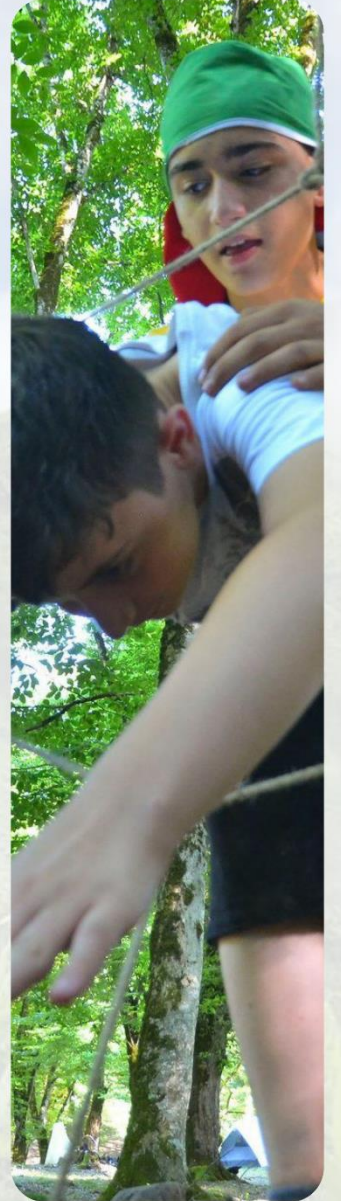


“TƏBİƏTDƏ OYNA, ÖYRƏN VƏ ƏYLƏN!”

Skaut d st ləri v  m kt blil r u c n  traf m hithl  baėlı oyun v  f aliyy tl r toplusu

D st  liderləri u c n d st kl yici kitab a



AZ RBAYCAN
SKAUTLARI

Bakı, Az rbaycan, 2024

Təbiətdə oyna, öyrən və əylən!

Ətraf mühit oyunları toplusu

Bu **Azərbaycan Skautlar Assosiasiyasının Milli Gənclər Proqramı üzrə sub-komitəsi** tərəfindən hazırlanmış ekoloji mövzu ilə sınaqdan keçirilmiş onlarla oyun toplusudur. Daxil olan oyunların əksəriyyəti istənilən yerdə oynana bilər. Siz sadəcə olaraq qrupun yaşını və yetkinliyini nəzərə almalı və buna uyğun tənzimləməli olacaqsınız. Bütün oyunlar uyğun şəkildə təqdim olunduğu müddətcə istənilən qrup üçün əyləncəli ola bilər.

Onların işlədiyinə və hamının (siz də daxil olmaqla) əyləndiyinə əmin olmaq üçün bəzi sadə addımlar:

- 1) Əvvəlcə oyunu qurun və sonra onun necə işlədiyini izah edin.
- 2) İzah və qaydaları minimuma endirin.
- 3) Hər hansı bir təhlükəsizlik məsələsinə xüsusi diqqət yetirin. Təhlükəsizlik qaydalarını izah edin və vurğulayın.
- 4) Məqsədinizi ağılınızda saxlayın; iştirakçıların oyundan nə əldə etməsini istəyirsiniz? (Bu oyunların bir çoxu ətrafımızdakı təbiəti dərk etməyə yönəlmişdir.)
- 5) Uşaqları çöldə rahat hiss etmələrini təmin edin.
- 6) Oyunlardan sonra uşaqlardan əylənib-əylənmədiyini soruşmağa vaxt ayırın?
- 7) Nə öyrəndilər?

Mündəricat:

Ətraf mühit oyunları və fəaliyyətlər	3-25
Meşə toru oyunu üçün oyun kartları	26
Meşənizdən keçən bir ağac izi	31
Sadə ağac yarpağı identifikasiya kartları	32
Ədəbiyyat siyahısı	33

Hazırladılar:

Ülvi Məmmədov ASA-nın Milli Baş Müvəkkili
Elnur Arifzadə ASA-nın Milli Gənclər Proqramı üzrə Müvəkkili

2024 – “Yaşıl Azərbaycan Naminə Həmrəylik” ili



1,2,3-Sən haradasan?

Yaş qrupu: 5-11 yaş

İdeal say: İstənilən sinif ölçüsü, lakin gizlənmə yerləri ilə məhdudiyətlərdən xəbərdar olun.

Vaxtın miqdarı: uşaqların birgə fəaliyyətindən asılı olaraq 15 dəqiqə və ya daha çox

Oynamaq üçün səbəblər: Sərhədləri müəyyən etmək və gəncləri və böyükləri ərazi ilə tanış etmək üçün əladır

Oynamaq qaydası: İş sahəsinin sərhədlərini bir qrupa təsvir etdikdən və nümayiş etdirdikdən sonra qrupu iki komandaya bölün. Bir komanda gizlənen, digəri axtarandır. Hər komandada kifayət qədər böyüklərin olduğundan əmin olun. Gizlənenlər böyük bir sığınacaq tapmaq üçün böyük bir qrupda yola düşürlər. Axtaranlar bazada qalır və 100-ə qədər sayır. 100-dən sonra axtaranlar hamılıqla "1,2,3 sən haradasan?" deyə qışqırırlar. Gizlənenlər daha sonra cavab verirlər: '1,2,3 Biz buradayıq!'

Onların cavab verməli olduqlarını vurğulamaq vacibdir!

Axtaranlar bu çağırışları təkrarlayaraq və qulaqlarından istifadə edərək gizləndiyi yerə yaxınlaşaraq gizlənilənləri tapırlar. Komandaları və rolları dəyişdirərək oyunu təkrarlayın.

Qrup oyuna öyrəşdikcə, sərhədlər yaxşı müəyyən olunduğu və tanındığı müddətcə onlara komandalar daxilində kiçik qruplarda və ya hətta təkbaşına gizlənməyə icazə verə bilərsiniz.

Bu, onlara inam yaratmağa və əylənərkən və kəşfiyyatdan həzz alarkən meşəlik ərazidə/parkda və s. yerlərdə təhlükəsiz hiss etməyə imkan verir.

Quldurlar oyunu

Meşədə çoxlu oğurluqlar olur. Dələ bəzi qoz-fındıqları gizlədir, digər heyvanlar oğurlayır, ya da dələ daha gizləndiyi yeri tapa bilmir və ac qalır. Oyun qrupun sincablara və quldurlara bölünməsinə nəzərdə tutur. Sincablar qoz-fındıqlarını oyun meydançasında gizlədir (mövcud sahədən asılı olaraq təqribən 50x50m). Quldurlara oyun sahəsinin kənarından (və ya 5 metr məsafədə) dələləri izləməyə icazə verilir. Hər turda, dələ və quldurlar yayılmalı və müəyyən vaxtdan bir toplamalıdırlar

Hər turda fərqli olan qoz-fındıq miqdarı, (ərazinin ölçüsündən və tələb olunan çətin səviyyedən asılı olaraq,

hər tur bir neçə saniyədən 1-2 dəqiqəyə qədər davam edir). Bunu bacarmayan oyunçular oyundan kənarda qalırlar.

Viking hərfləri

Yaş qrupu: 8-14 yaş

İdeal say: İstənilən qrup ölçüsü

Məkan: İstirahət üçün istifadə olunacaq ərazidə açıq havada

Tələb olunan avadanlıqlar: Runik əlifba, Rune cığır, Qələmlər, Kart

Vaxtı: 30 dəqiqə +

Oynamaq üçün səbəblər: Sərhədləri müəyyən etmək və məkandan istifadəni təşviq etmək üçün əladır. Həmçinin fəaliyyət boyu çoxlu enişlər təmin edir, ətrafda qaçmağa və enerji partlamalarına, eləcə də daha sakit əks etdirici işə imkan verir.

Necə oynamaq olar: Qrup gəlməmişdən əvvəl sərazinin ətrafında rune cığırını qurun. Kartların bir tərəfində rune, digər tərəfində isə ingilis hərfi olmalıdır. (Qeyd: Bu fəaliyyət istənilən növ kodmors, rəqəmlər, heroqliflərdən istifadə etməklə həyata keçirilə bilər!) Qrupa iş sahəsinin sərhədlərini təsvir edib nümayiş etdirdikdən sonra onları daha kiçik qruplara - cütlərə, beşliyə və s. bölün. bütün kartları tapmaq və kodu xüsusi vərəqə yazmaq (kart/noutbuk - siz qərar verdiyiniz kimi).

Kartlar asılı vəziyyətdə qalmalıdır ki, bütün qruplar onları tapa bilsin.

Qruplar hərfləri axtararkən siz əsas saytın ətrafında rünlərlə (və ya digər kodlarla) yazılmış bir sıra mesajları asa bilərsiniz.

Qruplar bütün hərfləri tapdıqdan sonra bazaya qayıdacaq və yeni kodlarından istifadə edərək tərcümə etmək üçün mesaj seçəcəklər. Bütün mesajlar fəaliyyət üçün təlimat olmalıdır. Qrupların yaşından və qabiliyyətindən asılı olaraq dörd ayrı şey və ya eyni təlimatın dörd hissəsi ola bilər.

Nümunələr ola bilər:

1. Viking rünlərində adınızı yazmaq üçün çubuqlardan istifadə edin.

2. Yerdə şəkil çərçivəsi düzəldin.

3. Üç yarpaq və dörd fındıq tapın.

4. Çərçivədə Viking şəkli yaradın (yuxarıdakıların hamısı rünlə yazılmışdır)

Siz bütün qrupların bütün fəaliyyətləri yerinə yetirib-etməyəcəyini və ya yalnız bir və ya iki üzərində işləməyə davam edib-etmədiklərini seçə bilərsiniz. Bu, onların nə qədər məşğul olduqlarından və vaxtın necə keçdiyindən asılı olacaq.

Fəaliyyətin sonunda suallar verməklə və ya onlara etdikləri bir şeyi sizə göstərmələrini təmin etməklə uşaqların təcrübələrini nəzərdən keçirməyə çalışın. Bu, onların əldə etdikləri təcrübəyə dəyər qatacaq və daha uzun müddət onlarla qalmasını təmin edəcək, həm də bunun nə qədər yaxşı işlədiyini görməyə imkan verəcək.

Ağacla tanış olun

Sizə lazım olacaq:

Göz bağları

Ağacların olduğu diqqətlə seçilmiş ərazi. Gözləri bağlı olan uşaqlar üçün su, gicitkən, gicitkən, çuxur, tikan kimi aşkar təhlükələrin olmadığından əmin olun.

Həmçinin, kifayət qədər yaxşı məsafədə olan kifayət qədər, ağlabatan ölçülü ağacların olduğundan və gövdələrin və ya onların bir hissəsinin kifayət qədər əlçatan olmasını, yəni kol ilə örtülməməsini təmin edin. Fıstıq asılıqan idealdır.

Fəaliyyət:

Orijinal "yer oyunu". Uşaqları cüt-cüt və ya üç-üçlü təşkil qruplaşdırın. Mümkünsə və ya uşaqlar daha kiçikdirsə, kiçik uşaqlar üçün hər 'cüt' üçün böyüklər tövsiyə edirik. Hər cüt uşağa bir pərdə verilsin. Bu oyunu nümayiş etdirmək, izah etməkdən daha asandır. Uşaqlardan biri pərdə taxır, digəri isə onları dövrəli yol ilə ağaca aparır. Gözü bağlı olan uşaq ağacı, onun bütün forma və xüsusiyyətlərini həqiqətən bildiklərini zənn edənə qədər ağacı hiss edir, qoxulayır, hətta dadını hiss edir. Sonra onları aparırlar, pərdələri götürürlər və onlar "öz" ağacını tapırlar. Sonra növbəti uşaq gedir. Mübadilə etməyə və müxtəlif ağacları sınağa davam edin. Bunu müxtəlif sahələrdə sınağa bilərsiniz

Müxtəlif ağac növləri və daha asan və ya daha çətin olduğuna baxın.

Aparıcı partnyorlarda kor-korane təhlükəsizliyini diqqətlə qeyd etməyinizə əmin olun. Lazım gələrsə, sərhədləri təyin edin, təhlükəli əraziləri hüdudlardan kənarında saxlayın. Bu, müxtəlif ağac növləri, onlardan kimlərin yaşadığı, burada hansı ağac növlərinin tapılmaması və s. haqqında danışmaq üçün yaxşı bir yoldur.

Səyahət çubuqları

Size lazım olacaq:

Təxminən 1 metr uzunluğunda müxtəlif rəngli yun

Fəaliyyət:

1. Uşaqlar özlərinə 50 sm – 1 m uzunluğunda çubuq tapsınlar
 2. Onlara deyin ki, siz onları apararkən ağacın ətrafında əşyalar yığsınlar. Bu obyektlər onlara meşədəki yerləri xatırladacaq
 3. Uşaqlar daha sonra lələkləri, qurudulmuş çiçək başlarını, ot qabığı, yarpaqları və s. toplayırlar. Onlar yunla sarılaşdıraraq çubuqlarına yapışdırırlar.
- Gəzintinin sonunda uşaqlar səyahətlərini izah etmək üçün əşyalardan istifadə edirlər. Alternativ olaraq, fərdləri qrupun qalan hissəsini həmin yerə aparmağa vadar etməklə, onları xüsusi obyektləri harada tapdıqlarını xatırlamağa təşviq edə bilərsiniz.

