HRY V PŘÍRODĚ

ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA OČIMA MLADÝCH LIDÍ

Podpořeno z programu Think Big.

Tisk brožur byl financován programem Think Big,
nadačním programem O2 pro mladé lidi. Děkujeme.

Brožura “Games for Nature” vznikla během výměny mládeže “Learning from each other – games of environmental education”. Výměna mládeže byla organizovaná polskou neziskovou organizací OA PTTK a mezinárodní environmentální organizací Youth and Environment Europe. Výměnu mládeže finančně podpořila Evropská komise, program Mládež v Akci. Děkujeme za laskavé poskytnutí souhlasu k přeložení brožury.

HRY V PŘÍRODĚ

ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA OČIMA MLADÝCH LIDÍ

Březen 2012

Autoři brožury “Hry v přírodě”

Editoři:

Monika Kotulak
Gosia Zubowicz
Gemma Tracey

Podpora:

Richard Irvine
Ryszard Kulik
Kristýna Ondřejová
Irena Oupicová
EDEN Center
účastníci TC “Forest–Welcome Home”
účastníci YE “Learning from each other”

Environmentální výchova

Podle Josepha Cornella prochází děti 4 fázemi učebního procesu:

1. Vzbuzení zájmu, protože bez něj nikdy nemůžeš získat v přírodě smysluplné zkušenosti. Je to klidný, ale intenzivní proud osobního zájmu a nadšené pozornosti.

2. Zaměření pozornosti, pokud jsou naše myšlenky rozptýlené, nemůžeme si do hloubky uvědomovat ani přírodu, ani nic jiného. Proto musíme přetavit naše nadšení do klidné soustředěnosti.

3. Přímá zkušenost, jak postupně zvyšujeme svoji pozornost, víc si všímáme - lépe posloucháme, vidíme, cítíme, následujeme intuici. S klidnou pozorností můžeme lépe vstoupit do rytmu přírody kolem nás.

4. Sdílení inspirace, příroda je vždy inspirující. Proto je dobré sdílet naše myšlenky s ostatními, protože tímto způsobem můžeš inspirovat více lidí a pomoci jim lépe pochopit přírodu.

Zdroj: "Sharing the Joy of Nature" od Josepha Cornella

Doufáme, že tato brožura vám nabídne hry vhodné pro každou fázi učebního procesu.

Doufáme také, že aktivity zde popsané pomohou dětem:

- ***vnímat celistvost přírody,***
- ***pochopit roli a důležitost každé bytosti, malé i velké,***
- ***cítit se součástí přírody,***
- ***uvědomit si lépe přírodu, získat o ní více informací a naučit se ji respektovat,***
- ***naučit se žít v harmonii s přírodou,***
- ***uvědomit si svou zodpovědnost za přírodu kolem nás.***

Věříme, že děti se nejlépe učí skrze hry. Myslíme si také, že být v blízkém kontaktu s přírodou je nejlepší metodou k dosažení našich cílů.

V mnoha případech je vedoucí skupiny zprostředkovatelem zkušenosti s přírodou. Je jasné, že příroda, která nás obklopuje, nálada skupiny a míra její vnímavosti ovlivňuje použitou metodologii. Proto by měl učitel přizpůsobit aktivity potřebám skupiny.

DOTKNI SE PŘÍRODY

DOTKNI SE A OBJEV

Cíl hry:	objevovat přírodu dotykem
Lokace:	venku
Počet hráčů:	bez omezení
Věk hráčů:	bez omezení
Čas na přípravu:	žádný
Potřebný materiál:	šátky pro polovinu hráčů
Délka aktivity:	20 minut

Popis:

Rozděl účastníky do dvojic. Jeden z dvojice si zaváže oči, druhý z dvojice ho dovede k nějakému přírodnímu objektu, který mu chce ukázat. Osoba se zavázanýma očima si předmět osahá a snaží se zapamatovat si ho. Pak se společně vrátí na start. Ten, kdo měl zavázané oči, si sundá šátek a snaží se objekt najít. Pak si hráči vymění role.

Seznamte se, strom

Cíl hry:	objevovat přírodu více smysly
Lokace:	venku
Počet hráčů:	bez omezení
Věk hráčů:	8–12
Čas na přípravu:	žádný
Potřebný materiál:	šátky pro polovinu hráčů
Délka aktivity:	20–30 minut

Popis:

Rozděl skupinu do dvojic. Jeden zaváže partnerovi oči a vede ho lesem/parkem ke stromu, který ho/jí zaujme. (Jak daleko, to záleží na věku účastníků a jejich schopnosti se orientovat. Pro všechny mimo malé děti není vzdálenost 20-30 metrů příliš daleko.) Partner by měl nevidícího kamaráda povzbuzovat k objevování stromu, aby si všímal unikátních znaků. Nejlepší jsou konkrétní otázky. Například, když řekneš dětem, aby "cítily strom", nebudou reagovat s takovým zájmem jako když řekneš: "Přilož si tvář na kůru stromu." Místo "prozkoumej strom", buď specifický: "Je strom stále živý? - Můžeš ho obejmout kolem dokola? - Je strom starší než ty? - "Můžeš na něm najít rostoucí rostliny? Lišejník? Nebo nějaký hmyz?".

