



Užsiėmimai lauke vaikams,
turintiems negalią



Įvadas.....	3
Aktyvūs žaidimai	
Gyvybės tinklas.....	6
Pasirink snapą.....	7
Atrask jaunikių.....	7
Nojaus arka.....	7
Varnų medžioklė.....	8
Kas aš esu?.....	10
Nepaprastas takas.....	11
Poravimosi žaidimas.....	12
Paika simfonija.....	13
Natūralus bingo.....	14
Boulingas.....	15
Atradimo misija.....	16
Šiaurė pagal Šiaurės rytus.....	17
Kaspinų žaidimas.....	17
Vaivorykštiniai traškučiai.....	17
Lobių medžioklė.....	18
Sėlinimas.....	20
Šikšnosparnis ir drugelis.....	20
Psichologiniai žaidimai	
Pažinkite mano draugą.....	21
Surask savo daiktą.....	22
Ką mes turime bendro?.....	22
Pasaulio vandenys.....	24
Teisėja gamta sako.....	25
Septynios gyvybės paslaptys.....	26
Medis - liudytojas.....	30
Natūralūs kvapai.....	30
Kūrybiniai žaidimai	
Vasarinis kilimėlis.....	32
Sugrįžimas į saugius ir tvarius menus.....	34
Sapnų gaudyklė.....	38
Natūralus spausdintuvas.....	39
Miško kilimas.....	40
Sėklų bombos.....	41
Akmeninis laiškas.....	42
Gyvūnų padariniai.....	42
Kelionės lazdos.....	42
Ekspperimentai	
Lyginamoji patirtis „Kiek vandens yra Žemėje?“.....	44
Lyginamoji patirtis „Obuolys“.....	44
Gyvūnų judėjimas.....	44
Mokslininkai naujame žemyne.....	45
Nesušalti.....	45
Diena su vabalais.....	46
Informacija apie projektą.....	48

Leidinyje „Užsiėmimai lauke vaikams, turintiems negalią“ parengtas įgyvendinamasis Europos kaimynystės ir partnerystės priemonės Latvijos, Lietuvos ir Baltarusijos bendradarbiavimo per sieną programos tarptautinį projektą „Žalieji maršrutai be kliūčių“. Šis leidinys yra skirtas mokytojams, saugomų teritorijų specialistams, gamtos mokyklų vadovams, norintiems prasmingai ir kūrybiškai pažinti gamtą kartu su vaikais, turinčiais judėjimo negalią.

Užduotys leidinyje suskirstytos į kategorijas: aktyvūs žaidimai, psichologiniai žaidimai, kūrybiniai žaidimai ir eksperimentai, tačiau tai sąlyginis grupavimas ir daugelis metodų bei žaidimų tuo pačiu metu priklauso skirtingoms kategorijoms. Svarbu paminėti, kad leidinyje esantys metodai nėra apsaugoti autorinėmis teisėmis, jie parengti ir adaptuoti vadovaujantis kitų šalių autorių, daugiausia garsaus Amerikos pedagogo ekologo Joseph Cornell metodais. Taigi, galite pastebėti nemažai panašumų tarp įvairių metodų bei žaidimų.

Kiekvienas žaidimas pateiktas kartu su simboliais, kurie nurodo optimalų dalyvių skaičių, amžių, laiką reikalingą užduoties atlikimui bei grupės sudėtį. Didžioji dalis žaidimų neturi griežtai nustatyto amžiaus cenzuro ir gali būti pritaikomi įvairaus amžiaus vaikams. Tačiau reiktų pabrėžti, kad nemažai jų skirti jaunesniems mokiniais ir ikimokyklinio amžiaus vaikams, maždaug trečdalis užduočių gali būti sėkmingai naudojamos dirbant su paaugliais ir tik nedidelė dalis – su vyresnio amžiaus žmonėmis. Prieš parinkdami užduotį gerai įvertinkite grupės sudėtį, atsižvelkite į dalyvių, turinčių su judėjimo negalia, poreikius. Svarbu priminti, kad vieta, kurioje atliksite užduotį (gamtos takas, lauko klasė, žaidimų aikštelė, parkas ir kt.) turi būti pilnai pritaikyta judėjimo negalią turintiems asmenims. Rekomenduojame parinkti tik tas užduotis, kuriose galės dalyvauti visi.

Asmenims, pirmą kartą vedantiems užsiėmimą grupei, kurioje yra žmogus turintis judėjimo negalią gali kilti klausimas, kaip bendrauti su žmogumi, sėdinčiu vežimėlyje? Žemiau pateikiame rekomendacijas, kaip reikėtų ir kaip nereikėtų elgtis bendraujant su žmogumi sėdinčiu vežimėlyje:

Kalbėkite tiesiogiai su žmogumi, kuris sėdi vežimėlyje, o ne su asmeniu, stovinčiu šalia, tarsi žmogus vežimėlyje neegzistuoja. Išsiaiškinkite, kokios yra sėdinčiojo vežimėlyje galimybės.

Jei bendravimas užtruks ilgiau nei porą minučių, atsisėskite arba pritūpkite, kad Jūsų akys būtų tokiame pat lygyje kaip ir žmogaus, sėdinčio vežimėlyje.

Jeigu susitikimo metu stovite už stalo, kuris trukdo matyti žmogų vežimėlyje, iš ten pasitraukite. Jeigu žmogus vežimėlyje paprašė pagalbos nukelti jį nuo šaligatvio ar pakylos, paklauskite jo, kaip tai padaryti

Kiekvienas vežimėlis gali skirtis. Sėdinčiojo vežimėlyje paklauskite, kaip geriau vežimėlį valdyti. Užtikrinkite, kad durys bei nuolydžiai yra patogūs ir ryškiai paženklinėti neįgalaus žmogaus akių lygyje.

Sudėkite daiktus taip, kad žmogui vežimėlyje būtų patogų juos pasiekti. Užtikrinkite, kad kelias iki lentynų, spintų bei kitų reikalingų priemonių yra laisvas.

Žmogui persikėlus iš vežimėlio į kėdę, ant unitazo, mašinos ar lovos, vežimėlio nenustumkite per toli. Jis turi būti žmogui lengvai pasiekiamas.

Jei asmuo, judantis neįgaliųjų vežimėliu, pageidautų persėsti ant kėdės, geriau, kad kėdė būtų be rankturių arba su žemesniais ranktūriais: kad asmuo galėtų lengvai persikelti ant kėdės.

Nedarykite prielaidų apie tai, ką asmuo gali arba ne. Asmuo, judantis neįgaliųjų vežimėliu, pats geriausiai žino, ką jis sugeba. Kai kurie neįgalieji gali vaikščioti, tačiau pasitelkia vežimėlį, kad tausotų savo jėgas arba galėtų sparčiau judėti.

Nemanykite, kad judėjimas vežimėliu yra tragedija. Neįgaliam asmeniui – tai galimybė judėti – laisvai ir beveik nepriklausomai nuo kitų.

Žmogaus, sėdinčio vežimėlyje, neglostykite – tai žeidžia jo savigarbą. Nesiremkite ant vežimėlio. Vežimėlis yra žmogaus asmeninės erdvės dalis.

Norėdami pasisveikinti su kitu žmogumi, nesilenkite per asmenį, sėdintį vežimėlyje. Nekraukite krepšių ar kitų daiktų žmogui, sėdinčiam vežimėlyje. Šis žmogus nėra kabyla ar lentyna. Be to, daiktai gali trukdyti jam judėti.

Neprašykite žmogaus, turinčio negalią, palaikyti jūsų paltą ar rankinę. Nestumkite ir nelieskite vežimėlio, nepasiteiravęs apie tai neįgalaus asmens. Vežimėlis yra jo asmeninės erdvės dalis.

“Stebėkite. Užduokite klausimus. Spėliokite. Linksminkitės. Kai jūsų vaiko siela skamba kartu su gamta, santykiai nusitvoja būti “studento-mokytojo” - jūs tampate nuotykių bendražygiais.” *Joseph Cornell*



Aktyvūs žaidimai



Gyvybės tinklas

Vaikai burtų keliu pasirenka korteles ir sudaro ratą. Vienas iš jų paima siūlą kamuoliuką ir parodo savo kortelę. Pavyzdžiui, lyderis visiems užduoda klausimą: „Kas valgo beržo lapus?“. Kai kurie vaikai sako: „vikšras“. Vaikas, kuris sakė „beržas“, perduoda kamuolį tam, kuris pasakė „vikšras“, pasilikdamas savo rankoje siūlo galą. Lyderis klausia sekančio klausimo: „Kas valgo beržo medieną?“. Atsakymas: „kinivarpa“. Kitas klausimas: „Kas valgo vabzdžius?“. Sekantis lyderis klausia panašių klausimų ne tik apie mitybos, bet taip pat ir kitus santykius tarp natūralių komponentų: „Kur dar gali gyventi medžio žievės vabalas (ąžuole)?“; „Visų augalų gyvybei reikalinga saulė. Ar ąžuolui reikia saulės?“; „Kokie kiti negyvosios gamtos komponentai reikalingi medžio gyvenime? (dirvožemis, vanduo)“. Žaidimo pabaigoje visi vaikai yra išpainioję į tinklą, simbolizuojantį mitybinius ir nemitybinius santykius tarp miško komponentų.



Pasirink snapą

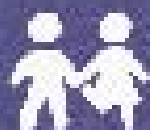
Paruoškite šiam žaidimui bet kokio tipo „paukščių maisto“: uogų aukštame butelyje, uogų plačiame dubenyje su vandeniu, riešutų (glaudytų), ir t.t. Paašškinkite vaikams, kad jų užduotis yra parinkti kiekvienam maistui tinkamą snapą. Vietoje „snapų“ pasiūlykite jiems įvairių daiktų: aštrių lazdų, žnyplių, mentelių, graibštų, ir kito. Kiekvienas vaikas pasirenka bet kokią mėgstamą maistą, įsijaučia į paukščio vaidmenį ir ieško snapo, kuris galėtų tą maistą sugriebti. Jei du (ar daugiau) vaikų pasirinko tą patį maistą, aptarkite, ar tokia situacija pasitaiko gamtoje: du paukščiai valgo tą patį maistą.

Atrask jauniklį

Šiam žaidimui jums prireiks konteinerių. Dėžučių nuo filmų ar Kinder siurprizų, kurių viduje būtų medvilninės vatos gniužulėliai prisigėrę įvairių kvapų (kvepalų, aliejų, esencijų ir t.t.). Padalinkite vaikus į dvi komandas. Paašškinkite, kad viena komanda bus mamytės, o kita - jų jaunikliai. Pasakykite vaikams, kad kiekvienas gyvas tvarinys turi savo ypatingą kvapą, kvapą, kuris skiriasi nuo visų kitų gyvūnų. Taip pat pasakykite, kad kiekviena mama gali instinktyviai užuosti savo jauniklius. Pasiūlykite „mamoms“ atsistoti į vieną pusę, o „jaunikliams“ į kitą. Duokite kiekvienai „mamai“ po konteinerį ir paprašykite išsiminti jo kvapą. Tada surinkite konteinerius, sumaišykite juos ir duokite „jaunikliams“. Paašškinkite, kad dabar kiekviena „mama“ turėtų pabandyti surasti savo „kūdikį“.

Nojaus arka

Suraskite savo porininką iš žvėrių ir paukščių bandos šmirinėjančios po Nojaus Arką. Suskaičiuokite visus grupės dalyvius, tuomet sudarykite perpus trumpesnę įvairių gyvūnų sąrašą. Parašykite kiekvieno gyvūno vardą ant dviejų kortelių. Sumaišykite jas ir išdalinkite. Kiekvienas vaikas perskaitęs savo kortelę tampa joje įvardytu gyvūnu, tačiau gyvūno pavadinimą išlaiko paslapyje. Surinkite korteles. Po signalo visi dalyviai leidžia garsus, kuria forma, mėgdžioja gyvūnų judesius bandydami pritraukti savo porininkus; tai gana linksma. Jie gali skleisti visus norimus garsus, tačiau kalbėti draudžiama - kiekvienas gyvūnas turi pritraukti savo partnerį autentišku elgesiu. Juokas pabaigoje - puikus ledlaužis.



