetszőket, illetve amelyek szerinte valamire hasonlítanak, bemutatja a többieknek. A gyűjtés alapelve, hogy a természetet nem károsítjuk, nem törünk le ágakat, nem tépünk le virágokat, úgy fogadjuk el a természet művészetét, ahogy adva van.

Festőpaletta

Rajzlapból festőpaletta-alakot vágunk ki, melyből minden gyerek kap egyet. Az a feladatuk, hogy ők töltsék fel színekkel az üres palettát, a természetben talált növények, állatok, esetleg élettelen dolgok maradványaival, részeivel. Lehet egy szín árnyalatait is gyűjteni, vagy a teljes színskálát.

Színkereső

Különböző színű (8-10 féle) pamutfonalból giliszta méretű (10 cm-es) darabokat vágunk, és egy behatárolt területen szétszórjuk. A résztvevőket megkérjük arra, hogy a megtalált „gilisztákkal” egyesével szaladjanak vissza hozzánk, és a fonalakat ragasztócsíkokra tesszük fel. A játék végén megmutatjuk, milyen

színeket szórtunk szét, és összehasonlítjuk a ragasztócsíkon lévőekkel.



Valószínűleg az élénk színűekből gyűjtöttek a legtöbbet, míg a terepszínűek hiányoznak. Ezzel a természetben való színbeli alkalmazkodást, hasonulást, a mimikrit lehet szemléltetni és elmagyarázni.

Rablószákmány-játék

Az előző játék változata. Erdőben, vagy növényekkel nem túlságosan borított mezőn előzőleg természetes, vagy élelmiszerfestékekkel pirosra, sárgára, zöldre, kékre, feketére és barnára festett fogpiszkálókot szórunk szét (kb. 100 darabot). A játékosok egy nagyjából 20 méter átmérőjű körben állnak (annak függvényében, hogy hányan vannak), közülük ketten párt, pontosabban madárpárocskát alkotnak, melyből az egyik a fészekben költ, a másik pedig kukackeresésre indul. Adott jelre a keresők útjukra indulnak és igyekeznek minél több fogpiszkálót saját fészükbe begyűjteni. A színek nem számítanak, mindegyik kukac egyaránt „finom”. Egyszerre azonban mindig csak egy pálcikát szabad fölvenni és a várakozó partner papírpoharába vinni. Egy perc múltán megszakad a játék és megvonható a pillanatnyi állás: A csoportok jelentik, hogy mely színekből hány fogpiszkálót sikerült összegyűjteniük. Ezután a keresők és a költögetők helyet cserélnek és a játék folytatódik tovább.

Úgy öt forduló után a felület és a talaj függvényében) a résztvevők már alig, vagy egyáltalán nem fognak pálcikákat találni. A játék ekkor befejeződött. A még meg nem talált fogpiszkálókot lelkiismeretfurdalás nélkül ott lehet hagyni, mivel a természetes festékek nem ártanak a környezetnek.

A csoporttal értékeljük a játék mondanivalóját. A feltűnő színű fogpiszkálók legnagyobb része valószínűleg már az első fordulóban zsákmányul esik, míg felfedezhető zöld és barna pálcikákból találunk a legkevesebbet. A rejtőszín fontossága a zsákmányállat számára tehát meghatározó. Az állatok rejtőzési hajlamának oka, és ami segíti őket: alak- és színutánzás. A mimikri, a környezetbe beleolvadó mintájú és színű ruha, toll, szőrzet. Feltűnő színekkel csak az olyan állatok rendelkeznek, amelyek rossz ízűek vagy mérgezőek.

A játék további változatok egész sorát teszi lehetővé. Pl.: Minden forduló után színek szerint megkétszerezzük a felfedezetlenül maradt fogpiszkálók számát (zsákmányállatok szaporodása). A másik oldalon viszont kiválik minden olyan pár, akik például 25-nél kevesebb fogpiszkálót találtak. Néhány forduló után a színes pálcikák kihalnak, míg a rejtőszínű pálcikák és zsákmánykeresők száma egy bizonyos szinten kiegyenlítődik.

Színek keresése a természetben

A csoport tagjainak különböző színű kartondarabkákat osztunk szét. A játékosoknak olyan színű természeti tárgyat kell gyűjteniük (kb. 10 perc), amilyen színű papírlapot kaptak. A természetben fellelhető színek árnyalati gazdagságát ismerhetjük meg, ami például a terepi alkalmazkodást, beolvadást segíti. Az is megfigyelhető, hogy neonos, túl rikító, mesterséges színek nincsenek a természetben.



Nagyító alatt a természet

Keressenek a gyerekek különböző természeti tárgyakat az erdőben. A réten, a kertben vagy a patakban. Rajzolják le ezeket és a környezetet közvetlenül az adott helyen. Utána a

gyűjtött tárgyakat (levelek, virágok, mohák, kövek) vizsgálják meg nagyító segítségével és rajzolják le lehetőség szerint élethűen. Egy harmadik munkafázisban vizsgálják meg a tárgyakat mikroszkóp alatt és rajzolják le ismét.

Távírányított művészek

A vállalkozó játékos megfigyel egy növényt, vagy állatot, s azt a lehető legpontosabban leírja, mintha telefonon mondaná el valakinek, aki a vonal másik végén az ő szavai után rajzol. Ha többen is rajzolnak, érdekes lesz az összehasonlítás.

Állatkombinációk

A csoport feladata, hogy jól ismert állatnevekből összevonással komikus, új neveket alkosson. Pl. kanárigó, kecskenguru, cinegér, elefácán, macskanári, medveréb stb.

A játék másik részében az így kitalált ketős állatokat lerajzolja mindenki. Tetszés szerint fantáziatörténeteket is mesélhetnek a játékosok a furcsa állatokról.

Állókép

A játékosok csoportokba tömörülnek és félrefordulva megbeszélik, hogy egy állóképben milyen jelenetet formálnak meg. Amikor a témában megegyeztek, ki-ki végiggondolja, hogy ő milyen szerep bemutatásával járul hozzá a közös feladathoz. A választott szerepnek illeszkednie kell az állóképhez.



Mozdulatsor

A csoport tagjai félkörben ülnek, vagy állnak. A szélső középére megy, és valamilyen mozdulatot tesz, majd visszamegy a helyére. A következő is középére megy, pontosan utánozza az előbbi mozdulatot, és ő is végez valamilyen más mozdulatot. A harmadik pontosan ismétli az előző kettőt, s hozzátesz egy mozdulatot. Egyre nehezebb ismételni az előzőeket, aki téveszt, zálogot ad. Az a győztes, aki a legkevesebb zálogot adta.

Narancshámozás

A csoport közepén ül. Mindenki narancsot vesz a kezébe. Lassan hámozni kezd, és a tapintás, illat, aroma, látvány szerint egyaránt átéli a hámozás élményét. Gerezdekre bontja és behunyt szemmel egy gerezdet mindenki elfogyaszt. Ezt követően a jobb oldali szomszédjának ad mindenki rituális egymásutánban egy gerezdet. (A játék a szenzoriális összélmény átélési képességét és az érzéki benyomások készségét fejleszti.)

Add tovább a mozdulatsort!

A csoportot két részre osztjuk. A játékosok fele kimegy, vagy látótávolságon kívül kerül. A maradók megegyeznek egy mozdulatsorban, valamilyen tevékenységben, lehetőleg jelenetszerű formában. Pl.: egy védett területen orvvadász víziszárnyasra vadászik.



A lövés eldördül, a madár aláhull, azonban fennakad egy füzes ágain, s a vadászkutya sem tudja kihozni. A vadász kénytelen oda-evezni, s amikor a csónakból ágaskodik a tetemért, a lövést meghalló természetvédelmi őr éppen rábukkan. A vadász ijedtében beborul a vízbe.

Csapda

A csoport két részre oszlik. Az egyik kitalál valamilyen csapdát, ami a természetben megeshet egy-egy állattal. Pl.: egy medve mézet keres, de az orra beszorul a fa odvába. Amikor kitalálták a csapdát, odahívják a másik csoport egyik tagját, és elmondják neki a szituációt. A játékos eljátssza saját csapatának, hogy csapdába került, és kéri a társait, hogy segítsenek. Minden módon jelezhet, hogy csapdába került, de nem szólalhat meg. Mutogathat, társai mozgásos úton kérdezgethetik, hogy mi a baja, mi történt vele. A csapdába esett játékosnak csak bólogatnia, vagy nemet intenie szabad egész addig, míg a társai rá nem jönnek a helyzetére és ki nem szabadítotják a csapdából. Ekkor csere következik és a másik csapat az ötletadó.

Stilizált mozgások

Szétszóródva utánozzuk: Például így járnak a kutyák, a vaddisznók, az egerek, a kócsagok, a nyulak, a hiúzok stb.

Kakuktkojás

A kiválasztott területen (ne csak a talajon, hanem a cserje és lombkoronaszinten is) rejtünk el 15-20 tárgyat, mely nem tartozik eredetileg a környezethez (toboz, termés, csiga, kagylóhéj, falevelek, fadarabok, kövületek, üveg, szaru, papír, fém, műanyag tárgyak). Néhányat össze is keverhetünk, például tölgylevelet csipkebokorra ejtünk, vízicsiga házát gallyra tűzzük, folyami kavicsot viszünk a hegyoldalba. Egyesével, mindenki számolja magában a nem megszokott tárgyakat, s az győz, aki a legtöbbre felfigyelt.

Ki kit eszik meg?

A játék a számháborúhoz hasonlít. Készítünk a gyerekek homlokára felerősíthető lapokat, amelyeken az erdei vagy mezei tápláléklánc tagjai vannak felírva (fű, levéltetvek, katicabogár, hernyó, falevél, földigiliszta, rigó, pocok, sas, stb.). Jelzésre indul a játék. Mindenkinek olyan gyereket kell elkapnia, akit a táplálékláncban megeszik, miközben vigyáz arra, hogy a vele táplálkozó el ne kapja. Akit megfogtak kiesik a játékból, lefekszik a földre. Ha ügyesek a gyerekek, végül csak a tápláléklánc csúcsragadozói maradnak állva.

Mi fán terem az allometria?