Když partner se šátkem skončí objevování stromu, druhý ho/ji zavede zpět na místo, kde začali, ale ne přímou cestou. (Tato část hry je často zábavná, když vůdce vede svého partnera přes vymyšlené klády nebo houštinami, které lze snadno obejít.) Sejměte šátky a nechte děti najít jejich strom s otevřenýma očima. Najednou, jak dítě hledá svůj strom, se les stává souborem jednotlivých stromů. Strom se může stát nezapomenutelnou zkušeností v životě dítěte. Často se stane, že děti, které hrály tuto hru, si se svým stromem vytvoří pouto a vrací se na místo, kde se tato hra hrála a znovu "svůj strom" hledají.

Dotyk Přírody

Cíl hry:	objevit přírodu dotýkáním se, objevit malé věci, nevnímat les jen jako celek.
Lokace:	les (ale ne když je vlhko)
Počet hráčů:	více než 4
Věk hráčů:	bez omezení
Čas na přípravu:	15 minut
Potřebný materiál:	dlouhý provázek, šátky, papíry a pastelky
Délka aktivity:	45 minut

Popis:

Vytvoř cestu mezi stromy pomocí provázku. Měla by procházet nad místy, která jsou zajímavá na dotek, například nad mechem, starým pařezem, zajímavou kůrou atd. Při stavbě cesty měň výšku provázku - může se nacházet metr nad zemí na některých místech, jinde jen pár centimetrů. Pokud připravuješ aktivitu pro malé děti, udělej nad zajímavými místy uzlík.

Zavaž hráčům oči a přiveď je na začátek cesty. Pomoz jim najít začátek provázku a řekni jim, aby se jím nechaly vést. Ujisti se, že mezi hráči je dostatečná vzdálenost, aby měli dost času na zkoumání kousků přírody dotykem. Řekni jim, aby byli potichu. Mohou také jít bez bot - potom půjdou pomaleji a budou dávat větší pozor.

Po hře je nech nakreslit, co cítili a jaké pocity to v nich vyvolalo. Nebo si jen sedněte do kroužku a promluvte si o tom. Ale dej pozor, aby se ze hry nestala soutěž. Není důležité, kolika věcí se kdo dotkl.

Po kreslení/povídání si znovu projděte cestu, tentokrát bez zavázaných očí. Nech hráče otestovat, na co předtím sahali.

DUHA

Cíl hry:	pozorovat bohatství a různorodost barev v přírodě
Lokace:	venku
Počet hráčů:	více než 4
Věk hráčů:	5+
Čas na přípravu:	20 minut
Potřebný materiál:	kousky barevného papíru
Délka aktivity:	15 minut

Popis:

Rozděl skupinu na menší skupinky. Každé skupince dej několik papírků s různými barvami a požádej je, aby našli přesně tu samou barvu v přírodě. Připomeň jim, aby přírodniny netrhali, stačí pozorovat. Poté se zeptej, zda účastníci dokázali najít všechny barvy.

Mapa Okolí

Cíl hry:	poznat okolí, vytvořit mapu
Lokace:	venku
Počet hráčů:	bez omezení
Věk hráčů:	5+
Čas na přípravu:	žádný
Potřebný materiál:	žádný
Délka aktivity:	30 minut

Popis:

Nejdřív polož kámen na střed místa, které chete zmapovat. Požádej hráče, aby každý přinesl dvě větve - jednu delší než ruku, druhou poloviční. Položte je na zem a vytvořte kruh rozdělený na menší části - jako pizza. Dlouhé větve rozdělují kruh, krátké tvoří okraj kruhu. Každý si vybere jednu část kruhu. Potom se všichni otočí zády ke kruhu a jdou 50 metrů (nebo i víc) rovnou od kruhu. Po každých několika metrech zastaví a seberou přírodninu, která charakterizuje tuto oblast - například dubový list, mech, kameny. Když nashromáždí 5 objektů (nebo více, záleží na stáří hráčů), vrátí se zpět ke kruhu - věci, které sebraly nejblíž kruhu umístí do středu, vzdálenější k okraji kruhu. Poté, co umístí všichni své objekty, je vytvořená mapa okolí, s typickými rostlinami a jinými charakteristickými znaky.

Pravěcí lidé používali tuto metodu aby se lépe a rychle zorientovali na novém místě, aby věděli, kam jít, když něco potřebují.