10-15
people



5-18
years



40 min



Mixed
group

Varnų medžioklė

Šis žaidimas padeda atskleisti gamtos objektų įvairovę. Vaikai gauna „medžioklės“ sąrašus, su žemiau išvardytais elementais. Ieškant padės ne tik kruopštumas, bet ir kūrybingumas. Viena iš žaidimo sąlygų - nerinkti šiukšlių, tik natūralius daiktus. Paprašykite jų sukurti gražią kompoziciją iš rastų objektų.

Medžioklės sąrašas:

1. Plunksna;
2. Vėjo atnešta sėkla;
3. 50 kažko dalių;
4. Klevo lapas;
5. Dyglis;
6. Kaulas;
7. Trys skirtingos sėklos;
8. Kažkas apvalaus;
9. Gėlė;
10. Kažkas plaukuoto ar pūkuoto;
11. Kažkas aštraus;
12. Kažkas su kojomis;
13. Kažkas gana plokščio (neįmanoma rasti);
14. Kažkas gražaus;
15. Kažkas visiškai nenaudingo gamtai (Nepamirškite, kad viskas gamtoje turi savo paskirtį!);
16. Apkramtytas gabalėlis (ne jūsų!);
17. Kažkas, kas gali sukelti triukšmą;
18. Kažkas balto;
19. Kažkas labai svarbaus gamtai (Gamtoje viskas yra svarbu - net nuodingi augalai!);
21. Kažkas minkšto;
22. Delno dydžio objektas;
23. Dvispalvis lapas.



Kas aš esu?

Prikabinkite gyvūno paveikslėlį ant vieno iš vaikų nugaros. (Vaikas neturėtų žinoti, kas ten pavaizduota!) Paprašykite jo atsukti savo nugarą kitiems vaikams, kad jie galėtų pamatyti paveikslėlį. Vaiko užduotis yra išsiaiškinti, į kokį gyvūną jis „pavirto“. Norėdamas tai padaryti, jis turi klausinėti kitų vaikų klausimų, į kuriuos būtų galima atsakyti „taip“ arba „ne“, „galbūt“.



Nepaprastas takas

Pasirinkite 10 - 15 m ilgio kelią ir pakelėje, arti jo, padėkite dirbtinės kilmės daiktų (10 - 15 vienetų). Kai kurie iš jų turi būti lengvai pastebimi (lemputės, balionai). Kiti turi susiliesti su aplinka, kad būtų sunkiau aptinkami. Daiktų skaičių laikykite paslapyje nuo vaikų.

Vaikai vieni eina taku ir bando surasti (nepakeldami) kiek įmanoma daugiau daiktų. Kiekvienas pasiekęs tako pabaigą, jums pasako (į ausį), kiek daiktų jis pastebėjo. Jei neatsiranda nei vieno pastebėjusio visus daiktus, pasakykite, kiek buvo pastebėta ir kad buvo tikrai daugiau. Paprašykite vaikų dar kartą pereiti taku. Baikite žaidimą aptardami, kaip apsauginė mimikrija padeda gyvūnams pasislėpti. Paraginkite vaikus paieškoti smulkių gyvūnų, kuriems būdinga apsauginė mimikrija (vabzdžių, vorų, ir kt.)





10-14
people



7-14
years



30 min



Disabled
group



8-14
people



6-18
years



40 min



Mixed
group

Poravimosi žaidimas

Suskirstykite dalyvius poromis ir kiekvienai porai sugalvokite po žolėdžio gyvūno vardą. Kiekvienai porai duodama 30 sekundžių strategijos sukūrimui prieš kiekvieną žaidimo turą.

Parenkamas vienas žmogus, kuris bus plėšrūnu. Jam įduodamas triukšmą keliantis daiktas ir užrišamos akys. Po strategijos kūrimui skirtą laiką žolėdžių poros padalinamos - poros nariai pasitraukia į priešingas žaidimo aikštelės puses (atviras laukas būtų idealu). Ten jie užsiriša savo akių raiščius.

Po signalo „pirmyn“ kiekviena poros pusė bando rasti savo partnerį. Plėšrūnas stovi žaidimo aikštelės centre ir bando pagauti kiek įmanoma daugiau žolėdžių. Plėšrūnas gali tyliai stovėti, tačiau kiekvieną kartą, kai jis eina ar bėga privalo naudoti triukšmą keliantį daiktą. Taip žolėdžiai sužino, kad jis sėlina link grobio. Jei žolėdis pagaunamas nesuradęs savo partnerio - jis praranda vieną gyvybę. Žaidėjas praradęs penkias gyvybes yra pašalinamas iš žaidimo.

Kiekvieną kartą žaidžiant žaidimą žolėdžių prašoma rasti savo porininką naudojant skirtingą metodą iš išvardytų toliau:

1. Garso - iš anksto suderintas garsinis signalas duodamas žolėdžiui viena ranka palietus žemę. Garsas negali būti leidžiamas žaidėjams judant į priekį.
2. Prisilietimo - tylus žaidimas, kuriame kiekvienas asmuo turi audeklo gabalėlį, kurio tekstūra yra tokia pati kaip jo partnerio audeklo.
3. Kvapo - kiekvienai porai įteikiami stiklainėliai su tuo pačiu kvapu. Žaidėjai turi rasti partnerį su tuo pačiu kvapu.
4. Skonio - Kiekvienai porai įteikiami maži indeliai su tokiu pat maistu. Žaidėjai turi paragauti kitų žaidėjų maisto ir rasti porininką su tokiu pačiu.

Paika simfonija

Šio žaidimo tikslas - atrasti gražių garsų, kuriuos galimėtum išgauti mūsų aplinkoje aptinkamais gamtos objektais.

Kiekvienas žaidėjas gauna 10 - 15 minučių rasti gamtoje objektą, kuris keltų triukšmą jį sutrenkus, papūtus ar trinant.

Žaidėjams atsinešus savo „instrumentus“ pasirenkamas dirigentas, kuris sustato grupę į pusapskritį orkestrą.

Kiekvienam muzikantui yra leidžiama pagroti savo instrumentu, taigi likę grupės nariai gali išgirsti visus skirtingus garsus. Jei kuris muzikantas gali groti daugiau nei vienu instrumentu tuo pačiu metu, jis mielai kviečiamas tai daryti.

Dirigentas gali pasirinkti pažįstamą melodiją su paprastu ritmu ir vesti savo orkestrą į dainą. Lai muzikantai prašo dainų, kurias jie norėtų groti; viseims muzikantams suteikite galimybę pagroti „solo“.



Naturalus bingo

Įrankiai: Bingo kortelės ir rašikliai.

Prieš einant į mišką duokite vaikams bingo korteles su miško elementais vietoje skaičių.

Vaikai turi rasti tuos elementus ir užpildyti bingo (horizontalią, vertikalią ar įstrižą liniją arba pilną kortelę). Jie gali rasti gyvūno pėdsakus, pavyzdžiui, voverės apkandžiotus riešutus.

B	I	N	G	O
Klevas	Pelė	Driežas	Gegutė	Orchidėja
Ažuolas	Bebras	Žalioji varlė	Gandras	Ramunė
Lazdynas	Voverė		Genys	Saulutė
Liepa	Zuikis	Gyvatė	Garnys	Pakalnutė
Beržas	Kurmis	Gluodenas	Liepsnelė	Rugiagėlė

Boulingas

Pakvieskite vaikus sužaisti ekologišką boulingą. Vietoje kėglių galite naudoti pusiau vandeniu pripildytus butelius.

Padalinkite vaikus į dvi komandas. Iš pradžių kamuolį meta visi pirmos grupės nariai, tada antros. Kiekvienas dalyvis turi tris bandymus. Po trijų bandymų suskaičiuokite numuštų kėglių skaičių. Žaidimas gali turėti tris raundus – po daugiau vaikams gali pasidaryti nuobodu. Nepamirškite paruošti prizus laimėjusiai komandai. Taip pat galite duoti prizą dalyviui, numušusiam daugiausia kėglių.





10-18
people



7-18
years



1 hour



Mixed
group



8-12
people



8-12
years



30 min



Mixed
group

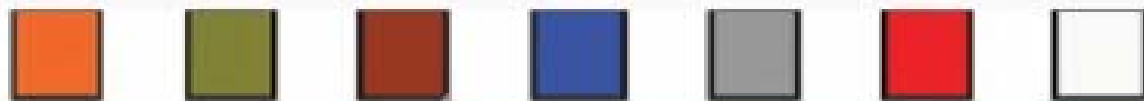
Atradimo misija

Leiskite vaikams miške naudoti visus jų turimus pojūčius ir parodykite, kad dauguma laiko mes kliaujamės tik rega. Miškas yra viena geriausių vietų naudotis visomis mūsų jauslėmis. Paprašykite vaikų surasti daiktus su žemiau išvardytomis savybėmis. Tam jie turės panaudoti visus savo pojūčius!

Įsivaizduokite, kad atsibundate tapęs keistu žvėrimi. Jūs turite erelio akis, šuns nosį, šikšnosparnio ausis ir musės pirštus.

Jūsų misija yra savo kelyje surasti visus žemiau išvardytus elementus:

Spalvas:



Medžiagos:

- | | |
|--------------|-----------------------|
| 1. Minkštą | 5. Lipnią |
| 2. Šiurkščią | 6. Švelniai šiurkščią |
| 3. Lygią | 7. Kietai lygią |
| 4. Kietą | 8. Švelniai kietą |

Formas:



Garsus:

- Aštrų
- Besitęsiantį
- Lygų (švelnų)
- Stiprų

Kvapus:

- Aštrų
- Gėlių
- Žemės
- Stiprų

Šiaurė pagal Šiaurės rytus

Lyderis suburia grupę. Naudodamiesi kompasu visi mokosi, kaip nustatyti, kurioje pusėje yra Šiaurė. Vieno grupės nario prašoma pasirinkti objektą, esantį tiesiogiai šiaurės kryptyje (pvz.: medis, durų slenkstis ar pašto pastatas). Vėliau grupė išsirenka po vieną objektus, esančius tiesiai į pietus, į rytus, ir į vakarus.

Visi susirenka į žaidimo aikštelės centrą. Lyderis sušunka „Šiaurė“, „Pietūs“, „Rytai“ ar „Vakarai“ ir žaidėjai skuba paliesti objektą, esantį ta kryptimi. Paskutinis asmuo palietęs objektą pašalinamas iš žaidimo.

Pažaidę keletą raundų galite sustoti ir įtraukti daiktus esančius tarpkoordinatiniuose taškuose (Šiaurės rytuose, Šiaurės vakaruose, Pietryčiuose, Pietvakariuose). Įtraukus naujus taškus vėl pradeda visi vaikai. Tai puikus žaidimas orientavimosi įgūdžių tobulinimui!

Kaspinių žaidimas

Įrankiai: spalvotas kaspinas.

Šis žaidimas padės tobulinti sugebėjimą stebėti bei vaikų atmintį.

Prieš pradėdant turėtumėte pririšti apie penkiolika kaspinėlių ant skirtingų miško elementų. Tuomet paaiškinkite vaikams, kad vaikščiodami jie turės rasti kaspinus, įsiminti miško elementus ir įvardyti juos.

Vaivorykštiniai traškučiai

Įrankiai: spalvotos popieriaus skiautelės (puikiai tinka sukarpyti dažų mėginėliai).

Duokite kiekvienam vaikui kelis „vaivorykštinius“ traškučius. Tikslas - rasti gautas spalvas gamtoje. Tai geras žaidimas mažesniems vaikams. Vyresniesiems pasiūlykite miške rasti savo marškinių, kelnių, kieno nors akių spalvas.



