

Συνταγολόγιο για εκπαιδευτικούς και συντονιστές ομάδων

Συμπτώματα:

- Νοιώθετε ότι η επικοινωνία με τους γύρω σας γίνεται όλο και πιο δύσκολη, όλο και πιο τυπική;
- Ζείτε μόνιμα ανάμεσα στους τοίχους και την ασφαλτο της πόλης σας;
- Η μόνη σας επαφή με τη φύση είναι τα τυποποιημένα αγροτικά προϊόντα και τα τηλεοπτικά τοπία;
- Όλη η σχέση σας με τους κορμούς των δέντρων είναι μέσα από τα ξύλα των επίπλων σας ;
- Πάτε στο δάσος και φεύγετε χωρίς να έχετε ακούσει ή παρατηρήσει τίποτα;
- Σας ξάφνιασε ποτέ μαθητής σας φωνάζοντας : ``κροκόδειλος!!`` βλέποντας μια σαύρα;
- Σας έτυχε να μαλώσετε μαθητή σας γιατί χάζευε έξω από το παράθυρο κάποιο πουλί;
- Το κυνήγι της ύλης σας κλέβει την επικοινωνία και γνωριμία με τους μαθητές σας;
- Έχετε την αίσθηση ότι η δουλειά στην τάξη δεν αφήνει περιθώρια για συνεργασία των μαθητών;

Θεραπεία

Αν ναι, στο φυλλάδιο αυτό σας προτείνουμε γιατρικά. Έχουμε επιλέξει μια σειρά από παιχνίδια που στοχεύουν, αφ' ενός στην ανάπτυξη της επικοινωνίας και συνεργασίας των μελών της ομάδας σας, αφ' ετέρου στη βιωματική γνωριμία του δάσους (στην περίπτωση μας της Στροφυλιάς) .

Τα παιχνίδια που περιλαμβάνονται σ' αυτό το φυλλάδιο είναι χωρισμένα σε οχτώ (8) κατηγορίες για να καλύψουν ισάριθμους στόχους.

A. Παιχνίδια γνωριμίας

Έχουν στόχο να βοηθήσουν τα μέλη της ομάδας να γνωρίσουν ο ένας τον άλλο περισσότερο από όσο τους επιτρέπει η δουλειά στην τάξη.

B. Παιχνίδια για δημιουργία ``ζεστού κλίματος``

Μέσω των παιχνιδιών αυτών επιτυγχάνεται μεγαλύτερη οικειότητα ώστε να διευκολυνθεί η επικοινωνία και συνεργασία της ομάδας.

Γ. Χωρισμός σε ομάδες

Τρόποι μέσα από το παιχνίδι να χωριστεί η ομάδα σε μικρότερες υποομάδες ή ζευγάρια, με εξασφαλισμένη την τυχαία σύστασή τους.

Δ. Παιχνίδια εμπιστοσύνης

Προτείνονται για ομάδες που έχουν ήδη αναπτύξει ένα καλό επίπεδο επικοινωνίας.

Η πολύπλευρη γνώση του δάσους προϋποθέτει την επιστράτευση των πέντε αισθήσεων, της παρατηρητικότητας, της κρίσης και της φαντασίας. Γι' αυτό παρατίθενται άλλες τέσσερις (4) κατηγορίες παιχνιδιών που εξασφαλίζουν τη ``θεραπεία``.

Ε. Ενεργοποίηση των αισθήσεων

ΣΤ Παιχνίδια παρατηρητικότητας

Ζ. Παιχνίδια γνωριμίας με το δάσος

Η. Κουίζ - Ερωτηματολόγια

Σημειώνεται ότι για κάθε κατηγορία παιχνιδιών, παρατίθενται εδώ περισσότερα από ένα παιχνίδια, ώστε να υπάρχει δυνατότητα επιλογής εκ μέρους του συντονιστή.

A. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ

1) *Αυτός είναι ο φίλος μου*

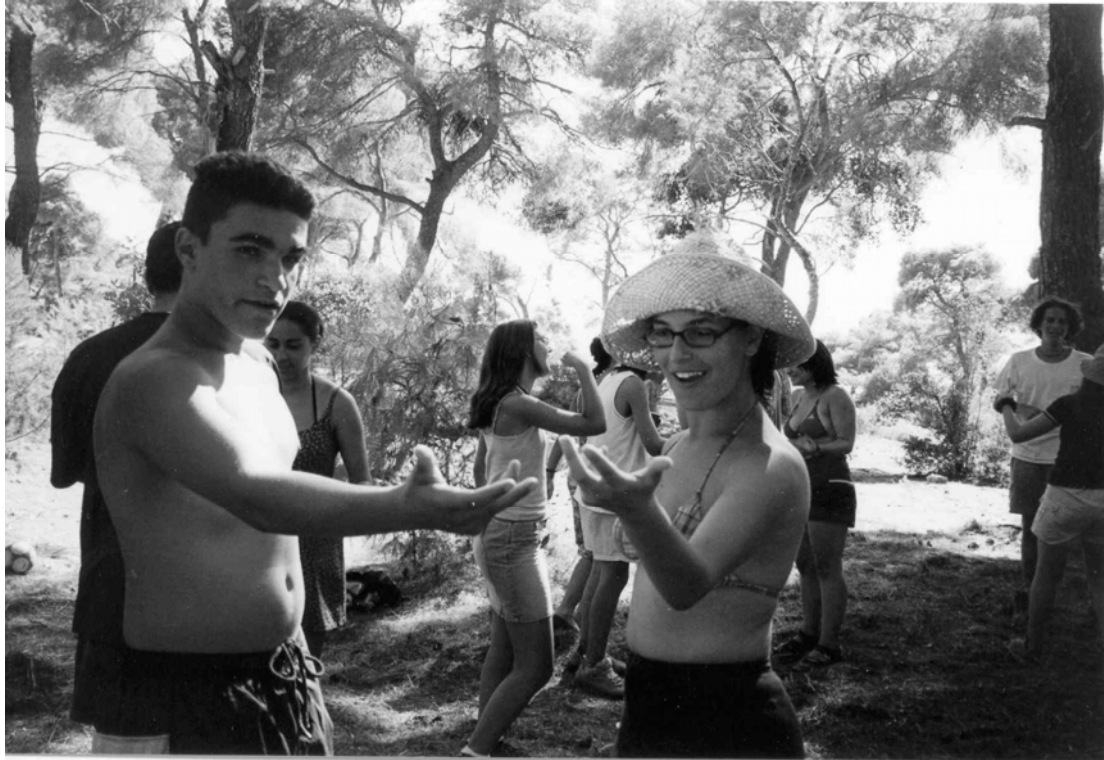
Ο συντονιστής χωρίζει την ομάδα σε ζευγάρια, τα οποία βρίσκουν ένα χώρο όπου μπορούν να συζητήσουν. Για πέντε λεπτά μιλάει ο ένας στον άλλο για τον εαυτό του. Στη συνέχεια ο καθένας προσπαθεί να θυμηθεί όσες το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες για το συνομιλητή του και να τον συστήσει στην ολομέλεια που ακολουθεί.

2) *Κουβάρι*



Τα μέλη της ομάδας είναι όρθια σε κύκλο. Αυτός που κρατάει το κουβάρι το πετάει σε κάποιον άλλον από τον κύκλο, λέγοντας το μικρό του όνομα και ένα στοιχείο της φύσης που του αρέσει π.χ. Κατερίνα και μου αρέσουν τα σύννεφα. Όταν ο κύκλος ολοκληρωθεί, το κουβάρι επιστρέφει στον πρώτο. Αυτός ξεκινάει την αντίστροφη διαδρομή πετώντας το κουβάρι ξανά στον τελευταίο και επαναλαμβάνοντας το όνομα και την προτίμησή του (του τελευταίου). Το ίδιο γίνεται μεταξύ τελευταίου και προτελευταίου κ.ο.κ.
(Υλικά: ένα κουβάρι σπάγκο)

3)Καθρέφτης



Η ομάδα χωρίζεται σε ζευγάρια. Τα δύο άτομα που αποτελούν ζευγάρι κάθονται αντικριστά. Ο ένας κάνει κινήσεις που αναπαριστούν μια δραστηριότητα, καθημερινή στιγμή ή συναισθήματα, ενώ ο άλλος τις μιμείται σαν "καθρέφτης". Π.χ. είμαστε αγουροξυπνημένοι, έχουμε αποτύχει σε κάποιο διαγώνισμα, ετοιμαζόμαστε για ραντεβού.