Obrázek 1 m²

Cíl hry:	pozorovat přírodu, zaměřit se na jedno místo, poznat jak mnoho druhů rostlin a živočichů lze najít na malém prostoru
Lokace:	venku
Počet hráčů:	bez omezení
Věk hráčů:	5+
Čas na přípravu:	žádný
Potřebný materiál:	žádný
Délka aktivity:	20 minut

Popis:

Nech děti vybrat si jejich vlastní 1 m² země a požádej je, aby jej 10 minut pozorovaly. Čas může být kratší u malých dětí. Řekni jim, aby pozorovaly různé barvy, tvary, rostliny a živočichy. Až skončí, sedněte si do kroužku a nech je povědět, co nejzajímavějšího viděly.

Lovec a Kořist

Cíl hry:	ukázat, jak se plíží predátoři, jak je důležité být v přírodě potichu
Lokace:	venku
Počet hráčů:	cca 15
Věk hráčů:	bez omezení
Čas na přípravu:	žádný
Potřebný materiál:	šátek
Délka aktivity:	30 minut

Popis:

Uprostřed sedí zajíc (má zavázáné oči), asi 20 metrů kolem něj vytvoří ostatní kruh - to jsou lišky. Zajíc se snaží uslyšet pohyb lišek, jejichž cílem je se k němu přiblížit a dotknout se ho. Pokud zajíc uslyší zvuk blížící se lišky, ukáže tím směrem. Liška, na kterou ukázal, musí zůstat stát bez hnutí. Liška vyhrává, pokud se dotkne zajíce. Zajíc vyhrává, pokud uslyší a označí všechny lišky.

Ukaž všem, jak se dají pomocí rukou přiložených k uším (jako boltce) lépe slyšet/ poslouchat zvuky z určité strany – stejně jako králíci ….

Fotograf

Cíl hry:	rozvíjet schopnost dětí zaměřit se opravdu na to, co vidí přimět je vnímat detaily přírody
Lokace:	venku
Počet hráčů:	více než šest, sudý počet, aby bylo možné sestavit dvojice
Věk hráčů:	5+
Čas na přípravu:	žádný
Potřebný materiál:	šátky, papír, pastelky
Délka aktivity:	20–30 minut

Popis:

Tato venkovní aktivita je nejefektivnější, když ji hrajete v místě, kde kvete mnoho květin. Děti utvoří dvojice. Jeden z nich bude "fotoaparát", druhý "fotograf". Vydají se po okolí, "fotoaparát" bude mít zavázané oči, "fotograf" ho povede. Fotograf zastaví kdekoli, kde chce udělat fotku. Potom fotograf vyfotí snímek - sundá fotoaparátovi na 2 až 3 vteřiny šátek. Fotoaparát pak vysvětlí, co vyfotil. Můžete se ptát dětí na různé otázky a tak z nich dostat detailnější odpovědi.

Tuto hru můžete udělat i delší. Požádejte fotografa, aby vytvořil fotopříběh. Poté, co fotograf vyfotí serii 5 snímků, fotoaparát vyvolá snímky na papír - udělá komiksový strip (nakreslí obrázky do okýnek v řadě za sebou). Fotoaparát má za úkol hádat, jaký příběh zamýšlel fotograf zachytit, může příběh připsat pod fotky.

Fotoaparát a fotograf si poté vymění své role.

Po skončení hry udělejte výstavu fotek, aby si mohli všichni obrázky prohlédnou a popovídat o tom, co vyfotili.

Chození Naboso

Cíl hry:	samostatnost, pozorování zvířat
Lokace:	venku
Počet hráčů:	1–15
Věk hráčů:	8+
Čas na přípravu:	žádný
Potřebný materiál:	žádný
Délka aktivity:	30 minut

Popis:

Toto je skvělý způsob, jak přimět lidi, aby na chvilku zpomalili. Je to také nejlepší způsob, jak pozorovat volně žijící zvířata, protože živočichy můžete pozorovat zblízka právě díky tichému přiblížení. Požádej účastníky, aby si sundali boty a ponožky. Potom je naveď, aby udělali velmi pomalý, krátký krůček vpřed. Pokládejte nohy jemně a pomalu na vnější stranu chodidla a potom pomalu položte celé chodidlo do jedné roviny. V tomto momentě by se chodidlo mělo jen jemně dotýkat země. Předtím, než přenesete celou váhu na vedoucí nohu, měli byste cítit zda jsou pod nohou nějaké větvičky, listy nebo jiné objekty, které by mohly dělat hluk. Pokud tam nejsou, přeneste váhu pomalu na přední nohu. Řekni účastníkům, že menší krůčky jim zajistí lepší stabilitu a budou tak moci věnovat větší pozornost sledování zvířat.