10-18
people



7-18
years



2 hour



Mixed
group

Lobių medžioklė

Išmokykite vaikus naudotis kompasu bei orientuotis miške.

Gali būti trys skirtingi būdai:

-pasiekiant lobio buvimo vietą žingsnis po žingsnio, judant keliu pilnu mįslių ir testų. Sėkmingai įvykdę vieną testą arba mįslę, gaunate informacijos, kad pasiektumėte kitą etapą.

-praeinant kiekvieną žingsnį be konkretaus eiliškumo. Išspręsdus visas užduotis pasiekiate lobį.

-surenkant sąrašą objektų per tam tikrą laiką. Kiekvienas objektas suteikia atitinkamą kiekį taškų.

Pabandykite išmaišyti vaikus prieš žaidimą, kad turėtumėte lygiavertes komandas.

Keletas idėjų užduotims ir mįslėms:

- Medis auga kasmet padvigubindamas savo aukštį ir pasiekia maksimalų aukštį po 10 metų. Kiek metų reikia medžiui, kad pasiektų pusę savo maksimalaus aukščio? 9 metų

- Ponas Smitas turi vyšnaitę. Vieną dieną jis pamato 16 juodųjų strazdų valgančių uogas nuo jo medžio. Jis paima savo šautuvą ir iššauna. Nušauna vieną juodąjį strazdą. Kiek strazdų lieka ant medžio? Neivieno, jie paliko medį išsigandę šūvio.

- 40 metrų skylės dugne yra kirminas. Per dieną jis gali pakilti 4 metrus, tačiau per naktį 3 metrus nuslysta. Kiek dienų reikia kirminui išlįsti iš šios skylės? 37 dienų (36-tą dieną kirminas pasiekia 39-tą metrą, tada nuslysta žemyn iki 36-to metro ir pasiekia 40-tą metrą kitą dieną).

- Archeologų komanda tundroje randa lede įšalusį vyro lavoną. Skrodimo metu jie išsiaiškina, kad šis kūnas yra Adomo iš Biblijos, pirmojo žmogaus Žemėje! Kokia buvo ta ypatinga žymė, kurios dėka buvo galima nustatyti, jog kūnas priklauso Adomui?

Kūnas neturi bambos.

- Pasakykite sąrašą žodžių, kuriuos sunku išstarti.

- Pūskite balioną kol jis sprogs.

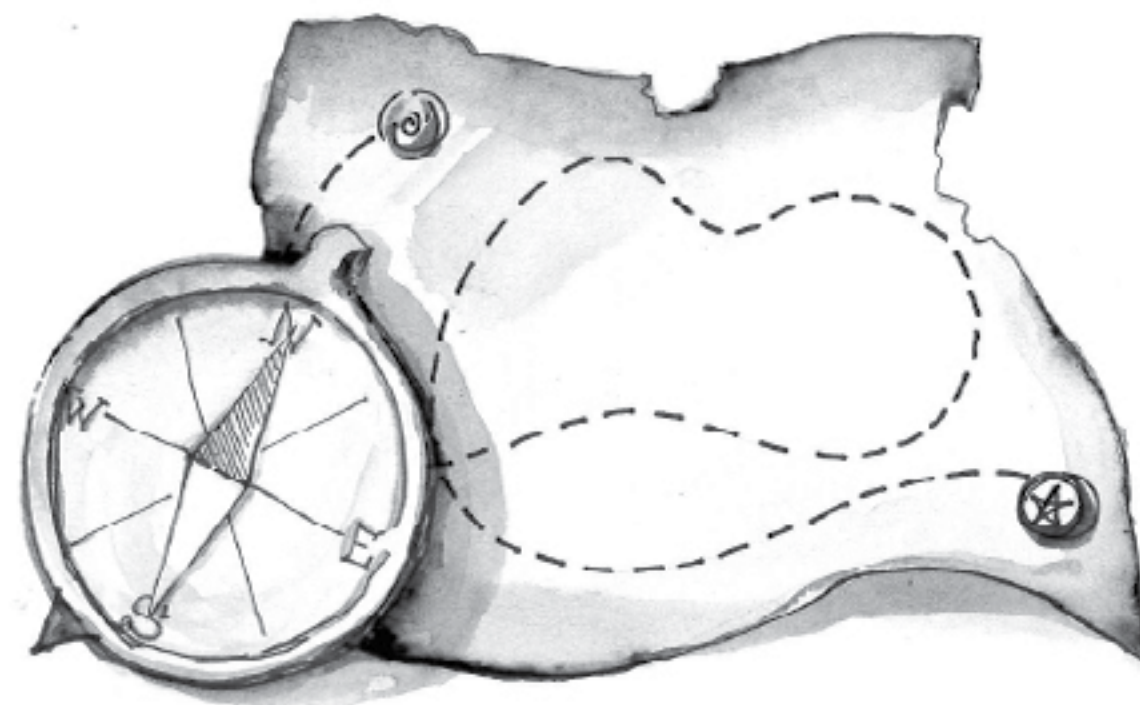
-Išnarpliokite mazgą su pirštinėmis.

-Meskite akmenį į taikinį.

-Atpažinkite ką nors užrištomis akimis.

- Jūs galite sukurti slaptą kodą kito žingsnio radimui. Pavyzdžiui, galite pakeisti priebalsių tvarką žodyje...

-Dalyviai taip pat gali bandyti surasti lobį kompasu pagalba. Duokite jiems tokias užuominas kaip - eikite 30 žingsnių į šiaurės vakarus ir raskite seną ąžuolą, tarp jo šaknų rasite lobį arba informaciją kitam etapui pasiekti.





8-12
people



7-14
years



30 min



Disabled
group

Sėlinimas

Paaškindite, kad atšiaurios žiemos metu ėda tik tyliausi gyvūnai. Jei auka jus išgirdo, šią žiemą liksite nevalgęs. Keli žmonės sėdi ant žemės užrištomis akimis. Jie – „grobis“. Ant žemės tarp savo kojų jie turi lazdas. Likusi grupės dalis yra „plėšrūnai“, kurie persekioja savo „grobį“ (lazdos ant žemės). Žaidimo pradžioje, lyderiui paraginus, plėšrūnai pradeda skintis kelią link grobio taip tyliai kaip įmanoma.

Jei aukos išgirsta grobuonį, jie parodo ranka kryptį, iš kurios sklido garsas. Jei jie rodo į plėšrūno pusę, šis turi grįžti ir bandyti dar kartą – auka išgirdo ir pabėgo (teoriškai). Taip pat, grobis gali mojuoti aplink savo rankomis ar delnais, kad paliestų plėšrūną, bandantį pagriebti iš jo lazda. Paliestas plėšrūnas grįžta atgal iš kur pradėjo.

Šikšnosparnis ir drugys

Sustatykite vaikus ratu. Aptarkite, kaip šikšnosparniai pastebi savo maistą (echolokacija). Ką šikšnosparniai valgo? Dažniausiai drugius. Paskirkite vieną žmogų būti šikšnosparniu, o kitą drugiu. Užriškite šikšnosparniui akis. Šikšnosparnis vaikšto aplink sakydamas - „šikšnosparnis!“. Kiekvieną kartą drugys atsako - „drugys!“. Tai gi sukuriama tam tikra echolokacijos rūšis. Šikšnosparnis turi sugauti drugį, kad jį suvalgytų. Kiti dalyviai turi švelniai gražinti žaidėjus atgal į ratą šiems pasiekus kraštus ir neleisti jiems išbėgti. Tai kartu labai geras proceso modelis ir malonus žaidimas. Tačiau šiek tiek pastangų turite skirti saugumo užtikrinimui. Šikšnosparnis turi nuolat kartoti „šikšnosparnis“, kad netaptų akluoju. Kai kuriems vaikams sunku kartoti „šikšnosparnis“ ir tuo pačiu metu medžioti tamsoje. Gali būti pravartu pasipraktikuoti be akių raiščio. Drugys turi visada atsakyti iš karto ir garsiai. Apgavikai suvalgomi! Jei tai užsitęsia ir tampa akivaizdu, jog šikšnosparnis nepagaus drugio - kiekvienas žengia po žingsnį sumažindamas rato plotą. Jei ratas arba tarpai perdideli šikšnosparnis gali pabėgti ir žaidėjams gali neužtekti greičio jį suvaldyti! Geriausia laikyti ratą mažą ir glaudų. Norint užtikrinti, kad visi turės progą sužaisti, galite turėti daugiau nei vieną drugį, daugiau nei vieną šikšnosparnį arba abu. Kruopščiai parinkite „oponentus“, kad būtumėte tikri, jog vienas nesutriuškina kito!



Psichologiniai žaidimai

Pažinkite mano draugą

Žaidėjai keliauja į trumpą žygį, kurio metu kiekvienas asmuo pasiima kažką iš gamtinės aplinkos (niekas neturi būti laužoma ar skinama nuo gyvo daikto. Pasirinktas objektas turėtų gulėti ant žemės ar ilsėtis ant kito objekto (pvz. kelmo ar rąsto). Žaidėjai šių daiktų negali rodyti vieni kitiems.

Po žygio kiekvienam suteikiama galimybė pastatyti nedidelį namą savo „draugui“. Taip pat dalyvių prašoma duoti vardus šiems „draugams“ ir sugalvoti vieną būdą, kuriuo jie galėtų pasirūpinti savo „draugu“, jei šis vis dar būtų savo natūralioje aplinkoje.

Kai jau visi grupės nariai pasiruošę, kiekvienas aprodo savo sukurtus mažus namus ir susipažįsta su visų specialiaisiais draugais. Pvz.: „Tai mano draugė Tvigė. Ji yra maža šakelė, kurią radau gulint ant žemės. Aš pastačiau jai namus iš minkštų lapų ir samanų, kurias radau ant žemės. Jei ji vis dar būtų ant medžio, galėčiau rūpintis ja apsaugodama nuo vėjo. Galėčiau pastatyti tvorą - taip vėjas nenuplėštų šakelės nuo medžio. Taip pat galėčiau užtikrinti, kad ji nepasigautų jokios ligos – patikrinčiau ar jos nežaloja termitai bei vabzdžiai.“ Šis žaidimas suteikia atgaivos visai grupei, padeda atgauti jėgas.



Surask savo daiktą

Tikslas: vystyti vaikų lytėjimo pojūčius.

Medžiagos: Priklausomai nuo galimybių, galite naudoti įvairius pakeliui surinktus daiktus: žievės gabalėlius, pušų kankorėžius, lapus, šakeles, riešutus. Jei tai akmenys, jie turėtų būti maždaug to paties dydžio.

Vaikai stovi ratu. Kiekvienas rankoje laiko savo daiktą, bando susipažinti su juo vien lytėjimo pagalba, užmerktomis akimis. Tada objektas siunčiamas ratu kol sugrįžta pas savo savininką. Daiktų perdavimas vyksta užsimerkus.

“Ką mes turime bendro?”

Pagrindiniai tikslai: sątykio su „nemaloniais“ gyvūnais korekcija, etikos, susijusios su visomis gyvomis būtybėmis formavimas. Apytikslis laikas: 20 minučių.

Medžiagos ir pasirengimas: formos su lentelėmis visiems dalyviams. Dalyvių paprašoma užpildyti lentelę pažymint langelyje “taip” ar “ne” arba + ir -.

Horizontaliai: Kas gali plaukti po vandeniu, gali miegoti per žiemą, gali sirgti, gali šokinėti, valgyti saldainį, gali kristi, eiti į mokyklą, gyventi mūsų namuose, gali šliaužti, nori gyventi, gali suformuoti kamuolį. Vertikaliai: Gyvatė, rupūžė, žiurkė, pelė, varlė, siurbėlė, tarakonas, uodas, voras, sraigė, kirmėlė, blusa, šikšnosparnis, drugelis, mėšlavabalis, aš pats.

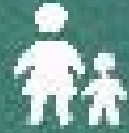
Po to pasiūlykite atsakyti į klausimus.