İzləmə sahəsi

Size lazım olacaq:

Simli dairələr (təxminən 60 sm diametr) və ya halqalar

Fəaliyyət:

1. Kiçik bir qrup uşağa simli bir dairə və ya halqa verin və onlara deyin ki, onu götürüb ağacın xüsusi yerinə qoysunlar. Dairədə böyüyen şeylərə baxın, lələklər, şam qozaları və s. kimi xüsusi əşyalar varmı?
2. Uşaqlar öz çevrələrində gördüklərini qrupun qalan üzvlərinə bildirirlər
3. Gələn həftə uşaqlar öz dairələrinə qayıdır və dəyişiklikləri axtarırlar.

Kamuflyaj hər şeydir

Heyvanlar özlərini kamuflyaj edə bilər və onların işarələri çox vaxt ətraflarına uyğun gəlir. Biz özümüzü də kamuflyaj edə bildiyimizi yoxlamaq istəyirik. Bir neçə könüllünün vəzifəsi özlərini kamuflyaj etməkdir (saralmış və tökülmüş xəzəl, yarpaqlar, torpaq, otlar və budaqlar). Qrup lideri və ya qrup sonunda ən yaxşı kamuflyajı qiymətləndirir.

Kimin oyunu/Qartal gözləri

Size lazım olacaq:

Oyun üçün uyğun obyektlər, məsələn. lələk, palamut, şam qonası, mamır, yarpaq, daş (uşaqların yığmağa təşviq edilməməsi lazım olan çöl çiçəklərindən çəkinin)

Oyunun qaydası:

Variant 1

1. Obyektləri böyük yarpaqlar kimi təbii bir şeylə örtün
2. Dəyişməzdən əvvəl örtüyü təxminən 30 saniyə çıxarın
3. Uşaqlardan çıxıb oxşar əşyalar tapmağı xahiş edin.

Variant 2

1. Uşaqların toxuna biləcəyi obyektləri seçin və buna görə də toxumasını yoxlayın. Sərt, yumşaq, elastiklik, əyilmə və s. obyektləri seçin.
2. 2 və 3. yuxarıdakı kimi

Variant 3

1. Meşəlikdə tapıla bilən quşların və ya digər heyvanların 6 və ya 7 şəklini göstərin
 2. Onları örtün
- Uşaqların nə qədər xatırlaya biləcəyini soruşun

Variant 4

Məşənin kvadrat sahəsində (5 m²) qrupa meydanın məzmununu xatırlamaq üçün 1 dəqiqə vaxt verilir. Qrup daha sonra əraziyə arxasını çevirir və bir neçə şey dəyişdirilir (əlavə yarpaq, şam qozasının çevrilməsi, daşın köçürülməsi və ya əlavə edilməsi və s.). Qrup 1-2 dəqiqə ərzində dəyişdirilən bütün şeyləri adlandırma bilirmi?

Gizli çanta

Sizə lazım olacaq:

A böyük çanta

Məsəlildə tapılan bir sıra obyektlər, məsələn. palamut, çubuq, çam ağacı, lələk

Fəaliyyət:

1. Uşaqlar ağacın ətrafında tapa biləcəkləri əşyalarla tanış olduqdan sonra bir uşağa çantadan əşyanı çıxarmadan seçməyi tapşırırlar.
2. Onlar obyektin nə olduğunu təxmin etməli olan qrupun qalan hissəsinə təsvir edirlər
3. Düzgün təxmin edən növbəti gedişi alır.

Təbiət kibrit qutusunun içindədir

Sizə lazım olacaq:

Hər uşaq üçün kibrit qutusu

Oyunun qaydası:

Hər bir uşaq kibrit qutusunu mümkün qədər çox müxtəlif təbii obyektlərlə doldurmalıdır (əlbəttə ki, canlı deyil!) Ən çox fərqli obyektləri kim əldə edə bilər?

Ağacların müəyyən edilməsi

Sizə lazım olacaq:

Bukletin sonundakı vərəqdən köçürülmüş yarpaq kartları və xüsusi ərazidə tapılan yarpaqları göstərən laminatlı kartlar.

Oyunun qaydası:

1. Uşaqlarla kartların üstündən keçin, yarpaqları adlandırın və onların müxtəlif formalarına diqqət yetirin
2. Bir cüt uşağa bir kart verin və yarpağın gəldiyi ağacı tapmağı xahiş edin
3. Kartları dəyişdirin ki, uşaqlar hər bir növlə tanış olsunlar. Ağacların başqa fərqləndirici xüsusiyyətlərini görürlərmi?
4. Bu oyunu bir neçə dəfə oynadıqdan sonra və uşaqlar ağacların adları ilə tanış olduqdan sonra, kartlardan istifadə etmədən cütlüklər və ya kiçik uşaq qrupları qrupun qalan üzvlərini tanış olduqları növlərdən birinə aparın. ilə. Qrupdan düzgün seçim edib etmədiklərinə qərar versinlər – bunu həmişə kartlara istinad etməklə yoxlamaq olar.

Güzgü gəzintisi

Sizə lazım olacaq:

Hər uşağa kiçik plastik güzgü

Fəaliyyət:

1. Uşaqlara ağaca müxtəlif heyvanların gözü ilə baxmaq üçün güzgüdən necə istifadə edəcəklərini izah edin. Ehtiyatlı olmalıdırlar ki, heç nə ilə toqquşmasınlar, çünki güzgüdən baxacaqlar!
2. Uşaqlara quşun adını təklif edin. Bir quş yüksəkdən uçarkən dünyaya yuxarıdan baxır, ona görə də güzgünü yuxarıda tutun və ətrafda gəzərkən ona baxın.
3. Uşaqlar dovşanın görmə qabiliyyətinin nə olduğunu bilirlərmi? Üzərlərində sürünən bir yırtıcı tapmaq üçün daha geniş diapazona malikdirlər. Uşaqlar güzgülərini burnunun onlara baxan tərəfinə tutsalar, eyni zamanda həm irəli, həm də arxanı görə biləcəklər.

4. Uşaqları güzgüleri ilə meşəlik zəmində səyahət etməyə dəvət edin, özlərini balaca ağac siçanı kimi göstərsinlər.
5. Böcək hansı mənzərəni alır? Güzgünü üzünüzün önündə yuxarıya doğru tutun və uşaqlar meşə örtüyünün maraqlı mənzərəsini əldə edəcəklər.

Meşənin səsi

Size lazım olacaq:

boş kartpostallar və ya hər bir uşaq üçün kart parçaları, qələmlər. Bu fəaliyyət qışda və ya yazda ən yaxşısıdır.

Meşədə gəzərkən quşların və s. səslərinə qulaq asın. Uşaqları diqqətlə dinləməyə həvələndirmək üçün onlara eşitdikləri səsləri çəkməyə çağırın.

Məsələn, çəyirtkənin zəngi üçün qısa kələ-kötür ziqzaqlar, göyərçin uğultusu üçün uzun fırlanma işarələri və sığırcının mahnısı üçün daha mürəkkəb yuxarı və aşağı işarələr.

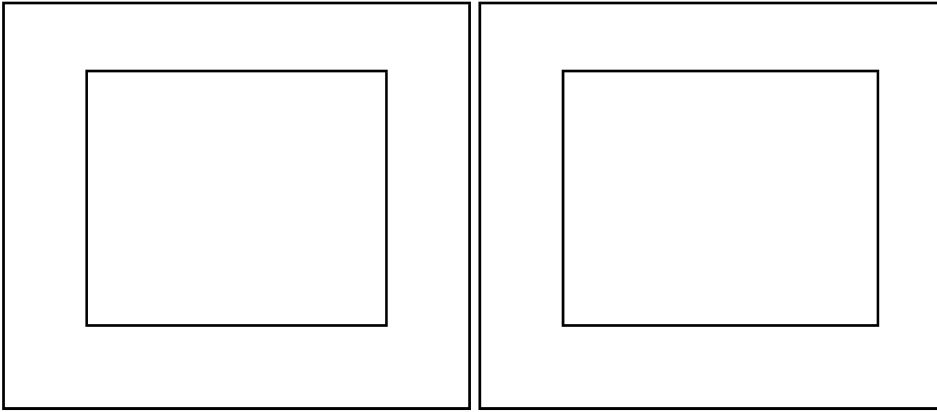
Səsləri ən yaxşı şəkildə necə yazmağı müzakirə edin.

Sınıfdə alətlərdən istifadə edərək bu "qrafii təsvirləri" şərh etməyə çalışın. Meşə simfoniyanızı ifa edin!

Yarpaq slaydlar

Size lazım olacaq:

Aşağıdakı şablondan hazırlanmış hər bir uşaq üçün kart slayd montajı. Mərkəzi xətti aşağı qatlayın.



Yerdən bir ağacın, qijinin və ya otun sevimli yarpağını toplayın və onu slayd tutucunuza quraşdırın.

- Onları bir-bir dairədə tutaraq slayd şousu edin.
- onları mobil telefona çevirin
- onları pəncərədən asın

Səslər və rənglər

Materiala ehtiyac yoxdur

Cığır boyunca hər hansı bir yerdə dayanın və hamının çox hərəkətsiz dayanmasını (və ya oturmasını) və gözlərini yummasını təmin edin. Çətinlik onların neçə fərqli səs eşitdiyini görmək və onları əllərində saymaqdır. Təxminən bir dəqiqədən sonra insanların hansı səsləri gördüklərini müzakirə edin. Şəhərdə eşitməyəcəyiniz hansı səslər eşidildi? Hansı səslər eyni idi? Mükəmməl sakit olmasaydıq bu səsləri eşidə bilərdikmi? Bu, təbiətdə baş verənlərə diqqət yetirməyə kömək edir.

Rənglərə fokuslanaraq oxşar fəaliyyət edə bilərsiniz. Hər kəsdən gördükləri ilk iki rəngi çağırmağı xahiş etməklə başlayın. Sonra, hər bir insan meşənin bir hissəsinə baxsın və başlarını tərpətmədən neçə müxtəlif rəng gördüklərini hesablayın. Fərqli çalarların fərqli rənglər hesab edildiyini unutmayın.

Rənglər çox olduğu üçün neçə nəfərin sayını itirdi? Tapdıqlarına təəccübləndikləri rəng hansı idi?

Göyqurşağı

Size lazım olacaq:

rəngli kağız parçaları

(kəsilmiş boya nümunələri yaxşı işləyir)

Fəaliyyət:

Hər uşağa bir neçə “göy qurşağı” fişini verin. Məqsəd sadəcə təbiətdə rəngləri tapmaqdır. Bu kiçik uşaqlar üçün yaxşı bir oyundur. Yaşlı qruplar üçün meşədə öz köynəyinin, şalvarının, başqasının gözünün və s.-nin rəngini tapmalarını xahiş edin.

İməclik ovçusu

Size lazım olacaq:

İməclik edən üçün ov siyahısı

Fəaliyyət:

Hər kəsə zibillərin siyahısı verin - siyahıları indeks kartlarına qoyun və onları qorumaq və təkrar istifadə etmək üçün əlaqə kağızı ilə laminat edin. Ov üçün fikirlər: lələk, üç toxum, hamar bir şey, iy verən bir şey, gözəl bir şey, yuvarlaq bir şey, burada bir heyvanın yaşadığına işarə, insanın burada olduğuna dair beş əlamət (zibil) və s. Hər kəsə yalnız geri qoyula bilən əşyalar toplamağı xatırladın. (vurğulayın sonunda zibilliyə atmaq).

Kirpi modelləşdirmə

Size lazım olacaq:

Torpaq sərtdirsə palçıq yaratmaq üçün su verin və sonra əllərinizi yuyun.

Oyunun qaydası:

Uşaqlar meşəlikdə tapılan materiallardan istifadə edərək öz kirpilərini yaratsınlar. Gilli torpaq modelləşdirmə üçün xüsusilə yaxşıdır və kirpi budaqlardan hazırlanmış tikanlara sahib ola bilər.

Siz başqa şeyləri də modelləşdirə bilərsiniz, məsələn, **ağac gövdəsinə yapışmış gülməli üzler**. Bütün növ təbii obyektlərlə xüsusiyyətlər yaradın. Bunlar başqalarının kəşf etməsi üçün buraxıla bilər, çünki onlar yalnız tapılmış materiallardan hazırlanır və tezliklə yoxa çıxacaq.

Ən qısa yol

Təxminən 10-30 ağacın olduğu kvadrat oyun meydançasında hər ağac mümkün qədər az addımla ziyarət edilməlidir. Kim ağaclar arasında ən yaxşı və ən qısa yolu tapa bilər və kim ən uzağa tullana bilər? Hansı ağaclar artıq ziyarət olunub? Hər ağaca bir kağız parçası asılır və oyunçu kağızda bir işarə qoyur və ya oyunçular hər ağacdən bir hissə yığmalıdırlar. Bir hakim diqqətini addımları saymağa cəmləyir, ikinci hakim isə bütün ağacların ziyarət edilib-edilmədiyini yoxlayır.

Heyvan nəticələri

Yaş qrupu: 10 və daha çox

Qrup ölçüsü: 10-20

Məkan: Daxili

Lazımı ləvazimatlar: Kağız və qələmlər

Lazım olan müddət: 15 dəqiqə

Oynamaq üçün səbəb: müzakirələrin gücləndirilməsi

Oynamaq qaydası:

Hər kəs bir dairədə oturur, əlində bir kağız parçası və bir qələm var. Oyunçular kağızlarını dörd yerə qatlayırlar ki, qıvrımlar eni boyunca uzansın. Üst paneldə heyvanların başını - quş, şir, timsah və s. çəkirlər. Boynun iki xəttini ikinci panelin üzərinə düzün.

