

# Játékok a teremtett világ projekthez

## 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.

## 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)

## Atomok mozgása

A játékosok csukott szemmel, igen óvatosan és lassan járkálnak körbe-körbe, vigyázva arra, hogy egymásnak ne ütközzenek. A játék-vezető 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.)

## 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.

## Ki kit eszik meg?

A játék a számháborúhoz hasonlít. Készítsünk a gyerekek homlokára felerősíthető lapokat, amelyeken az erdei vagy mezei táplálék-lánc 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 táplálék-lánc csúcsragadozói maradnak állva.

## **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 leg-több dolgot gyűjti össze és adott időn belül a legtöbb ötletet hozza, mit lehetne tenni az ártalmak megakadályozása érdekében.

### **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?

### **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 egéernél? Így próbálják kitalálni melyik állatot kapták. Aki kitalálta milyen állatot kapott, a kártyát a ruhája elejére teheti.

### **Fülelő**

A játékosok kényelmesen elhelyezkedve becsukják a szemüket és 2 percig csendben fülelnek 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?

### **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.

### **Memóriajáték**

A tanulók körbe ülnek, és valaki meghatározott témakörből felemlít egy nevet. /Pl. 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 X nevet ismétel és a sajátját is bemondja. A rengeteg ismétlés eredménye, hogy mindenki megjegyzi a társának a bemondott nevét.

Természetismereti játékgyűjtemény Első kiadás - 1998 Szerkesztette: F. Nagy Zsuzsanna

Kiadó: Ökológiai Intézet a Fenntartható Fejlődésért Alapítvány

# TOVÁBBI ÖTLETEK A FENNTARTHATÓSÁGI TÉMAHÉT ALSÓTAGOZATOS MEGVALÓSÍTÁSÁHOZ

Őrizd meg a Földet! Szeresd az állatokat!

## Dinnyés Madárrezervátum

- kirándulás a tanösvényen
- madárgyűrés, röptetés
- kiállítás a rajzokból

## Víz világnapi projektnap

- rövidített órák
- órákba beiktatva a víz téma
- nyitó-záró közös megmozdulás
- meseírás

## Napközis tábor

- jászberényi állatkert állataiból feladatlap készítés (csoportbontásban)
- kapcsolat a matematikával, szöveg kiegészítés...
- farost lemezre a gyerek saját kedves állatát lerajzolja, lakkozás után kiállítható

## Szelektív hulladékgyűjtés

- otthon összegyűjteni, és aztán bevinni
- ezek újrahasznosítása: társasjáték, érem, ékszer, kupakból- kukac, társasjáték bábu, sakkfigura, Mária-ikon, nagy kupakba- memory, ügyességi-fejlesztő játékok, stb...

## Használt ruha/iskolában elhagyott ruha

- divatbemutató
- zokniból báb, párnahuzat, párna...
- szövés: kistáska, rongyszőnyeg
- újrakötés

## Dobozok

- Pet palack
  - szobor készítése belőle (pl. vízparton pet gyűjtés)
  - szélcsengő
- Sörös doboz nyitója
  - ékszer
- Kávé kapszula
  - angyalka
- Tusfürdő nyitója+ gyufásdoboz
  - robot
- Tejes doboz
  - pénztárca

## Kicsorbult bögre, fazék

- virágot lehet beleültetni

## Vécépapír guriga

- állatok/állatkert

## Papírmasé

- papírtégla
- lufi bevonása: föld festése

Gilizta farm (internet segítségével)

Belső téri komposztáló

Kísérletezés a fényvel, vízzel

A városi „védő” egyesület megismerése

Versmondó/mesemondó/ népdaléneklési versenyek/ rajz/ föld

Tantárgyhoz kötve:

- matematika
  - síkidomok/ állatok - növények építése
  - szöveges feladat
  - számolós színező
- környezet
  - terepasztal
  - egészséges étkezés
  - érzékszerv fejlesztő játékok