

Priloga 2

DOŽIVLJANJE GOZDA DOŽIVLJANJE GOZDA

(igre)

Igra	ELEKTRIZIRANJE
Cilj:	Vzpostaviti stik med gozdarjem in udeleženci taborja.
Čas:	2 min
Pripomočki:	/
Opis procesa:	<p>Udeleženci stojijo v krogu in se elektrizirajo. Vodja igre - gozdar je stikalna postaja, ki pošilja električne sunke skozi krožni vod. To naredi tako, da desnemu sosedu krepko stisne roko. Pritisk, sprejet z levico, je takoj treba posredovati naprej z desnico. Čim hitreje se prenaša v krogu ta stisk roke, tem bolje.</p> <p>Ko zadovoljivo opravimo prve poskuse, se začne visoke šola elektriziranja. Sunki si sledijo vedno hitreje, nazadnje pa vodja igre sproži telegraf s stiskanjem rok na desno in levo hkrati. Po času, ki preteče med oddajo in prevzemom impulza, lahko vodja igre presodi, ali so vsi pazili ali pa je kje v krogu motnja v napeljavi.</p>

Igra	NAROBE SVET
Cilj:	Spoznati svet, ki se nam odpira iz druge smeri (npr. videti krošnjo dreves iz popolnoma drugačne perspektive oz. videti tisto, kar je očem skrito).
Čas:	5 min
Pripomočki:	Ogledalca
Opis procesa:	Gozdar razdeli udeležencem ogledalca. V koloni jih vodi po gozdu tako, da držijo ogledalca na nosu. Z drugo roko se za ramo držijo tistega, ki je pred njim.
Napotki:	Gozdar jih vodi po terenu, ki ni preveč zahteven (npr. izogibamo se skal, prevelikim naklonom terena).

Igra	SOVE IN VRANE
Cilj:	Ponoviti in utrditi znanje o gozdu (pomen, tipi gozdov, gozdne plasti, stelja/steljarjenje, gozdni rob, funkcije gozda ...).
Čas:	20 min
Pripomočki:	/
Opis procesa:	Gozdar razdeli skupino na dve enakoštevilčni moštvi, na sove in vrane. Moštvi postavi v vrsti, ki si stojita nasproti v razdalji pol metra. Približno pet metrov za vsakim moštvom gozdar nariše še eno črto, ki predstavlja domače oporišče. Gozdar pove določeno trditev in če je trditev resnična, sove poskušajo uloviti vrane, preden se te uspejo rešiti na svoje domače oporišče. Če je trditev napačna, vrane lovijo sove. Kogar ujamejo, se jim pridruži.
Napotki:	Če odgovor otrokom ni popolnoma jasen, si bo nekaj sov in vran steklo naproti, nekaj pa jih bo steklo proti svojemu domačemu oporišču. V nastali zmedi je gozdar tiho in se ne vmešava. Ko se nered poleže, pove pravilen odgovor.

Igra	SPREHOD Z ZAVEZANIMI OČMI IN SREČANJE Z DREVESOM
Cilj:	Zaznavati okolico s čutili in razvijati zaupanje drug do drugega. Vohalno in tipalno zaznavati drevesa v gozdu, se vživljati v čustva drugega.
Čas:	20 min
Dolžina poti:	7–10 m
Pripomočki:	Rute
SPREHOD:	
Opis procesa:	Gozdar določi pare, ki so sestavljeni iz dveh otrok. V paru se učenca odločita, kdo bo imel najprej zavezane oči oz. kdo bo vodil. Vodnik vodi svojega partnerja po zanimivi poti, pri tem pa upošteva učiteljeva navodila za varnost (npr. izogiba se hlodov, vej in podobnega).
Napotki gozdarja:	V dejavnostih z zavezanimi očmi se naše misli nehajo ukvarjati same s seboj. Tako se bolj zavedamo in smo pozorni ter se lahko bolj posvetimo svetu okoli nas. Če smo oropani vida, se moramo zanesti na svoje manj uporabljene čute, kot so sluh, tip, voh.
SREČANJE:	
Opis procesa:	Vodnik vodi svojega partnerja do zanimivega drevesa. Gozdar pozove učence, da na podlagi čutenja in doživljanja izberejo vsak svoje drevo (npr. Drevesa se dotakni s konicami prstov. Podrgni z licem ob drevo! Povohaj drevo! Objemi drevo! Je drevo še živo? Je drevo starejše od tebe?). Ko je partner nehaj raziskovati, ga vodič pelje nazaj na izhodiščno mesto. Gozdar sname otrokom trakove z oči in jih napoti iskat svoje drevo. Najprej samo z gledanjem, če se ne more odločiti z namigi, na koncu pa naj svoje ugotovitve preveri še s tipanjem. Učenci zamenjajo vloge.
Napotki gozdarja:	Namen igre ni, da bi učenci resnično našli »svoje« drevo, ampak, da bi spoznali, da je gozd zbirka posameznih dreves, ki se med seboj razlikujejo. Tako poudarjamo tisto, kar mora biti v okoljski vzgoji na prvem mestu: pomen pozitivnih čustev, občudovanja in čutenja.