Oyunçular əl işlərini görməmək üçün qatlayır və sol tərəfdəki adama keçirlər. Oyunçular daha sonra

heyvanların bədəninin yuxarı hissəsini çəkirlər və yenidən kağız parçasına keçirlər.

Bədənin ayaqları və sonra ayaqları da bu şəkildə əlavə olunur. Sonra tamamlanan heyvanı sol tərəfdəki oyunçuya ötürün.

Oyunçular "sirri heyvanı" ağır və onun harada yaşadığına qərar verirlər (onun pərdəli ayaqları var? Ağaclara dırmaşmağa kömək etmək üçün uyğun quyruğu varmı?). Nə yeyir (nektar içmək üçün nazik dimdiyi və ya uzun dili var? Ət yemək üçün iti dişləri varmı?). Nə yeyilə bilər? (Xəyali qida şəbəkəsində bütün yaradıcılığı birləşdirməyə çalışın!). Hər bir heyvana uyğun bir ad verin.

Tülkü-dovşan-yarpaq

Yaş qrupu: 6 və yuxarı

Qrup ölçüsü: 15 - 50

Tələb olunan avadanlıq: Eşarplar və ya parça parçaları; qələm və kağız, saat

Vaxtın miqdarı: 15 dəqiqə+

Oynamağın səbəbi: təbiətdəki "tarazlıqları" müzakirə etmək üçün başlanğıc nöqtəsi

Necə oynamalı:

Oyunçular təxminən 3 bərabər qrupa bölünür - bir qrup tülkü, bir dovşan və biri yarpaqdır.

Tülkələr bir dairə yaratmaq üçün dururlar. Dovşanların hər birinin "quyruğu" üçün kəmərinə və ya kəmərinə yapışdırmaq üçün bir yaylıq və ya parça var - onlar dairənin içərisində dayanırlar. Yarpaqlar dairədən kənarında dayanır - hərəkət edə bilməzlər.

Hər "raund" üçün vaxtın uzunluğuna və neçə raund oynayacağınıza əvvəlcədən qərar verin (hər biri 2-3 dəqiqəlik 6 raund).

Verilən siqnalla dövrə başlayır. Dovşanlar yarpaqları 'etiketləmək' üçün tülkələrin yanından keçməyə çalışmalıdırlar - bacardıqları qədər yarpaq tuta bilirlər.

Tülkələr dovşanları quyruqlarını çəkərək tutmağa çalışırlar; dovşanlar çöməlmiş vəziyyətdə olarkən təhlükəsizdirlər, ancaq çöməlmiş vəziyyətdə olanda yarpağı tərpedə və ya tıxaya bilmirlər, ancaq çömələn zaman yarpağı tərpedə və ya sıxa bilmirlər. Tülkələr istənilən turda yalnız bir dovşan tuta bilər.

Onların vaxtı bitdikdə həmin raundun sonuna zəng edin. Tülkələr tərəfindən tutulan istənilən dovşan da tülkü olur.

Əgər tülkü hər hansı bir dövrdə dovşanı tuta bilməsə, o, "ölür" və yarpaq olur. Dovşan yemək ala bilmirsə, o da yarpaq olur.

Dovşan yemək aldıqda, yemək onlara dovşan kimi qoşulur.

Xüsusi qeydlər:

Hər raundun sonunda hər qrupda neçə nəfərin olduğunu qeyd edin. Oyun başa çatdıqda, rəqəmlərin necə dəyişdiyini müzakirə edin - əgər çox dovşan varsa, yemək kifayət deyil, buna görə də dovşanların bəziləri ölür; tülkələrin dovşan alması da asan olur, ona görə də tülkələrin sayı müvəqqəti olaraq artır.

Ancaq tülkələr çox olarsa, hamısı dovşan ala bilməz, buna görə də bəziləri ölür - buna görə də dovşanların yemək **alması asanlaşır və onların sayı artır!**

Səs xəritəsi

Təbii səslərin həyəcanverici xoru Səs xəritəsi Oyununda oyunçuları sevindirir. Uşaqlar bu fəaliyyəti çox sevirlər - onlar tamamilə udulur və səs xəritələrini hazırlayarkən təəccüblü şəkildə sakit otururlar.

Oynamaq üçün qrupa mərkəzdə X işarəsi olan 4 X 6 indeksli kartı göstərməklə başlayın. Oyunçulara kartın xəritə olduğunu və X-in oturduqlarını göstərdiyini deyin. Onlar bir səs eşitdikdə, kartda səsi düzgün təsvir edən bir işarə qoymalıdırlar. İşarənin yeri səsin istiqamətini və məsafəsini mümkün qədər dəqiq göstərməlidir. İşarələr hərfi deyil, şərhəddici olmalıdır; oyunçular bitki və heyvanların şəkillərini çəkmək məcburiyyətində deyil, yalnız küləyi göstərən bir neçə xətt və ya nəgme quşu. Başqa sözlə, onlar rəsm çəkməyə az vaxt sərf etməli və çox vaxt dinləməlidirlər.

Oyunçulara deyin ki, dinləyərkən gözlərini yumsunlar. Əllərini qulaqlarının arxasına çəkməklə səsləri

tutmaq üçün əks etdirici səth təmin etdiyini, faks və ya kenqurunun həssas qulaqları kimi bir forma yaratdığını izah edin. Arxalarından gələn səsləri eşitmək üçün başlarını çevirməməli, sadəcə əllərini qabağında tutmalıdırlar

onların qulaqları.

Qrupun müxtəlif səsləri eşitməsi ehtimalı olan bir sayt seçin - çəmənliklər, çaylar və meşələr yaxşıdır. Hər kəsin tez bir zamanda xüsusi "dinləmə yeri" tapması vacibdir ki, bəziləri ətrafda gəzməsin, digərləri isə artıq dinləyir. Mən adətən qrupa bir dəqiqə vaxt verirəm ki, yer tapsınlar və oyunun sonuna qədər eyni yerdə qalmalarını söyləyirəm. Oyunçulara kifayət qədər geniş şəkildə dağılmaq üçün kifayət qədər vaxt verilməsi səs xəritələrinin müxtəlifliyini və paylaşmağa daha çox marağı təmin edəcək.

Nə qədər oynamaq olduğunuz qrupun yaşından, diqqət müddətindən və ətraf mühitin səslərlə nə qədər yaxşı təmin olunduğundan asılıdır. Yaxşı əsas təlimat böyüklər üçün 10 dəqiqə, uşaqlar üçün 5-10 dəqiqədir. Mən təbii səsi təqlid edərək və ya qarğa və ya ördək səsi səsləndirməklə qrupu yenidən bir yerə çağırmağı xoşlayıram. Oyunçular toplaşarkən onlardan xəritələrini

Avtomobillərin və mexanizmlərin səslərindən qorunan lakin bu səs-küylü ərazilər səs-küy çirklənməsi ilə idealdır. Uşaqlardan iki səslə xəritə hazırlamağı yaxınlığında, ikincisi isə sakit, təbii yerdədir. harada daha rahat hiss etdiklərini soruşun. təbii ərazilərə şüurlu qiymət vermək üçün yoldur.

Uşaqlar xəritələrini çəkib paylaşdıqdan sonra siz aşağıdakı kimi suallar bilərsiniz:

- Neçə müxtəlif səs eşitdiniz?
- Hansı səsləri daha çox bəyəndiniz? Niyə?
- Hansı səsləri ən az bəyəndiniz? Niyə?
- Hansı səsləri əvvəllər heç eşitməmişiniz? Səslərin nədən yarandığını bilirsinizmi?

tərəfdaşı ilə bölüşmələrini xahiş edin.

sayt tapmaq bəzən çətindir, bağlı dərslər keçmək üçün tapşırın, birincisi sıx küçənin

Oyundan sonra onlardan

Bu, uşaqlarda gözəl bir

verə



Düyünlər

Düyünlərdən bildiyiniz varmı?

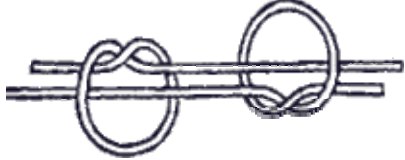
Düyünləri bir iplə bağlamağa çalışın..



Vərəq döngəsi və ya toxucu düyünü — iki ipi bir-birinə bağlayan və sürüşməyən düyün.



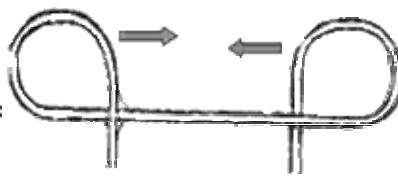
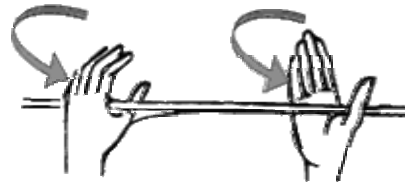
Camadan düyünü – ipləri bağlamaq üçün düyün.



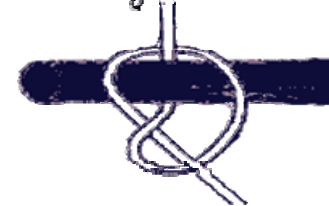
Balıqçı düyünü - ipləri bağlamaq üçün.



Qərənfil bağı - ipi çubuğa bərkitmək üçün. Əllə bağlama üsulu aşağıda göstərilmişdir.



Taxta bağı



Nərdivan düyünü



Ankor kabel düyünü



Bowline

Qeyri-təbii iz

Bu oyun qoruyucu rəngləmə və uyğunlaşma anlayışlarını təqdim etmək, həmçinin uşaqların müşahidə bacarıqlarını artırmaq üçün oynanılır. Bu artan vizual şüurun faydası odur ki, uşaqlar çöldə zibil atmağa daha diqqətli olurlar.

Yeri görə biləcəyiniz və çox hündür otların və ya qalın kolların olmadığı bir ərazidən keçən bir cığır axtarın. (Həm kiçik, həm də iri ağacların, yarpaq zibilinin, çürüyən kütüklərin və bəzi bitkilərin olduğu meşə idealdır.) İki nəfərin keçə biləcəyi genişlikdə olduğundan əmin olaraq cığırın 65-100 futluq hissəsini seçin. Cığır boyunca 16-24 süni obyekt yerləşdirəcəksiniz. Onlardan bəziləri parlaq rəngli şarlar və ya flüoresan çəhrayı tarakanlar kimi fərqlənəlidir. Digərləri ətrafları ilə qarışmalıdır və buna görə də seçmək daha çətin olmalıdır. Əlinizdə olan obyektlərin sayını saxlayın gizli əkilmişdir.

Uşaqlar cığır hissəsinin üstündən bir-bir, aralarında fasilələrlə gəzir, bacardıqları qədər çoxlu obyektləri görməyə çalışırlar (lakin götürməzlər). Onlar cığırın sonuna çatanda qulağınıza nə qədər gördüklerini pıçıldayırlar. Hər bir uşağa obyektlərin ümumi sayını və ya, əgər istəyirsinizsə, tapdıqları cəmin bir hissəsini və ya faizini deyin. Uşaqları qaçırdıqları obyektləri axtararaq yenidən cığırda getməyə təşviq edin. Oyunçuları asanlaşdırmaq istəyirsinizsə, marker qoyun

(qırmızı bandana kimi) ən çətin tapılan obyektlərin yanında.

Quraşdırarkən, obyektlərin gizləndiyi cığırın tərəfini qeyd etmək üçün ipdən istifadə etməyin faydalı olduğunu gördüm. Sonra əşyaları ipdən dörd fut kənara qoymayın (oyunçulara bunu dediyinizə əmin olun). Bununla belə, siz cisimləri müxtəlif hündürlüklərdə və onların görünə biləcəyi yerlərdə yalnız dönüb arxaya baxsanız gizlədə bilərsiniz. Bu, uşaqlara yalnız irəliyə baxmaq verdişindən qurtulmağa kömək edir. Böyük bir qrupunuz varsa, cığırın kifayət qədər uzun olmasına əmin olun ki, hamı bir anda cığırda ola bilsin. Qrupun yarısından cığırın ortasından başlamasını xahiş etmək də faydalıdır və sonra qayıdıb birinci yarını bitir. Bu yolla heç kim çox uzun növbə gözləmək məcburiyyətində qalmır.

Yaşlı uşaqlara meydan oxumaq və onları maraqlandırmaq üçün açıq şəkildə yerləşdirilən, lakin tapmaq hələ də çətin olan bəzi obyektlərin olması vacibdir. Sevimlilərimdən biri 3 X 4 düymlük (1 düym – 2.5 sm) düşərgə güzgüsüdür. Üst kənarı sizə tərəf əyildikdə, güzgü yalnız meşə zibilini əks etdirir və onu ətrafdakılarla mükəmməl birləşdirir. (Güzgünün kənarını örtmək və dik tutmaq üçün onun üstünə kiçik bir budaq qoyun.) Çox vaxt güzgünün düz qarşısında diz çöküb dayanan, diqqətlə baxan, lakin onu görməyən on beş nəfərə qədər insan var idi. güzgüyə toxunana qədər. Paslanmış zəncirlər, dırnaqlar, rezin bantlar və paltar dirəkləri də yaxşı işləyir.