Zdroj: Joseph Bharat Cornell "Sharing the Joy of Nature: Nature Activities for All Ages"

POSLOUCHEJ PŘÍRODU

Mapa Zvuků

Cíl hry:	objevovat přírodu sluchem
Lokace:	venku
Počet hráčů:	více než 4
Věk hráčů:	7+
Čas na přípravu:	5 minut
Potřebný materiál:	tužka a papír
Délka aktivity:	20 minut

Popis:

Každý účastník hry bude potřebovat tužku a papír. Hráči se rozmístí po okolí, aby se nerušili, tedy asi 50 metrů od sebe. Papír představuje mapu okolí a uprostřed zakreslí hráči X jako symbol místa, kde se nachází. Po zaznění signálu zavřou všichni oči a budou poslouchat okolí. Délka poslouchání záleží na věku dětí, může to být 5, ale i 15 minut. Po druhém zaznění signálu nakreslí hráči na papír mapu toho, co slyšeli. Například můžou nakreslit piktogramy zvuků tím směrem, odkud je slyšeli. Po třetím zaznění signálu se všichni sejdou u startu a podělí se o svá pozorování.

PŘIČICHNI K PŘÍRODĚ

LESNÍ KOKTEJLY

Cíl hry:	objevovat přírodu čichem, rozpoznávat různé vůně, vytvořit si vlastní lesní mix
Lokace:	venku
Počet hráčů:	více než 5
Věk hráčů:	bez omezení
Čas na přípravu:	5 minut
Potřebný materiál:	plastový kelímek pro každého
Délka aktivity:	20 minut

Popis:

Každý účastník dostane svůj kelímek a najde si kousek větvičky na zamíchání. V kelímku vytvoří koktejl vůní. Každý si může do kelímku dát, co chce z okolní přírody, zamíchá a pak přidá trochu vody.

Nakonec si své koktejly pojmenujte a vymyslete speciální schopnost/sílu, kterou vám vůně dá, když k ní přičichnete. (například budeš rozumět řeči zvířat) Potom se o své vůně podělte s ostatními.

Postav Strom

Cíl hry:	porozumět, jak funguje strom
Lokace:	uvnitř i venku
Počet hráčů:	více než 12
Věk hráčů:	10+
Čas na přípravu:	cca 5 minut
Potřebný materiál:	žádný
Délka aktivity:	20 minut

Popis:

Cílem hry je postavit strom pomocí účastníků hry. Rozdělíme hráče do malých skupin, každá skupinka dostane za úkol postavit rozdílnou část stromu ze svých těl.

Zde je popis jednotlivých částí a jejich funkcí:

JÁDRO:

Vyber dva nebo tři vysoké, silné účastníky a požádej je, aby hráli "jádro stromu". Postav je zády k sobě. Zbytku skupiny řekni: "Toto je jádro stromu. Jeho úkolem je držet kmen a větve vzpřímené, takže listy se dostanou ke slunci. Jádro stromu žije dlouho, tak dlouho, že je ve skutečnosti už mrtvé; ale je dobře chráněné. Kdysi bylo jádro stromu živé, ale tisíce malých trubiček, které dřív vedly vodu vzhůru a výživu dolů, jsou nyní vyplněny pryskyřicí a smůlou." Řekni představitelům jádra, že jejich úkolem je stát, být vysocí a silní. Mohou se bít rukou do hrudi a zpívat "bum", jako když buší srdce.

HLAVNÍ KOŘEN:

Poté požádej několik lidí, aby hráli roli hlavního kořenu. Řekni jim, aby se posadili dolů k začátku jádra, tváří ven. Vysvětli jim: "Jste velmi dlouhým kořenem, zvaným hlavní kořen. Rostete hluboko do země - kolem deseti metrů. Hlavní kořen umožňuje stromu čerpat vodu z velkých hloubek a také upevňuje strom v zemi. Když přijde bouře, hlavní kořen zabraňuje tomu, aby velký vítr strom vyvrátil." Určitě nezapomeň zmínit, že ne všechny stromy mají hlavní kořeny (například sekvoje), ale tento strom jej má. Hráči můžou přitahovat nohy k hrudi a vydávat přitom sací zvuk, jak vytahují nahoru vodu a výživu.

POSTRANNÍ KOŘENY:

Vyber hráče s dlouhými vlasy, kterým nevadí ležet na zemi. Požádej "postranní kořeny", aby si lehli na záda se nohama opřenýma o kmen a těly směřujícími od stromu. Řekni jim: »Vy jste postranní kořeny. Jsou vás stovky a stovky. Rostete směrem od stromu, všude okolo něj, jako větve, ale pod zemí. Vy také pomáháte stromu stát vzpřímeně. Na vašich koncích jsou jemňounké kořenové vlásky" Postranní kořeny také mohou vydávat zvuky, jako když sají vodu a živiny.