4)Βρείτε κάποιον που...

Ο συντονιστής δίνει σε κάθε μέλος της ομάδας ένα αντίγραφο του παρακάτω καταλόγου. Όταν οι συμμετέχοντες βρίσκουν κάποιον που ταιριάζει σε μια από τις καταστάσεις του καταλόγου, γράφουν το όνομά του δίπλα στο αντίστοιχο χαρακτηριστικό και προχωρούν στο επόμενο. Ο κατάλογος μπορεί να είναι ο εξής:

Βρείτε κάποιον που...

1. Έχει το ίδιο χρώμα μάτια με εσάς
2. Έχει γεννηθεί τον ίδιο μήνα με εσάς
3. Γράφει με το ίδιο χέρι που γράφετε και εσείς
4. Έχει κατοικίδιο
5. Αθλείται
6. Του/της αρέσει να παίζει σκάκι
7. Φοράει το ίδιο χρώμα κάλτσες με εσάς
8. Το όνομά του/της έχει τον ίδιο αριθμό γραμμάτων με το δικό σας
9. Του/της αρέσει ο χορός
10. Του/της αρέσει η σοκολάτα
11. Ζει κοντά στη θάλασσα
12. Του/της αρέσουν τα ταξίδια
13. Παίζει κάποιο μουσικό όργανο
14. Του/της αρέσει το βουνό
15. Διαβάζει εξωσχολικά βιβλία

(Υλικά: αντίγραφα του καταλόγου σε αριθμό ίσο προς τον αριθμό των συμμετεχόντων)

Β. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ "ΖΕΣΤΟΥ ΚΛΙΜΑΤΟΣ"

1)Κόμποι



Ο συντονιστής σχηματίζει υποομάδες των οχτώ (8) ατόμων (αυτός είναι ο ιδανικός αριθμός ατόμων για αυτή την άσκηση). Κάθε ομάδα στέκεται σε κύκλο . Κάθε μέλος τεντώνει τα χέρια , σταυρώνοντάς τα στο ύψος των καρπών και πιάνει τα χέρια δύο άλλων ατόμων , απέναντί του. Κανένας δεν πρέπει να κρατάει και τα δύο χέρια του ίδιου ατόμου . Χωρίς να αφήσουν τα χέρια , τα μέλη της κάθε ομάδας πρέπει να προσπαθήσουν να ξεμπλέξουν και να φτιάξουν τον κύκλο τους με ενωμένα τα χέρια , χωρίς να αφήσουν ούτε στιγμή αυτούς που κρατάνε. Μια παραλλαγή : ζητείστε από έναν εθελοντή να απομακρυνθεί από την ομάδα . Αφού η ομάδα "δεθεί" ο εθελοντής επιστρέφει και προσπαθεί να ξεμπλέξει τους κόμπους χωρίς να αποσυνδέσει τα χέρια.



2) Γραμμή γενεθλίων

Ο συντονιστής δίνει μόνο την παρακάτω οδηγία: ``Χωρίς να μιλάτε, φτιάξτε μια σειρά, ανάλογα με το μήνα και την ημερομηνία που έχετε γεννηθεί. Τα μέλη της ομάδας, με μίμηση ή άλλο τρόπο επικοινωνίας, χωρίς όμως ομιλία, πρέπει να φτιάξουν τη σειρά, βρίσκοντας την αρχή, τη μέση και το τέλος της.

3) Το μαγικό κουτί

Τοποθετείστε στη μέση του κύκλου ένα φανταστικό ``μαγικό κουτί``. Ένα μέλος της ομάδας πηγαίνει στο κουτί και ``βγάζει`` από μέσα κάτι σχετικό με τη φύση π.χ. κάποιο ζώο, φυτό, στοιχείο της φύσης. Στη συνέχεια μιμείται με κινήσεις αυτό που έβγαλε από το κουτί και οι υπόλοιποι προσπαθούν να το μαντέψουν. Όποιος το βρει πρώτος παίρνει τη θέση του και συνεχίζει.