1. Ką iš išvardytų dalykų darote tiek jūs, tiek visi gyvūnai?
2. Ką gali padaryti kai kurie gyvūnai, ko negalite jūs?
3. Ką jūs vis dar galite išmokti?
4. Kuris iš gyvūnų turi daugiausia bendro su jumis?
5. O ką jūs darote tokio, ko nedaro nei vienas gyvūnas?
6. Jūsų augintiniai buvo panašesni ar labiau skyrėsi?

Pastaba. Į lentelę įtraukti gyvūnai, kurie daugelyje specialiųjų gyventojų apklausų įvardyti kaip „labiausiai nemalonūs“, jų vieta lentelėje atspindi reitingų rezultatus.



8-12
people



10-18
years



20 min



Mixed
group



8-12
people



8-14
years



40 min



Mixed
group

Pasaulio vandenys

Pabandykite įsivaizduoti tai, ką išgirsite mano istorijoje. Patogiai atsisėskite ir užsimerkite. Atsipalaiduokite ir įsivaizduokite... Jūs gulite ant upelio kranto ir skalaujate rankas švariame, skaidriame vandenyje. Vanduo geras, bet vėsus... Jaučiate kaip jis plauna jūsų rankas, švelniai jas stumia. Įsivaizduokite, kad vanduo, kunkuliuojantis jūsų rankose, įsilieja į didesnę upelį. Šis vanduo sujungia jus su kita didesne tėkme. Atrodo, kad tai upė. Jaučiate, jog ji galingesnė. Įsivaizduokite žalią medžių juostą ir kitą augmeniją nusidriekiančią palei krantus. Upė neša vandenį pro dirbamus laukus, pralenkia didelius miestus, pralenkia miškus kol galiausiai pasiekia jūrą...

Mėgaudamiesi jausmu, kurį suteikia jūsų rankas liečianti vandens srovė galite įsivaizduoti, kad atkeliaujate į jūrą... O dabar mintyse apsižvalgykite aplinkui ir pabandykite pajusti, kad esate susietas su visais pasaulio vandenynais. Esate prisilietęs prie didžiulio vandens masyvo nusidriekusio per visą pasaulį. Jūsų pačių kūnas pilnas vandens, tai irgi to masyvo dalis... Prisilietimas tęsiasi iki Ramiojo vandenyno, dabar jis plaukia po Auksinių vartų tiltu San Francisko uoste, plūduriuoja su žvejų valtimis Indijos vandenyne... Atkeliauja iš dangaus perkūnijos metu - tamsus, švininis... Jis nedidele sniego pūga žnaibo Aliaskos gyventoją, kuris dreba tolimoje arkties pakrantėje... Žiba ant nugaros graikui berniukui, traukiančiam sunkius žvejybos įrankius iš šiltos Viduržemio jūros...

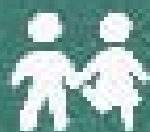
Vanduo sujungia jūsų rankas su visomis tėkmėmis, keliaujančiomis į vandenyną. Kildamas upėmis galite patekti į bet kurio žemyno širdį. Galite jausti virpantį begemotą, katik pasinėrusį į Afrikos upę. Pajusti kaip tyliai slysta krokodilas plaukdamas link garnio... Galite stebėti darbščius bebrus statančius užtvanką ramioje Europos upėje... Pamatyti tūkstančius tonų vandens didžiuliuose baltuose debesyse. Jūs atsidursite visų banginių, visų delfinų glėbyje. Paliesite ir visas mitines būtybes, kadaise gyvenusias žmonių galvose: undines, Atlantidos gyventojus, pabaisą plaukiojančią Lochnese. Jūsų rankos pajaus labai plačios Pietų Amerikos Amazonės tėkmę, senovinę Nilo upę, kuri lėtai teka į Afrikos šiaurę ir visuotinai ramią Rusijos Volgą...

Vandens glėbys nusitęsia per visą pasaulį... Vanduo, plaunantis jūsų rankas, sujungia jus su visais, kurie šiuo metu taip pat guli ir skalauja savo rankas. Bet jau metas grįžti... Sugrįžkite iš upių ir vandenynų pasaulio bei dar kart pajauskite šalto vandens prisilietimą prie jūsų rankų. Grįžkite ten, kur pradėjote savo kelionę. Ar jau grįžote? Atsimerkite!

Teisėja Gamta sako

Kiekvienas žaidėjas pasirenka gyvūną, kurį norėtų pavaizduoti. Vienas iš žaidėjų išrenkamas kaip Teisėja Gamta. Gyvūnai vadovaujasi instrukcijomis, kurias pateikia Teisėja Gamta. Jei gyvūnai miršta žaidimo metu, jie turi pereiti į plotą, vadinamą „Žemė“. Ten jiems Teisėja Gamta gali duoti kokią nors užduotį, pvz. pažongliruoti rutuliukais arba tris kartus sugiedoti kaip gaidys. Teisėja Gamta pateikia vieną iš šių instrukcijų (nebijok jas papildyti):

1. „IŠGYVENA STIPRIAUSIAS“ - žaidėjai bėgioja aplink pažymėtą medį ir po to paliečia Teisėją Gamtą. Pirmi keturi grįžę žaidėjai lieka gyvi, o kiti miršta.
2. „SAUSRA“ - Žaidėjai bėga į plotą, kuris yra pažymėtas kaip girdykla (tai gal būti kitas medis) ir paliečia Teisėją Gamtą. Pirmi trys grįžę žaidėjai lieka gyvi, o kiti miršta.
3. „Ateina mežiotojas“ - Žaidėjai turi 5-10 sekundžių pabėgti ir pasislėpti nuo Gamtos Teisėjos akių. Jei ji juos pamato, žaidėjai žūva
4. „Nelegalus mežiotojas“ - Mežiotojas šauna į kiekvieną gyvūną, kurį pamato, todėl visi bėga ir slepiasi. Ką jis pamato, tas ir žūva.
5. „BADAS“ - Tarp likusių žaidėjų turi būti gyvūnas, kuriuo gali pasimaitinti kiekvienas (kaip ir natūraliose sąlygose). Jei tokių nėra, gyvūnas žūva.
6. „ŽIEMA“ - visi žiemojantys gyvūnai lieka gyvi, o kiti žūva. Jaunesniems žaidėjams reikėtų padėti pasirinkti gyvūną apžvelgianti jų ypatumus žaidime, kad kiekvienas suprastų duotas instrukcijas ir į jas atitinkamai reaguotų.



6-14
people



10-18
years



1 hour



Mixed
group

Septynios gyvybės paslaptys

Sėdint prie laužo reikia papasakoti istoriją, vykstančią paskutinę stovyklavimo dieną. Jus galite duoti maišelius su karoliukais ir nėriniais dalyviams, kad istorijos metu dalyviai pagamintų įsimintinas apyrankes.

Prieš daugelį metų, tiek, kiek smėlio dalelių yra saujoje, gyveno viena gentis. Kartą buvo sušaukta senolių taryba, nes žmonės ištiko nelaimė. Tenai, kur kadaise upe srūvo šaltas, švarus ir greitas kaip elnias vanduo, jis pasidarė toks purvinas, kad buvo neįmanoma gerti. Kur anksčiau buvo derlinga žemė, šiandien tvyrojo tiesiog nuoga dykuma, ir ten kur žmonės gėrėjosi gamtos grožiu, buvo plika ir tuščia.. Seniausias iš seniausių žinojo, ka daryti.

Atveskite pas mane geriausias ir pačius kilniausius jaunuolius - tarė jis – Mes pamiršome seniausias gyvybės paslaptis. Šie jauni vyrai suras atsakymus ir padės žmonėms.

Ir žmonės atvedė pas jį jaunuolius (kurie buvo maždaug jų amžiaus). Senolis nuvedė juos į vieną vietą, kur dar žaliavo žolė ir medžiai ir vanduo dar neprarado savo skaidrumo, kur paukščiai dar mėgavosi savo giesmėmis. Čia jisai parodė jaunuoliams stebuklingą valtį ir pasakė, kad ja jie pradės savo kelionę upe žemyn ir pakeliui sužinos septynias gyvybės paslaptis, kadangi jų sugrįžimas padės žmonėms gražinti gamtos grožį ir harmoniją į šią žemę. Beieškant tiesos valtis judės lėtai ir greitai, plauks į ateitį ir į praeitį.

Senolis kiekvienam įdavė po odinį maišą. Kiekviename gulėjo septyni karoliukai. Kiekvienas iš jų žėrėjo viena iš vaivorykštės spalvų. Dar buvo septyni balti karoliai ir skiautė austo nėrinio.

Savo kelyje – pasakė senolis – atsitiks septynios nelaimės, kurios turės įkvėpimą kiekvienam iš jūsų. Atsargiai stebėkite dalykus, kurie su jumis nutiks, nes visi šie nuotyčiai padės jums suprasti, kokie įstatymai valdo pasaulį. Kai pasiruošite sužinoti vieną iš gyvenimo paslapčių, įverkite vieną baltą karoliuką, ir ji jums atsiskleis. Tam, kad stipriau perimti išmintį, įverkite spalvotą karoliuką. O kai verinys bus baigtas, jus suprasi, kaip septynios paslaptys kartu susieja visą jūsų gyvenimą. Kai baigsite savo darbą, žinosite, kas padės žmonėms įveikti bėdą.

Jaunieji keliautojai įlipo į valtį ir pradėjo irkluoti judėdami upe žemyn. Po kurio laiko jie nusprendė, kad jau yra pasiruošę pirmajai pamokai, ir įvėrė baltą karoliuką. Tuoju pat upės vanduo tapo skaidrus, ir jaunuoliai galėjo matyti gyvus sutvėrimus, gyvenančius vandenyje: žuvis, moliuskus, ūdras, bebrus, daug keistų vabzdžių ir augalų. Tuomet upė tapo skaidri kaip veidrodis, kurioje aiškiai atsispindėjo visi medžiai, krūmai ir žolės, gyvūnai, paukščiai ir vabzdžiai, gyvenantys pakrantėje. Jie greitai suvokė, kaip yra svarbu tai, ką jie pamatė. Kokia tai paslaptis?

- Vanduo, žemė ir netgi dirva, kurioje gyvena skirtingi sutvėrimai: dideli ir maži, ropojantys ir skraidantys, su dantimis ir uodegomis, plaukuoti ir žvynuoti. Tam, kad prisimintų, kad egzistuoja gyvų sutvėrimų buveinių įvairovė ir kiekvienas padaras gyvena ten, kur gali prisitaikyti, keliautojai įvėrė raudoną karoliuką.

Vaikinai tęsė kelionę upe žemyn. Kai tikrai jie įvėrė antrą baltą karoliuką, aplinkinis pasaulis pradėjo staigiai keistis. Žemė pasirodydavo ir pranykdavo, ji buvo karšta, šalta, šlapia ir sausa. Jauni vyrai pamatė gyventojus, kurie gyveno toje žemėje. Gyvybė buvo visur. Ir nors visi padarai turėjo panašias formas, buvo aišku, kad jie skirtingi. Vaikinai sužinojo atntrąją gyvenimo paslaptį. Kokia tai paslaptis?

- Gyvenimo sąlygų įvairovė palaiko nuostabų gyvų sutvėrimų egzistavimą Žemėje. Vaikinai įvėrė oranžinį karoliuką į vėrinį ir mąstė apie nuostabią gyvų sutvėrimų įvairovę: paukščius ir žoles, drugelius ir dumblius, grybus ir medžius...

Staiga upė padarė staigų posūkį ir keliautojai apako nuo visų juos supančių gyvų organizmų ryškios šviesos. Atrodė, kad kiekviena butybė spindėjo savo pačios saulėje ir kad saulė buvo jos gyvybės šaltinis. Jaunuoliai suprato, kad įžengė į naują paslapties frontą ir įvėrė kitą baltą karoliuką. Jie pamatė triušį, ėdantį žolę. Švytinti žolė susijungė su triušio švytėjimu. Šviesa ryškėjo. Staiga iš dangaus nėrė erelis ir čiupo triušį. Keliautojai pamatė, kad ereliui suvalgius triušį, jo švytėjimas susivienijo su paukščio ir jį sustiprino. Jie sužinojo trečią gyvenimo paslaptį. Ar gali pasakyti, kokio tai paslaptis?