Na tomto místě si klekni vedle jednoho postranního kořene a rozprostři jeho/její vlasy kolem jeho/její hlavy. Pokračuj ve vyprávění: »Stromy mají tisíce kilometrů kořenových vlásků, které pokrývají každý centimetr čtvereční půdy, do které vrůstají. Když cítí ve svém okolí vodu, buňky rostou směrem k ní a nasávají ji. Kořenové vlásky mají na konečcích pevné buňky, které je chrání stejně jako hokejisty helma. Chtěl/a bych, aby si hlavní kořen a postranní kořeny nacvičily sání vody. Když řeknu '**sání vody**', všichni uděláte tohle (udělej zvuk jako když srkáš vodu). Tak jo, poslouchám - sání vody!«

DŘEVO (XYLÉM):

Nyní požádej skupinku lidí, aby hráli dřevo. - xylém. Vyber dost lidí, aby utvořili kompletní kruh okolo jádra. Obklop jimi jádro, tváří dovnitř a držící se za ruce, ale pozor, aby nešlápli na kořeny! Řekni jim: »Vy jste část stromu, které se říká dřevo - xylém. Vedete vodu z kořenů až k nejvyšším větvím. Jste nejúčinnější pumpa na světě a to přitom nemáte žádné pohyblivé části. Jste schopni vypumpovat desítky kubíků vody za den a děláte to rychlostí přes 160 kilometrů za hodinu! PPotom, co kořeny nasají vodu ze země, vaším úkolem je rozvést ji po celém stromu. Když řeknu: '**vodu vzhůru**' řeknete 'xylém' (během vyslovení slova xylém přidej na hlasitosti) a během toho zvednete ruce nahoru.

Potom to nech hráče vyzkoušet. Řekni »Nacvičíme si to. Nejprve necháme kořeny nasát vodu - sání vody! A nyní necháme dřevo vypumpovat vodu do větví - vodu vzhůru! Xylém!

KAMBIUM:

Vyber skupinku, která bude hrát kambium. Utvoř z nich kruh okolo dřeva, také tváří dovnitř a držící se za ruce. Řekni jim: " Směrem do vnitřku stromu se nachází vrstva kambia, část stromu, která stále roste. Každý rok kambium vytvoří novou vrstvu dřeva a lýka. Strom roste do šířky ve svém kmeni a taky do délky pomocí kořenů a větví. Kambium se drží za ruce a houpe jimi zatímco šeptají 'rosteme, rosteme!'

LÝKO (FLOÉM):

Za kambiem, směrem od středu stromu, se nachází lýko - floém. Tato část stromu sbírá potravu vyrobenou listy stromu a rozvádí ji do zbytku stromu. Skupinka, který je vybraná jako floém, si stoune zády ke kambiu, natáhne ruce nahoru a dopředu, navzájem si spojí ruce v předloktí a zápěstí, ale dlaně nechá volné, aby se mohly třepat jako listy.

Nyní sděl lýku instrukce: »Když řeknu '**výroba jídla**' zvednete ruce nahoru a budete třepat dlaněmi jako listy ve větru, kdy berou energii ze slunce a vytváří jídlo. A když řeknu '**jídlo dolů**', dřepnete si a uděláte 'Whůůůůů' (udělej dlouhý, snižující se zvuk). Zkusme si to!«

Projdi všemi zvuky a pohyby, které se jednotlivé části stromu naučily, v tomto pořadí: **sání vody!** výroba jídla! **vodu vzhůru!** jídlo dolů! (Všimni si, že lýko vyrábí živiny před tím, než dřevo přivede vodu.)

KŮRA:

Požádej zbývající lidi, aby hráli roli kůry. Utvoř z nich kruh okolo stromu tak, aby stáli tváří ven. Řekni jim: »Vy jste kůra. Proti jakému nebezpečí chráníte strom?« Můžeš navrhnout oheň, hmyz, extrémní změny teplot, malé děti s kapesními nožíky... Řekni kůře, jak má chránit strom. Postavte se jako obránci v americkém fotbale, lokty od sebe, pěsti na hrudi. Slyšíte ten vysoký nepříjemný zvuk? To je rychlý a velmi hladový kůrovec. Půjdu se podívat, jestli ho dokážu zastavit. Jestli se nevrátím, budete muset zastavit kůrovce sami.« Zaběhni za strom/do vedlejší místnosti a vrať se jako kůrovec. Udělej to pro účastníky zábavné - škleb se, použij větve jako tykadla, otáčej hlavou kolem dokola. Zaměř anténami strom a namiř svůj dlouhý sosák ke stromu. pak utíkej, nebo rychle choď kolem stromu, předstírej, že chceš proniknout do stromu. Je úkolem kůry, aby strom ubránili.

Pokud máš hodně účastníků, můžeš je taky zapojit do hry jako symbiotickou kořenovou houbu - tato houba je spojená s kořenovými vlásky a dává vodu a minerály stromu a na oplátku si od stromu bere cukr.

Můžeš taky skupinu/strom provést ročními obdobími: na konci zimy se bude strom pomalu probouzet, míza začne na začátku jara proudit, následu je léto a rychlý růst a pak usínání stromu na podzim.