Bármelyik fán. Az allometria az élőlények tulajdonságai közötti arány kifejezése. Leggyakrabban különféle méretek növekedési sebessége, például egyazon élőlény különböző testrészeinek egymáshoz viszonyított változására alkalmazzák. Közismert például, hogy a fiatal emlősállatoknak nagy a fejük, az őzgidáknak hosszú a lábuk. Az allometrikus összehasonlításokkal a növényteni, állattani háttérrel rendelkezőkben rendszeresen találkozhatunk.

Gyűjtünk különféle fákról leveleket. Egyegy fárról több levelet is szedhetünk, kisebbeket, nagyobbakat, legyen az alsó részéről is, a lombzat felsőbb részéről is. Legyen az anyagban tülevél, lomblevél. A borostyán hálás vizsgálati alany: egészen különbözőek a levelei, ha a talajon fut, és ha felkúszott egy fatörzsre. A gyerekek mérjék meg a levelek szélességét, hosszúságát és más jellemző méreteit is. Ezután rajzolják meg a leveleket úgy,

hogy valamennyi levél hosszúsága egyforma legyen, mondjuk 20 cm. Ehhez minden méretet arányosan kell felnagyítani, vagy lekicsinyíteni.

Az egyforma nagyságú leveleket érdemes vastag vonallal kihúzni, kivágni őket és elütő háttérre ragasztani. Látványos dekoráció kerekedhet belőle.

Környezettanulmány készítése az Erdei Hivatal számára

A gyerekek kisebb csoportokban dolgoznak. Négy karó és egy megfelelő hosszúságú zsinag segítségével kerítsenek körül egy kiválasztott területet. Jegyezzék fel, milyen állatot találtak azon a területen. Döntsék el minden állatról, hogy otthon van-e, vagy csak vendégségbe érkezett. Készítsenek interjúkat arról, hogyan érzik magukat az állatok azon a területen, van-e elég táplálék, megfelelő búvóhely, leselkedik-e valamilyen veszély rá, stb.

Gondolkodjunk globálisan

A globális rendszer egyik alapvető jellemzője az inter és multidependencia (függőség, alárendeltség néhány vagy az összes elemtől). Hogyan tudjuk ezeket a fogalmakat megmagyarázni a játék segítségével?

A résztvevők négyes, hatos csoportban körbe állnak és feladatuk kapják, hogy üljenek úgy egymás térdére, hogy a végén egy szabályos kört alkossanak ilyen pozícióban. A feladat általában sikeres, de néha egy-egy kör felállításuk nehézségekbe ütközik és a kör "felborul".

A második fordulóban mind a 24 fő azt a feladatot kapja, hogy egy kört alkotva üljenek egymás térdére. A feladat nehéz, pontos távolságtartást igényel, a kör sokszor összeomlik egy-egy ember hibájából, ügyetlenségétől vagy jókedvétől.

Az első játékrészben, ha egy kör összeomlott, az a többi működését nem befolyásolta. A hatos csoportok mindegyike interdependens volt. A második esetben az egész rendszer együtt funkcionált, a résztvevők egymástól függenek, az elemek viszonya multidependens.

Kiállítás

Erdőben, parkban járva, mindenki keressen egy fatörzset, melynek mintáját műalkotásnak gondolja. Mit lát bele, s mit látnak a többiek? - beszélgethetünk róla.

Ügyességi játék

Eszközeink: ágvilla, fenyőtobozok vagy más, a természetben található termékek. A résztvevők csapatokra oszlanak, a csapatok két-két tagja, ágvillájukat egymással szembe fordítva, azon a tobozt egyensúlyozva jutnak el az adott pontig, lehetőleg minél gyorsabban. A tobozt csak az ágvillával érinthetik meg.

Katalinka szállj el!

Először mutassuk meg egy könyvben, milyen sokféle katicabogár létezik. Azután - óvatosan, hogy meg ne sérüljenek - gyűjtsenek össze katicákat, lehetőleg rendszeres módon. Mondjuk fogják meg az első tízet, amit találnak. Vagy fogjanak mennél többfélét. Vagy fogják meg mindegyiket, amíg egy harmadik félelől is nem találnak egyet. Ezután gyűljezzenek valahol, és az üres katicakörvonalakba rajzolják be színes ceruzával vagy filctollal a fogott állatok mintázatát, ahány félet találtak, annyit. Igyekezzenek minél élethűbben lemásolni a színeket, a mintázatot. Számolják meg, melyikből hányat fogtak, és adják össze valamennyiük eredményeit. Így gyakorlati adatokat is kapunk, melyekből valószínűleg az derül ki, hogy a hétpettyes a leggyakoribb, de jócskán van a többiből is.

Kézenfekvő szimmetria játék

Tegyük egymás mellé két kezünket. Rajzoljuk körül őket két átütőpapírra, fordítsuk egyik rajzot a másikra. Tegyük az egyiket egy tükör mellé, s a tükörben a másikat látjuk. Ezzel az egyszerűbb, kétoldali szimmetria lényegét bemutattuk. Érdekes ezután (legalábbis nagyobbaknál) berajzoltatni a két körvonalba a megfelelő tenyér ráncait, és megnézni a rajzon és a valóságban is, hogy vajon valóban teljesen szimmetrikus-e a két kezünk. Kétoldali szimmetriát sokféle élőlényen tanulmá-

nyozhatunk, egyszerű és kiváló alanyok a falevelek. Lehetőleg asszimmetrikus levelünk is legyen, például csörgőfáé, szilfáé.

Miből - hogyan - mivé lesz?

Túrát követően, vagy csupán a képzelet alapján rajzoltassuk le pld.:

- egy virág kikelését, kinyílását, virágzását, hervadását.
- egy fa növekedésének főbb szakaszait,
- a nap útját reggeltől estig,
- egy szélvihar keletkezését, hatását, rombolását, pusztításának nyomait.

Avarnéző

A vezető egy félbevágott négyszögletes, közepén lyukas lepedőt terít egy erdőrésztlet talajára. Ez az avarablak. Az ablak közepén talált levelekből és annak korhadó megjelenési formáiból a lepedő szélére egy olyan le bomlási sort kell kirakni, ami azt szemlélteti, hogyan, milyen állapotokon keresztül válik az erdő lombtömegéből humusszá a sok millió levél. Az élénk színű leveleket felváltó, már csak ereztüket mutató maradványok sora akár egyméteres folyamatábrát is eredményezhet.



Érdekes több típusú erdő avarát is hasonlóan elemezni. Nem csupán biológiai, de esztétikai szempontból is. Alkalom arra, hogy az

avarrá válás folyamatát segítő mikroorganizmusokról, gombákról, az időjárásról beszéljünk a csoporttal.

A toll tudománya

Keressenek a gyerekek elhullatott madártollakat. Kartonpapírból készítsenek hozzá keretet (mint a diakeret). Ebbe rakják be a tollat és nézzenek a nap felé. Szépen kirajzolódik a toll szerkezete, látni fogják, hogyan töri meg a fényt a toll, hogyan szedi szét a nap fényét a szivárvány színeire. Csoportosítsák a talált tollakat funkciójuk szerint, melegentartás, madár színe, stb.

Vizsgálják meg a toll kitűnő vízlepergető tulajdonságát. Beszéljünk a környezetszennyező anyagok idevonatkozó hatásairól. Gyengéden húzzuk szét a toll szövetét és nézzük meg kézi nagyítóval szerkezetét. Próbáljuk „visszacipzárazni” a toll széthúzott lemezét.

Élmények diakeretben

Kiválasztunk egy személyes élményeken alapuló témát, melyhez mindenki, vagy minden csoport megtervez néhány diaképet. Fénymásoló fóliából diakockányi (6x3cm-es) darabokat vágunk ki a csoport tagjai számára. Vékony hegyű, alkoholos filccel a különböző táj, illetve életképek megrajzolására kérjük a résztvevőket: patakmeder és égeres erdő, zátonymészkő kibukkanás, kaszáló rétek és szántók, valamely élőlény és élőhelye, táborozás stb. A rajzolók rákényszerülnek hatalmas terek, látványok tömörítésére, a lényeg kiemelésére. Ki, miért az adott dolgot tartotta kiemelendőnek? - elemezzük a rajzokat nagyra kivetítve. (Különös hatást kelt, amikor a kicsiben alkotott képpel nagy méretben szembesülünk.)

Levéldia

Egy félbehajtott, képeslap nagyságú kartonlap mindkét oldalán akkora nyílást vágunk, hogy az előlapra egy diakeretet felragaszthassunk, amin keresztül a nézőkébe betett levél (szirom, vagy más növényrészlet) erezetét, alakzatát, színét vizsgálhatjuk a fény felé fordítva.



A keret rákényszeríti a nézelődőt arra, hogy a legapróbb részleteit is megfigyelje a kiválasztott anyagnak. Mindenki mondjon legalább három részletet diaképéről, melyet érdekesnek, vagy figyelemre méltónak talált.

Facsoport rajzolása különböző perspektívából, különféle technikákkal

Egy jól körüljárható facsoportot kiválasztunk, és attól különböző közelségre és távolságra rajztáblákra erősített lapokat és különféle rajzeszközöket (grafitceruza, szénceruza, színes ceruza, töltőtoll, vastag és vékony filctoll, zsírkréta, festék-ecset) helyezünk el. Mindenki egy-egy helyen két percig rajzolhatja a facsoportot, majd továbbmegy a következő, tőle jobbra található „állomásra”, és az ott található rajzot folytatja (a papír és az eszközök maradnak, csak a rajzolók vándorolnak). Ezzel meg lehet tanítani a gyerekekkel, hogy egy dolgot hányféleképpen láthatunk. A világot nemcsak egyféleképpen lehet nézni, hanem sok-sok látószögből és különböző perspektívából más és más látvány tárul elénk.

Rajz

Rajzoljanak a gyerekek valami kétoldalian szimmetrikus élőlényt. Gondos munkát kérjünk. Hajtsák félbe a papírt a tengelye mentén, úgy, hogy a rajz látszék, majd vágják ki az egyik oldal mentén. Ha kisítmítják a papírt, látni fogják, mennyire sikerült szimmetrikusan rajzolniuk. Ne búsuljanak rajta: sokszor bedöglök egy rajz, ha kínosan precíz a szimmetriája.