4) Κουκουνάρια σε σακίδιο ή κουκουνάρια εις μήκος

Ρίχνουμε κουκουνάρια από ένα σημείο σε ένα ανοιχτό σακίδιο ή ρίχνουμε τα κουκουνάρια όσο πιο μακριά μπορούμε.

(Υλικά: ένα σακίδιο και κουκουνάρια)

5) Παρακαλώ μεταδώστε



Τα μέλη της ομάδας κάθονται στο έδαφος σχηματίζοντας ένα κύκλο. Κάποιος μαγκώνει ένα κομμάτι ξύλου ανάμεσα στα πόδια του και το μεταβιβάζει στο διπλανό του. Αφού αυτός το παραλάβει με τα πόδια του, το μεταβιβάζει στο διπλανό του.

(Υλικά: ένα ξύλο ή άλλο αντικείμενο από τη φύση)

Γ. ΧΩΡΙΣΜΟΣ ΣΕ ΟΜΑΔΕΣ

1) Βρείτε το ταίρι σας (χωρισμός σε ζευγάρια)

Ο συντονιστής ανακατεύει και σκορπάζει στο έδαφος, στο κέντρο της ομάδας, κάρτες που έχει ετοιμάσει από πριν . Στις κάρτες έχει γράψει διαφορετικά ονόματα και αντικείμενα που γενικά ταιριάζουν μεταξύ τους και αποτελούν ζευγάρι π.χ.

Αλάτι και πιπέρι

Αυγά και μπέικον

Ζικ και ζακ

Τομ και Τζέρυ

Ρωμαίος και Ιουλιέττα

Λάδι και ξύδι

Ήλιος και φεγγάρι

Είναι δυνατόν, ανάλογα με το χώρο που παίζεται το παιχνίδι να επιλεγούν σχετικά ζευγάρια. Π.χ. αν παίζεται στη Στροφυλιά, πιθανά ζευγάρια θα μπορούσαν να είναι:

Λιμνοθάλασσα και ψάρια

Αμμοθίνες και παραλία

Κορμός και ρετσίνι

Υγρότοπος και κουνούπι

Κάθε μέλος διαλέγει μια κάρτα και ψάχνει να βρει το ταίρι του.

(Υλικά: κάρτες που έχουν ετοιμαστεί από πριν)

2) Άσκηση σπάγκων (χωρισμός σε όσες ομάδες με όσα μέλη θέλουμε)

Η ομάδα κάθεται σε κύκλο. Στο έδαφος, στο κέντρο του κύκλου, ο συντονιστής σκορπάζει κομμάτια σπάγκου, τόσα όσα τα μέλη της ομάδας. Τα κομμάτια του σπάγκου είναι κομμένα σε διαφορετικά μήκη. Η ποικιλία του μήκους είναι ανάλογη με τον αριθμό των μελών που ο συντονιστής επιθυμεί να έχει σε κάθε ομάδα. Για παράδειγμα αν η ομάδα είναι δεκαπενταμελής και ο συντονιστής θέλει τρεις πενταμελείς ομάδες, κόβει πέντε κομμάτια σπάγκου με μήκος 10εκ , πέντε με μήκος 15 εκ και πέντε με μήκος 20 εκ. Κάθε μέλος διαλέγει ένα σπάγκο και ψάχνει να βρει τους υπόλοιπους που κρατούν σπάγκο που έχει το ίδιο μήκος με το δικό τους

(Υλικά: σπάγκος κομμένος από πριν σε διαφορετικά μήκη)

3) Στο αγρόκτημα (χωρισμός σε όσες ομάδες με όσα μέλη θέλουμε)

Ο συντονιστής διαλέγει ζώα από ένα αγρόκτημα και ετοιμάζει κάρτες. Για να χωριστεί μια ομάδα δεκαπέντε ατόμων σε υποομάδες των τριών, χρειάζονται πέντε διαφορετικά ζώα. Κάθε μέλος παίρνει μια κάρτα στην οποία είναι γραμμένο ένα ζώο και με τα μάτια κλειστά περπατάει στο χώρο και ψάχνει να βρει τους υπόλοιπους του είδους του , μιμούμενος τη φωνή του ζώου που έχει στην κάρτα του . Όταν δύο ζώα αναγνωριστούν πρέπει να μείνουν κοντά και να εξακολουθήσουν να φωνάζουν μέχρι να πλησιάσουν και τα υπόλοιπα , ώστε να συμπληρωθεί η ομάδα .