Zdroj: Joseph Bharat Cornell "Sharing the Joy of Nature: Nature Activities for All Ages"

Vytvoř Ekosystém

Cíl hry:	porozumět, jak vypadají různé typy ekosystémů
Lokace:	venku
Počet hráčů:	více než 4
Věk hráčů:	7+
Čas na přípravu:	5 minut
Potřebný materiál:	žádný
Délka aktivity:	20 minut

Popis:

Rozděl účastníky na malé skupinky. Cílem hry je společně s účastníky vytvořit různá přírodní stanoviště. Zadej skupinkám typ stanoviště, které budou vytvářet. Každý člen týmu se snaží najít své místo, svou roli v ekosystému. Pro názornost uvedu příklad: zadaným stanovištěm je les. Někteří budou hrát stromy, zatímco jiní se mezi nimi budou proplétat jako vítr a ostatní budou představovat zvířata žijící v lese. Na konci představení budou ostatní skupinky hádat, jaký ekosystém se snažila skupinka vytvořit.

Duch Stromu

Cíl hry:	být v kontaktu s přírodou, rozvíjet kreativitu
Lokace:	venku
Počet hráčů:	bez omezení
Věk hráčů:	bez omezení
Čas na přípravu:	žádný
Potřebný materiál:	žádný
Délka aktivity:	45 minut

Popis:

Rozděl děti do menších skupinek (pro starší děti to může být i individuální úkol). Požádej účastníky, aby si v okolí našli strom, který jim přijde zajímavý. Pak je vybídni, aby vzali trochu bláta, připlácli ho na strom a vytvořili tvář Ducha stromu. Mohou jíl vytvarovat a ozdobit ho listy a květinami apod. Dobré je, pokud jim před samotnou aktivitou řeknete o Duchu stromu zajímavý příběh.

Příběh Odpadků

Cíl hry:	zamyslet se nad problémem odpadků a jejich recyklace
Lokace:	venku i uvnitř
Počet hráčů:	8–30
Věk hráčů:	6+
Čas na přípravu:	10 minut
Potřebný materiál:	žádný
Délka aktivity:	2–4 hodiny

Popis:

Hráči jsou rozděleni do skupin (3 - 6 hráčů v týmu). V první části aktivity je úkolem týmu najít nějaký odpadek a vymyslet příběh jeho života, od jeho výroby až po destrukci. V druhé části předvedou hráči tento příběh ostatním skupinám. Hráči si mohou vybrat libovolnou formu předvedení příběhu - divadlo, dramatické vyprávění, báseň, písnička, pantomima, nakreslení komiksu, fotografická dokumentace atd.

Dej účastníkům alespoň hodinu na přípravu.

Land Art

Cíl hry:	rozvoj kreativity, kontakt s přírodními materiály
Lokace:	venku, přednostně les nebo louka
Počet hráčů:	více než 4
Věk hráčů:	7+
Čas na přípravu:	žádný
Potřebný materiál:	žádný
Délka aktivity:	45 minut

Popis:

Požádej účastníky, aby si v okolí našli nějakou přírodninu, která je vystihuje nebo která se jim hodně líbí. Potom, co tak všichni učiní, se postavte do kruhu, ukažte popořadě vybrané objekty a vysvětlete, proč jste si je vybrali.

Dalším krokem hry je vytvoření přírodní kompozice, ve které použijete pouze přírodních materiálů. Každý začne tvořit svou kompozici s objektem, který si předtím vybral. Pak si společně prohlédněte všechny kompozice - uspořádejte verisáž výstavy Land-artu.

Starší děti můžete zasvětit do konceptu land-atru. Land-art je umělecká forma, kterou tvoříte v přírodě pouze s využitím přírodních materiálů, jako je půda, kameny, dřevo, větve, stromy, voda a jiné. Spíše než umístění soch v krajině tkví význam land-artu v samotném tvoření skulptury. Přírodní výtvory jsou často umístěny ve volné přírodě, daleko od civilizace. Poté, co je dílo vytvořeno, je ponecháno přírodě a postupně se rozloží přírodní cestou.

Přírodní Orchestr

Cíl hry:	spojit hudbu a přírodu, vytvořit dobrou atmosféru ve skupině
Lokace:	les
Počet hráčů:	30 rozdělených do dvou skupin
Věk hráčů:	bez omezení
Čas na přípravu:	žádný
Potřebný materiál:	žádný
Délka aktivity:	30 minut

Popis:

Všichni účastníci zkusí najít v přírodě nějaký hudební nástroj. Měl by vydávat zajímavý zvuk a musí být vyrobený jen z přírodních materiálů (například můžete ťukat kameny o sebe, šustit suchou trávou, foukat do listů trávy atd.). Poté, co si všichni najdou nástroj, zkusí skupiny dělat zajímavé zvukové kompozice, nebo může vyhrát skupina, která bude hlasitější.