Mozgásszimmetria

Szórakoztató, kooperációra és mozgáskultúrára tanító játék. Állítsuk a gyerekeket párra. Először egyikük utánozza a másik lassú mozdulatait, majd fordítva. Nem könnyű! Ha jól megy, versenyt hirdethetünk: ők ketten mozognak, a többieknek ki kell találniuk, ki utánozza a másikat és ki az utánzó. Akiknek szereposztása legtovább marad rejtve, azok nyertek. A játék csak akkor működik jól, ha a gyerekek megértik, hogy lassan, a hirtelen mozdulatokat kerülve kell mozogniuk.

Versírás

Esőben bent a teremben, vagy a terepgyakorlat végén pihentető, levezető gyakorlatként) rímpárokat diktálunk: móka-fóka, macska-halacska, bálna-málna, medve-kedve, róka-paróka, fa-tufa, fecske-kecske, féreg-kéreg, tarack-barack, haraszt-paraszt stb., és ezekből kell kétsoros, akár összefüggő, több versszakos költeményt írni.

Virágköltészet

Tavaszi, őszi kirándulásaink alkalmával anélkül is készíthetünk virágsokrot, hogy letepnénk a növényeket. Gondolkodjunk el azon, hogy egy-egy virágforma, szín mit jelenthet nekünk és másoknak? A népművészet, a népköltészet gyakran él ezekkel a szimbólumokkal. Költünk verset virágokkal.

A törékeny, vékony szirmú, világoskék vagy sötétkék virágok mindig valami tisztaságot, gyöngédséget sugallnak. A húsosabb, piros virágok a vér színével az életet jelzik, a vastagabb, vékonyabb sárga virágok a napfénynek válaszolnak, azt csalogatják. A fekete virágok már nem természetes úton jönnek létre: a természetben azonban találhatunk előző évről elszáradt feketés maradványokat, ezzel feszültséget adhatunk a virágképnek. A rózsaszínek nagyon vidámak, a gyerekekre emlékeztetnek. A bordók, lilák bánatosabbak, de mindig a piroshoz állnak közelebb érzelmileg. Ne feledkezzünk meg a millió színű és formájú zöldről. Amit hozzátehetünk művünkhöz. Az ágak barnáit se feledjük. Rögzíthetjük „virágverseinket” nagy, puha agyaggombócba, így szebben térbe helyezhetjük az ágakat.

Haiku írás

A haiku egy keleti versforma. Három sora 5-7-5 szótagszámból áll, melyek nem alkotnak feltétlenül szabályos mondatokat. Lényege a gondolatok tömörítése, sűrítése. Különösen jó, ha a 3 sor önálló hangulatot teremt. A csoport tagjait megkérjük, hogy válasszák ki azt a helyszínt a terepen, ahol a legjobban érzik magukat. A feladat, hogy az adott hely szellemétől sugallva 6-8 szót felírjunk magunknak, s ki-ki készítsen egy haikut. Pld: *Hópihe-paplan*

Fehérgyász, hol a május

Csönd-szél, hó-halál.

Azonos terepről a közösen összegyűjtött szókészletből is válogathatunk, egymás ötletével termékenyíthetjük a versírást.

Nabkavazs a airtemmizs

Szimmetria a szavakban. Keressünk szavakat, mondatokat, melyek visszafelé mondva, olvasva ugyanazok, vagy amelyek egymásnak tükörképei: apa, eme, savas, kerek; Géza kék az ég, A sári pap írása, Indul a pap aludni; lóól, evet-teve, stb.

Figyelemösszpontosító játékok

Jó reggelt pinty, jó reggelt ponty

Reggeli „ébredtös” játék lehet az a koncentrációt is fokozó gyakorlat, mely során a játékosok körben állnak és egymásnak köszöngetnek. A játékot indító ráköszön valakire, hogy: Jó reggelt ponty. Az illető leguggol, kiválaszt valaki mást, s annak köszön: Jó reggelt pinty. A pinty magasba nyújtózkodik, és ő is köszön: jó reggelt pinty. A megfelelő köszönéshez kell a megfelelő testhelyezettel reagálni. A játék addig megy, amíg nem köszöntöttünk mindenkit.



Másnap játszhatjuk a következő köszöntökkel: Jó reggelt éger (feláll). Jó reggelt éger (leguggol).

Reflex:

Hosszas koncentrációt követelő feladatok után egy egy perces közjátékkal feléleszthetjük a társaságot: A játékvezető arra kéri a csoportot, hogy irányításának megfelelően cselekedjenek:

- Tegyétek fel a bal kezeteiket. (Ő is felteszi a bal kezét.)
- A jobb kézzel körözzetek előre, majd hátra. (Ő is köröz)
- Gyorsabban, gyorsabban.
- Most pedig fogjuk meg az orrunkat. - mondja, de eközben ő a nyakát fogja meg.

Eredmény: a spontán reflex működése eredményeként, szinte kivétel nélkül, eltérően a kéréstől, mindenki a nyakát fogja meg.

Keresgélő

Egy erdei ösvényen elosztunk 10-15 természetes és mesterséges tárgyat. Néhánynak közülük egyértelműen elütőnek kell lennie - olyanak, mint pl. egy elem, vagy egy léggömb, a többit úgy kell válogatni, hogy nehezen lehessen elkülöníteni a környezettől (bükkaág a juharfán).

A játékosok egyesével és távolságot tartva mennek végig az ösvényen és igyekeznek minél több eldugott tárgyat felfedezni - anélkül, hogy elvinnék azokat. Ki-ki elmeséli, hányra sikerült rábukkannia, majd közösen végigmenve az ösvényen, megmutatják egymásnak az eldugott tárgyakat, melyeket sikerült kifürkészniük.

Nyomkeresés

Az erdőben kijelölünk egy futballpályányi területet feltűnő fák, vagy szalagok segítségével. Kis, maximum 5 fős csoportokat alakítunk ki, amelyek a nyomok 3 különféle fajtája után kutatnak: mancs és lábnyomok, evési nyomok (toboz, dió, magvak), s ugyanezeket fakérgen, fán is keresik. A bizonyítékokat vagy összegyűjtik és a megbeszélte találkozási pontra hozzák, vagy a helyükön megmutatják.

Nyomok, melyek az állatok testéről - testéből származnak. Egyesek a szaporodással, bizonyos fejlődési stádiummal kapcsolatosak: tojáshéj, bábmaradvány, kígyóbőr (a bőr külső, elhalt rétege), mások az állat pusztulásával járnak: csont, csigaház. Elhullajtott testrészek: toll, szőrösömő, agancs. Megemlíthető az agancs és a szarv közötti különbség: a szarv „örök darab”, nem levethető. Milyen hasonló jellegű nyomot hagyhat az ember? Hajsza, köröm, ruhadarab, tejfog.

Ha fogat találunk, következtethetünk az állat természetére, életmódjára: növényevő, vagy ragadozó volt.

Egyéb nyomok: ürülék - hűsevőknél hosszúságú alakú, csontot, szórdarabokat tartalmaz.

„Evéslesés”

Erdei túránk során, a falatozás közben, vagy azt követően figyeljük meg a csigákat, rovarokat. Mindenki kap két jelölőszalagot, amivel étkező állatok lelőhelyeit kell megjelölnie. Ehhez 10-15 perc áll rendelkezésünkre. Ezt követően a csoport végigjárja a jelölt helyeket, a résztvevők igyekeznek azonosítani az állatokat, élelmüket, annak nyomait.

A nagy keresés

A csoport tagjai kapnak egy listát, melyet a terepen meg kell majd keresniük. Ezeket a dolgokat úgy kell összeválogatni, hogy pontosan láthassák őket és úgy értelmüknek, mind fantáziájuknak hasznára legyenek.

Pl.: egy tollat, egy szélfújta magot, egy juharlevelet, egy tövist, egy levelet gubacsokkal, három különféle magot, egy tövist, egy rejtőszínű rovar, valami gömbölyűt, egy darab tojáshéjat, valami darócszerűt, valami éleset, egy darab szörmét, öt szemétdarabot, valami

egészen egyeneset, valami szépet, valami természeteset, ám haszontalant, egy megrágcsált levelet, valami hűvöset, valami keményet, valamit, amivel zenélni lehet, valamit, ami zajt csinál, valami fehéret, egy természetes melegtárolót, valami illatosat, stb.

Róka-mókus kergető

Három labdából kettőt a róka, harmadik a mókus, akiket el is nevezhetünk. A játékosok kört alkotnak. A rókákat csak adogatni lehet egymásnak, a mókus azonban ugrani is tud, tehát a labda dobható. Akinél a róka és a mókus egyszerre van, kiesik a játékból.

Báránykák és farkasok

A csoport két tagja farkas, a többiek a bárányok. A bárányok énekelnek, a farkasok pedig közöttük sétálnak. Amikor a farkasok „üvöltenek” a báránykákat elkaphatják. Ha két báránykának sikerül egymással háttal állni, akkor „házba” menekültek. Az elfogott báránykák is farkasokká válnak.

4.7. Ismeretbővítő játékok

Mit eszik a giliszta

Tegyünk két nagy befőttes üvegbe rétegesen agyagot, homokot, kerti földet és faleveleket. Tartsuk az üvegek tartalmát egy kicsit nedvesen. Az egyik üvegbe tegyünk földgilisztákat, és takarjuk le egy sötét színű anyaggal, amin a levegő bejutásához apró lyukakat vágunk. Két héten át naponta vegyük le a sötét borítót és nézzük meg a giliszták munkáját. Figyeljük meg a giliszták járatait. Hasonlítsuk össze a két üveg tartalmát. Beszéljük meg, mit csináltak a falevelekkel, milyen talajművelő a giliszta. Kísérletünk végén vigyük vissza a gilisztákat eredeti lakóhelyükre és borítsuk be egy kis földdel.