Hər kəsin obyektlərin harada gizləndiyini görməsinə imkan vermək üçün cığırın əvvəlinə gedin və iplə getməyə başlayın və oyunçuların (daha arxada dayanan) hər birinin yanından keçəndə obyektləri göstərməsini istəyin. Obyektləri götürdüyünüz zaman təyin olunmuş oyunçu onları toplusun, digəri isə Siz getdiyiniz zaman tapılan obyektlərin sayını saymaq üçün oyunçu.

Oyunu kamuflyaj rənginin heyvanlara necə kömək etdiyini müzakirə etməklə bitirin. Sonra kiçik kamuflyajlı heyvanların (böcəklər, hörümçəklər və s.) Axtarışına davam edin.



Bayquşlar və Qarğalar

Bu, yeni öyrənilmiş anlayışları nəzərdən keçirmək üçün əla oyundur. Qrupu iki bərabər komandaya bölün, Bayquşlar və Qarğalar. Komandaları bir-birindən təxminən dörd fut məsafədə sıraya düzün, aralarına bir ip qoyun. Hər komandanın təxminən 15 fut arxasında, Ev Bazasını təyin edən bir bandana qoyun. Lider ucadan bəyanat verir və əgər bu ifadə doğrudursa, Bayquşlar Qarğaları təqib edərək, öz bazalarına çatmamış onları tutmağa çalışırlar. Əgər ifadə yalandırsa, Qarğalar Bayquşları qovurlar. Tutulan hər kəs digər komandaya qoşulmalıdır. Başlamazdan əvvəl, bir neçə asan ifadə verməklə məşq edin və soruşun, oyunçular yalnız qaçaqalarını yerə işarə etsinlər.

Oyunçular davamlı olaraq tərəflərini dəyişəcəklərindən, ifadənin doğru və ya yanlış olduğu halda qaçış yolunu aydın şəkildə qeyd etmək faydalıdır. Həqiqi istiqaməti göstərmək üçün mavi bandanadan istifadə edə bilərsiniz - "əsl mavi" və yalan göstərmək üçün qırmızı. Və ya işarələrdən və ya təbii istifadə edə bilərsiniz xüsusiyyətləri və "əsl ağac" və ya "yalançı hasar" kimi bir şey söyləyin.

Cavab oyunçular üçün aydın deyilsə və ya onlar hansı tərəfə qaçaqalarını unudurlarsa, siz Bayquş və Qarğaların bir qisminin bir-birinə doğru qaçmasını, digərlərinin isə öz Ev Bazalarına qaçmasını alacaqsınız. Pandemonium zamanı lider səssiz və neytral qalmalıdır.

Hərəkət sakitləşdikdə düzgün cavabı açə bilər.

Ancaq ifadələriniz oyunçuların yaşı və təcrübəsinə uyğun olaraq mümkün qədər dəqiq və dəqiq olmalıdır. Məsələn, günəş şərqdən doğar desəniz, bu doğru olarmı? Kiçik uşaqlar üçün bu ola bilər. Ancaq yaşlı tələbələr yəqin ki, bunun olduğunu bilirlər. Yerin fırlanması günəşin çıxdığını göstərir.

Burada bəzi nümunə ifadələr var: Sensor: "Külək Qarğaların arxasından gəlir." Konseptual: "Yarpaqsız ağac bütün il boyu yarpaqlarını saxlayır". Müşahidə: (onlara yarpağı göstərdikdən sonra) "Yarpağın beş nöqtəsi və beş damarı var idi". Eyniləşdirmə: "Bu toxum palıd ağacından gəlir." İstifadə etmək istədiyiniz digər ifadələr bunlardır: isti hava yüksəlir; yaşayış yeri ... bitki və ya heyvanın yaşadığı yer deməkdir; quşların dişləri var; və, ördəklər, tısbağalar və dələ istiqanlıdır.



Həyat piramidası

Bu oyun ən azı altı oyunçu tələb edir. Hər uşağa bir vərəq verin və ondan həmin ərazidə yaşayan bitki və ya heyvanın adını gizli şəkildə yazmasını tapşırın. Oyunçular idman zalı şüşəsində etdikləri kimi bir piramida quracaqlar; ancaq bütün kağız vərəqlərini toplayana qədər bunu onlara deməyin.

İndi əyləncə başlayır: "Yer öz enerjisini hansı mənbədən alır? ... Günəşdən! ... Doğrudur. Bu enerjidən ilk istifadə edən həyat forması hansıdır? ... Bitkilər! ... İndi bir piramida quracağıq." "Bitki uşaqları" öz taleyini dərk edəndə bir neçə inilti eşidilə bilər.

"Bitkilər dibdə olacaq, çünki bütün heyvanlar yemək üçün birbaşa və ya dolayısı ilə onlardan asılıdır. Bütün bitkilər burada dörd ayaq üstə diz çöküb, bir cərgədə bir-birinə yaxınlaşırlar. İndi mən heyvanları kağız vərəqlərindən oxuyanda oxuyuram. , bitki yeyənlər, yoxsa ət yeyənlər olduğunu söyləyin.

Demək olar ki, həmişə yuxarı səviyyəli qruplarda dəstəkləyici zavod səviyyələrindən daha çox uşaq olacaq; ayı və ya dağ aslanı olmaq dandelion və ya müşkrat olmaqdan qat-qat əyləncəlidir. Təvazökarlıq, təəssüb ki, nadir hallarda təxəyyülü stimullaşdırır. Bu qədər zirvə və bu qədər az diblə sabit piramida qurmaq mümkün olmayacaq. Yırtıcılardan bəziləri sadəcə olaraq yüksək statusunu itirməli olacaqlar. Uşaqları öz piramidalarını bütün üzvlərini asanlıqla dəstəkləyəcək bir piramidaya çevirməyə çağırın. (Onlara deyin ki, daha böyük uşaqlar istəsələr, bitkilərə keçə bilərlər.) Aydın ki, qida zəncirində nə qədər yüksəkdə olarsa, heyvanların sayı bir o qədər az olar. Onlardan birini piramidadan çıxarmaq kimi davranaraq bitkilərin əhəmiyyətini nümayiş etdirin.

Piramida Oyununu oynamağın başqa bir yolu hər bir oyunçuya üzərində bitki və ya heyvanın adı yazılmış bir kart verməkdir. Maraqlı və əyləncəli bitki və heyvan adlarını seçsəniz, körpə mavi gözləri, Virciniya bahar gözəlliyi, adi at quyruğu və donuz burunlu ilan seçsəniz daha əyləncəlidir. Mümkünsə, bütün heyvanların və bitkilərin eyni yaşayış yerindən olmasını təmin edin. Kartlara adların yazılması da bitkilərin, ot yeyənlərin və yırtıcıların nisbətini düzəltməyə imkan verir. Bitki və ya heyvanın adı ilə yanaşı, hər bir kartda Roma rəqəmini yazın (bitkilər, I; ot yeyənlər, II; yırtıcılar, III; və böyük yırtıcı, IV.) İyirmi altı oyunçudan ibarət qrup üçün təklif olunan nisbət (bitkilərdən yuxarı yırtıcıya) 14 - 7 - 4 - 1 təşkil edir. Bu fəaliyyət üçün bu paketdəki kartlardan istifadə edə bilərsiniz.

Kartları qarışdırın və hər oyunçuya bir kart verin. Əgər hər hansı bir oyunçu hansı cərgəyə gedəcəyinə əmin deyilsə, onlar hansı rum rəqəminə sahib olduqlarına baxa bilərlər. Budur: "Günəşdən, havadan, sudan və iz minerallardan yemək hazırlaya bilən hər kəsin irəli gəlib uzun bir sırada diz çökməsini istədim. Zəhmət olmasa, bütün bitkilər özlərini təqdim edərlərmi?..... (bitki oyunçuları, qara gözlü Susan!, Şımalı xanım kimi əyləncəli bitki adları ilə cavab verirlər

qiji!.. Mənə toxunma!, böyük gülüşlər arasında.) İndi, ot yeyənlər, gəlin və bitkilərin arxasında dayanın. Bizə kim olduğunuzu deyin..... Əgər yırtıcısınızsa, üçüncü sıra düzəldin və özünüzü tanıdın. Qida zəncirinin ən başında yaşayan varmı? Bəli? Zəhmət olmasa bizə deyin kimsiniz? ... Keçəl qartal, onda gəl dördüncü sıra ol. İndi

hər kəsin yerində olduğuna görə, elə et ki, piramida quracaqsan. (Yalnız iddia edirəm, çünki bu qədər insanla bir şey qurmaq bir az risklidir.)

Qrupa izah edin ki, elmdə belə bir model var ki, siz hər dəfə bir səviyyədən daha yüksək səviyyəyə (yəni bitkilər ot yeyənlərə) keçdiyiniz zaman biokütlənin yalnız 1/10-u saxlanılır. Beləliklə, məsələn, min funt bitkiniz varsa, yüz funt ot yeyən, on yırtıcı və ən yaxşı yırtıcılardan biri olacaqsınız.

İndi qrupa deyin: "Mən bitkilərin bəzi həşəratlarla çətinlik çəkdiyini gördüm, ona görə də pestisid səpəcəm.

Başınıza qoyduğum bu bandanalar hər bir bitkiyə bir hissəcik deməkdir. zehir İndi mən istəyərdim ki, ot yeyən heyvanlar əlini uzadıb bitkiləri yesinlər.

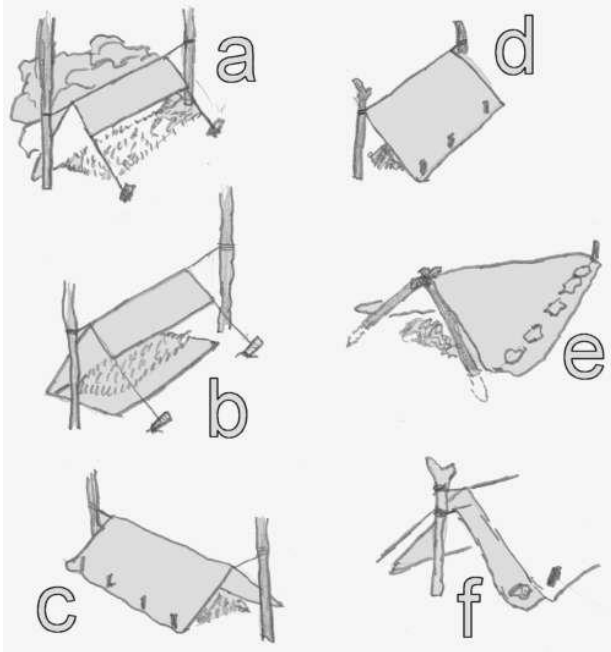
"Herbisdilər və pestisdilər kimi zəhərlər heyvanlar üçün təhlükəlidir, çünki onlar həzm olunduqda zəhər heyvanın toxumasında qalır. Gəlin indi yırtıcıların ot yeyənləri yeməsinə icazə verin." (İndi oyunçular oyunun hara getdiyini görürlər və nə edəcəyini çox gözləyirlər. bütün bandanalar dördüncü sıraya çatanda baş verəcək.) "İndi keçəl qartal üçüncü sırada olan heyvanları yeyərmi?" (Keçəl qartal oyunçusu indi papaq kimi böyük bir yığın bandana taxdığından oyunçular gülür.) "Biz qida zəncirinin yuxarisına qalxdıqca heyvanların toxumalarında daha çox zəhər cəmləşir. Bu proses bioloji böyütmə adlanır. Qartallar, şahinlər, qutanlar və digər heyvanlar da ətrafdakı zəhərlərdən çox zərər görüblər.

Sığınacaqlarımızı quraq

Giriş

Əgər suya davamlı təbəqədən istifadə edirsinizsə (məsələn, plastik olan yerə sərmək üçün təbəqə və ya karimat, yogamat) onda sizin üçün açıq olan bir çox tez və asan qurulan sığınacaq variantları var. Karimat və ya bənzəri tent avtomatik olaraq külək və yağışdan qoruyacaq və əsas problemlərinizi bir anda həll edərək sığınacağınızı izolyasiya etməyə kömək edəcək. Amma skautlarımıza tövsiyə edərdik ki, hələ də bezi əsas məqamları xatırlasınlar:

- Təbii sığınacaqdan istifadə edin
- Heç vaxt birbaşa yerə uzanmayın.
- Küləyin istiqamətinə və müvafiq yerə diqqət yetirin.
- Drenajlara diqqət yetirin. (Yağış yağsa, suyun içində oyanmaq istəməzsən)
- Sığınacağın içində havalandırma olsun. Tamamilə qapalı bir sığınacaq isti ola bilər, lakin təhlükəlidir.