Igra	ZVOKI IN BARVE POD MOJIM DREVESOM
Cilj:	Zaznavati glasove, oblike, barve in razsežnosti gozda, izražati svoja občutja do narave.
Čas:	5 min
Pripomočki:	/
Opis procesa:	Udeleženci v gozdu pod svojim drevesom poležejo hrbet na tla in držijo v zrak iztegnjene pesti. Predajo se razpoloženjskemu vplivu, ki se širi iz gozda. Poslušajo glasove, ki prihajajo iz gozda; vsakokrat, ko kateri izmed učencev zasliši nov zvok (npr. ptičja pesem, šum vetra, padajoče listje, tekoča voda...), iztegne prst. Učenci zbrano in globoko opazujejo različne barve in barvne odtenke, ki jih vidijo nad seboj.
Premislek	Z gozdarjem se pogovarjajo o občutkih, ki jih je porajal stik z naravo.

Igra	KDO BO KOGA
Cilj:	Naučiti se razlikovati med značilnimi vrstami gozdnih listavcev in iglavcev, med najpogostejšimi vrstami gozdnih grmov, med mahovi, praprotni in lišaji.
Čas:	15 min
Pripomočki:	Vse kar nam nudi gozd in kar lahko otroci brez težav nesejo.
Opis procesa:	Gozdar zaprosi vse posameznike naj dajo liste, plodove, lišaje, ..., ki so jih prinesli s seboj na tla.
Opombe:	Gozdar oblikuje dve skupini, v kateri vsak posameznik dobi svojo številko. Obe skupini si stojita nasproti, nekaj metrov narazen, prineseni predmeti so na tleh v sredini. Gozdar pove eno številko in en predmet (npr. tri, storži smreke) in otroka s številko tri se zapodita do dotičnega predmeta. Zmagovalec je tisti, ki je hitrejši. V tem primeru moštvu prisluži dve točki. Če izbere napačen list, moštvu dve točki odbijemo. Zmagovalna skupina je tista, ki ji je uspelo osvojiti največ predmetov.

Igra	DREVO IN ŽIVALI
Cilj:	Spoznati živali, ki prebivajo na drevesu in ob njem.
Čas:	20 min
Pripomočki:	Skica drevesa in bližnje okolice, slike gozdnih živali
Opis procesa:	<p>Gozdar povabi učence, da se usedejo na tla v obliki kroga. Na sredino položi veliko skico drevesa in bližnje okolice. Napove spoznavanje živali na drevesu in ob njem. Enemu od otrok pripne na hrbet sliko z živaljo, tako da on sam slike ne vidi. Obrne naj se tako, da bodo drugi videli, katera žival je zdaj postal.</p> <p><u>Varianta A (težja verzija):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Otrok s pomočjo vprašanj, na katera smejo drugi otroci odgovarjati le z »da, ne, včasih, morda«, ugiba svojo identiteto. <p>Napotek učitelja: Pred začetkom igre, se je z učenci dobro pogovoriti o vprašanjih, s katerimi lahko uganejo svojo identiteto. Izbrane so tiste živali, ki jih učenci večinoma poznajo (npr. močerad, rovka, podlesek, pajek križavec, taščica, veverica, mravlja, detel, čuk ...). Da se ne bi igra preveč zavlekla, ima vsak učenec pravico do desetih vprašanj.</p> <p><u>Varianta B (lažja verzija):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Učenci izmenično na kratko povejo nekaj zanimivosti iz življenja omenjene živali, na podlagi katerih izbrani učenec ugiba svojo identiteto.
Napotek:	Po ugibanju učenec sliko živali ustrezno razporedi na skico drevesa.

Igra	ŽIVALSKI DELI
Cilj:	Naučiti se živalskih značilnosti, gibanja in vedenja.
Čas:	15 min
Pripomočki:	/
Opis procesa:	Gozdar razdeli učence v skupine po štiri do pet otrok. Vsaka skupina si izbere žival, ki živi v okolici in ime živali posreduje gozdarju. Gozdar pove skupinam, da bodo morale oponašati telo svoje živali. Morale se bodo pokazati pred strokovno žirijo, ki bo poskušala uganiti njihovo identiteto po tem, kako bo skupina zaigrala – kako se bo premikala in vedla. Oglašanje ni dovoljeno, razen z rekviziti. Skupine imajo na razpolago 3 minute , da se pripravijo.