Talajgyártók

Műanyag salátástálkákat (másod-felhasználás) osztunk szét a csoport tagjai között, s

megkérjük őket, hogy a talaj képződéséhez szükséges anyagokat gyűjtsenek bele, ha találnak mást is a terepen (pld. különböző anyagú szemetet- sajnos nem nehéz) azzal is megspékelhetik a „talajsalátát”. A résztvevők közetet, humuszt, leveleket, rovarokat, gombákat, baktériumokat gyűjtenek, s valószínű, hogy a csapadékról sem feledkeznek meg, vizet is öntenek a gyűjteményre. Kevertessük jól össze velük, s beszéljük meg, hogy annak ellenére, hogy a talaj keletkezéséhez szükséges valamennyi alkotórész adva van, mégsem váltunk talajgyártókká. Miért? Miért veszélyes, hogy az emberiség a talajkészleteivel úgy gazdálkodik, ahogy? A folyamathoz hosszú idő, és sok egyéb tényező szükséges. Itt lehet arról is beszélni, hogy az avarban talált szennyező anyagokból (műanyag zacskó, fémdobozok, gumi stb.) soha nem lesz talaj, illetve mi bomlik le és mi nem, és ezek a mesterségesen előállított anyagok milyen veszélyeket, szennyezéseket okoznak a természetben.

Kémhatás és talaj:

Elegy erdőben járva, különböző helyekről talajmintákat vetetünk 3-4 fős csoportokkal, majd egy pohárban összekevertetjük vízzel. Megvárjuk, hogy leülepedjen, és megmérjük a víz kémhatását lakmusz papír segítségével (savanyú oldatban vörös, lúgosban kék színt kap). Olyan helyen, ahol vannak fenyők, a fenyőtűk nagyon elsavanyítják, elsavasítják a talajt. Itt lehet beszélni a savasságról és a lúgos-ságról, a karácsonyfa-kérdésről, a fásításoknál használt fekete fenyőkről, illetve arról, hogy a különböző élőlények milyen tűréshatáron belül képesek megmaradni, amiben a kémhatás is nagyon fontos faktor.

A természet anyagainak átalakítása

A természetben járva 4-5 fős csoportok keressenek olyan anyagot, melyből különböző munkafolyamatok révén az ember élelmet, ruházatot, vagy használati tárgyat állít elő. Beszéljék meg a lépéseket, s szótlanul mutassák be e folyamatot. A többieknek ki kell találniuk, mi készülhetett az alapanyagból. Pld: gyógynövényből gyógyszer, fából lapátnyel, sárból vályogház, stb.

Környezetvédő sziporkák

A kis csoportokba osztott játékosokat minél több természetes, illetve mesterséges romboló dolgot kell összegyűjteniük, ami a természetet károsítja. Az a csapat nyer, aki a legtöbb dolgot gyűjti össze és adott időn belül a legtöbb ötletet hozza, mit lehetne tenni az ártalmak megakadályozása érdekében.

Gyűjtsünk katicát

A közhiedelem úgy tartja, hogy a katica annyi éves, ahány pöttye van. Miért nem találunk akkor egy, három, négy, stb. pöttyű katicákat? Amíg a csoport tagjai katicákat gyűjtenek, mi kereshetünk egy lárvát, és bemutathatjuk. Elmagyarázhatjuk, hogy a kifejlett rovar már nemigen változik. Ha levéltetvek közt, táplálkozva találtuk a lárvát, jegyezzük meg, hol van, és mutassuk meg. Elmagyarázhatjuk, hogy milyen hasznosak lehetnek ezek a rovarok az ember számára.

Beszélhetünk a hét pöttyről, elénekelhetjük a "Katalinka szállj el" című gyermekdalt. (A "Gólya gólya gilicével" a "török", mint ellenség emlegetése kapcsolja össze. Vajon miért?). Olvassuk fel, hányféle néven neveztek; nevezik magyarul a katicát: *hétpettyes katicabogár; hétpettyes böde, bödebogár; katobogár; kata, katóka, tehénke, Isten-tehene, katalinbogár; katalinka, katinka, fuss-kati, Istenkaticája Isten bogárkája, böde, budabogár, fusskata, katalinka-bogárka, katica, kóska-ta, katapila, katipila, katicska, bilibáncs* (Forrás: *Európa állatvilága; hétnyelvű névszótár*).

Ha végeztünk, a katicákat engedjük el. Ha kézfejükre teszünk egyet, valószínűleg felfelé mutat az ujjunk hegyére, és néhány szárnypróbálgatás után elrepül. (Katalinka, szállj el!) Ha ráérünk, játsszunk még egy kicsit, miközben egy rovarológiai megfigyelést teszünk: akárhogy forgatjuk kezünket a katica valószínűleg felfelé mászik, amíg csak egy csúcsra nem ér ahonnan startolhat.

Csapdázók

Tejfölös, vagy salátás poharak segítségével - melyeket földbe ásunk - rovarcsapdákat készíthetünk. A két-három fős csoportoknak ki kell választaniuk különböző csalikat (almaparab, felvágott, sajt, egyebek), s előre meg kell saccolniuk, hogy véleményük szerint milyen rovarok keresik majd fel csapdájukat. Es-

tére, vagy másnapra kiderülhet, hogy más-más rovar csábítanak-e az egyes csalik - tehát tényleg a szagra jöttek-e az állatok?



Szólánc növénynevekkel

Egy növény utolsó betűjével kezdődő növénynevet kell mondani. a lánc körbejár, aki elakad, zálogot ad.

46 méter evolúció

Tudjuk, hogy az az élet, amit most a biodiverzitás-krisis kapcsán sokat emlegetett veszélyek gyors szegényedéssel fenyegetnek, nagyon lassan alakult ki a Földön. Más ezt tudni, és más érzékelni. Persze senkinek sincs ideje 4,6 milliárd évig várni és figyelni az evolúciót. Az alábbi játékban megpróbáljuk az idő dimenzióját térbeli dimenzióval helyettesíteni. Feleljen meg egymillió év 1 centiméternek.

Eszközök: Fonal, gémkapocs, papír, ceruza, filctoll, mérőszalag.

Jelöljük be egy 46 méter hosszú fonalon filctollal az élet fejlődésének néhány fontos, vagy jellemző, feltűnő, jól megjegyezhető állomását.

Kötözzünk a jeleknél a fonatra egy-egy gémkapocsot. Írjuk fel egyforma kis papírdarabokra az illető időponthoz tartozó történet, vagy rajzoljuk le az akkor megjelent, illetőleg kipusztult élőlényeket. A cédulákat mi magunk is betűzhetjük a gémkapocsba, de a gyerekek maguk is megkereshetik a helyüket. Ha most a fonalat egy alkalmas nagy téren kifeszítjük és végignézzük rajta, érzékelhetővé válik, hogy évmilliárdokról alig van tudomásunk, látszólag semmi nem történt a Földön,

míg az utolsó öt és fél méteren zsúfolódik össze szinte mindaz, ami az őslényekben izgalmas, közismert. Látható az ember néhány millimétere is. A hosszúságot, mint dimenziót valamelyest visszafordíthatjuk idővé, ha nem egészében nézzük végig a fonalat, hanem először lassan végigsétálunk mellette és elolvassuk a feliratokat.

Vízvizsgálatok

Tóból, patakából, forrásból, kútból vegyünk vízmintákat. Feladat: a víz kémiai jellemzőinek mérése, nitrát és nitrit kimutatása, és annak megbeszélése, hogy mi okozza ezt, és mit okoz a jelenlétük. Mészköves és nem mészköves területen megmérni a vízkeménységet. Beszélni lehet a reklámozott vízlágyítókról, mosóporokról, a vízkövesedésről. Hasonlítsuk össze esővizet, csapvizet, forrásvizet, boltban kapható ásványvizet.

Víziállatok megfigyelése határozókulcs alapján

Határozzák meg a fajt, rajzolják le, majd a vizsgálatok alapján arról beszélhetünk, hogy a megfigyelt állatok mivel, hogyan lélegeznek, és melyek azok, amelyek jobban ki vannak téve a vízszennyezésnek? Egy-egy faj kifejlődési folyamatában milyen szerepe van a vizes élőhelyeknek? Milyen a tűrőképessége, az ellenálló képessége a megfigyelt élőlényeknek?

Madártoll vizsgálata

Mikroszkóp és nagyító alatt vizsgáljuk meg egy vízimadár tollának a szerkezetét, és nézzük meg, mi történik, ha széthúzzuk a tollat. Ezután olajozzuk be, mint amikor olajszenyezés történik, és figyeljük meg, most mi történik a tollal. De mosóporos anyagok, alkohol és más, szennyezést okozó vegyszerek hatását is kipróbálhatjuk a tollon.

A madártoll szerkezete: a tollak ágai úgy kapcsolódnak egymáshoz, mint egy cipzár fogai. A tolláskodó madár csőrével ezeket a szétnyílt cipzárakat húzza össze. A toll szára üreges. Miért? Minden madár repül? Példák keresése jól és rosszul repülő madarakra. A madarak és a rovarok szárnyának, repülésének összehasonlítása. A szárnycsapások hangja - melyik mozgatja gyorsabban a szárnyát, és

miért? Melyik a hatékonyabb? A talált tollak elemzése: csoportosításuk méretük, mintázatuk szerint. A tollméret alapján következtetés a madár természetére, ha van határozónk, a fajra is. Ha szerencsénk van, és találunk bagolytollat, érdekes dolgot figyelhetünk meg: a legtöbb bagolytoll felülete pihés, szinte szőrösnek látszik. Ez teszi lehetővé a bagoly számára a nesztelen szárnycsapásokat.

Levelek és gombák

Levélformák és szerkezet megfigyelése. Csoportosításuk levélszél, szerkezet (összetett levelek), szín, felület minősége (selymes, szőrös, stb.) és egyéb szempontok szerint.

Csak levelek alapján fás- és lágyszárú növények megkülönböztetése. Levél nélküli növények keresése. A gombának azért nincs szüksége zöld levelekre, mert szerves anyaggal táplálkozik. Az élesztő és a penészgombák megfigyelése, összehasonlításuk a kalapos gombákkal. Penésztenyészet előállítás: nedves kenyérdarab, lekvár egy csipetnyi száraz földdel meghintve - az eredmény 1-2 napon belül jelentkezik. A levél funkciója: az erek feladata- összehasonlítása a kéz ereivel.