NETOPÝR A MOUCHA

Cíl hry:	pochopit vlastnosti a schopnosti zvířat, netopýra
Lokace:	venku i uvnitř
Počet hráčů:	kolem 10
Věk hráčů:	4+
Čas na přípravu:	žádný
Potřebný materiál:	šátek
Délka aktivity:	15 minut

Popis:

Tato hra vysvětluje vlastnosti zvířat, které jim dávají výhodu při chytání kořisti a tudíž při přežívání. Hra napodobuje způsob, jakým netopýři používají zvukové vlny při chytání své kořisti.

Než začne hra samotná, řekni dětem pár informací o netopýrech - čím se živí a jak chytají svou kořist. V této hře je kořistí moucha a netopýr vydává vysoký zvuk, který zasáhne mouchu a odrazí se zpět, z čehož netopýr zjistí, kde se moucha nachází. Důvodem, proč toto netopýr dělá je fakt, že loví hlavně v šeru a má špatný zrak, narozdíl od sluchu, který má výborný.

Děti vytvoří kruh, spojí ruce. Hra se hraje uvnitř kruhu. Jedno z dětí bude hrát netopýra a bude mít zavázané oči, druhé dítě bude hrát mouchu. Začnou hrát na opačných koncích kruhu.

Netopýr může volat "píp" kdykoliv chce a moucha musí odpovědět rovněž pípnutím.

Hra pokračuje, dokud netopýr mouchu nechytí. Netopýr by si měl časem uvědomit, že čím častěji bude pípat, tím snazší pro něj bude chycení mouchy. Stejně tak zrychlují volání netopýři, když jsou poblíž kořisti.

Hádej co?

Cíl hry:	objevovat různé druhy a uvědomit si rozmanitost přírody
Lokace:	venku i uvnitř
Počet hráčů:	více než 8
Věk hráčů:	5+
Čas na přípravu:	žádný
Potřebný materiál:	žádný
Délka aktivity:	20 minut

Popis:

Rozděl děti na dvě skupiny. Jedna skupina si tajně vybere rostlinu, nebo jakýkoliv jiný organismus z okolí, který během hádání pravděpodobně neuteče. Pak se začne druhá skupina ptát na otázky, které jí pomohou uhodnout, o jaký organismus se jedná. Může se ptát na velikost, barvu atd., ale nesmí se ptát, zda jde o rostlinu či živočicha - to musí uhodnout pomocí jiných otázek.Každý člen skupiny smí položit jen jednu otázku. Potom, co byly zodpovězeny všechny otázky se skupina, která hádala, vydá najít myšlený objekt.

Tuto hru můžete hrát i uvnitř. Podobně jako venku si jedna skupina bude myslet rostlinu či živočicha a bude odpovídat na otázky. Pokud jsou skupiny moc velké, můžete utvořit víc skupin. Pak první skupina, která bude hádat dobře bude příští skupinou, která bude vymýšlet hádaný objekt.

DRUHY STROMŮ

Cíl hry:	seznámit účastníky s nejčastějšími druhy stromů v daném lesním typu
Lokace:	venku
Počet hráčů:	20–25, rozdělení do týmů po 5
Věk hráčů:	bez omezení
Čas na přípravu:	okolo 1 hodiny
Potřebný materiál:	připravené pracovní listy, tužky či pastelky
Délka aktivity:	okolo 20 minut

Popis:

Ukaž účastníkům větvičky a listy nebo jehlice vybraných druhů stromů (např. bříza, smrk, jedle, jeřáb, javor, olše či líska - vše záleží na typu lesa, ve kterém se nacházíte!) a informuj je o základních faktech o těchto stromech, například počet jehlic ve svazku, zajímavá kůra. Potom dostanou připravené pracovní listy s informacemi o stromech a s obrázky. Jejich úkolem je sebrat větvičku každého stromu, aby prokázali, že jej bezpečně rozpoznají a udělat frotážový obrázek kůry (přiložit papír na kůru a přejet obyčejnou tužkou - podobně jako se to dělá s mincí). Vyhrává tým, který vše sesbírá a obkreslí nejrychleji.

Hledání Pokladu

Cíl hry:	poznat okolí
Lokace:	venku
Počet hráčů:	bez omezení
Věk hráčů:	7+
Čas na přípravu:	30 minut
Potřebný materiál:	papír a tužka
Délka aktivity:	20 minut

Popis:

Cílem hry je lépe poznat okolí, ve kterém se nalézáme. Zadej hráčům úkoly, které jsou všechny nějakým způsobem spojeny s místem, které je obklopuje. Dej účastníkům čas na jejich vypracování.

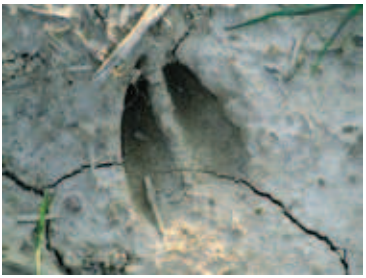
Příklad zadaného úkolu:

Divočina

Toto je úkol, při kterém hledáme známky přítomnosti divoce žijících zvířat.
Varování: dejte pozor, ať nezraníte žádné zvíře ani nepoškodíte jeho domov.