Sadə sığınacaqlar

a) Sadə bir sığınacaq, tentiniz çox böyük deyilsə faydalıdır. İki dirək arasında bağlanmış iplə dəstəklənir. (Lakin skautlarımız yataq dəstlərinin istifadəsinə diqqət yetirməlidir)

b) Güclü yağış istisna olmaqla, digər hallarda daha yaxşıdır. İçində olan şəxsləri quru saxlamaq üçün vərəq aşağı enməlidir.

c) Sadə çadıra bənzər konstruksiya. Külək və yağışın daxil olmasının qarşısını almaq üçün kənarları aşağı salın. Drenajlara diqqət yetirin.

d) Bəlkə də onların ən sadəsi. Sığınacağa üstünlük təşkil edən küləyin qarşısını almaq üçün sığınacaq formasıdır. Tent ölçüsü onunla başqa bir şey etmək üçün çox kiçik olduqda istifadə etmək məqsədəuyğundur.

e) və f) Gözəl rahat sığınacaq. Üçbucağın zirvəsini (konuslu ucu) küləyə çevirin. Kənarları aşağı tutmaq üçün daşların istifadəsinə diqqət yetirin. Yalnız yatmaq üçün rahatdır.

İstənilən vəziyyətdə ikiqat təbəqəyə üstünlük verilir. Bunun səbəbi, kətan çadırlarında olduğu kimi, yağış yağanda təbəqəyə toxunmaq su çəkə bilər (əslində müasir plastiklərin əksəriyyətinə, əsasən kətan üçün tətbiq olunmur).

Qabırğa

Sığınacaq "A" formada çubuqlardan ibarətdir. Kiçik bir ərazidə ən azı 4-6 elastik çubuq tapmaq lazımdır Sadəcə fidanları bükün və bir-birinə bağlayın. Çadırda olduğu kimi yuxarıdan 'silsilə dirəyi' vurmaq daha asan olacaq. Sadəcə suya davamlı təbəqənizi yuxarıdan örtün. Arzuolunmaz qonaqların və suyun daxil olmasının qarşısını almaq üçün kənarları aşağı salın və ya çəkin.

Müvafiq çubuqlar yoxdursa, yerə əyilmiş budaqları sürərək belə bir sığınacaq düzəldə bilərsiniz.



Tee-Pee (təpə) sığınacağı

Bu tikmək üçün olduqca sadə bir sığınacaqdır və çox sərfəlidir. Sizə lazım olan tək şey, bir ştativ (kəsmə bağlama növündən istifadə etməklə) və ya konus yaratmaq üçün etdiyiniz kimi bir neçə dirəyi bir-birinə bağlamaqdır. Dirəklər yerə qoyularkən sadəcə onları bir-birinə bağlayın və sonra düzəldin və istədiyiniz bucaqda forma verin.

Daha dik bir bucaq yağışın qarşısını almaqda daha təsirli olacaq, lakin daha dayaz bir bucaq sığınacaqda daha çox yerə imkan verəcəkdir. Üstünü təbəqə və ya qabıqlar, yarpaqlar ilə örtün (bitki örtüyü ilə örtmək çox təsirli və ya praktik bir üsul deyil və heyvan dərisini tapmaq çətindir!). Siz yəqin ki, dayaz bucaq/enli təpələr üçün dirəyi yerə bərkitmək məcburiyyətindəsiniz. Qütbün özünü yerə daxil etmək və ya sadə bir çarpaz element tənzimləməsi formanı saxlamağa kömək edəcəkdir. Daha dik bucaqlı təpə üçün dirəklər dik qalmalı və öz-özünə etibarlı olmalıdır.



Havalandırma üçün yuxarıya yaxın kiçik bir deşik buraxmağı unutmayın, oh və əlbəttə ki, qapını!

Siçan ovu

Yaş qrupu: 8-12

İdeal iştirakçı sayı: 8-20

Lazım olan ləvazimatlar: Kiçik zıncırovlar və ya səs çıxara biləcək istənilən əşya.

Ağaclar və kollar olan açıq oyun sahəsi.

Vaxtın miqdarı: 15 dəq

Oynama səbəbi: "heyvanlar necə ovlayır?" sualını anlamaq üçün

Necə oynamalı:

Siçan olmaq üçün bir nəfər lazımdır - bu, oyunda ən az aktiv roldur və diqqətli olacaq kimsə tələb olunur.

Siçanın oyun sahəsinin mərkəzində bir yerdə "evi" var və o, aydın şəkildə müəyyən edilməlidir (yığılmış ağac, xüsusi işarələnmiş yer, sərhədləri göstərmək üçün iplə çəkilmiş sahə və s.). Siçan evindən kənarında hərəkət edə bilməz.

Qalan oyunçuların hamısı tülküdür. Onların vəzifəsi siçanı tutmaqdan ibarət olacaq - lakin unutmayın ki, yalnız bir tülkü siçanı "yeyə" biləcək - bu hər kəs üçün kifayət deyil.

Kiçik zənglər və ya səs çıxara biləcək istənilən əşyalar (məs. külək səsləri) siçanın evinin ətrafında müxtəlif yerlərdə yerləşdirilir və ya asılır, hansı ki onlar siçan üçün asanlıqla görünməməlidir.

İzah edin ki, tülkü siçanı tutmazdan əvvəl bu zənglərdən birini çalması lazımdır. Bu izahat kifayət

qədər üstü örtülü olmalıdır ki strategiyanı tülkülər özləri seçsin; bəzi tülkülər gizlicə zəng vurmağa çalışacaq, zəng çalacaq və sonra içəri tələsərək siçanı tutmağa çalışacaq - digərləri görünmədən mümkün qədər yaxınlaşmağın onların xeyrinə olduğunu başa düşə bilər, sonra başqasının zəngi çalmasını gözləyə bilər.

Oyuna başlamaq üçün siçan gözlərini yumub 100-ə qədər sayır, tülkülər isə qaçıb müxtəlif yerlərdə gizlənilir. Siçan 100-ə çatdıqdan sonra "hazır" deməlidir və tülkülər ovlarının üzərinə sürünməyə başlaya bilər. Siçan tərəfindən görülən hər hansı tülkü ovdan imtina etməli və oyunun qalan hissəsində müşahidəçi kimi oturmalıdır. Tülkülər siçana ilk çatmağa və onu tutmağa çalışmalıdırlar.

Məsləhət - müxtəlif siçanlarla bir neçə dəfə oynayın - sonra oyunçuların hansı müxtəlif texnikaları düşünə biləcəyini müzakirə edin?

Meşə toru oyunu

Yaş qrupu: 6-dan yuxarı

Yer: İçəridə və ya çöldə.

İdeal iştirakçı sayı: 15-20

Lazım olan ləvazimat: ip topası

Vaxtın miqdarı: 10 dəqiqə

Oynamağın səbəbi: təbii dünyanın bir-biri ilə necə əlaqəli olduğunu göstərmək, qida şəbəkələrinin müzakirəsi.

Necə oynamaq:

Həmı bir dairədə durur.

Bir şəxs ip topası əlində oyuna başlayır - iştirakçılar heyvan və ya bitki (təbiətdə və ya fermada və s.) olmağı seçirlər, məsələn, yaşıl milçək və s.

Dairə boyunca kimsədən yaşıl milçəyin yediyi və ovlandığı bir şey haqqında düşünməsi xahiş olunur - məsələn, parabüzən. Yaşıl milçək ipin ucundan tutur və topu dairə boyunca parabüzənə atır.

Parabüzən dairədə onlarla əlaqə qura biləcək başqa birini tapmalıdır - ola bilsin ki, bir sərçə. Onlar ipdən tuturlar və topu atırlar - beləliklə, tədricən dairədəki hər kəsi birləşdirən "tor" yaranır.

İştirakçılardan ipi sıx saxlamağı xahiş edin, bunu bir az geri çəkərək edə bilərlər.

Sonra izah edin ki, çevrədəki oyunçulardan birinə nəşə təsir olunub – ola bilsin, kimsə müəyyən bir ağacı kəsmək, yaşıl milçəyi zərərsizləşdirmək və ya başqa "hərəkət" etmək qərarına gəlib. Təsirə məruz qalan oyunçudan oturaraq və ya yığılaraq ipi çəkərək "ölməsi" tələb olunur.

Oyunçulardan soruşun ki, onlardan hər hansı biri ipdə "çəkmə" hiss edib - digər iki oyunçu ən az bunu hiss etməlidir. Baş verənlərin onlara necə təsir edəcəyinə baxın - oyunçular az-az "ölürlər" və daha çox çəkilmə hiss edirlər. Bütün dairə dartılma hiss edənə qədər davam edin.

Məsləhət: Oyunda təsərrüfatda bəzi canlılar - alma ağacı, çiyələk, arı, yonca, inək, fermer, qoyun, kələm, yaşıl ağcaqanad, buğda, yulaf seçilə bilər.

Oyunun ən yaxşı yolu - təbii əraziyə getmək və oradan növlər seçməkdir.

Günəş işığı, hava, torpaq və su kimi şeylərdən istifadə edə bilərsiniz - bunlar demək olar ki, hər şeylə əlaqələndiriləcək.

Qırxayaq

Vaxt: 1-5 dəqiqə və daha artıq

İdeal iştirakçı sayı: 40-a qədər

Lazım olan ləvazimat: yoxdur

Məkan: İstənilən məkan, yolda və ya gəzintidə idealdır.

Bu oyun bir yerdən digərinə səyahət edərkən çox yaxşıdır. Uşaqları bir sıra ilə qarşınızda sıraya düzün. Sıranın qarşısında kifayət qədər həssas birinin olduğundan əmin olun. Mümkünsə, arxadakı oğlanları izləmək üçün başqa bir yetkindən kömək alın.

Onlardan əllərini havaya qaldırmalarını və sonra qarşıdakı adamın çiyinlərinə qoymalarını xahiş et.

Sonra liderin(ən qarşıda duran iştirakçının) əllərini tutun və siz geriye doğru irəliləyərkən "qırxayaq" da

irəliləyəcək və hamısından gözlərini (və ağızlarını!) bağlamalarını xahiş edin.

Bəzən bu, bir neçə saniyədən sonra pozulur, bəzən də çox yaxşı başa düşülür. Əgər belədirsə, onları getdikcə daha çətin relyefə apara bilərsiniz - kötüklerin, ağacların ətrafında, gölməçələrin arasından və ya hər hansı digər şeylərdən.

Nəhayət, getdiyiniz yerə çatırsınız, yoxsa yıxılırlar :). Təbii ki, bu baş verməzdən əvvəl dayandırmaq üçün cəhd edin!

Bunu düzgün etməyin nə qədər çətin olduğunu və yolunuzu hiss etmək üçün gözlərdən başqa hissələrdən istifadə edərək itələməməyin və çəkməməyin nə qədər vacib olduğunu vurğulayın. Əgər onlar baxırlarsa (və balacalar həmişə bunu edəcəklər), bunun heç bir əhəmiyyəti yoxdur. Hər kəs yaxşı işləyirsə, böyük bir alqış - əlbəttə ki, həmişə olduğu kimi. Məsləhət - Siz həmçinin əsl qırxayaq və ya tırtılın haqqında danışa bilərsiniz və onun öz yolunu necə hiss etməsini müzakirə edə bilərsiniz.

Yarasa və güvə

Vaxt: 30 dəqiqə

Oyunçuların sayı: 15-20

Avadanlıq: ən azı bir göz bağı

Məkan: Hər hansı bir yer

Uşaqları dairəvi şəkildə düzün. Yarasaqların qidalarını necə gördüyü (eko-lokasiya) haqqında danışın. Yarasa nə yeyir? Çox vaxt güvələr. Bir iştirakçını yarasa, digərini isə güvə olmaq üçün seçin. Ən azı ilk iki uşaq daha tez anlayan olmalıdır ki, digərləri necə işlədiyini başa düşsünlər. Yarasaya göz bağı taxın, amma güvəyə yox. Yarasa 'yarasa!' deyərək hərəkət etməlidir. Hər dəfə yarasa bunu deyəndə, güvə 'güvə!' deyər cavab verməlidir. Beləliklə, bir növ eko-lokasiya həyata keçirilə bilər. Yarasa güvəni tutmalıdır ki, onu yesin. Dairədəki digər uşaqlar oyunçuları dairədən çıxmamaq üçün yumşaq şəkildə geri qaytarmalıdır və onların qaçmasına icazə verməməlidir. Bu həm çox yaxşı bir modeldir, həm də eyləncəli bir oyundur. Ancaq təhlükəsiz işləməsi üçün bir az səy tələb olunacaq.

Mümkün problemlər:

- Yarasa 'yarasa' deməyə davam etməlidir, yoxsa bu 'gözbağı oyunu' olur. Bəzi uşaqlar qaranlıqda ov edərkən 'yarasa' deməkdə çətinlik çəkir. Gözlər bağlı olmadan əvvəl praktika etmək faydalı ola bilər.
- Güvə hər zaman dərhal və yüksək səsle cavab verməlidir. Hiyləgərlər yeyilir!
- Oyun çox uzanarsa və yarasa güvəni tuta bilməzsə, hər kəs sahəni məhdudlaşdırmaq üçün bir addım qabağa gəlir.
- Əgər dairə çox böyük və ya çox aralı olarsa, yarasa qaça bilər və oyunçular zərər verə biləcək qədər sürət qazana bilər! Dairəni kiçik və çox sıx saxlamaq yaxşıdır.
- Ayrılmış vaxtda hər kəsin bir dəfə oynamasını təmin etmək üçün, daha çox güvə və ya yarasa, ya da hər ikisini edə bilərsiniz. Rəqiblərinizi diqqətlə seçin ki, biri digərini əzməsin!