4.8. Memorizáló játékok

Játék a nagyítólencsével

A gyerekek tetszőlegesen gyűjtsenek egy természetben fellelhető tárgyat, maradványt (kő, falevél, tojáshéj, virág, elpusztult rovar) Rajzolják le egy 10x10 centiméteres négyzet-

be. Ezután adják be a rajzot, adjunk a kezükbe egy-egy nagyítólencsét, vagy sztereómikroszkópot, és feladatuk, hogy rajzolják le ugyanazt egy új, ugyanakkora négyzetbe. Ha ezután egymás utáni rajzaikat egymás mellé teszik, maguk is elcsodálkoznak rajta, mennyivel többet láttak a nagyítólencsével.

Fajpóker

A módszer lényege, hogy a terepbejárás során összegyűjtjük az összes elhangzott nevet, faj és fogalom megnevezést. Ezekből azután kártyákat készítünk.

A kártyakészítés is egy külön játék. A kártyára rárajzoljuk a kérdéses fajt, vagy csak egy-egy, arra utaló jelzést. A fogalmakra is rajzzal vagy jelzésekkel utalunk, nem írjuk ki a megnevezést. Sokféle szabályt hozhatunk létre. A figuráknak különböző értékeket adhatunk. Az értékadás szempontjai is sokfélék. Ha játékunk ökológiai ihletésű, akkor a figurák értékét az ökológiai jelzőérték alapján adjuk meg, növekvő sorba. Nem kell az értékeket a figurákra felírni, így lehetséges kihasználni mások ismereti hiányait is. A kártyajáték innen mehet a szokásos kártyajátékok szabályai szerint. Lehet pókerezni, 21-ezni, römizni stb.

Más esetekben az osztó tesz ki különböző lapokat, s a játékosoknak a megfelelő lapokat kell rárakni. Pl. Az osztó egy savanyú talajra utaló lapot tesz le. A játékosoknak az ehhez passzoló lapokat kell lerakni. Pl. nyír, madársóska, áfonya, stb.

Négy évszak társasjáték

Tetszőleges méretű kartonlapra, melynek egy-egy oldalára egy-egy évszak nevét írjuk fel, ráragasztunk körcímkéket, melyeken a négy évszakra jellemző és nem jellemző dolgok ábrái láthatók. Ha valaki a dobókockával nem az adott évszagnak megfelelő ábrájú mezőre lép, vissza kell lépnie az eredeti helyére.

Területvizsgálat

Az egyszerű memórijáték során rögzített fajneveket és fogalomneveket kombináljuk a játék során. Pl. a napi túra alkalmával 100-150 növényfajt figyeltünk meg. Ezek a növényfajok számtalan szempont alapján cso-

portosíthatók. Ilyenek: élőhely, társulás, fényárnyék tűrés, talaj pH-kedvelés, ökológia jelzőérték, növényföldrajzi elterjedés, morfológiai bélyegek, rendszertani hovatartozás stb.

A tanulók körbe állnak és mindenkinek van már a mások által is ismert neve. Kiválasztunk egy szempontot; Pl. élőhelyekhez való tartozás szerint kívánjuk a növényeket csoportosítani. Megkérjük hogy azok akik az erdőben élők guggoljanak le, a sztyepréten élők álljanak féllábra, a patakban élők tegyék fel a kezüket stb-stb. A körben álló tanulók egy, a területre jellemző mintázatot fognak alkotni. A véletlen elosztások miatt a számok is jellemző értékei lehetnek a vizsgált területnek.

Memória játékok

A tanulók /20-25/ körbe ülnek és egy valaki egy meghatározott témakörből felemlít egy nevet. /Pl. ökológiai fogalom, növény-, állatnév stb./ A mellette ülő ezt megismétli és hozzátesz egy új nevet. A folyamat az első emberig ismétlődik. A lánc végén az utolsó tanuló már 19 nevet ismétel és a sajátját is bemondja. A rengeteg ismétlés eredménye hogy mindenki megjegyzi a társa bemondott nevet.

Az alapjáték rengeteg változatban és helyzetben alkalmazható. Pl. ha egy csoportot, amely először látott emberekből áll, meg akarunk egymással ismertetni, akkor a keresztnevekkel és egy jellemző kifejezéssel kombinálva ezt a játékot játszva két órai munkával ismeretséget építhetünk a csoport tagjai között.

Memórijáték 1.

Azonos hosszúságú zsinórdarabokkal a játékvezető bejelöl egy-egy azonos nagyságú területet az előzőleg csoportokra osztott játékosok számára. A csoportok 5 percig figyelhetik meg a számukra kijelölt területet, majd minden csoport egy másik csoport területéhez megy és ott 3 dolgot megváltoztat. Eredeti helyükhöz visszatérően megpróbálják kitalálni, hogy mi változott meg.

Memórijáték 2.

Mindenkinek kell egy nem átlátszó, lezárható doboz. A dobozoknak egyformáknak kell lenniük. A játékosok párokat alkotnak, és megtöltik dobozaikat a környezetükben talált

azonos számú és minőségű, zajt keltő tárggyal. Ezután minden doboz összekeverve egy kijelölt helyre kerül. A párok kiválasztanak egy dobozt, megrázzák és a hang alapján megpróbálják megtalálni a párját, és kitalálni a dobozban lévő tárgyat, ha tudnak, meséljenek róla. Gyűjthetők pl.: homok, dió, mogyoró, makk, száraz ágak, levelek.

Memóriajáték 3.

A játékvezető, anélkül, hogy a játékosok észrevennék, kb. 10 különböző tárgyat gyűjt össze. Egymás mellé rakva letakarja őket. 30 másodpercre felemeli a kendőt, ez idő alatt a játékosok megpróbálják a különböző tárgyakat memorizálni. Az idő letelte után feladatuk a látottakhoz hasonló tárgyak gyűjtése. Ha mindenki visszaérkezett, a játékvezető a kendő alól egyenként húzza elő a tárgyakat, és kérdezi, ki talált hasonlót. Mindenki meséljen az általa begyűjtött tárgyról.

Hangya a mezőn

Minden játékos maga választhatja meg a helyet, ahol a hurkapálcákat földbe szúrva fonalat feszít ki. A játékosok - a hangyák - nem emelhetik a fejüket a talajtól 20 cm-nél magasabbra, így centiméterről centiméterre haladva négykézláb másznak a földön, kezükben a nagyítóval megfigyelik az eléjük táruló világot. Milyen megfigyeléseket tettek, amelyek egy hangyának fontosak lehetnek? Kivel (mivel) találkozhatnak útközben, barátokkal vagy ellenséggel? Milyen akadályokba ütköznek? Hogyan érzik magukat a hangya "bőrében"? Egy üres filmdobozból készült "porszívóval" útközben felszívhatják az újukba került rovarokat, bogarakat és a nagyító pohárba téve meghatározhatják őket.

Fényképezőgép

Ezt a játékot párban játsszuk, a pár egyik tagja becsukja a szemét (a fényképezőgép), majd társa (a fényképész) az általa kiválasztott helyekre vezeti (útközben figyelmeztetve őt az esetleges akadályokra), ahol jelre (fülhúzás) kinyitja, majd három másodperc elteltével ismét jelre, becsukja a szemét.



A közben szerzett benyomásait - a fényképet - "előhívja", vagyis elmeséli társának. Egy fényképezőgép 7-10 felvételt is készíthet. Utána párcsere. Lehet közeli (pl.: levél, fatörzs, talaj, stb.) és távoli (mező, hegyek, a vidék panorámája, stb.) felvételeket is készíteni. Izgalmas élményben lehet részünk, ha eltérve a megszokottól, az égboltról, a lombkoronáról gyűjtetünk emlékképeket.



4.9. Szabályjátékok

Ökofogócska 1.

Ezen a néven többféle játékot ismerünk, de mindegyiknek a lényege és alapja a tápláléklánc bemutatása, megismertetése és szemléltetése: van egy növény: esetünkben levelek, amit egy növényevő állat: hernyó megeszik, a hernyó áldozatul esik egy ragadozónak: a cicakány, és a cicakánynak elfogyasztja egy másik ragadozó: a bagoly.

A résztvevők hátára feltűzünk egy kártyát, hogy milyen állatka lesz (hernyóból van a legtöbb és bagolyból a legkevesebb). Ezután a gyerekeknek szavak nélkül, mutogatással és

mozgás imitálásával meg kell találniuk a velük azonos állatot megszemélyesítő társaikat (ez a része a játéknak egy különleges csoportalakítási feladat, ilyenkor a gyerekek nem magukkal foglalkoznak, hanem a többiekkel). Egy behatárolt területen kis edénykékben a hernyóknak számozott papír-leveleket helyezünk el, ezzel tudjuk ellenőrizni, hogy egy-egy hernyó mennyi levelet evett meg. Kis idő múlva indulnak a cickányok, akik, ha elkapnak egy hernyót, leveszik hátukról a kártyát, az „elfogyasztott hernyók” pedig visszamennek a kiinduló helyre. Majd következnek a baglyok, akik a cickányokra vadásznak (nehezebb formában a hernyókat is megehetik), és az ő cédulájukat próbálják megszerezni. Legvégül következnek az emberek (azok a gyerekek, akik a leghamarabb kiestek a játékból), akik felírják azoknak a nevét, akiket meglátanak (az ember az egyetlen, aki úgy is elpusztíthatja az állatokat, hogy nem kerül velük közvetlen kontaktusba). Az nyer, aki a játék végén életben maradt és evett is (van legalább egy levele vagy hernyója vagy cickánya), és az emberek listáján nem szerepel. A játékvezető kiabálva jelzi mindig, hogy ki indul el, milyen veszély közeledik, mikor kell már elrejtőzni.

Beszélhetünk a játék végén arról, mi történt volna, ha kevesebb hernyó van és több cickány, ki és mi okozza bizonyos fajok kipusztulását, milyen zavarokat okoz a környezetszennyezés, a természetrongálás a táplálék-hálózatban, mennyiben felelős ezért az ember.

Ökofogócska 2.

Osszuk háromfelé a gyermekeket, nagyjából egyenlő csoportokra. Az egyik lesz a káposzták, a másik a nyulak, a harmadik a rókák csoportja. A káposzták körbe guggolnak, úgy, hogy köztük legalább 2 méteres távolság legyen. A rókák a kör közepén helyezkednek el; a nyulak a körön kívül a káposztáktól legalább 5 méterre. Egy papírra felírjuk, melyik élőlényből hány van. A rókákat megjelöljük, szalaggal, kítűzővel, vagy legalább úgy, hogy az egyik kezükben tartsanak egy jól látható papírdarabot. Félperces menet következik. A nyulaknak egy káposztához kell érniük, a rókáknak egy nyulat kell fogniuk.