- Saulės šiluma ir šviesa yra kiekviename. Saulės energija ir galia prisiskverbia į kiekvieną gyvybę. Jauni žmonės suprato, kad be Saulės nebūtų maisto, nes dauguma augalų reikalingi kaip maistas gyvūnams, o dauguma mažų gyvūnų reikalingi kaip maistas didesniems. Taigi, jie įvėrė trečiąjį, Saulę simbolizuojantį geltoną karoliuką, kad prisimintų tai.

Kelionė tęsėsi, ir vaikinai įvėrė ketvirtą baltą karoliuką ant virvutės pasiruošę kitai kelionei. Ant kranto po paprastu dideliu medžiu sėdėjo sena moteris. Keliautojai paklausė, ką ji daro. Ši parodė jiems sėklą, kurią laikė rankose ir pasakė, kad laukia, kol iš jos išaugo naujas medelis. Jie pradėjo žiūrėti. Laikas bėgo labai greitai. Moteris ir medis seno jų akyse, kol abu mirė, susiraukė ir nuėjo į žemę. Ir tuomet pasirodė mažytis jaunas daigelis. Senojo medžio vietoje išsaugo naujas, stiprus ir aukštas medis. Šios moters-medžio dėka jauni vyrai sužinojo kitą gyvenimo paslaptį. Kokia tai paslaptis?

- Senojo mirtis duoda gyvybę naujam, gyvenimas ir mirtis yra susiję su vieningu dideliu gyvybės ciklu, tokiu kaip vandens, kuriame lietaus lašai krenta į žemę, teka į upę ir tuomet įeina į vandenyną. Ir tuomet vėl į dangų. Vaikinai suvokė, kad visi gyvi sutvėrimai, paimti iš dangaus, žemės ir vandens, grįžta. Tada keliautojai įvėrė žalią karoliuką, kad prisimintų moters-medžio pamoką.

Po penkto balto karoliuko upė pavirto į didelį ežerą. Praplaukdami pro daugybę salų, vaikinai pastebėjo, kad kiekvienoje iš jų išgyveno tik vienas augalas ir gyvūnas. Šie sutvėrimai atrodė ligoti ir silpni. Bet ežero viduryje juos sutiko didelė sala, kurioje gyveno įvairios augalų ir gyvūnų rūšys. Keliautojai visa tai matė nepaisant to, kad kai kurie organizmai padeda vieni kitiems, o kiti kovoja. Jie visi tebeegzistavo. Ir vaikinai suprato penktąją gyvenimo paslaptį.

- Viskas gyvenime yra susiję ir priklauso vienas nuo kito. Kiekvienas gyvas padaras reikalingas kito egzistavimui. Nėra naudingų ar žalingų sutvėrimų, nes visi Žemės gyventojai turi savo vietą. Tam, kad tai prisimintų, jaunuoliai įvėrė mėlyną karoliuką ir tęsė kelionę.

Jie bandė rasti kelią iš ežero, bet nesėkmingai. Buvo tiesiog neįmanoma keliauti upe. Todėl jie grįžo į vietą, kur upė virto ežeru, ir nuplaukė srove aukštyn į priešingą pusę. Pakeliui jie įvėrė šeštą baltą karoliuką. Tuomet jaunuoliai pastebėjo, kad nepaisant to, kad jie praplaukė pro tuos pačius tos pačios upės krantus, kažkas pasiketė. Kur gulėjo dideli rieduliai, atsirado smėlis. Pieva, kurioje erelis suvalgė triušį, pavirto į tankų mišką. Jie pagalvojo ir aiktelėjo. Ar gali kas pasakyti, kokia ta paslaptis?

- Viskas gyvenime keičiasi, pasaulyje niekas nelieka nepakitęs.

Keliautojai tęsė savo kelionę upe. Ir tuomet, pagaliau, ant kranto jie pamatė seniausiąjį iš

visų seniausiųjų. Jų nuostabai, senolį supo įvairiausi gyvūnai: miškų, upių ir pievų gyventojai. Kartu su senoliu jie kantriai laukė jaunųjų vyrų sugrįžimo. Jaunuoliai nuplaukė pas jį ir papasakojo seniausiam apie savo nuotykius ir paslaptis, tai ką sužinojo. Ir tuomet tarė: "Senoli, ką mums daryti su septintu karoliuku? Ar egzistuoja dar viena mums nežinoma paslaptis?"

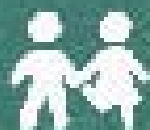
Senolis atsakė: "Taip. Įverkite septintą karoliuką, ir aš jums duosiu paskutinę pamoką". Ir senolis paskelbė varžybas tarp vaikinių ir gyvūnų, kurie buvo su juo. Greičiausias vaikinai pabandė nugalėti elnią, pats stipriausias – lokį, geriausias plaukikas pradėjo varžytis su ūdra, vikriausias bandė pagauti voverę, kuri šoktelėjo į medį. Ir, žinoma, kiekvieną kartą jauni vyrai skundėsi: "O, senoli, šios varžybos nėra sąžiningos. Visi šie gyvūnai turi ypatingą dovaną, kuri padeda jiems gyventi taip, kaip jie gyvena. Mes negalime laimėti".

Senolis nusišypsojo ir lėtai linktelėjo. Tuomet tarė: "Jūs visiškai teisūs, bet turite suprasti, kad ir jūs turite dovaną. Jūs galite atpažinti visas septynias paslaptis. Jūsų išmintis yra pati svarbiausia dovana".

Kodėl senolis mano, kad tai – svarbiausia dovana?

- Nes žmogus – vienintelis sutvėrimas, kuriam duotas protas, ir jis gali padaryti pasaulį geresnį arba blogesnį. Žmogus priima sprendimus. Vaikinai įvėrė paskutinį violetinį „vaivorykštės“ karoliuką, kad prisimintų šią išmintį ir pasigėrėtų karoliais.

Senolis pasakė jaunuoliams surišti karolius, užsidėti ir nešioti kaip gyvenimo harmonijos atminimą ir jo septynias paslaptis. Pagaliau jis tarė: "Jūs atlikote didžiulę kelionę ir sužinojote septynias paslaptis, kurios padės priartėti prie gamtos. Bet pati svarbiausia jūsų kelionės dalis dar tik ateis. Tai – sugrįžimas namo. Atėjo valanda, kai turite grįžti į gentį ir papasakoti žmonėms apie šias paslaptis, kad jie atsigautų ir paliktų ateities kartoms švarų vandenį, giedančius paukščius ir skaidrų dangų. Grįžkite namo ir pasakykite visiems kitiems, kad jie turėtų gyventi ramybėje ir harmonijoje su gamta, nes priešingu atveju jie negyvens visai".



6-12
people



8-18
years



1 hour



Mixed
group

Medis – liudytojas

Paprašykite vaikų parašyti istoriją apie tam tikrą medį ir vėliau ją papasakoti. Šis darbas gali būti kolektyvinis, taip kaip vaikai ne tik turi surasti reikiamą medį, kurio amžius siektų nemažiau 100-150 metų (geriau, kad daugiau!), bet taip pat pasirinkti tinkamas medžiagas iš vietinė aplinkos. Medis turi papasakoti apie įvykius savo žemėje, kuriuos galėtų paliudyti. Paaiškinkite vaikams, kad jų istorija neturėtų būti paprasčiausiai aidingų (ir labai didingų) istorinių įvykių sąrašas: baudžiavos panaikinimas, naujų miestų statymas, karas, užtvankos pastatymas upėje ir t.t. Visa istorija turėtų eiti iš medžio, patyrusio sausrą, gaisrą, ar revoliuciją, per jo „sąmonės prizmę“. Vaikai, kurie nenori apriboti savęs tikrai kukliais to krašto istorijos aprašymais, gali naudotis šiais metodais: pauščiai reguliariai pasakoja apie įvykius artimiausiame miške, vėjas, lenkiantis šakas ir pasakojantis istoriją, kas vyksta pvz., kaimyninėje šalyje, lietaus lašai, pasakojantys apie įvykius kitame žemyne.

Natūralūs kvapai

Paprašykite vaikų pagaminti savo pačių „natūralius“ kvepalus naudojant tikrai natūralias medžiagas ir nedrumsčiant gyvūnėlių ramybės. Kaip pavyzdį galima duoti tokį kvapą: žemė + pušų spygliai + saulės šviesa = pakaitintų saulėje pušų spyglių ir žemės kvapas. Kiekvienas vaikas turi parinkti savo „kvapams“ vardą ir paaiškinti, koks tai kvapas. Duokite vaikams penkias minutes ištirti norimą plotą ir pasirinkti kvapus. Pasodinkite vaikus į ratą ir paprašykite įvertinti visus skonus, siunčiant pavyzdžius vienas kitam. Pakalbėkite apie neįprastą gamtos kvapų įvairovę, kurią ne visada turime laiko pastebėti ir pasigėrėti.

Gamtos abėcėlė

Suaugęs duoda vaikui vieną iš abėcėlės raidžių (nebūtina jas sakyti abėcėlės tvarka), ir dalyvis turi rasti kažką aplink jį, prasidedantį šia raide.





4-10
people



7-18
years



1,5 hour



Mixed
group

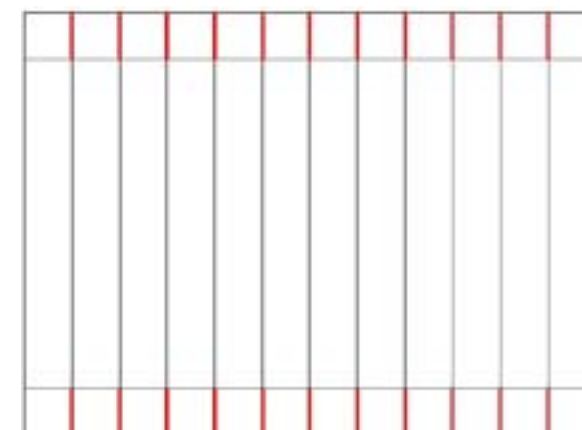
Vasarinis kilimėlis

Kilimėliui reikės: kartono, pieštuko, liniuotės, virvutės, dviejų lipdukų rėmeliams, žolių, gėlių, natūralių medžiagų.

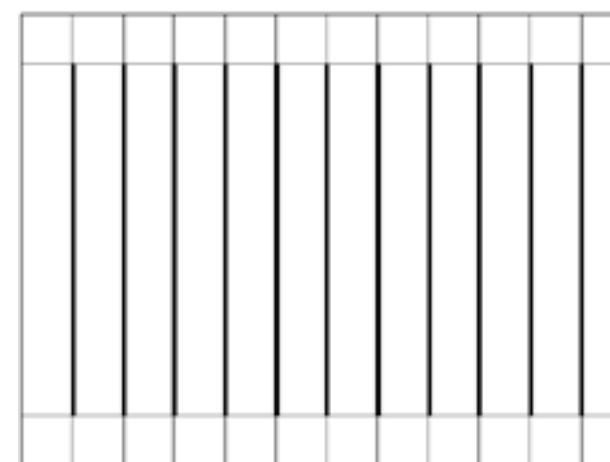
1. Nupieškite liniją ant storo kartono kaip pirmame paveikslėlyje. Kartonas gali būti kvadrato arba stačiakampio formos ir bet kokios orientacijos. Tarpas tarp linijų ne mažesnis, nei 2 cm. Žirkėmis pakirpkite raudonas linijas.
2. Įtempkite virvelę kaip antrame paveikslėlyje ir gerai pritvirtinkite. Išvirškčia pusė turi atrodyti kaip trečiame paveikslėlyje.
3. Pradėkite austi kilimėlį kaip parodyta ketvirtame paveikslėlyje. Pasistenkite, kad jis būtų patvarus. Naudokite skirtingus raštus, kad gautumėte geresnius rezultatus pvz., po kiekvieno žolių sluoksnio naudokite beržo žievę.
4. Kai kilimėlis bus baigtas, atsargiai pašalinkite viršutines kilpas ir įdėkite į jas lipdukus, kaip parodyta penktame paveikslėlyje. Galite padaryti didelę kilpą, pakabinimui ant sienos.