Böyük Dairə Oyunu

Vaxt: 30 dəqiqə

İdeal iştirakçı sayı: istənilən

Avadanlıq: heç bir avadanlıq tələb olunmur

Məkan: çiçək və yarpaq toplamanın zərər verməyəcəyi müxtəlif təbiət mühiti olan yer. Eyni zamanda açıq bir sahə lazımdır. Biçilmək üçün hazır olan və ya yenicə biçilib, lakin hələ təmizlənməyən, biçilməmiş bir əraziyə bitişik olan bir çəmən ideal olar. Bu, yaxşı tanıdığınız və zərər verməyəcəyinizə əmin olduğunuz bir ərazidə edilə bilər, məsələn, məktəb sahəsinin arxa tərəfində. Oyunu çox tez-tez eyni yerdə oynamaq yaxşı fikir deyil, çünki potensial zərərə səbəb ola bilər. Bu oyunu burada təsvir

ediləndən daha rahat və spontan şəkildə etmək mümkündür. Bu, çox dərəcədə qrupdan və ətrafdakı ərazidə nə qədər sərbəst hərəkət etməyə icazəniz olduğundan asılı olacaq!

Hamının tapa biləcəyi bir şey seçin, məsələn, müəyyən bir yarpaq və ya çiçək. Asan birindən başlayın. Hər kəsin sizin seçdiyiniz şeye mümkün qədər yaxın bir uyğunluq əldə etməsinə əmin olun. Bu, tanıma bacarıqlarını inkişaf etdirir. Hamının bir dənəsi olduqda, hamısı təmiz və düz bir sahədə dairəvi şəkildə dayansınlar. Diz çökün və əşyanı qarşınızda yerə qoyun. Hər kəs də eyni şeyi etsin və öz əşyalarını dairəyə yerləşdirsin ki, hamısı bir dairədə olsun. İlk dairə sıx olmalıdır, buna görə də əşyaların bir-birinə toxunmasını təmin edin. Əşyaların dairənin radiusları boyunca uzanması daha təsirli ola bilər, lakin onların bucaqlı olması üçün heç bir səbəb yoxdur. Sonra başqa bir şey seçin və eyni şəkildə edin, son dairənin kənarında başqa bir dairə yaradın və bu şəkildə davam edin, ideyalarınız, əşyalarınız və ya vaxtınız tükənənə qədər. Sonra işinizə heyran qalın və yoldan keçənlərin təəccüb etməsinə icazə verin.

Uşaqlara izah edin ki, burada yabani şeyləri toplamaq niyə icazəlidir və başqa yerlərdə icazəli olmaya bilər. Əmin olun ki, bu icazəlidir. Əgər ərazi idarəçisi deyilsinizsə, bunu etməzdən əvvəl icazə almalısınız. Həmçinin etdiyiniz işin arxada qarışıqlıq qoymayacağına əmin olun. Əlbəttə, bunu qeyri-təbii əşyalarla da edə bilərsiniz. Əgər insan tərəfindən yaradılmış şeyləri daxil etsəniz, məsələn, zibillər və ya özünüzlə gətirdiyiniz əşyalar (karandaş qutularının içindəkilər, geyim əşyaları), bütün bunları sonradan təmizləməyinizə əmin olun. Bu, zibil toplamaq üçün yaxşı bir üsul ola bilər!

Uşaqlara öz şeylərini seçməyə daha çox sərbəstlik versəniz, tapacaqları şeylərin təhlükəli olmadığından əmin olun. Kontrast yaradan əşyalar seçin, məsələn, parlaq yaşıl bracken yarpağı və sonra quru çubuq. Çiçəkləri yalnız qənaətlə istifadə edin. Hətta ayrı-ayrı ləçəkləri də istifadə edə bilərsiniz. Daşlar, qum və torpaq da yaxşıdır.

Qida Zənciri

Müddət: 20 dəqiqə+

İdeal iştirakçı sayı: 30-a qədər

Avadanlıq: ip topu

Yer: İstənilən, meşəlik və ya çimərlik kimi müəyyən edilə bilən yaşayış yeri ola bilər.

Bu oyun, liderin danışdığı və qrupun canlandığı dramatik hekayə növüdür. Qrup yorğun olduqda və bir müddət hərəkətsiz qalmağa ehtiyacı olduqda yaxşıdır - ilk dəfə qrup qaçmaq istədikdə bunu sınımayın.

Olduğunuz yer haqqında danışın və orada olan heyvan və bitki növləri haqqında məlumat verin. (Böyük uşaqlarla xüsusi ekosistemlər, məsələn, göl haqqında danışmaq da mümkündür.) Dairə şəklində durun. Soruşun, bütün enerji haradan gəlir? (Cavab: günəş) Bunu bilən uşağa ipin ucunu tutub ortada dayanmasını deyın. İpin enerjini təmsil etdiyini izah edin. Sonra, günəşin ətrafında spiral şəklində bitkilər və heyvanlar zəncirini ipə əlavə edin, cavab verən uşaqları xarici dairədən içəriyə gətirin. Yalnız şəbəkə torundan kənarında olanlara cavab verməyə icazə verin ki, hər kəsin növbəsi gəlsin. Çox vaxt zənciri qurduqca onu danışın(izah edin). Burada olan heyvanların nümunələrindən istifadə edin ki, tropik habitatlardan(yaşayış yeri) bir çox yuxarı ətyeyən heyvanları sadalamaq istəyənləri məhdudlaşdırmağa çalışın. Hamı zəncirdə olduqda, bir neçə əsas üzvü çıxarmağa çalışa bilərsiniz. Bunu etmək üçün adətən bir nəfəri, utancaq uşağı, ekosistemdən kənara 'yad planetli' kimi saxlayırsız. Yad planetlilər ekosistemlər haqqında anlamır. O, bunu təcrübə etmək və bir hissəni qırıb çıxarmaq istəyir. Yadplanetlinin zəncirin dibinə yaxın birini seçdiyinə əmin olun - yoxsa, başqa bir vuruş almır. 'Vurulmuş' insandan asılı olanların hamısı, sonra əksəriyyəti növbə ilə ölürlər! Nəticələri o qədər dəhşətlidir ki, yadplanetli cəld sehrlə silahı ilkin qurbana yenidən atəş edir və hər biri ayağa qalxıb öz növbəsində "həyata qayıtdıqda" hər şeyin və ekosistemin tarazlığı bərpa olunur.

Bunu ip olmadan, sadəcə əlləri tutaraq və ya sadəcə sıraya düzülərək də etmək mümkündür. Ancaq ip

daha asandır və uşaqlar bu qədər uzun müddət əllərini tutmaqdan utanabilir.

Heyvan hərəkəti

Müddət: 15-20 dəq

İdeal iştirakçı sayı: 15

Avadanlıq: gölməçəyə daldırıb nümunə götürmək üçün uyğun olan əşyalar.

Asanlıqla araşdırıla bilən bir konteynerdə tutulan canlılar nəzərdə tutulur, məs. ağ qab və ya plastik bir qab vasitəsilə

Məkan: Gölməçəyə daldırma və ya mini heyvan tutmağın uyğun olduğu hər yerdə.

Bir az gölməçəyə daldırma və ya kiçik heyvan ovunu etdikdən və tutduğunuz müxtəlif heyvanları müzakirə etdikdən sonra oynamaq üçün bir oyun. Xüsusilə kiçik uşaqlar və ya məktəbəqədər uşaqlar üçün uyğundur. Bir dairədə oturun və ələ keçirdiyiniz canlılara baxın və onlar haqqında danışın. Onların hərəkət etdiyi müxtəlif yollara baxın. Bu, xüsusilə gölməçə canlıları üçün yaxşıdır. Hərəkətlərini aydın göstərmək üçün kifayət qədər su olduğuna əmin olun. Bu mərhələdən sonra iştirakçılar canlıların hərəkətini təqlid edərək, növbə ilə canlı haqqında təəssürat yaradırlar. Qalan hər kəs isə 'hansı canlı olduğunu' təxmin etməlidir.

Stəkanları yığmaq

Yaş qrupu: bütün yaşlardan olan həmyaşıd qruplar

Stəkan yığıcı komanda işini təşviq edən əyləncəli, lakin çətin fəaliyyətdir.

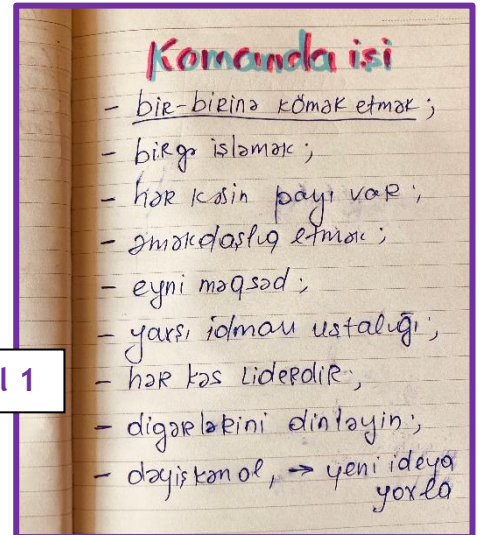
Təchizatlar əsasdır: *stəkanlar, iplər, rezin bantlar*. Mən təlim yerinə tez gedərək ipi rezin bantlara bağlayıram ki, oyuna hazır olsun. Mən 4 nəfərlik qruplar üçün bir neçə və 5 nəfərlik qruplar üçün bir neçə belə rezin banta bağlanmış iplər düzəldirəm, bu yolla təlimdə komandada üzvlərin sayından asılı olmayaraq, onu işlədə bilirəm.

İştirakçılardan komanda işinin nə olduğunu soruşmaqla başlayıram. Komanda işi nədir? Necə səslənir? Komandada özünüzü necə hiss edirsiniz?

İştirakçıların istinad etmələri üçün fikirlərin siyahısını beyin fırtınası edirik. Hər iştirakçı toplumu müxtəlif ideyalarla çıxış edir, lakin onların hamısı eyni mövzu ətrafında cəmlənir. Onların fikirlərini bloknotuma (Şəkil 1) qeyd edirəm.

Sonra onların gedəcəkləri yolu təqdim edirəm. Mən bunun biraz əsəbi bir fəaliyyət olacağını etiraf edirəm. Başqaları səhv etdikdə və ya onlardan bizim istədiklərimizi etmədikdə yaranan stress və hisslərimizi idarə etməyin yollarını müzakirə edirik. Daha sonra qeyd edirəm ki, onların hər birinə 6 stəkan və iplər bağlanmış rezin bant veriləcək. Onların işi stəkanları yalnız öz ipindən tutaraq müəyyən dizayn əsasında yığmaqdır.

Mən nümayiş etdirirəm ki, hamı öz ipini çəkəndə rezin daha geniş açılır və əksinə. Mən də onlara yan tərəfə əyilmiş və ya yerə yığılmış fincanı götürməyin çətinliklərini göstərirəm. Nə baş verməsindən asılı olmayaraq, onlar bir qaydaya əməl etməlidirlər: **SİZ YALNIZ ÖZ İPİNİZƏ TOXUNA BİLƏRSİNİZ**. Rezin banta, fincana və digər qrup üzvlərinin iplərinə toxunmaq olmaz. Məqsədlərə çatmaq üçün ünsiyyətin nə qədər vacib olduğunu xüsusi qeyd edirəm. İştirakçılar öncəliklə "Şəkil 2"dəki



Şəkil 1



Şəkil 2



Şəkil 3

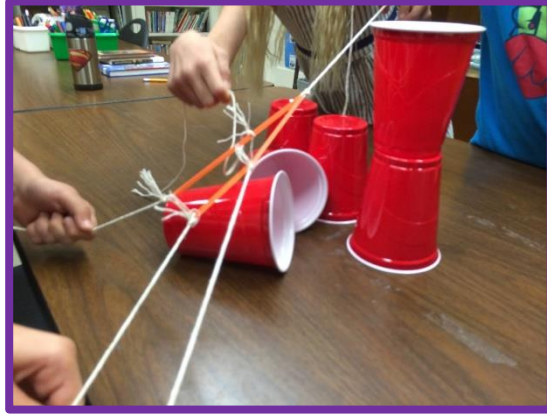
komanda qurmaq

dizaynda, daha sonra isə, “Şəkil 3”dəki dizaynda quruculuq etməlidirlər. Sonra onlara başlamaq üçün işarə verdim.

Təxminən 15-20 dəqiqədən sonra fasilə verir və keçdiyimiz təcrübələrimiz haqqında düşünürük. Onlardan fəaliyyətdən əvvəl yazdığımız fikirlərdən istifadə edərək qruplarını necə yaxşı işlədiklərini qiymətləndirmələrini xahiş edirəm. Mən onlardan qrupları üçün nəyin yaxşı olduğunu soruşuram. Mən də onlardan qrupları üçün nəyin yaxşı getmədiyini soruşuram. İşlər bizim istədiyimiz kimi getməyəndə özümüz idarə edəcəyimiz müxtəlif strategiyalar və yollar haqqında danışırıq. Fəaliyyət boyu mən ətrafda gəzirəm və müsbət ünsiyyəti asanlaşdırıram, ona görə də müzakirələrə kömək etmək üçün adətən bir neçə nümunəm olur.

Açar sözlər: narahatlıq, icma, əməkdaşlıq, mübarizə bacarıqları, müxtəliflik, empatiya, hisslər, məqsəd qoyma, dinləmə bacarıqları,

(Şəkil 2 və 3 və aşağıdakı nümunələr Caklin Sepin keçirdiyi oyundan götürülmüşdür.)