Ha egy nyúl káposztát ért, házban van, róka már nem foghatja meg, és a káposztából a következő menetben szintén nyúl lesz. Ha egy róka nyulat fogott, már nem kell másikat fognia, és a következő menetben a nyulból róka lesz. A "meg nem evett" káposzták maradnak káposzták, az éhen maradt nyulak és éhen maradt rókák pedig káposztává változnak. Azaz: amelyik állat táplálékhoz jutott, életben marad és szaporodik a táplálék rovására, amelyik pedig éhen maradt, utód nélkül pusztul el, s teteméből növények által felvehető táplálék lesz, azaz a káposztákat szaporítja.

A félperces menet végén mindenki átalakul a fenti szabályok szerint, és felírjuk, melyik élőlényből hány van. Ezután újabb félperces menet jön, majd megint egy. Úgy 10-15 menet már meghozza a kívánt eredményt (feltéve, hogy valamelyik állat nem pusztul ki teljesen, amire kisebb csoport esetén nagyobb esély van). Van három adatsorunk. Ezután kockás papíron ábrázoljuk, más-más színnel, a káposzták, nyulak és rókák egyedszám változásait, majd elbeszélgetünk arról, miért alakultak úgy a görbék, ahogyan alakultak. Kisebb gyerekekkel elegendő egyszerűbb következtetéseket levonni, de a gyakorlat érdekesebb, és nagyon sok tanulsággal szolgál, ha arról is elbeszélgethetünk, miért nem jól utánozza ez a játék a valóságos populációk dinamikáját vagy az evolúciót.

Ötletháló

Egy megtanítandó témának – valamilyen állat, növény, jelenség, természeti tárgy – az összes vonatkozását megpróbáljuk bemutatni. Hálószerűen leírjuk mindazt, amiről a témával kapcsolatban beszélhetünk. Pl. ha a teknőst tanítjuk, akkor beszélhetünk a vízről, a mozgásról, a jelképrendszerről, a szaporodásról stb az első körben, ezekhez kapcsolódik a víz kapcsán: a ph, indikáció, tengerek, óceánok,

Minden mindennel összefügg

A játékosok kítűznek magukra egy fél rajzlap méretű cédulát, amire rá van írva egy természeti tárgy, jelenség, egy élőlény, emberi cselekedet. Esetünkben a vízzel foglalkoztunk, tehát a következő feliratokat tűztük magunkra: Halak pusztulása, ózonréteg vékonyo-

dása, emberek egészsége, talajvíz elszennyeződése, szennyvíz, planktonpusztulás, vízipókok szerelme és szaporodása, hulladéktárolók, vízimadarak pusztulása, folyópart lebetonozása, vegyszerek-olaj-műtrágya, áradások, algák elszaporodása, oxigénhiány, vizek öntisztulása, napsütés. Azaz olyasmik is voltak, amik nem feltétlenül kapcsolatosak a vízzel.

Körbe ültünk egy-egy székre. Egyikük magára kötötte a fonal végét, körülnézett, és kiválasztott egyet a többiek közül. Elmondta hogyan függ össze a két dolog, ami kettejükre van írva, majd odadobta a gombolyagot egy másiknak. (Például a hal a szennyvíznek: a szennyvízben lehet haltáplálék és lehetnek a halak számára mérgező anyagok). Az új játékos egyszer megtekerte a dereka körül a fonalat és hasonló módon, a kapcsolat elmondása után tovább hajította egy harmadiknak. Így járt ide-oda a gombolyag, s lassan kiderült, hogy mindennek mindenhez van valami köze, ha jól utánagondolunk.

A játék szemléletessé tette azt, hogy a dolgok között bonyolult összefüggés van. Sok konkrét kapcsolatot nevezünk meg, s a többiek nemigen bírták ki, hogy ne szóljanak bele, ne egészítsék ki a gombolyag pillanatnyi birtoklójának mondandóját további összefüggésekkel. Kiderült, hogy nemigen kellett nekik segíteni, 8-10 éves gyerekek már elegendő ismerettel rendelkeztek az egész játékhoz. A nagyon kicsik (és a vége felé a kamaszodók) a dobálásban, magában az egyre bonyolultabb hálózatban is örömet lelték.

Amikor már sűrű pókháló kötött bennünket össze, egyikünk elvétette a dobást, s a gombolyag túlrepült a célzotton, elérhetetlen távol-ságra. A véletlen hozta létre a helyzetet, amelyben félthettük ezt a sokoldalú, sérülékeny kapcsolatrendszer. Nagyon óvatosan, nehogy megbomoljon a hálózat, nehogy elszakadjon a szál, valamennyien egyszerre felkel-tünk és araszolva odamentünk a gombolyaghoz. Hangos sóhajtásokat fakasztott a megkönnyebbülés, amikor szerencsésen visszaül-tünk a helyünkre.

A játszma szabálya

Az egyik játékos félrevonul. A bennmaradók megegyeznek egy szabályban, amire a

kérdezőnek majd rá kell jönnie. Pld: a növény, vagy állatrendszer egy-egy törzsének rendjeit, vagy osztályait sorolják, vagy egy tápláléklánc egyedeit. A kérdező feladata, hogy feltegyen mindenkinek egy kérdést, s a kapott válasz alapján ki kell találnia, mi lehet ennek a játéknak a szabálya.

Táplálékhálózat

A játékhoz kell két gombolyag. Két csoportot alakítunk ki (ez történhet csoportalakító játékkal). Az egyik csoport egy szárazföldi: tölgyfalevél, hernyó, pók, énekesrigó, szenci-nege, héja, aranyszemű fátyolka, levéltetű, szajkó. A másik egy vízi táplálékhálózat: vízi növény, 2 db vízibolha, 2 db ebihal, ponty, vízisikló, csuka, tőkés réce, fehér gólya. A játékosok ennek az összefüggő rendszernek az elemei: különböző növények és állatok, akik egymásnak a táplálékai. Mindezt úgy szemléltetjük, hogy a gombolyag segítségével kialakítjuk a közöttük lévő hálózatot. A játék menete: a tápláléklánc legelső tagjánál (ez legyen egy növény) van a gombolyag. Jelentkeznie kell annak, akinek ismeretei szerint ez a növény a tápláléka, és annak odadobja, de úgy, hogy a fonalat a kezében tartja. Ha többen növényevők, akkor újra visszakerül a gombolyag a növényhez, és ő továbbgombolyítja. Majd megnézzük, hogy a növényevőket kik eszik, és ezen az úton eljutunk a csúcsragadozóig. Amikor kialakul a táplálékhálózat, akkor megnézzük, mi történik akkor, ha valamilyen szennyeződés, emberi beavatkozás hatására kipsztlul a legelső tag: ő leengedi a fonalat a földre, majd sorban a többiek is. A tápláléklánc felborul, akár össze is omlik.

4.10. Empátiakészséget fejlesztő játékok

Az én csoportom:

Mindenki gondolkozzon el azon, hogy kivel alkotna szívesen egy csoportot. Majd próbálja meg a kiválasztott személyeket szemével, mosolyával csoportjába édesgetni.

Mit láthatott a fa élete során:

Kisebb csoportokban a gyerekek válasszanak ki különböző életkorú fákat. Készítsenek egy vízszintes, majd szétágazó időgrafikont, ami jelzi a fa életét, írjanak eseményeket, amiket átélhetett a fa, jelezzék, hogy kikkel találkozhatott. Amikor a vízszintes vonalon eljutnak a mai naphoz, a grafikon ketté ágazik: egyik ág: ami valószínűleg történni fog vele, másik ág: amit szeretnénk, ha történne vele. Az lenne a legjobb, ha ezek minél jobban hasonlítanának egymásra. (A fás játékok kiegészíthetők a kéregtapogatós, fafelismerős, fajrajzoló feladatokkal, játékokkal.)

Virágnylás

A csoport tagjai körben ülve összecukott öklükkel jelenítsenek meg egy virágbimbót. Játsszák el, amint az kinyílik, szirmaira omlik. Később a gyakorlat kiegészíthető úgy, hogy a résztvevők nyitott tenyere, mint nap világítja meg és serkenti kibomlásra a bimbót. Válto-gassuk kezünket, egyszer a jobb, egyszer a bal kezünk legyen a virág, másik a nap.



Telelőhely keresés egérkékeknek

Szükséges eszközök: meleg víz, filmes doboz, amire filcből egérjelmezt készítünk, hőmérők. Felforralunk egy liter vizet, melyet termoszban viszünk ki a szabadba, s ott megmérjük, s feljegyezzük a hőmérsékletét. (Általában 80-100 fok között marad a hőmérséklet, az eltelt időtől függően.) A csoport tagjai párban kapnak (a forró vízzel feltöltött, egérjelmezbe bujtatott filmes dobozokból) egy-egy egérkét, majd feladatuk, hogy keresse-

nek számukra olyan élőhelyet, ahol az ősz követően át tudják vészelni a telet. A játékosok szétszéledve avar alá, odvas fába, földbe ásva, vagy éppen valódi egérlyukba bujtatják állatkáikat. Összehasonlításként egy egérkét védtelenül leteszünk a földre, s mellé egy befőttesüvegbe a maradék forró vizet is kihelelyezzük.



Folytassuk tervezett terepi programunkat, s 1-1,5 órát követően hozassuk elő az egérkét. Egyesével megmérjük a filmes dobozokban a víz hőmérsékletét, és kiderülhet, hogy kik voltak a leggondosabbak, akik a legmegfelelőbb élőhelyet találták egérkéjük számára. Az a legügyesebb, akinek az egérkéje a legmagasabb hőmérsékletű marad. (Fizikával is összekapcsolható: fajhő, hővezetés, hőszigetelés.)



Sok állat a hideg évszakban különösen vastag és meleg téli bundát növeszt: Állatkáinkat szőrmébe, gyapjúba, vagy tollak közé is pakolhatjuk, az összehasonlítás kedvéért.