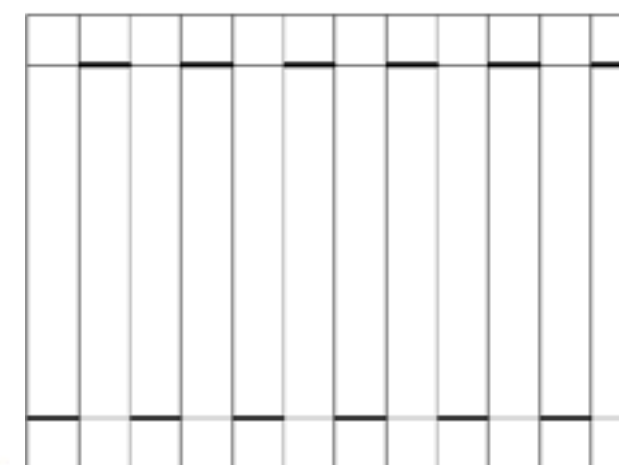
Paveikslėlyje 1



Paveikslėlyje 2



Paveikslėlyje 3



Paveikslėlyje 4

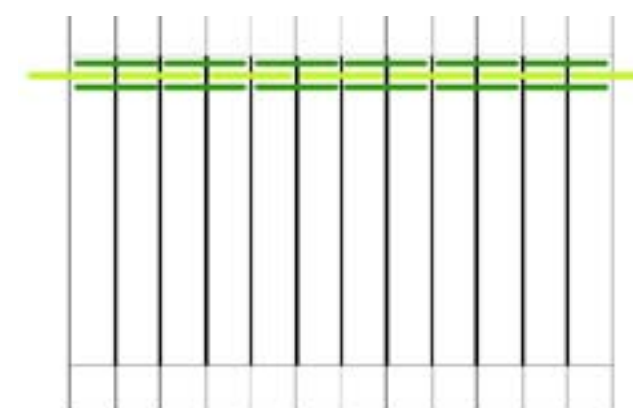
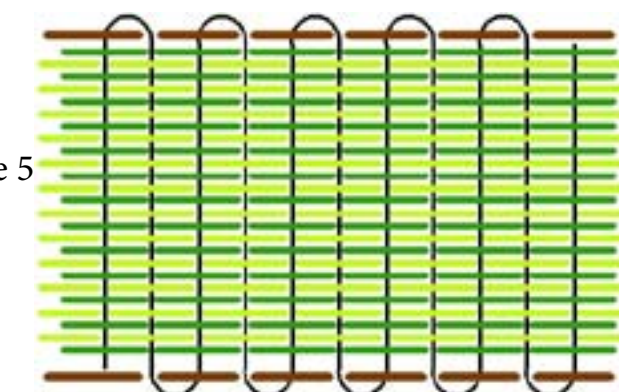
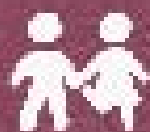


Image 5





4-10
people



7-18
years



1 day



Mixed
group

Sugrįžimas į saugius ir tvarius menus

Dažų gaminimas (natūralūs naminiai dažai)

1/2 stiklinės augalinės medžiagos norimai spalvai (žr. žemiau)

1 stiklinė vandens

Sumaišykite pusę stiklinės augalinės medžiagos su viena stikline vandens keptuvėje iki užvirs.

Virkite ant žemos temperatūros apie pusvalandį, įpilant papildomai vandens (kadangi jis garuoja).

Sumaišykite kartu spalvas, kad gautumėte skirtingus tonus ir atspalvius.

Raudona, rožinė, bordinė ir kitokie tonai

- burokėliai (sultys, pakaitintos ir ne duoda skirtingus tonus)
- spanguolės

Geltona, oranžinė ir jų tonai

- ciberžolė (prieskoniai, užvirinkite virintą vandenį)
- karis (prieskoniai, užpilk verdantį vandenį)
- svogūnų lukštai
- morkos (sultys)

Žalia ir jos atspalviai

- špinatai (sultys ir sultinys duoda skirtingus tonus)
- žalumynai (sultys it sultinys duoda skirtingus tonus)
- ąžuolo žievė

Mėlyna

- raudonasis kopūstas (gerai susmulkintas ir užvirtas, įdėkite valgomosios sodos)

Violetinė, lelijinė ir t.t.

- raudonasis kopūstas (gerai susmulkintas ir užvirtas, įdėkite acto)
- mėlynės, juodieji serbentai

Ruda

- kakava (turtinas nuoviras)
- kava (turtinas nuoviras)
- graikinių riešutų plutelė

Natūralūs naminiai dažai

1 stiklinė kukurūzų krakmolo

½ stiklinės vandens

1/3 stiklinės muilo dribsnių, išlydytų pusėj stiklinės verdančio vandens

Sutrinkite naminį muilo gabaliuką kol gausite trečdalį stiklinės muilo dribsnių.

Sumaišykite kukurūzų krakmolą, vandenį ir išlydytą muilą dubenyje.

Gerai pamaišykite ir leiskite mišiniui nusistovėti kol jis pasidarys tankus. Padalinkite į du atskirus dubenėlius ir pridėkite natūralių dažų spalvai. Dabar jūsų dažai gauti ir galite pradėti piešti paveikslus.

Popieriaus gaminimas

Tam, kad pagamintumėte popierių, jums reikės: nereikalingo popieriaus, tinklelio, medinio rėmelio, industrinės vielasiulės, plaktuvo, medžiagos gabaliukų, vandens, kibiro, spalvų (gali būti naudojami natūralūs dažai), krakmolo.

1. Ištempkite širmą per medinį rėmelį (tam gerai tinka senas rėmas nuo paveikslo arba galite pasidaryti savo). Tuomet susekite ar pritvirtinkite ją prie rėmelio. Beveik bet koks geras tinklelis ar sietas, kurio skylutės yra apie 1mm gali pakeisti langelio širma. Įsitinkite, kad rėmelis yra pakankamai didelis, kad galėtų išlaikyti popieriaus dydį, kurį nori pagaminti. Papildomai tau prireiks dubens, kibiro ar keptuvės, kurie yra didesni, nei rėmelis.

2. Perdirbto popieriaus masę gali pagaminti iš servetėlių, kompiuterio popieriaus, kopijavimo popieriaus, dovanų popieriaus, rudo popieriaus, užrašų popieriaus ar vokų. Vis-

kas panaudojama atskirai arba kombinacijose. Suplėšykite popierių į maždaug vieno kvadratinio colio gabalėlius ir palikite per naktį mirkti vandenyje. Kuo geresnė popieriaus kokybė, į tuo mažesnes dalis jums reiks suplėšyti popierių ir juo ilgiau reiks juos mirkyti. Pavyzdžiui, servetėles galima suplėšyti į 34-35 gana dideles dalis ir mirkyti tik 30 minučių, kai tuo tarpu akvarelinį popierių reikia suplėšyti į mažesnes nei vieno kvadratinio colio dalis ir mirkyti 2-3 dienas.

3. Įdėkite į plaktuvą saują sudrėkinto, plėšyto popieriaus, dvi stiklines vandens ir tuomet maišykite 15-30 sekundžių (storam kartonui ar kokybiškam popieriui prireiks daugiau laiko). Jei masė per daug tiršta, įpilkite daugiau vandens. Neskieskite per daug, nes išeis ploni, trapūs lapai, su kuriais bus sunku dirbti. Nebijokite jei kai kurios dalys ne iki galo suirs. Jos duos jūsų pagamintam produktui charakterį.

Jei neturite plaktuvo, suplakite išmirkytas popieriaus juosteles į masę, pertrinant jas kibire storu pagaliu ar buteliu, pripildytu vandens. Nors toks pertrynimasis istoriniu požiūriu labiau autentiškas nei naudojant elektros prietaisus, įspėjame: tai sunku ir užima daug laiko.

4. Pertrynę masę, pilkite ją į kibirą ar didelį plastikinį butelį tol, kol turėsite pakankamai keliems lapams. Įsidėmėkite, kad iš vieno šio mišinio išeis vienas plonas popieriaus lapas. Įmaišykite 2 arbatinius šaukštėlius skysto krakmolo. Krakmolas padės apsaugoti rašalą nuo per didelio prasiskverbimo į popieriaus pluoštus. Priešingu atveju popierius labai viską sugers ir jūsų rašalas gana lengvai pratekės. Jei taip nutiktų, trumpam pamerkite džiovintą popierių į vandens ir želatinos mišinį ir džiovinkite dar kartą. Taip pat galite pridėti dažų, kad gautumėte spalvotą popierių.

5. Padėkite savo medinį rėmelį į gautą masę, širmos kraštu žemyn. Tuomet pakelkite jį kai tik taps apsemtas. Lengvai pajudinkite į šalis, kol masė širmos viršuje pasiskirstys gana vienodai ir plokščiai. Lėtai pakelkite širmą, kol ji yra virš vandens ir leiskite nulašėti virš dubens. Palaukite, kol didelė dalis vandens nutekės ir pamatysite naujo popieriaus gabaliukų pradžias. Jei jis per plonas, pridėkite šiek tiek daugiau pagamintosios masės ir vėl pamaišykite mišinį.

6. Pašalinkite nuo popieriaus vandens perteklių. Po to, pakėlus širmą nuo dubens, jums

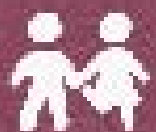
reiks pašalinti vandens perteklių nuo minkštosios masės. Kai vanduo nustos tekėti (ar beveik nustos) švelniai padėkite medžiagos gabaliuką (veltinis arba flanelė tam tiktu geriausiai) ant „popieriaus“ viršaus. Labai švelniai paspauskite kad pasišalintų vandens perteklius. Naudokite kempinę, kad išspaustumėte kiek įmanoma daugiau vandens iš kitos širmos pusės, kempinę periodiškai išgręžkite.

7. Pašalinkite popierių nuo širmos. Kai tik popierius šiek tiek padžius, galite pakelti jį nuo širmos. Galite švelniai išspausti bet kuriuos burbuliukus ir atlaisvinti kraštus. Švelniai pakelkite medžiagą nuo rėmo. Šlapias popieriaus lapas turi likti ant medžiagos. Jei jis limpa prie širmos, galbūt jūs patraukėte per greitai ar išspaudėte per mažai vandens. Galite paspausti džiovintą popieriaus lapą, padedant kitą medžiagos skiautę ant viršaus ir švelniai paspaudžiant. Tai padarys popierių glotnesniu ir plonesniu. Palikite antrą gabaliuką ten kol išdžius. Padėkite popierių džiovinti. Paimkite popieriaus lapą ir paguldykite jį džiūti ant plokščio paviršiaus. Džiovinimo procesas užims valandas ar dienas priklausomai nuo vietos.

Teptukų gaminimas

Teptukus iš natūralių medžiagų pagaminti yra labai lengva. Jums priteiks įvairių daiktų iš gamtos: pagalių, plunksnų, lapų, samanų, kankorėžių, spyglių ir t.t. Pritvirtinkite juos prie pagaliukų naudodami siūlus. Štai ir turite teptuką!