Najdi známky toho, že:

1. Lidé a divoká zvířata se dělí o jeden životní prostor
2. Lidé a divoká zvířata se musí přizpůsobit svému životnímu prostoru, přestěhovat se do vhodnější lokality, anebo zahynout.
3. Divoká zvířata jsou všude kolem, ačkoli je ne vždy vidíme či slyšíme.
4. Volně žijící živočichové mohou být velcí, ale také úplně maličcí.
5. Lidé a divoká zvířata se potýkají se stejnými problémy.
6. Lidé i divoká zvířata potřebují určitý životní prostor.



Doporučené čtení

ČESKY:

Mirka Strakatá,
"**Pojďte s námi do přírody**"
Computer media, 2009

Kolektiv autorů
"**Hrajeme si na přírodu, soubor her s ekologickou tematikou**"
Lipka, 2008

"**Ekohry do kapsy**"
Sdružení Tereza, 2007

Tomáš Matějček,
"**Ekologická a environmentální výchova**"
Česká geografická společnost

Reinhard Witt
"**Vnímejme přírodu všemi smysly**"
Pražské ekologické centrum, 1996

ANGLICKY:

Joseph Bharat Cornell,
"**Sharing nature with children**",
Dawn Publications, 1998.

Chris Holland,
"**I love my World: Mentoring play in nature, for our sustainable future**",
Wholeland Press, 2009.

Martin Maudsley,
"**Playing with the elements**",
Playwork Partnership, 2008.

V této brožuře jsme použili fotografie z www.sxc.hu na stranách 5, 12, 14, 20, 25.
Také jsme použili fotografie z www.morguefile.com na stranách 12, 26.

Obsah

Environmentální výchova . . . 3

DOTKNI SE PŘÍRODY

Dotkni se a Objev . . . 4
Seznamte se, Strom . . . 5
Dotyk Přírody . . . 6

POZORUJ PŘÍRODU

Duha . . . 7
Mapa Okolí . . . 8
Obrázek 1 m² . . . 9
Lovec a Kořist . . . 10
Fotograf . . . 11
Chození Naboso . . . 12

POSLOUCHEJ PŘÍRODU

Mapa Zvuků . . . 13

PŘIČICHNI K PŘÍRODĚ

Lesní Koktejly . . . 14

PŘEDSTAV SI PŘÍRODU

Postav Strom . . . 15
Vytvoř Ekosystém . . . 18

HRAJ SI V PŘÍRODĚ

Duch Stromu . . . 19
Příběh Odpadků . . . 20
Land Art . . . 21
Přírodní Orchestr . . . 22

POZNEJ PŘÍRODU

Netopýr a Moucha . . . 23
Hádej Co? . . . 24

PŘÍRODA V PRAXI

Druhy Stromů . . . 25
Hledání Pokladu . . . 26

Doporučené čtení . . . 27

Brožura byla přeložena v rámci projektu **Les je náš, chraňme ho!**

Projekt byl organizován s pomocí Hnutí Brontosaurus

Hnutí Brontosaurus je nevládní nezisková organizace, jejímž předmětem činnosti je práce s dětmi a mládeží. Hnutí Brontosaurus už přes třicet let (bylo založeno už r. 1974) přitahuje převážně studenty středních i vysokých škol a otevírá jim cestu za poznáním ochrany životního prostředí, přírodního kulturního dědictví či památek. Účastníci se s touto oblastí seznamují nejpřímější cestou – vlastní prací a zážitkovým programem. Naše činnost je celoroční, otevřená a regionálně neohraničená.
Více o Hnutí Brontosaurus se dozvíš na **www.brontosaurus.cz**

Projekt proběhl s podporou Youth and Enviroment Europe

Youth and Environment Europe (YEE) je federace více než 40 organizací ve 28 zemích zabývajících se ochranou životního prostředí a s tím spojenými programy pro mládež. Organizace byla založena roku 1983 a za dobu své působnosti podpořila mnoho organizací, jejichž cílem je studium přírody a ochrana životního prostředí.

Cílem YEE je vytvářet prostředí, kde sdružené organizace mohou spolupracovat na mezinárodních projektech a navzájem se motivovat k zapojování mladých lidí do ochrany přírody. YEE vytváří příležitosti kontaktovat jiné evropské organizace, vyměňovat si zkušenosti, nápady a pracovat na společných projektech.
Více o YEE se dozvíš na **www.yeenet.eu**

Doufáme, že hry z této brožury pomohou dětem:

- ***vnímat celistvost přírody,***
- ***pochopit roli a důležitost každé bytosti, malé i velké,***
- ***cítit se součástí přírody,***
- ***uvědomit si lépe přírodu, získat o ní více informací a naučit se ji respektovat,***
- ***naučit se žít v harmonii s přírodou,***
- ***uvědomit si svou zodpovědnost za přírodu kolem nás.***

Věříme, že děti se nejlépe učí skrze hry.