(Υλικά: κάρτες με ονόματα ζώων)

Δ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΜΠΙΣΤΟΣΥΝΗΣ

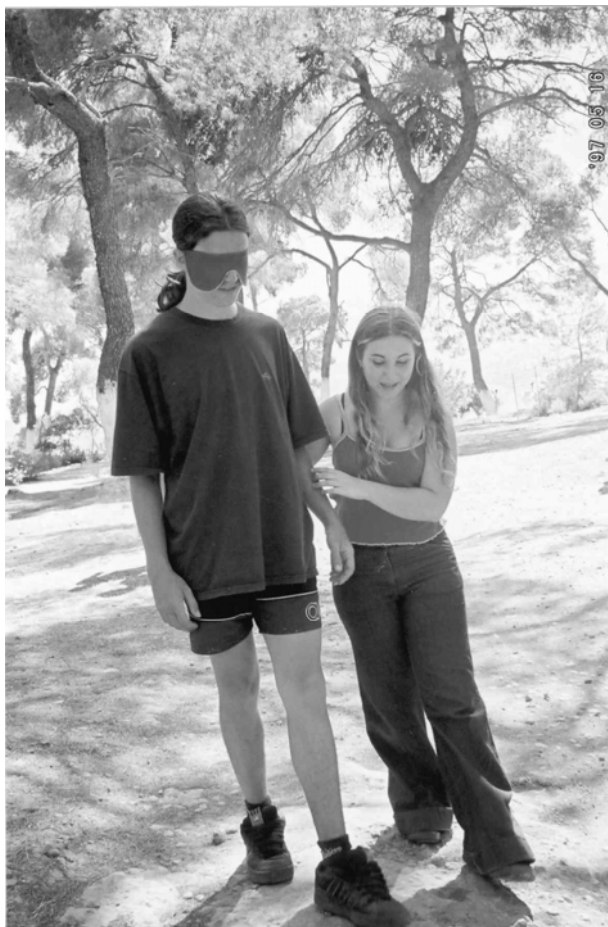
1) *Αγγίζω*

Ο συντονιστής ανακοινώνει : «Αγγίξτε κάτι μπλε» (ή κάποιο άλλο χρώμα ή αντικείμενο) . Οι συμμετέχοντες πρέπει να αγγίζουν κάτι μπλε σε κάποιο άλλο μέλος , στο χέρι του , στο πρόσωπό του κλπ. Συνεχίζει με εντολές όπως : «Αγγίξτε ένα βραχιόλι, αγγίξτε ένα μαύρο παπούτσι ...» οι οποίες εξασφαλίζουν φυσική επαφή. Όταν τα μέλη της ομάδας είναι μαθητές το παιχνίδι αυτό μπορεί να παίζεται σε «αργή κίνηση» .

2) *Μία πρώτη επαφή*

Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε δύο κατηγορίες , Α και Β . Σιωπηλά , οι Α κάθονται κάτω με τα μάτια κλειστά . Κάθε Β κάθεται πίσω από έναν Α και τοποθετεί τα χέρια του Α πάνω στους ώμους του. Ο Α με τα χέρια του πάνω στους ώμους του Β, ξεκινάει να εξερευνήσει το πρόσωπο, τα μαλλιά και τα χέρια του Β. Μετά από λίγα λεπτά όλοι οι Β σηκώνονται και σχηματίζουν μία γραμμή. Οι Α ανοίγουν τα μάτια τους, πλησιάζουν τη γραμμή και προσπαθούν να βρουν το Β τους. Όταν τον/την βρουν εξηγούν πώς τον/την βρήκαν, π.χ. μήκος μαλλιών, μέγεθος χεριών κ.τ.λ.