Igra	NASTAVLJANJE PASTI ZA ŽUŽELKE
Cilj:	Spoznati raznolikost žuželk.
Čas:	5 min
Pripomočki:	Plastični lončki različnih velikosti, naravni material
Opis procesa:	Gozdar pregleda pasti in ulov analizira. Učenci živali potipajo, povohajo, primejo z roko, jo pogledajo z lupo. Nato ulov spustijo v okolje.
Premislek:	Gozdar pojasni, kakšno vlogo ima organizem v naravi in poudari njegovo edinstvenost. Vsako živo bitje ima svoj namen in vlogo, zato jih moramo ceniti.
Opombe:	Gozdar en dan pred vodenjem v gozdu pripravi različne pasti.

Igra	UDELEŽIL SE BOM SHODA
Cilj:	Uprizoriti javni shod o problematiki nekontroliranega posega v okolje.
Čas:	15 min
Pripomočki:	Storž (kot mikrofona)
Opis procesa:	V bližini gozda je z rastlinskimi in živalskimi vrstami bogato zamočvirjeno območje. Zaradi izgradnje infrastrukturnih objektov so se odločili za izsuševanje območja. Sklican je bil javni shod. Javnega shoda so se udeležili vsi zainteresirani: kmet, naravovarstvenik, predstavnik mesta, čaplja, zelena žaba, komar, sibirski perunika, močvirski tulipan, vodomec. Ozračje naj bo sproščeno. Vsak udeleženec shoda čim bolj argumentirano zagovarja svoje stališče.
Navodilo:	Gozdar ima izdelane osebne izkaznice za omenjene organizme.

Igra	KVIZ »DESET TRDIH OREHOV«
Cilj:	Na igriv način zaključiti sprehod po gozdu.
Čas:	3 min
Pripomočki:	/
Opis procesa:	Gozdar postavlja vprašanja, udeleženi pa odgovarjajo.
Vprašanja:	<p>Deset trdih orehov</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kdo zna vse jezike? (odmev) 2. Kako daleč teče jelen v gozd? (do polovice, potem teče spet ven) 3. Katera ptica je najbolj podobna štorclji? (štorcljin samec) 4. S katerim očesom ne moreš gledati? (s kurjim) 5. Kdo je bolj črn od krokarja? (njegovo perje) 6. Vse dni hodi ven, vendar je vedno v hiši? (polž) 7. Katero rastlino spozna tudi slepec? (koprivo) 8. Kaj se kar nič ne zmoči, če v vodo pade? (dežna kapljica) 9. Kdaj začnejo mlade race plavati? (kadar pridejo v vodo) 10. Katere mačice nikoli tako ne zrastejo, da bi bile mačke? (mačice na vrbah)

Igra	POVEJ NAPREJ
Cilj:	Naučiti se aktivno poslušati sogovornika.
Čas:	10 min
Pripomočki:	Vrvica
Opis procesa:	<p>Gozdar ima v roki nekaj enako dolgih vrvic, ki jih je pol manj kot udeležencev. Vrvice drži na sredini, tako da tvorijo šop prosto visečih koncev vrvic. Vsak udeleženec prime en konec vrvice. Gozdar nato šop spusti in vsak udeleženec je v paru s tistim, ki drži drugi konec vrvice.</p> <p>Nato naroči parom, naj se pogovarjajo o najlepšem doživetju v gozdu. Udeleženci imajo za pogovor o svojih doživetjih na voljo točno določen čas. Ko čas poteče, mora poslušalec v paru, ki se prostovoljno javi, povedati, kaj je slišal. Potem se vloge zamenjajo.</p>
Premislek:	<p>Premislite o naslednjih vprašanjih:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ali se vam je zdelo težko ponoviti, kar vam je sogovornik povedal? • Ali je bilo težje poslušati ali ponoviti pripoved o sogovornikovem doživetju? • Kako ste se počutili, ko je vaš sogovornik ponovil pripoved o vašem doživetju? • Ali se je vaš sogovornik držal tega, kar ste mu povedali, ali je dodal lastno izkušnjo?



REPUBLIKA SLOVENIJA
**MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,
ZNANOST IN ŠPORT**



JAVNI SKLAD REPUBLIKE SLOVENIJE
ZA RAZVOJ KADROV IN ŠTIPENDIJE



Naložba v vašo prihodnost
OPERACIJO DELNO FINANCIRA EVROPSKA UNIJA
Evropski socialni sklad