4-10
people



5-18
years



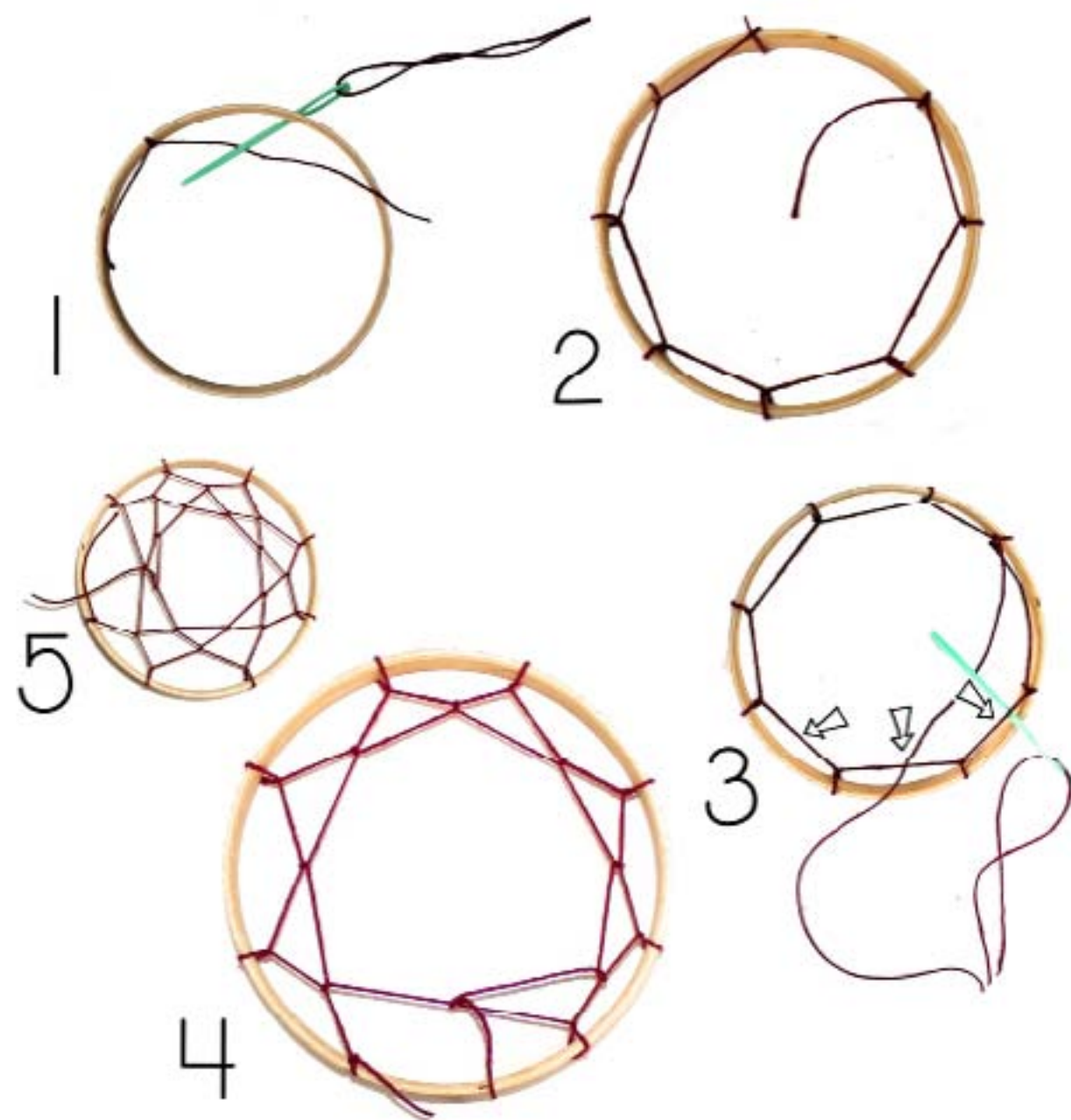
1 hour



Mixed
group

Sapnų gaudyklė

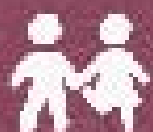
Sapnų gaudyklės kilo iš Odžibvė tautos, kuri audė šiuos magiškus tinklus iš gluosnio lankų ir sausgyslių. Lankas vaizduoja saulės kelią dangumi. Naktį skylė centre leidžia patekti tikrai geriems sapnams. Blogi sapnai įstringa tinkle ir išsisklaido su pirmąja ryto aušra. Panaudokite gluosnio ar beržo šakas formai. Sapnų gaudyklė nebus idealios formos, bet tai gali būti net geriau. Papuoškite gaudyklę plunksnomis ir kitomis natūraliomis medžiagomis.



Natūralus spausdintuvas

Padarykite kvadratinį plastilino lakštą. Įspauskite gėlių, akmenų, šakų, kankorėžių ir kitų dalykų kompozicijas. Padarykite iš plastilino rėmelį aplink kompoziciją ar padėkite kartoninę lentelę. Užpildite iki grietinės konsistencijos praskiestą vandeniu gipsą. Kad išvengtumėte burbuliukų formavimosi, pirmą ploną gipso sluoksnį stipriai patepkite minkštų šepetėliu ant dugno. Po kurio laiko likusi masė išpilama iki formos kraštų. Kai gipsas sutvirtės (po pusvalandžio), visą komplektą padėkite į dubenį karšto vandens. Po keleto minučių plastilino forma lengvai atlips. Kompoziciją galite nuspalvinti akvarele ar akrilo dažais.





4-10
people



8-18
years



40 min



Mixed
group



4-10
people



5-18
years



1 hour



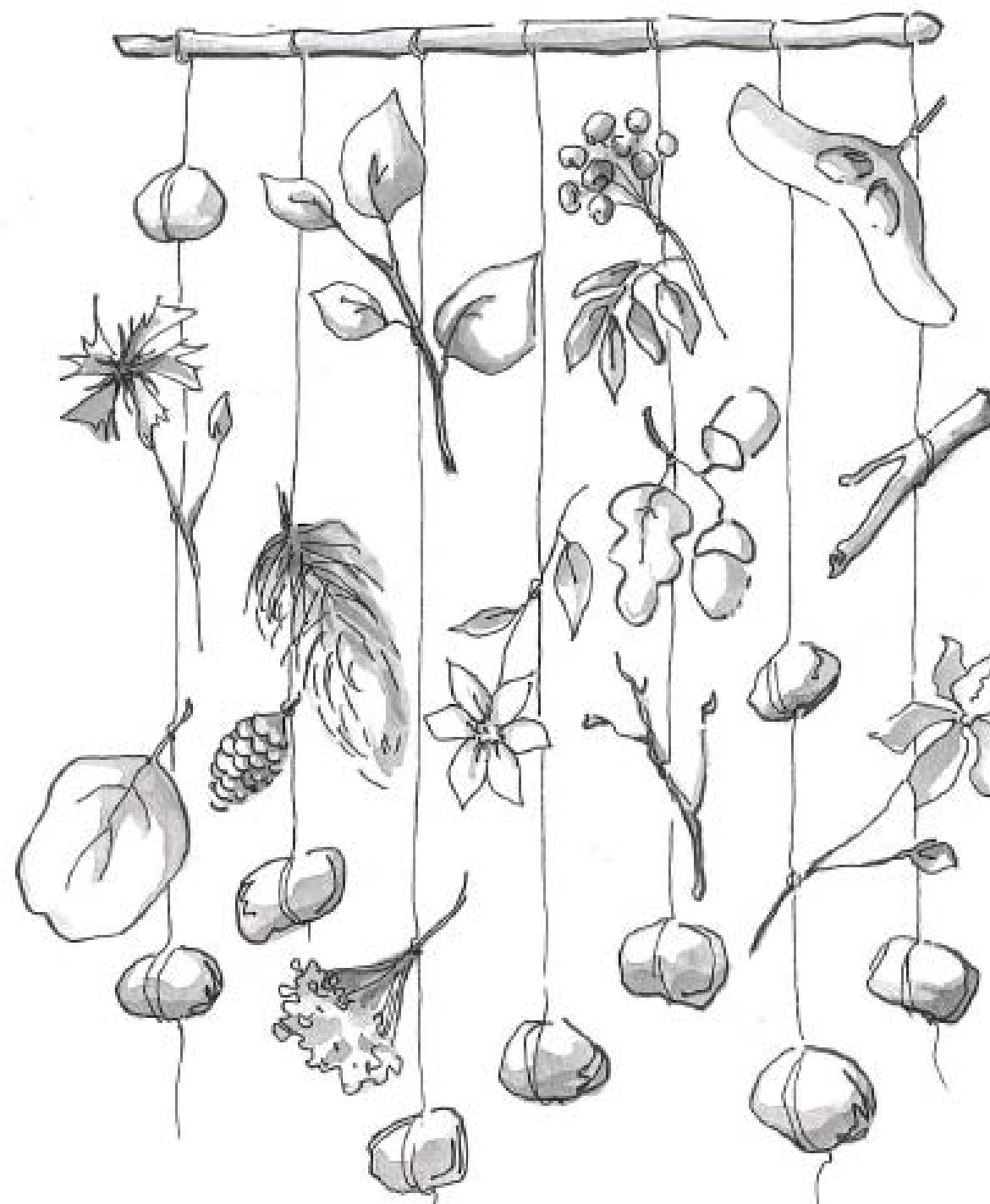
Mixed
group

Miško kilimas

Medžiagos: (5-10vnt.) apie 1 m ilgio virvės, sunkūs objektai arba akmenys kiekvienai virvei, įvairios natūralios medžiagos.

Vienas virvės galas užfiksuojamas ant lygaus pagaliao, o kitas galas - sunkiu objektu.

Tarp virvių įauskite natūralius objektus. Štai ir „miško kilimas“!



Sėklų bombos

Bomboms prireiks: smėlio, žemės, molio, vandens, augalų sėklų (geriausiai laukinės kilmės), gipso plokštelių, gipso gabaliukų džiuščioms bomboms, pagaliau ir natūralių medžiagų bombų papuošimui.

1. Sumaišykite 1 dalį smėlio, 1 dalį žemės ir 3 dalis molio. Pridėkite vandens, kad gautumėte į plastiliną panašią masę.
2. Suformuokite maždaug 3-4cm skersmens kamuoliuką. Padarykite jame skylę ir pridėkite į vidų sėklų. Uždarykite ją ir vėl suformuokite rutuliuką.
3. Bombas papuoškite kaip norite, galite padaryti raštą paviršiuje. Nepamirškite padaryti rutuliuke skylės, pakankamai didelės, kad vanduo galėtų lengvai pasiekti sėklas.
4. Palikite bombas džiušti ant gipso. Po išdžiūvimo duokite juos vaikams (mažiausiai po vienos dienos). Paaiškinkite, kad jie gali mesti bombas į dykvietes, kur jos padės atsikurti miškams ir medžiams.





4-10
people



8-18
years



40 min



Mixed
group

Akmeninis laiškas

Paruoškite skirtingų dydžių akmenis. Kiekvienas vaikas ant jų turi nupiešti arba parašyti šūkį, kuris skatintų saugoti aplinką. Šie akmenys gali būti padėti paplūdimyje ar stovykloje turistams.

Gyvūnų padariniai

Kiekvienas sėda į ratelį su popieriaus lapeliu ir pieštuku. Žaidėjai sulenkia savo popieriaus lapelius į keturias dalis taip, kad lenkimai eitų į plotį. Ant viršutinės dalies jie piešia gyvūnų galvas (paukščio, liūto, krokodilo ir t.t. Padarykite dvi kaklo linijas tiesiai ant antros dalies. Žaidėjai užlenkia savo rankdarbį taip, kad jis nebūtų matomas, ir perleidžia kitam asmeniui iš kairės. Tuomet žaidėjai piešia viršutinę gyvūno kūno dalį ir vėl perleidžia popieriaus gabaliuką. Kojos ir pėdos taip pat pridedamos tokiu būdu. Tuomet perleidžia baigtą gyvūną žaidėjui iš kairės.. Žaidėjai atveria „paslaptinę gyvūną“ ir nusprendžia, kur jis gyvena (ar jis turi plėvėtas kojas? Ar uodega tinkama laiptoti į medžius?). Ką jis valgo (ar turi ploną snapą arba liežuvį gerti nektarą? Aštrius dantis mėsos valgymui)? Kas jį gali suvalgyti (pabandyk sudėti visą kūrybingumą į įsivaizduojamą mitybos grandinę)? Duok kiekvienam gyvūnui vardą.