Legyünk négy (majd több) lábúak

Kapaszkodjanak össze a játékosok kettesével egymás háta mögé állva, és úgy kell együtt mozogniuk, mintha egyetlen élő szervezet lennének. Gondolkozzanak el azon, és idézzék föl, hogyan járnak a négylábúak, és próbálják meg leutánozni! A párosokhoz egy újabb csatlakozik, majd még egy, legvégül mindannyian összekapaszkodnak, mintha százlábúak lennének.



Terepszemle más szemmel

Végezzünk terepszemlét egy adott területen - más szemmel. Hogy érezné ott magát egy kutya, egy vakondok, egy szajkó? Az illető terep ismeretében írjuk fel különböző állatok neveit kis papirosokra. Ha nem tudja (pl. mi az a futrinka), nem tudja hol él, mit eszik, hogyan vadászik, mekkora területre van szükségé stb., akkor mondjuk el neki. Ezután sétáljunk egyet az adott terepen és tartsuk nyitva a szemünket. Jó, ha valaki ismeri a területet és fel tudja hívni a figyelmet egy-egy faodúra, pocsolyára, jellegzetességre, amit a játékosok esetleg nem vettek észre. A séta végén beszéljük meg melyik állatnak megfelelő élőhely az adott terep, s melyiknek nem.

Féltett utód

Erdőben keresünk egy megfelelő helyet (például egy tövénél V alakban elágazó fát, amit azért csak akadályokon keresztül lehet megközelíteni), és megkérünk öt résztvevőt, hogy legyenek ők, akik gondoskodnak egy

hernyó, vagy báb megfelelő biztonságba való juttatásáról. A levegőbe rajzolva megmutatjuk a féltett utódot, ők „megfogják”, s leküzdve az akadályokat, igyekeznek - minél kisebb traumát okozva a kicsinek - eljuttatni a célba.

A megszánt macska

A csoport tagjainak el kell képzelniük, hogy éjszaka van, és a házban mindenki alszik. Kinn tücskök ciripelnek, egy macska kétségbeesetten nyávog. Lassan ki kell lopakodnunk a házból, vigyázva, senkit ne ébresztünk föl, s megnézzük, mi lehet a baja. A macska fázik, szeretne bejönni. Engedjük be, majd osonjunk vissza az ágyunkhoz.

Hernyótalálka

Kezünkkel, tenyerünkkel jelenítsünk meg egy hernyót. Utánozzák a gyerekek az araszoló hernyót, amint néha felágaskodik, körülnez, majd folytatja útját. Játsszák el, amint két hernyó összetalálkozik, „üdvözlí” egymást, majd tovább araszol.

A képzelet szárnyain - imaginációs játék

Üljenek le törökülésbe a gyerekek, csukják be a szemüket, figyeljék meg a történetet és képzeljék el, milyen lenne, ha egyszerre csak madárrá változnának. A történetet hallgatva a csoport elképzeli a repülést magát, amíg relaxálva a történetre figyelnek, amit tagoltan és kellő átéléssel, hangosan mondunk el. Visszatérve a repülés képzetéből, kérdezzük meg, melyik volt a történet legérdekesebb, legszebb része.

Más: Képzeljétek el, hogy kis sólymok vagytok a tojásban. Nőni kezdetek. Feszítétek szét a tojást. Lépjétek ki a tojáshejéből, akár már repülhettek is!

Más: Képzeljétek el, hogy rókák vagytok, akik szorgalmasan hordják kicsinyeiknek az élelmet egy fatörzs alatt kialakított odúba. A kicsik cseperednek, s mindenáron ki akarnak mászni a szűk bejáraton, de még korai, és nem engeded. Vadászok is jönnek, amikor a legkisebb mozgás is árulkodó lehet, de a veszély elmúltával az odú előtt, a napfényben játszódhatnak a rókakölykök.

Kaland a tenger alatt

Imaginációs gyakorlat! A vezető nyugodt, ellazult légkörben a becsukott szemmel ülő, vagy fekvve elhelyezkedő csoport tagjai számára „bármilyen” történetet mesél. A lényeg az, ami a résztvevők fejében zajlik az általa elmondottak hatására. Pl.:

- - Csukd le a szemed és figyelj a légzésedre. *(Szünet)*
- - Most képzeld el, hogy tengerparton sétálsz. Csodaszép, derűs nap, gyönyörködsz a hullámverés hangjában. *(Szünet)*
- Ahogy a parton sétálsz, egy csapóajtót veszel észre a homokban. Felemeled az ajtót, s egy kőlépcső vezet le a homokba. Teljesen biztonságban érzed magad, így sétálsz a lépcsőn, s egy hosszú alagútban találsz magad. Végig lépkedsz a folyosón, míg egy teremhez nem érsz az alagút végén. Belépsz a terembe, ami úgy néz ki, mint egy üveg buborék. Rájössz, hogy egy üvegteremben vagy a tenger alatt. Csodálatos színekben pompázó halak úszkálnak kívül. A teremben találsz egy tengeralattjárót és egy (búvárruhát) a számodra, ha ki szeretnél menni a tengerbe kalandozni. Van egy párnás fotel is a terem közepén, ha le szeretnél ülni. Most van egy percnyi idő, ami pont olyan hosszú ideig tart, amennyi időre szükséged van, hogy élvezd a tenger csudáit.
- *(Egy perccel később.)*
- Itt az ideje visszatérni. *(Szünet)*
- Visszasétálsz az alagúton, fel a lépcsőn a napfény felé. Becsukod a csapóajtót, de tudod, hogy bármikor visszajöhetsz ide, ha akarsz. Elhagyod a tengerpartot és tudatosítod, hogy itt ülsz, és teljesen itt vagy. Tízeg fogok számolni. Ha a hathoz érek, számolj velem együtt, szemedet kinyitva. Teljesen éberem, mindenre emlékezve a kalandból. Egy ... kettő ... három ... négy ... öt ... hat ... hét ... nyolc ... kilenc ... tíz.

Közhírré tétetik: erdei hirdetőújság

Minden gyerek válasszon magának egy erdei élőlényt. A kiválasztott növény vagy állat nevében adjon fel hirdetést az újságban, vagy reklámozzon valamilyen tevékenységet. A hir-

detések vagy reklámok játékos és humoros formában jellemezzék az adott élőlény tulajdonságait, viselkedésmódját, vagy „lakásviszonyait”. Például: Szánjátok meg a szerencsétlen éhenkórász! Önkéntes véradó turistákat várok az Égigérő Tölgyfa alá. Ígérem nem fog fájni jeligére, vagy Megjelent a legújabb daloskazettám, fülem a szívedben üle címmel, vagy Fehérbotot, valamint vezetésemre alkalmas, képzett, extra mini kutyát vásárolnék. A többiek próbálják kitalálni ki adta fel a hirdetést.

4.11. Fantáziát fejlesztő játékok

Ki vagyok?

Minden résztvevő kap egy "állatos" kártyát egy ruhacsipesszel a hátára, a ruhájára erősítve. A játékosok egymásnak kérdéseket tesznek fel, amire igennel vagy nemmel lehet felelni. Például: Négy lábam van? Tudok repülni? Nagyobb vagyok egy egérnél? Így próbálják kitalálni melyik állatot kapták. Aki kitalálta milyen állatot kapott, a kártyát a ruhája elejére teheti.

Erdei tisztás

A feladat szerint a csoportból 4-5 fő választ magának egy szerepet aszerint, hogy egy erdőben, egy erdei tisztáson ő milyen élő, vagy élettelen természeti értéket, jelenséget kíván eljátszani. A többieknek ezt ki kell találniuk.

Élőlényszobrok játéka

A csoport tagjai egy sorban egymás mellett, vagy szétszórtan állnak. Előttük legalább 20 lépésre a vezető helyezkedik el, a többieknek háttal fordulva. Ha elkezdődik a játék, a vezető nem néz hátra. Ezalatt a többiek előre lépegetnek. Ekkor hirtelen hátrafordul a vezető, a gyerekeknek azonnal meg kell állniuk, mozdulatlan maradván. Fát utánoznak. A vezető megkérdezi őket sorban, milyen fát jelenít meg. Ha válaszol, mozdulhat. Cseréljük a vezetőt, és az elvégzendő feladatot is.

Szimuláljunk rendszert

Megjelölhetünk életközösségeket, ökológia összefüggéseket is a vizsgált rendszer gyanánt. A játékvezető feladata, hogy jelölje a szimulálni kívánt rendszert, továbbá, hogy ügyeljen arra, hogy a játékosok által választott szerep beleillik-e a rendszerbe. Pl. egy vízi ökoszisztéma felépítésében 24 különböző szereplőnk van. A kör kialakításánál megbeszélhetjük, hogy az egyes szereplők milyen kapcsolatban vannak egymással, hogyan függenek egymástól. Ha a kör felállításánál egy-egy elem hibázik, a szerepe a megbeszélés alapján tisztázható.

Képes természet

Több tucat természeti képet ábrázoló képeslapból, újságból kivágott képből mindenki választhat magának egyet. Miért pont azt választotta, beszéljük meg, majd a kiválasztott képeket valamilyen tetszőleges sorrendben, alakzatban rakjuk ki. Ki, miért helyezte a képet oda, ahova?

Mit mondanak egymásnak?

A csoportok tagjai párban azt a feladatot kapják kártyákra írva, hogy gondolkodjanak el azon, vajon mit mond egymásnak: két nyuszi a mezőn, két virág a réten, vagy az útszélien, két kandicsrák a patakban, stb. A mini párbeszédet előadva a többieknek ki kell találniuk, hogy milyen növényt, állatot személyesítettek meg.

Vidám-szomorú természet

A természetben járva mindenki gyűjtson egy-egy tárgyat, növényt, esetleg állatot, s próbálja elmondani a csoportban, hogy véleménye szerint mi lehetett a választott tárgy életének legjobb vagy éppen legszomorúbb pillanata.



Pl.: A mézskódarab legszomorúbb pillanata lehetett, amikor a föld mélyén letört egy kőzetrétegről, s ismeretlen, önálló útra kellett kelnie. A legjobb pedig, mikor egy karsztforrás révén a felszínre jutott.

Érzékelési emlékkép - utánzással

Utánozzuk közösen, hogy milyen lehet: egy tehén tolása-vonása, egy csirke megfogása, eleresztése, tojások szállítása. Ügyeljünk a mozdulatok pontosságára, hogy abban is felkeltsük a képet, aki nézi.