3) Τυφλός περίπατος



Χωρίστε την ομάδα σε ζευγάρια. Μοιράστε στους Α μακρόστενα κομμάτια υφάσματος που έχετε ετοιμάσει από πριν. Οι Α δένουν το ύφασμα στα μάτια των Β και βεβαιώνονται ότι δε βλέπουν καθόλου. Οι Α οδηγούν τους Β στο χώρο κρατώντας τους από το χέρι και περιγράφοντάς τους τα φυτά τα χρώματα το φως κλπ. Ο περίπατος διαρκεί 5 λεπτά και ο γυρισμός γίνεται με αλλαγή των ρόλων. Ο Β δένει τα μάτια του Α και τον οδηγεί εκεί από όπου ξεκίνησαν. Σε ολομέλεια συζητούν πώς ένοιωσαν κατά τη διάρκεια του περιπάτου.

(Υλικά: λωρίδες υφάσματος ή φουλάρια όσα τα μέλη της ομάδας)

Ε. ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ

1) Τα παράθυρα της γης

Τα μέλη της ομάδας ξαπλώνουν ανάσκελα στο έδαφος και παραμένουν ακίνητα, παρακολουθώντας τα δέντρα, τα πουλιά, τον άνεμο. Ο συντονιστής σκεπάζει με καθαρά φύλλα και πευκοβελόνες το σώμα τους μέχρι το κεφάλι, αφήνοντας ακάλυπτο μόνο το πρόσωπο. Στη συνέχεια λέει στα παιδιά ότι θα τα ειδοποιήσει αυτός όταν είναι ώρα να σηκωθούν. Τα παράθυρα της γης είναι το κοίταγμα του δάσους μέσα από τα μάτια του ίδιου του δάσους.

2) Ήχοι



Τα μέλη της ομάδας ξαπλώνουν ανάσκελα κρατώντας τα χέρια ψηλά με κλειστές γροθιές. Κάθε φορά που κάποιο παιδί ακούει ένα καινούριο κελάηδημα το μετρά ανοίγοντας ένα δάχτυλο. Είναι ένας όμορφος τρόπος για να συγκεντρώσουν τα παιδιά την προσοχή τους στους φυσικούς ήχους. Μπορεί για ποικιλία να παρατηρήσουν οποιοδήποτε ήχο από τη φύση, όπως το θρόισμα των αγριόχορτων, τα φύλλα που πέφτουν, το νερό που κυλά.

ΣΤ. ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑ

1) *Μικρόκοσμος*

Τα παιδιά σέρνονται με τις κοιλιές τους και καλύπτουν μια απόσταση 1,5 μέτρου , εκατοστό-εκατοστό παρατηρώντας με ένα μεγεθυντικό φακό τα μικροσκοπικά πράγματα (χορταράκια , έντομα , σπόρους) Πρέπει να κοιτάζουν το έδαφος από απόσταση μικρότερη των 30 εκατοστών στη συνέχεια ο συντονιστής τους κάνει ερωτήσεις τέτοιες που να αναγκάσει τα παιδιά να παρατηρήσουν.

(Υλικά: μεγεθυντικοί φακοί)

2) *Σιλουέτες δέντρων*

Η ομάδα βρίσκεται σε κάποιο σημείο του δάσους. Ένα παιδί μιμείται το σχήμα ενός δέντρου ή ζώου της Στροφυλιάς και ένα άλλο προσπαθεί να μαντέψει το είδος δέντρου ή ζώου που του παριστάνει. Μπορεί επίσης η ομάδα να χωριστεί σε δύο υποομάδες, όπου η κάθε υποομάδα προσπαθεί να τα απεικονίσει για να μαντέψει η άλλη ομάδα. Το παιχνίδι αυτό βοηθά τα παιδιά να αισθάνονται άνετα μεταξύ τους, ενώ παράλληλα αναπτύσσει τις θεατρικές τους ικανότητες.

3) *Μαγνητοσκόπηση στο δάσος*

Η ομάδα έχει μαζί της ένα κασετόφωνο και στη διάρκεια της εξόρμησής της στο δάσος μαγνητοφωνεί τους ήχους της φύσης. Στη συνέχεια, σε συνάντησή της στην πόλη, ακούει την κασέτα και προσπαθεί να θυμηθεί και να αναγνωρίσει τους ήχους αυτούς.