Kelionės lazdos

Priemonės: skirtingų spalvų, maždaug 1m ilgio vilna.

Veikla:

1. Vaikai turi sau rasti 50cm – 1m ilgio pagali.
2. Paskatinkite juos prisirinkti objektų prie miško tokia tvarka, kokia juos vedate. Šie objektai primins jiems apie pabuvotas miške vietas.
3. Vaikai renka plunksnas, sausų gėlių žiedus, žoles, žievę lapus ir t.t., pritvirtindami juos prie pagalio apvyniojant vilna. Žygio gale vaikai naudoja objektus, kad papasakotų apie savo kelionę. Alternatyvai jūs galite padrąsinti juos prisiminti, kur jie rado tam tikrą objektą, kai buvo vedami iki nustatyto taško



Ekspperimentai



4-16
people



6-14
years



10 min



Mixed
group



10-18
people



8-14
years



1 hour



Mixed
group

Lyginamoji patirtis „Kiek vandens yra Žemėje?“

Parodykite vaikams trijų litrų stiklainį su vandeniu. Pasakykite – čia visas esamas vanduo Žemėje: ir gėlas, ir sūrus. Paprašykite vaikų išvardinti visus mūsų planetos vandens telkinius, turinčius gėlą ir sūrų vandenį. Išpilkite vandenį į 200ml stiklinę, parodykite ir pasakykite, kad stiklinėje – visas Žemėje esantis vanduo (ledas, sniegas, gruntinis vanduo, vanduo, upės, ežerai, pelkės ir t.t.). Surinkite vandenį į stiklinę pipetę, įlašinkite 2-3 lašus ir pasakykite, kad įliejote visą vandenį į upes, ežerus ir pelkes visame pasaulyje.

Lyginamoji patirtis „Obuolys“

Paimkite į ranką obuolį ir pasakykite: „Visas obuolys yra mūsų Žemė“. $\frac{3}{4}$ paviršiaus užima vanduo. Su šiais žodžiais padalinkite obuolį į keturias dalis ir pašalinkite tris iš jų. $\frac{1}{4}$ Žemės paviršiaus yra sausuma. Jei ją padalinsime per pusę, $\frac{1}{8}$ Žemės paviršiaus dengia dirva, bet dalį šios teritorijos užima miestai, miesteliai keliai ir t.t. Jei šią $\frac{1}{8}$ dalį padalinti į keturias dalis, tikrai viena dalis bus ta sausumos dalis, kuri padengta derlinga dirva. Bet ji turi labai ploną plutos sluoksnį. Kad įsivaizduoti, koks dirvos sluoksnis derlingas, reikia nupjauti ploną obuolio žievele.

Gyvūnų judėjimas

Priemonės: tvenkinio švarinimo ar miniatiūriniam gyvūnėliams skirti daiktai.
Reikia ištyrinėti sugautus gyvius konteineryje, kuriame būtų lengvai tai padaryti (pvz., baltame lovelyje ar plastikiniame akvariume). Žaidimas žaidžiamas atlikus tvenkinio valymą ar mažų gyvių medžioklę, kai aptarinėjami įvairūs sugauti padarėliai. Ypatin-
gai tinka jaunesnio ar priešmokyklinio amžiaus vaikams. Susėskite į ratelį, apžiūrėkite ir pakalbėkite apie padarus, kurios sugavote. Pažiūrėkite, kokiais skirtingais būdais jie juda. Tai ypač būdinga tvenkinio gyvūnams. Įsitikinkite, kad jie turi pakankamai vandens aiškiai parodyti savo judesiams. Iš eilės pavaizduokite gyvūnus, imituodami jų judesius. Kiekvienas turi atspėti, „kas jie“.

Mokslininkai naujame žemyne

Mokslininkai pasiekė naują žemyną ir aplinkui rado daug nepažįstamos gamtos. Būtina nustatyti visus augalus, medžius ir duoti jiems vardus. Mokslininkai padalinami į kelias grupes (maždaug 4 grupės) iš 3 žmonių, kurie eina į skirtingas puses. Kiekviena grupė pasirenka augalą, ištiria jį ir įsimena visas jo ypatybes. Tuomet visos grupės susiburia į ratelį, kiekviena mokslininkų grupė pradeda aprašinėti savo augalą. Kai jį randa, grįžta į ratelį. Jei rastas augalas teisingas, tuomet duokite jam naują vardą, tokį kaip ramuninė saulė ir t.t. Tuomet kita mokslininkų grupė kalba apie augalus ir t.t. Kai visi augalai rasti ir jiems duoti vardai, šiuos augalus galima pasiimti namo, į mokyklą bei rasti augalo atitikmenį su būdingu jam vardu.

Nesušalti

Priemonės: termometras, karštas vanduo, maži konteineriai, papuošti kaip gyvūnai (jus netgi galite uždengti juos kailiu ir padaryti veidelius, kad jie atrodytų kaip naminės pelės!).

Veikla:

1. Paaiškinkite, kaip kai kurie gyvūnai (pvz., naminės pelės, ežiai) išveria žiemą įmingant, kai nėra daug maisto ir yra labai šalta.
2. Kiekvienai mažai vaikų grupei duodama „naminė pelė“, kad padaryti lizdą, kuriame būtų kiek įmanoma šilčiau.
3. Pripildykite konteinerį karštu vandeniu ir pamatuokite temperatūrą.
4. Vaikai padaro lizdą savo gyvūnui naudodami miško medžiagas. Maždaug po valandos pasakykite vaikams, kad susirasti savo naminės peles. Pamatuokite kiekvienos pelės temperatūrą, kad pamatytumėte, kieno lizdas šilčiausias



10-12
people



7-10
years



1 day



Mixed
group

Diena su vabalais

Gaudyk vabalus su vaikais.

Naudokite keletą metodų vabalų (reiškia visus vabzdžius) gaudymui.

Graibštas judinamas pirmyn ir atgal (bandykite „rašyti“ aštuoniukę) per žolę ir žemą augaliją. Greitai suspauskite savo rankas aplink viršutinę tinklelio dalį, kad vabalai nepaspruktų. Galite naudoti baltą skėtį. Laikykite jį apverstą po medžiu. Pakratykite šakas ir pagaukite visus į skėtį krentančius vabalus. Sudėkite juos į specialią dėžę. Naudokitės lupa ir mikroskopu, kad atidžiau apžiūrėtumėte vabalus.

Vabzdžių pažinimas

Atliekamas prieš ir po piešimo. Jei mokiniai nupiešė paveikslėlius prieš kelionę, gali būti įdomu leisti jiems nupiešti tą patį vabalą vėl. Palyginkite paveikslėlius prieš ir po. Ar buvo lengviau ar sunkiau nupiešti vabalą po lauko kelionės. Ar kojytės yra toje pačioje vietoje?

Miško modeliai

Darbas su trimačiais modeliais yra geras būdas padidinti mokinių supratimą apie gyvūno ar augalo formą bei dydį. Medžiagas ir technikas pasirinkite laisvai: molio vabalai turėtų galėti gyventi miške, padarytame iš išperdirbto popieriaus, tualetinio popieriaus rulonų ir kitokių pigių medžiagų. Geriausia būtų naudoti ekologiškas ir gamtai draugiškas medžiagas tokias kaip paperi-mache.

Skruzdėlių varžybos

Estafetės tinka komandos dvasios sustiprinimui ir fiziniui darbingumui pakelti. Pirmą, papasakokite vaikams apie socialinę skruzdėlių lizdo gyvenimo struktūrą. Tuomet padalinkite vaikus į dvi komandas „Raudonosios skruzdėlės“ ir „Juodosios skruzdėlės“.

1. Estafetė komandų kapitonams. „Rask savo kelią namo tamsiame miške“. Kapitonui užrišamos akys, jie turi pereiti distanciją, sudėtingas kliūtis, klausydami komandų.

2. Estafetė „Skruzdėlynų statymas“. Komandas pakviečia statyti „skruzdėlyną“ iš jogurto kubelių bei puodelių - kiekvienas žaidėjas įdeda po vieną daiktą bandydamas nesu-

ardyti skruzdėlyną.

3. Estafetė „Krovinio gabenimas“. Tai rungtynės veiksmo tikslumui ir greitumui. Perdavinėkite kamuolį per galvą ir tarp kelių.

4. Estafetė „Vikšras“. Traukinys eina per distanciją, praeidamas kliūtis ir bandydamas tai padaryti atsargiai, jų nepaliesdamas.

Ieškomas nusikaltėlis

Ieškomų nusikaltėlių plakatų arba aprašymų platinimas yra puikus būdas padaryti vabalų paiešką daug įdomesne. Nusikaltėlio plakatas galėtų susidėti iš menininko vabalų piešinių eskizų ar aprašymo mįslės forma. Pavyzdžiui: „Nusikaltimo metu ieškomas nusikaltėlis vilkėjo žalius drabužius, bet taip pat buvo matomas vilkintis rudą arba dryžuotą aprangą. Įstatymo pažeidėjas turi pusiau užaugusius sparnus ir paskutinį kartą buvo matytas uogyne. Šis nusikaltėlis ieškomas dėl to, kad baisiai dvokia visuomenėje“. Dabar galite parašyti tą patį, tik apie dingusį asmenį. Nepamirškite pasiūlyti atlygį.

Vabzdžių namas

Mokymo gale padarykite su vaikais namą vabzdžiams. Naudokite prieš tai paruoštą tualetinį popierių, džiovintas nendres, šakeles, sąmanas, plytas, akmenis, mažus rąstus su išgręžtomis skylutėmis, kankorėžius, šieną. Viskas gali būti sudėta kartu kaip namas ar padėta į dėžę su plyšiais. Galite naudoti vielą daiktams surišti. Paašškinkite vaikams jų darbo svarbą gamtai.





This project is funded by the European Union
Šis projektą remia Europos Sąjunga

Europos kaimynystės ir partnerystės priemonės Latvijos, Lietuvos ir Baltarusijos bendradarbiavimo per sieną programa

Europos kaimynystės ir partnerystės priemonės Latvijos, Lietuvos ir Baltarusijos bendradarbiavimo per sieną programa 2007-2013 m. periodu pakeičia Baltijos jūros regiono INTERREG IIIB kaimynystės programos Pietų prioriteto IIIA programą. Programos bendras strateginis tikslas yra stiprinti Latvijos, Lietuvos ir Baltarusijos pasienio regiono teritorinę sanglaudą, užtikrinti aukšto lygio aplinkos apsaugą, kelti ekonominę ir socialinę gerovę bei skatinti tarpkultūrinį dialogą ir kultūrinę įvairovę. Programoje dalyvauja Latvijos Latgalos regionas, Lietuvos Panevėžio, Utenos, Vilniaus, Alytaus ir Kauno apskritys ir Baltarusijos Vitebsko, Mogiliovo, Minsko ir Gardino sritys.

Programos bendroji valdymo institucija yra Lietuvos Respublikos vidaus reikalų ministerija. Programos interneto svetainė: www.enpi-cbc.eu.

Europos Sąjungą sudaro 28 valstybės narės, nusprendusios laipsniškai sujungti žinias, išteklius ir ateitį. Per 50 metų plėtros valstybės narės sukūrė stabilumo, demokratijos ir tvarios plėtros erdvę, be to, išsaugojo kultūrų įvairovę, toleranciją ir asmens laisves. Europos Sąjunga siekia dalintis šiais pasiekimais ir jų verte su šalimis ir gyventojais už jos ribų.

Už pateiktą informaciją yra visiškai atsakinga Gražutės regioninio parko direkcija ir ši informacija jokių būdu negali būti naudojama Europos Sąjungos nuomonei reikšti.

Knygą sudarė

Catherine Kupris

Maxime Pellé

Šiai knygai buvo panaudoti atviri internetiniai šaltiniai
Apipavidalinimui buvo panaudotos Aivaro Rastenio nuotraukos.