Mən kiməm?

Size lazım olacaq: heyvanların və ya bitkilərin şəkilləri, yapışqanlı lent və ya sancaqlar

Hər bir insanın kürəyinə lent və ya qoruyucu sancaqlar yapışdırın (müəyyən bir qrupa aid olan heyvanların olması daha yaxşıdır). Məqsəd bəli və ya yox suallarını verməklə nə olduğunuzu öyrənməkdir. Bu, komanda daxilində buzların qırılması üçün təşviq yaxşı bir oyundur, ona görə də hamıya hər dəfə bir-birinə yalnız bir sual verməyə icazə verilir, sonra başqasına keçməli olur.

Məsləhət - Ərazidə tapılan heyvanlardan istifadə etməyə çalışın və sonra hər kəsə gün ərzində öz heyvanını tapmağa çalışmaq üçün çağırış edin və ya onların canlıları tapmağı niyə çətin ola biləcəyi barədə danışın. Və ya ekzotik heyvanlardan istifadə edin və bu heyvanların niyə bu cür yaşayış mühitində tapılmadığını müzakirə edin.

Heyvan hissələri/Söz oyunu

Heyvan hissələri dörd və ya beş nəfərlik qruplar üçündür. Hər qrupa təsvir edəcəkləri heyvanın adını deyın və ya öz canlılarını seçsənlər. Məqsəd, qrupdakı hər bir şəxslə fərqli bədən hissəsini, məsələn, qanad, baş, dimdiyi təsvir edərək heyvanı canlandırmaqdır. Digər qruplar heyvanın nə olduğunu təxmin etmək şansı əldə edirlər.

Söz oyunu heyvanlar haqqında öyrənmək üçün başqa bir əyləncə yoludur. Bunun bir çox variasiyası ola bilər. Hər kəs bir heyvanı tək başına canlandırır və ya qrup halında qala bilər. Onlar özləri ilə gələ bilərlər, ya da siz onlara heyvanın adı olan kartları verə bilərsiniz. Bunu daha çətinləşdirmək üçün karta heyvanın edəcəyi bir şey yazın, məsələn, palamut toplayan dələ, yuva quran quşlar, ulayan canavarlar.

Kor qartal

Sizə lazım olacaq; göz bağlamaq üçün bir əşya

Qartalın gözü bağlanır və qarşısına qoyulmuş "xəzinə" (daş və ya taxta parçası) ilə çarpaz oturur. Qalan hər kəs üçün başlanğıc xətti qartaldan təxminən 6 metr məsafədədir və onların məqsədi qartal tərəfindən eşidilmədən xəzinəni oğurlamaqdır. Qartal kimisə eşidirsə, ona işarə edir və onlar həmin dövrəyə çıxırlar. Qartalın kimisə eşidib-eşitmədiyini mühakimə etmək üçün onun yanında dayansanız yaxşı olar. Qartal əllərini yelləməyə icazə verilmir; işarə konkret olmalıdır və oğurluq edənlərin qaçmasına icazə verilmir.

Bu oyun heyvan uyğunlaşması ilə bağlı müzakirəyə səbəb ola bilər. Xəzinəni oğurlamaq üçün kim daha uyğundur? Niyə? Kim uyğun deyildi? Oğurluğu nə asanlaşdırır bilərdi?

Şahin

Sizə lazım olacaq: kiçik və içi dolu parça torbalar

Şahin olmaq üçün bir insan seçin.

Qrupun qalan bütün üzvləri ərazidə ağac kimi dayanırlar. "Get" qışqırığında kiçik içi dolu parça torbalar təsadüfi olaraq bir ağacdən digərinə atılır. Şahin isə onu tutmağa çalışır.

Əgər şahin quşu tutsa, ağacı əvəz edir. Birdən çox "şahin" istifadə etməyə çalışın.

Nuhun Gəmisini

Sizə lazımdır: indeks kartları, yazı aləti

Nuhun Gəmisini üzərində heyvanlar və quşlar arasında öz yoldaşını tapın.

Qrupda olan oyunçuların sayını sayın, sonra oyunçuların yarısı qədər heyvanın siyahısını hazırlayın. Hər bir heyvanın adını iki karta yazın, əgər oyunçu sayı təkdirsə, bir qrupda üçüncü yoldaşı yerləşdirin. Kartları qarışdırın və oyunçulara paylayın. Hər bir uşaq kartını oxuyur və üzərindəki heyvan olur, bunu gizli saxlayır. Kartları toplayın. Sinyal verildikdə, bütün oyunçular heyvanların səslərini, formalarını, hərəkətlərini canlandırırlar və bu yolla yoldaşlarını tapmağa çalışırlar; çox gülməlidir. Onlar istədikləri qədər səs sala bilərlər, amma danışmaq qadağandır – hər bir heyvan yoldaşını yalnız davranışının səmimiyyəti ilə cəlb etməlidir.

Gülüşlə bitir, yaxşı bir tanışlıq oyunudur.

Alma dünyası

Almanı dünya kimi təsəvvür edin.

Sizə lazımdır: bir alma, bıçaq

Almanı dördə bölün

3/4 yer səthi sudur; 1/4 quru ərazidir

Quru ərazini yarıya bölün – yalnız yarısı (yerin 1/8 hissəsi) yaşayış üçün uyğundur; qalanı səhra, dağlar, buzlaqlar və insan yaşayışı üçün yararlı olmayan digər bölgələrdir. Yaşayış üçün yararlı ərazini götürüb dördə bölün – yalnız yaşayış üçün yararlı ərazinin 1/4-ü (və ya bütün yerin 1/32 hissəsi) bütün qidanın gəldiyi yerdir. "Bu əkin sahəsi zədələnsə və ya məhv edilsə nə baş verər?" sualını verərək, almanın həmin hissəsini yeyin.

Su olan dördüdə bir hissədən kiçik bir parça kəsin.

Yer üzündəki suyun 1%-dən azı təmiz və içməli sudur; bunun əksəriyyəti atmosferdə, buludlarda və yeraltındadır. "Su çirklənsə və ya israf olunsə nə baş verər?" sualını verərək, həmin parçasını yeyin. Sonda resurslara qayğı göstərmək haqqında müzakirə aparın.

Xəzinə Axtarışı

Hər bir uşaqdan ən azı 3 ədəd tullantı müəyyən etməsini istəyin.

Aşağıdakı cədvəldən istifadə edərək, hər bir tullantının parçalanmasının nə qədər vaxt aparacağını öyrənin və niyə onları zibil qutusunda atmağın yaxşı bir fikir olduğunu izah edin.

| Tullantı Növü | Parçalanma Müddəti |

|-----|-----|

| Siqaret kötükləri | 1-5 il |

| Kağız təyyarə | 1-5 ay |

| Alüminium qutular və açacaqlar | 80-100 il |

| Plastik 6-lı tutacaqlar | 450 il |

| Portağal və banan qabıqları | 2 ilə qədər |

| Plastik torbalar | 10-20 il |

| Neylon parça | 30-40 il |

| Dəri | 50 ilə qədər |

| Dəmir qutular | 100 il |

| Yün corablar | 1-5 il |

| Şüşə butulkalar | Naməlum |

| Stiropor (Polistirol) | HEÇ VAXT |

****Niyə tullantıları zibil qutusuna atmaq lazımdır?***

- Tullantılar ətraf mühitə böyük zərər verə bilər.

- Parçalanması uzun müddət alan tullantılar torpağa və suya zərərli maddələr yaya bilər.

- Heyvanlar və bitkilər üçün təhlükə yarada bilər.

- Estetik cəhətdən çirkin görüntülər yaradır və yaşayış mühitini pisləşdirir.

- Təkrar emal və düzgün atılma tullantıların təbiətə zərər verməsinin qarşısını alır və resurslardan daha səmərəli istifadə olunmasına kömək edir.

Ağac qurun

Yer: Qapalı və ya açıq hava

Qrup: Sınıf

Yaş: 8-10

Məqsəd: Ağacın hissələrindən ibarət 'model' yaratmaq və onun işləmə mexanizmini anlamaq.

Lazım olan avadanlıq: Yoxdur.

1. Hər kəs geniş bir dairədə otursun.

2. Bir nəfəri ağacın özəyi (heartwood) olmaq üçün seçin. Onlar ağacın ortasında dayanaraq ağacı dəstəkləyirlər. Ağacın özəyi əslində ölüdür və güclü qatranlarla qorunur. Siz 'ağacın özəyi' deyəndə onlar 'dik və güclüdür' deyə cavab verirlər.

3. İkinci nəfəri əsas kök (main root) olaraq seçin. Onlar ağacın özəyi dibində uzanırlar. Bu, su əldə etmək və ağacı yerə bərkitmək üçün dərinliklərə çatır. Siz 'əsas kök' deyəndə onlar 'bərk dayanır' deyə cavab verirlər.

4. 2-4 uşaq arxaları üstə ayaqları ağacın özəyinə doğru uzanaraq yatsınlar. Bunlar yan köklərdir (lateral roots). Onlar kiçik kök tükləri vasitəsilə su çəkirlər. Siz 'yan köklər' deyəndə onlar 'şırıldayır' deyə cavab verirlər.

5. Ağacın özəyi və kökləri əllərini tutub içəriyə doğru baxan 4 və ya 5 uşaq dairə halında çəkin. Onlar özək odun (sapwood) kimi çıxış edirlər. Onlar köklərdən su çəkib onu ən yüksək budaqlara qədər borular vasitəsilə pompalayırlar. Siz 'özək odun' deyəndə onlar 'wheee' deyə cavab verirlər.

6. Özək odunu başqa bir dairə ilə çəkin. Bu, yarpaqlar tərəfindən hazırlanan şəkərli qidaları ağacın bütün hissələrinə daşıyan floemdir (phloem). Uşaqlar qidaları hazırlamağa çalışaraq qollarını uzadıb barmaqlarını yarpaq kimi tərpedirlər. Siz 'floem, qidaları aşağı gətirin' deyəndə onlar 'Whoooo' deyə cavab verirlər.

7. Nəhayət, ağacı qorumaq üçün çölə doğru baxan başqa bir dairə yaradın. Onlar qabıqdır (bark). Siz 'qabaq olun qabıq' deyəndə, onlar dirsəklərini çıxarıb yumruqlarını sıxıb dişlərini qıcayırlar.

8. Hər birini bir-bir çağırın, ağacın özəyindən başlayaraq.

Tülkü və dovşan

Qrup 5 metr məsafədə bir-birinin ardınca duran 2 qrupa bölünür. Hər qrupun arxasında, 30 metr məsafədə, finiş xətti var. Bəyanat yüksək səslə oxunur. Əgər söz doğrudursa, dovşanlar tülküləri təqib edirlər. Əgər söz yalandırsa, tülkülər dovşanları qovarlar. Kim finiş xəttini keçərsə, özünü xilas etdi və oyunda qalır. Bunu bacarmayan oyundan kənardadır (yaxud tərəfini dəyişməlidir).

Meşə materialları

Böyük bir qutuda müxtəlif materiallar yerləşdirilir. Qutudakı bir deşikdən istifadə edərək, oyunçu içəridə hansı materialların olduğunu tapmaq üçün toxunmalı və hiss etməlidir. (Şabalıd yarpaqları, palamut yarpaqları, şam iynələri, şam konusları, küknaş konusları, ağcaqayın qabığı, şam qabığı, likenlər, köklər, budaqlar ...)

Fotoaparət və fotoqraf

Komanda üzvləri cütlərə bölünür. Biri kamera, biri fotoqraf. Kamera onların gözlərini yumur və fotoqraf tərəfindən obyektə kifayət qədər yaxın aparılır. Əmr əsasında kamera indi obyektə 3-4 saniyə baxa və şəkli yadda saxlaya bilər. Daha sonra bir neçə obyektin "fotoşəkilləri çəkilir". Sonra rollar dəyişdirilir. Sonda hər kəs hansı şəkli çəkdiyini qrupa deyir və müzakirə olunur.

Yuva qurun

1. Quşların yazda niyə yuva qurduğunu müzakirə edin. Onlar adətən yuvalarını harada yerləşdirirlər? Onların ümumiyyətlə hansı növ materialdan istifadə etdiyini izah edin - çöldə (quruluşda) budaqlar,

yuvanı örtmək üçün mamır və heyvan tükləri (yumurtaları qorumaq və onları isti saxlamaq üçün)
2. 2. Uşaqların yuva qurmaq üçün cüt-cüt işləyəcəklərini, lakin bu tapşırığı çətinləşdirmək üçün onların ya öz yuvalarını ağacda qurmaq, ya da material tapmaq və yerləşdirmək üçün sadəcə cımbızdan (dimdik kimi) istifadə etmək seçimi olduğunu izah edin.
Yenidən qruplaşdırarkən, hansının yaşamaq üçün daha əlverişli olduğuna qərar vermək üçün yuvaları gəzin.

İsinmə

Lazım olanlar:

- Termometr
- İsti su
- Kiçik konteynerlər, məsələn, film kasetləri (bunları kürklə örtüb dağ siçanı kimi göstərə bilərsiniz).