(Υλικά: κασετόφωνο και κασέτα)

Ζ. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ ΔΑΣΟΣ- ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΗ ΦΥΣΗ

1) Ρόλοι

Η απόλαυση και η εκτίμηση της ζωής έγκειται στην ικανότητά μας να καταλαβαίνουμε τα άλλα πλάσματα, να δραπετεύουμε από την ταυτότητά μας (δουλειά, τίτλος κλπ) για να γευτούμε τη χαρά του να καταλαβαίνουμε τους άλλους.

Κάθε μέλος της ομάδας διαλέγει ένα ζώο, ένα φυτό, ένα βράχο ή οτιδήποτε άλλο από τη φύση και προσποιείται πως είναι αυτό που διάλεξε. Προσπαθεί, με το σώμα την κίνηση και τη φαντασία του να ταυτιστεί με αυτό που έχει διαλέξει, πχ. αν είναι σπόρος, γίνεται ένα με το χώμα, φυτρώνει σιγά-σιγά σαν καινούριο φυτό, μεγαλώνει...

2) Συνταγή για ένα δάσος

Ο συντονιστής δίνει σε κάθε παιδί 1000 στρέμματα φανταστικής γης και του ζητάει να δημιουργήσει εκεί το δάσος που ονειρεύεται προσθέτοντας όσα δέντρα, ζώα, βουνά και ποτάμια θέλει. Ο ρόλος του συντονιστή είναι βοηθητικός στο να ενθαρρύνει τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους δίνοντάς τους ιδέες όπως: «Για να κάνετε το δάσος όμορφο, μπορείτε αν θέλετε να προσθέσετε καταρράκτες ή ανεμοθύελλες ή αιώνια ουράνια τόξα...» Στη συνέχεια τους ζητάει να κάνουν έναν κατάλογο στον οποίο θα καταγράψουν όλα τα συστατικά του δάσους και μετά να το ζωγραφίσουν. Τελειώνοντας, συζητάει μαζί τους αν τα δάση τους είναι ικανά να διατηρηθούν για πάντα. Για παράδειγμα, αν έχουν περιλάβει στον κατάλόγό τους αντιπροσώπους της τροφικής αλυσίδας: φυτοφάγα ζώα, φυτά, αποικοδομητές, μυρμήγκια, μανιτάρια, βακτήρια.

(Υλικά: κόλες χαρτιού μολύβια και μπογιές)

3) Ο ιστός της ζωής

Είναι ένα παιχνίδι που δείχνει καθαρά τις σχέσεις που υπάρχουν ανάμεσα σε όλα τα μέλη μιας φυσικής κοινωνίας. Απεικονίζει πώς συνδέονται και ισορροπούν στον ιστό της ζωής ο αέρας, οι πέτρες, τα φυτά και τα ζώα. Τα μέλη της ομάδας κάνουν κύκλο και ο συντονιστής στέκεται μέσα στον κύκλο με ένα κουβάρι σπάγκο στα χέρια του. Δίνει το σπάγκο σε κάποιον και ρωτάει: Ποιο χορταράκι φυτρώνει εδώ; -Το αγριοράδικο. Ποιο ζώο τρώει το αγριοράδικο; -Η αγελάδα. Και το κουβάρι πάει σ' αυτόν που απάντησε. Ποιος παίρνει γάλα από την αγελάδα; - Ο άνθρωπος. Και το κουβάρι συνεχίζει. Ο συντονιστής προσπαθεί να βάλει μέσα στο παιχνίδι καινούρια στοιχεία και απόψεις π.χ. το έδαφος, το νερό, άλλα ζώα, μέχρι να συνδεθούν μεταξύ τους όλα τα παιδιά του κύκλου, συμβολίζοντας τον ιστό της ζωής. Δημιουργείται έτσι το οικοσύστημα της ομάδας. Για να φανεί πόσο σημαντικός είναι ο ρόλος του κάθε στοιχείου στο οικοσύστημα (ή του κάθε ατόμου στην ομάδα), ο συντονιστής απομακρύνει για κάποιο λόγο ένα παιδί από τον ιστό, ενώ αυτό συνεχίζει να κρατάει το σπάγκο, π.χ. ένας αγρότης κόβει ένα δέντρο. Όταν το «δέντρο» πέφτει τραβάει το σκοινί που κρατάει και το τράβηγμα μεταδίδεται μέχρι να φανεί πως όλοι επηρεάζονται από το θάνατο του δέντρου.