Más nyelven

Több nemzetiségű csoportban játszhatjuk, hogy mindenki mond a közvetlen környezetből a saját nyelvén egy-egy növény, vagy állatnevet, vagy hangot. A többieknek ki kell találniuk, hogy vajon minek a nevét mondhatták. Mindenki saját nyelvén elmondhatja a növény, vagy állat nevét. Az állathangok közül, a madárhangok zsivalyából ötletadóként figyelembe ajánljuk Herman Ottó: *Hogyan szólnak a madarak* című versikéjét:

Herman Ottó: Hogyan szólnak a madarak?

A bagoly: huhog, sí, rikolt.

A banka: vékkog.
A bibic: jajgat.
A bölömbika: bömböl, buffog.
A csér: rimánkodik.
A daru: krúgat.
A fecske: ficserékel.
A fülemüle: csattog.
A fűrj: pittypalattyol.
A galamb: burukkol, búg.
A gerle: turbékol, kacag.
A gólya: kelepel.
A gyöngytyúk: rikácsol.
A haris: harsog.
A héja: girigol.
A kakukk: kakukkol.
A kuvik: kuvikol.
A lúd: gágog, béseg, gágároz.
A páva: rikít.
A rigó: rikkant.
A ruca: hápog.
A sas: vijjog.
A seregély: csárog, zsinatol.
A sirály: sír.
A szarka: cserreg.
A tövisszűrő: csetteget.
A varjú: károg.
A veréb: csiripol.
A vércse: visít, nyerít.
A kis zseze pedig csicseget.

No de a tyúk! Az aztán megyéről megyére így szólogat: karicsál, kodácsol, kotyog, kárrál, kurrog, kotyo, krárog, karattyol, karácsál, kityög-kotyog, vannyog, vattog, vattyant, vertyog.

Szukcesszió:

A terep mindig jó lehetőséget ad vetélkedő típusú játékokhoz. Ezeket mindig komoly megfigyelésekre alapozzuk. A társaságot két pártra osztjuk. Az egyik csapat az erdőparti a másik csapat a rétparti. Az erdő a szukcesszió során lassan elfoglalja a rétet. A réten pedig olyan cselekvések történhetnek amelyek megakadályozzák a szukcessziót. A játék kiválóan alkalmas a szegély és szukcessziós jelenségek vizsgálatára és megértésére. A két csapat a terepen érveket szerez. Lehet mérni és cönológiai felvételeket készíteni, megfigyelni az emberi beavatkozásokat stb.

Az érvek birtokában a két csapat össze-csap. Játshatjuk ezt az „adj király katonát” analógiájára is. A rét-párt és erdő-párt egymással szembe áll fel. A rét egy olyan érvet mond, amely az ő fennmaradását igazolja. Ha az érv helyes, az erdőből egy túszt szed. Az erdő következik és ha érve helyes visszaveheti a túszt. Akinek több érve van, az fog több túszt tartani a végén és megnyeri a játékot. De szervezhetünk bírósági tárgyalást is, ahol a felperes, az erdő, kéri vissza jogos tulajdonát. A rét védőügyvédje ellenérveket sorakoztat fel, a bíró pedig meghozza az ítéletet.

Fantázia-élőlény rajzolása

A gyerekek kapnak egy olyan lapot, amit előre három részre hajtottunk. Az első kis harmadba mindenki rajzol egy fejet úgy, hogy a következő részbe átlógjon a nyak, ahonnan a következő folytathatja a rajzot. Behajtjuk a lapot, hogy a szomszédunk ne lássa meg mit rajzoltunk, és neki továbbadjuk. Ezután a középső részbe egy test kerül, ami szintén kicsit átnyúlik a legelső harmadba, ismét behajtjuk a lapot és továbbítjuk a mellettünk ülőnek, aki a lábakat rajzolja meg. Az elkészült csoda-élőlényt ismét átadjuk a szomszédunknak, és ő nyitja ki, nevezi el az állatkát, és meghatározza, hol él, hogyan mozog, mit eszik, és őt mi eszi meg.

Guliver-játék

A játékvezető megnevez egy növényt, vagy állatot. Az egyik csoportnak az a feladata, hogy mondjanak olyan élőlényt, amelyek színe, alakja hasonlít, de nagyobb, vagy kisebb mint a megnevezett növény, vagy állat. Pld: - denevér - egér, mogyoróspele.

4.12. Szerepjátékok

Történetlánc

A résztvevők beöltözésre és maszkírozásra alkalmas anyagot gyűjtenek az erdőben. Az eközben kialakuló beszélgetés során mindjárt felkeltendő az erdő iránti felelősségérzet: az

olyan anyagokat, amelyeket gondolkodás nélkül fel lehet használni a játékhoz (letört ágak, szederlevelek) meg kell különböztetni azoktól, amelyek alkalmazása az erdei életközösségnek kárára lenne (pl. védett növények, egészséges fák kérge, gombák). A beöltözésre felhasználhatnak magukkal hozott anyagokat is, így újságokat, zsinórokat, enyvvet, ecsetet, festéket.

A vezető elmesél, vagy csak elkezd egy történetet különböző létező és nem létező erdőlakókról (pl.: állatok, törpék, boszorkányok, erdei szellemek találkozásáról: néhányan közösen főznek ki valamit, néhányan csak fenyegetően állnak körben, megint másoknak egy titkot - mondjuk az időjárás titkát - kell a kíváncsiak elől oltalmazniuk). Azután kb. négy szereplőből álló csoportok eljátsszák, vagy végigviszik a történetet.

Előfordulhat, hogy a szereplők már a beöltözés közben annyira lendületbe jönnek, hogy maguktól is játszani kezdenek, ez esetben semmiképp se szakítsuk őket félbe.

Konfliktuskezelés környezetvédelmi ügyben

Először négy csoportot alakítunk, majd minden csoport kap egy szituációt, négy problémát:

1. A település melletti erdőben egy cég tiltott, veszélyes hulladéklerakást végez.
2. Szélesíteni akarják az autóutat, ezért kivágják a 100 éves fasort a főútcán.
3. Egy vegyi cég szennyezi a település ivóvízkészletét (talajvíz, folyó).
4. Lebetonozzák az egész iskolaudvart.

Mindegyik szituációhoz javasolhatunk szerepeket: az érintett dolognak, hivatalnak, intézménynek a vezetője: polgármester, iskolaigazgató, környezetvédő; a problémát okozó cégnek a vezetője, szakértője; a lakosság: gyerekek, felnőttek, és egy tévériporter, aki nyomoz a történetben, és megszólaltatja az érintetteket a lakossági fórumon. De a résztvevőkre is bízhatjuk, hogy ki mi lesz a szerepjátékban. Felkészülési idő 20-25 perc, játékidő 5-6 perc.

Felhasznált irodalom

- Bagdy Emőke - Telkes József:** Személyiségfejlesztő módszerek az iskolában, Nemzeti Tankönyvkiadó, 1995
- Christa Schmollgruber - Eva Mitterbauer:** Tanulni - tudni - cselekedni, módszerek a környezeti neveléshez, ARGE - Környezetvédelmi Munkacsoport, Bécs, 1997.
- Csabai Dolores:** Erdei Iskolai munkafüzet A, C, Talma Könyvek, Szíporka Kiadó, Baja, 1994.
- Dévai Margit:** Énkép-Korrekción: Önismereti játékmódszerrel serdülőkorban, Pest Megyei Pedagógiai Intézet, 1990.
- dr. Gyulainé Szendi Éva:** A globális környezeti ismeretek oktatásának néhány módszere, Ökológiai Intézet a Fenntartható Fejlődésért Alapítvány, 1994.
- Gabnai Katalin:** Drámajátékok gyermekeknek, fiataloknak, felnőtteknek, Színházi Füzetek / III., 1993.
- Dr. Havas Péter:** Körlánc Kalauz: (Ádám Ferencné: Környezeti nevelés a természetben) Budapest, 1994
- Kaposi László,** szerk: Játék könyv, Marczibányi Téri Művelődési Központ - Kerekasztal Nevelési Központ, 1993
- Dr. Kmety Éva,** felelős szerk.: Napról napra a mi kalendáriumunk, Pedellus Bt, Debrecen, 1992
- Körlánc Szegedi Munkacsoport:** Pedagógiai lehetőségek az állatkertekben (Zoopedagógia), Körlánc Könyvek 5. 1997
- Dr. Papp János:** Játékos természetismeret. Mezőgazdasági Kiadó, Budapest, 1990
- Susanne Papst - Christian Braun:** Környezeti nevelés szobában és szabadban, ARGE - Környezeti Nevelés Munkacsoport, 1991.
- Vásárhelyi Tamás:** Szitakötészet, Független Ökológiai Központ, 1994

Felhasznált tréning és csoport élmények

- Lehóczky János** (Fővárosi Pedagógiai Intézet): Szenzitív környezetpedagógia. Szervező: Ökológiai Intézet Alapítvány Oktatási Programja. Helyszín: Gömörszőlős, 1998. május 15-17
- Papp Zoltán Tibor** (drámapedagógus): Szenzitív környezetpedagógiai kurzus. Szervező: Ökológiai Intézet Alapítvány Oktatási Programja. Helyszín: Gömörszőlős, 1998. szeptember 26-27.
- Parti Krisztina és Urbán Ágnes** (FSC - Tereptanulmányi Központ): Természettudományos megfigyelések a szabadban. Szervező: Ökológiai Intézet Alapítvány Oktatási Programja. Helyszín: Jávorkút, 1998. szeptember 11-13.
- Victor András** (ELTE): Innováció és környezeti nevelés. Ökológiai Kultúra Fejlesztéséért Alapítvány szervezésében, Selyemgombolyító, 1998 dec. 4-6.
- Cseh-szlovák-magyar (CHRPA - SOSNA - Ökológiai Intézet Alapítvány):** Környezeti nevelők találkozója - Szervező: Ökológiai Intézet Alapítvány Oktatási Programja. Helyszín: Gömörszőlős, 1998. szeptember 26-27.
- Táborok:** Ökológiai Intézet Alapítvány: Keleti Kapu Természetvédelmi tábor, Marcel Loubens Barlangkutató Egyesület - Természetismereti gyermektábor