Fəaliyyət:

1. Bəzi heyvanların, məsələn, dağ siçanı (dormouse) və kirpinin qışda az qidası olduğu və çox soyuq olduğu zaman qış yuxusuna gedərək necə qışdan qorunduqlarını izah edin.
2. Kiçik qruplarda uşaqlara mümkün qədər isti saxlamaq üçün bir 'dağ siçanı' üçün yuva qurmaq vəzifəsi verin.
3. Film kasetlərini isti su ilə doldurun və temperaturunu ölçün.
4. Uşaqlar meşə materiallarından istifadə edərək öz heyvanları üçün yuva qururlar.
5. Təxminən bir saat sonra uşaqlara 'dağ siçanı' tapmalarını deyin. Hər bir 'dağ siçanının' temperaturunu ölçün və hansı yuvanın onların 'dağ siçanını' ən isti saxladığını yoxlayın.

Miniböcəklər

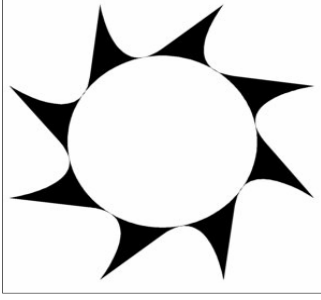
Lazım olanlar:

- Miniböcəklərin nümunələri olan kartlar.

Oyun necə oynanır:

1. Bu oyun, uşaqların meşə mühitində tapılan müxtəlif miniböcəklərin davranışlarını izləmək fürsəti olduqda daha yaxşı işləyir.
2. Uşaqları iki, üç və ya dörd nəfərlik kiçik qruplara bölün və kartları paylayın.
3. Uşaqlar hər bir qrupdakı hər kəsin iştirakı ilə həmin miniböcək kimi davranmağa çalışırlar.
4. Sonra, qalan qrupa öz mimalarını göstərirlər və onlar hansı miniböcək olduqlarını təxmin etməlidirlər!







Meşə toru oyun kartları



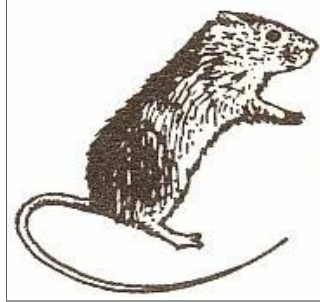
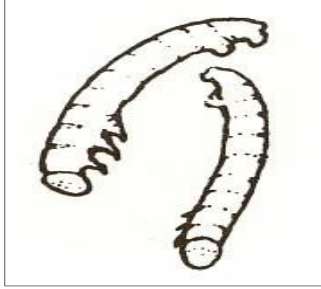
Siz bu oyun kartlarından evdə və ya çöldə istənilən sayda oyun yaratmaq üçün istifadə edə bilərsiniz.









Balanslaşdırılmış bir cəmiyyətdə istehlakçılardan xeyli çox istehsalçının olması fikrini çatdırmaq üçün ideal olaraq aşağıdakı səviyədən üç dəfə çox kartınız olmalıdır.

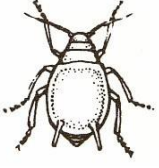


Başqa sözlə hər  üçün 3  olmalıdır. Hər  üçün 3  olmalıdır. Yaxud da hər  üçün 3  olmalıdır.

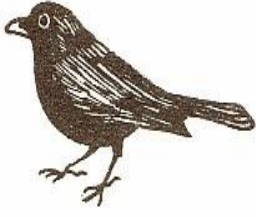
Siz şəkillərin sürətini müxtəlif rəngli kartların üzərinə köçürə, laminasiya edib lentlərə yapışdırma bilərsiniz. Uşaqlar bunları boyunlarına qoyur və mümkün qədər çox qida torunu tamamlamağa çalışırlar. "Dəyiş" deyə qışkırdığınız zaman hər kəs qida zəncirində fərqli bir yer tapmalıdır.



  SKUNS	  TÜLKÜ	  SƏRÇƏ- ŞAHİN	  QARA BAYQUŞ
---	---	--	--



BİTKİ BİTİ



QARATOYUQ



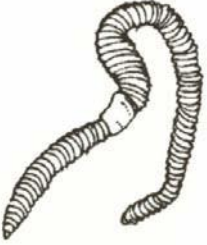
DOVŞAN



TİRTİL



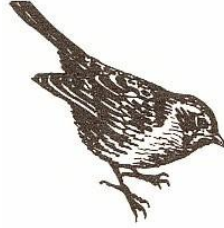
BOZ DƏLƏ



SOXULCAN



ARI



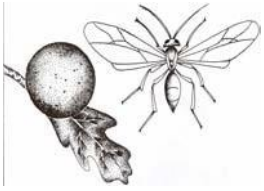
ÇİT
SƏRÇƏSİ



İSPİNOZ



İLBİZ



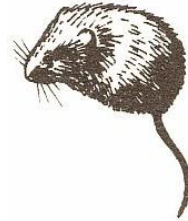
PALID
EŞŞƏKARISI



ADİ ZİĞ-ZİĞ



UZUNBUYNUZLU
BÖCƏK



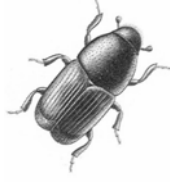
ÇAY SİÇANI



TAXTA
SİÇANI



AĞAC BİTİ



QARAĞAC
QABIĞI
BÖCƏYİ



XALLI
TAXTA
KƏPƏNƏYİ



PALID AĞACI



BÖYÜRTKƏN
ÇİÇƏKLƏRİ



AĞCAQAYIN
GİLƏMEYVƏ



MORUQ



GÖBƏLƏK



YEMİŞAN
GİLƏMEYVƏ



AĞAC
MANTARI



MAMIR



KEÇİ
SÖYÜDÜ
ÇİÇƏKLƏRİ



İTBURNU



FINDIQ



ŞAM QOZASI



ZƏNG ÇİÇƏYİ



MÜQƏDDƏS
GİLƏMEYVƏ



YABANI
ALBALI



ŞABALID



AĞCAQAYIN



İNƏK
CƏFƏRİSİ



FISTIQ
AĞACI



ÇINAR
YARPAQLARI



XƏZƏL
YARPAQLAR



ODUNCAQ



ALDER
KONUSSLARI



TÜLKÜ
BİTKİSİ



AĞAC
TURŞƏNGİ



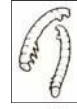
PALID
YARPAQLARI



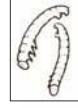
KÜKNAR
QOZASI



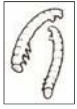
SÖYÜD
YARPAQLARI



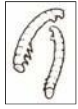
MAVİDÖŞ
QUŞ



HÖRÜMÇƏK



QURU
QURBAĞASI



QARATOYUQ



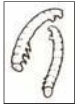
SU
QURBAĞASI



TORPAQ
BÖCƏYİ



KÖSTƏBƏK



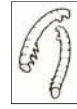
KİRPİ



PARABÜZƏN



YARASA



QIRXAYAQ



ÇATANQUŞU

Meşənzadə ağac izləri

Bu enliyarpaqlı ağacların hamısı yerli meşənzadə görəcəyiniz ağaclarə xasdır

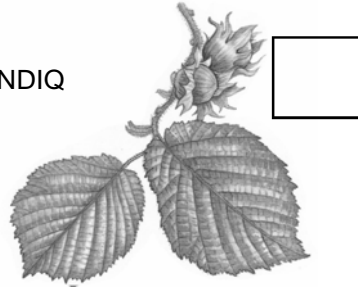
Hər bir ağac növünü görəndə qutuya bir işarə qoyun.

Meşənzadə ən çox yayılmış ağac hansıdır?

DAĞ KÜLÜ

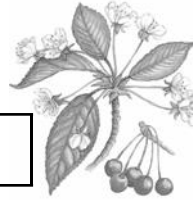


FINDIQ



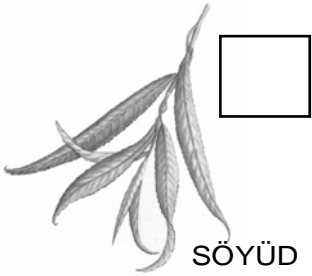
YEMİŞAN

Wild cherry



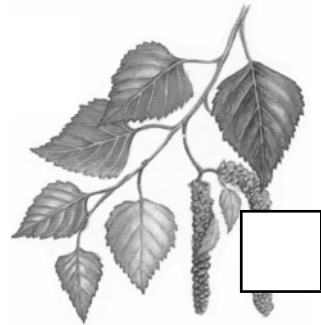
FISTIQ

TARLA AĞCAQAYINI



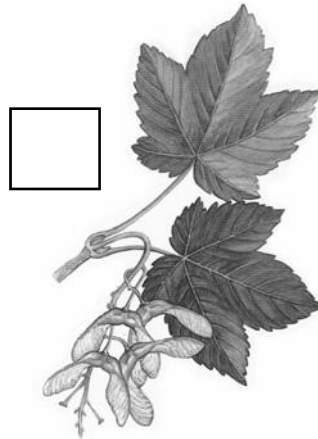
QIZILAĞAC

AĞCAQAYIN



SÖYÜD

ƏHƏNG



ÇINARQARAĞAC

PALID





KÜL



FISTIQ



MÜQƏDDƏS



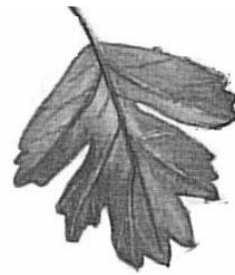
ÇINAR



PALID



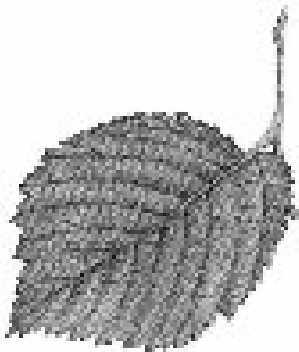
GÜMÜŞÜ
AĞCAQAYIN



YEMİŞAN



AT
ŞABALIDI



QARAĞAC



ƏHƏNG



ROWAN



QIZILAĞAC

Ədəbiyyat siyahısı:

1. 2000 Games and Ideas for Youth Work, www.youthwork-practice.com;
2. Təbiəti Uşaqlarla Paylaşmaq I kitabı, 1998, Cozef Kornel;
3. Təbiəti Uşaqlarla Paylaşmaq II kitabı, 1998, Cozef Kornel;
4. Skaut Oyun Resursları - İngiltərə Skautları, 1 fəaliyyət dəstəkləyici;
5. Sheffield City Council, South Yorkshire forest A National community forest Partner.

Müəlliflərdən

Azərbaycan Skautlar Assosiasiyası yarandığı gündən etibarən qeyri-formal təhsil ənənələrinin ən yaxşı təmsilçisi, formal təhsilə alternativ yanaşma bəxş edən ən güclü institut olmuşdur. Bunun nəticəsində cəmiyyətimizin sıralarına üzv olan müəllimlər öz peşə fəaliyyətlərində fərq yaratmış, mövcud təhsil kurikulumunun daxilində qeyri-formal təhsilin metodların təşviq edərək şagirdlərə bilik, bacarıq və dəyər əsaslı səriştələrin daha keyfiyyətli çatmasına kömək etmişdir.



Azərbaycan Respublikasının Elm və Təhsil Nazirliyi tərəfindən 2023-cü ildə dəstəklənmiş və dayanıqlılığı hələ də güclü formada davam edən “Ümumtəhsil məktəblərində skaut klublarının yaradılması” layhəsi Respublikamızın məktəblərində skaut fəaliyyətinin icrası üçün güclü bir sütun rolunu oynamışdır.

Uşaq, yeniyetmə və gənclərin skaut hərəkatının strukturlaşmış və tarixi bir əsrdən daha çox olan təhsil prosesinə cəlb olunması ölkəmizin gələcəyi üçün çalışan kamil vətəndaşların yetişməsi üçün önəmlidir.

Ülvi Məmmədov

Azərbaycan Skautlar Assosiasiyasının Milli Baş Müvəkkili
Dayanıqlı İnkişaf Məqsədlərinin tədrisi üzrə konsultant, təlimçi
ulvi.mammadov@scout.az

Bu kitabça Azərbaycan Skautlar Assosiasiyasında yaş qrupları üzrə müvəkkil, metodist, konsultant, dəstə lideri, dəstə lideri köməkçisi və digər bu sahələrdə olan vəzifələrə ekvivalent böyükyaşlı üzvlərin Milli Gənclər Proqramı üzrə iş zamanı qeyri-formal təhsil üzrə həyata keçirdikləri fəaliyyətlərinin təşkilinə yardım məqsədli dəstəkləyici sənəddir. Skaut metodundan təbiət skaut hərəkatında öyrənənlərin keyfiyyətli qeyri-formal təhsil alması, proqramla əhatələnməsi üçün vacib elementdir. Dəstə görüşlərinə və təlimlərə dəstəkləyici kitabçanın ilk versiyası da məhz “Təbiətdə oyna, öyrən və əylən!” adlanır.



Keyfiyyətli qeyri-formal təhsilə əsaslanan və məqsədyönlü fəaliyyətlər zamanı bu kitabçanın istifadəsi insan-təbiət vəhdətini gücləndirərək skautların öyrənmə obyektlərinin hədəflərinə çatmasını gücləndirəcəkdir.

Elnur Arifzadə

Azərbaycan Skautlar Assosiasiyasının Milli Gənclər Proqramı üzrə Müvəkkili
Ətraf mühitin texnologiyası və mühəndisliyi üzrə fəlsəfə doktoru namizədi
elnur.arifzada@scout.az