(Υλικά: ένα κουβάρι σπάγκο ή λεπτό σκοινί)

4) Το παιχνίδι της αναγνώρισης

Το παιχνίδι αυτό έχει σκοπό να βοηθήσει τα παιδιά να αναγνωρίσουν και έτσι να θυμούνται δέντρα και θάμνους της περιοχής, Κατά την εξερεύνηση της περιοχής όπου θα παιχτεί το παιχνίδι, η ομάδα μαζεύει μερικά δείγματα από φύλλα, λουλούδια, σπόρους από δέντρα και θάμνους. Θα χρειαστούν συνολικά 7-10 είδη.

Σχηματίζονται δύο ισάριθμες ομάδες σε δύο σειρές (ο ένας απέναντι στον άλλον) σε απόσταση περίπου 10 μέτρων. Τοποθετούνται τα δείγματα σε μια γραμμή στο χώμα μεταξύ των δύο ομάδων. Κάθε ομάδα αριθμείται ξεχωριστά και κάθε παίκτης έχει το δικό του νούμερο, έτσι ώστε σε κάθε ομάδα να υπάρχουν οι αριθμοί 1,2,3 κλπ.

Όταν οι ομάδες είναι έτοιμες, ο συντονιστής φωνάζει το όνομα του δέντρου ή του θάμνου που αντιπροσωπεύεται από ένα από τα δείγματα που βρίσκονται στο χώμα και φωνάζει έναν αριθμό πχ. το επόμενο δέντρο είναι η κουκουναριά και έχει το νούμερο 3. Μόλις τα τριάρια ακούσουν το νούμερό τους τρέχουν προς τα δείγματα, προσπαθώντας να βρουν το κλαρί της κουκουναριάς. Όποιος το βρει και το αρπάξει πρώτος νικά και κερδίζει δύο πόντους για την ομάδα του. Όποιος σκεπτεί λάθος δείγμα χάνει δύο πόντους.

5) Οι ανιχνευτές

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να μάθει το παιδί να εντοπίζει φυσικά αντικείμενα και αντιληφθεί ότι τίποτα δεν είναι άχρηστο στη φύση. Για το σκοπό αυτό φτιάχνεται ένας κατάλογος (θα μπορούσε να είναι αυτός που ακολουθεί στην επόμενη σελίδα) που απαιτεί από το παιδί να σκεφτεί δημιουργικά ή να κοιτάζει προσεκτικά .

Ο κατάλογος του ανιχνευτή

Μαζέψτε όσα μπορείτε από τα παρακάτω και μόνο αυτά που μπορείτε να επιστρέψετε στη θέση τους χωρίς να πάθουν καμιά ζημιά.

1. Ένα φτερό
2. Ένα σπόρο
3. Ακριβώς 50 από κάτι
4. Ένα φύλλο βελανιδιάς
5. Ένα αγκάθι
6. Ένα κόκκαλο
7. Τρία διαφορετικά είδη σπόρων
8. Κάτι στρογγυλό
9. Μέρος από ένα αυγό
10. Κάτι χνουδωτό
11. Κάτι αιχμηρό
12. Ένα κομμάτι από γούνα ή τρίχες ζώου
13. Πέντε σκουπίδια που να προέρχονται από τον άνθρωπο
14. Κάτι ολόισιο
15. Κάτι όμορφο
16. Κάτι άχρηστο στη φύση
17. Ένα μισοφαγωμένο φύλλο (όχι από εσένα!)
18. Κάτι που να κάνει θόρυβο
19. Κάτι άσπρο
20. Κάτι πολύ σημαντικό στη φύση
21. Κάτι που να θυμίζει τον εαυτό σου
22. Κάτι μαλακό
23. Μια παγίδα του ήλιου
24. Ένα χαμόγελο

*Παγίδα του ήλιου είναι οτιδήποτε δεσμεύει τη θερμότητα του ήλιου – νερό, πέτρα, φυτά, ζώα.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Bartl Almuth & Manfred: Περιβαλλοντικά Παιχνίδια
Εκδόσεις κορφή
2. Cornell Joseph: Ας μοιραστούμε τη φύση με τα παιδιά
Εκδόσεις Παρατηρητής