

Kedves Olvasóink!

Bár az Országos Találkozóról idén nem érkeztek receptek, én azért – már csak a hagyomány miatt is – ezzel kezdem a novemberi számot



Köretnek is, önálló könnyű fogásnak is könnyen elkészíthető. Hozzávalók: gomba, lilahagyma, olaj, só, bors, zöldbűszerek. Tovább lehet „színesíteni” felkockázott piros húsú paprikával, vagy gazdagítani csíkozott húsos szalonnával (=bacon:-))

15–20 percig alufóliával lefedve párold, majd újabb 10–15 percig anélkül, hogy a nedvesség elpárologjon alóla. Elég egyszer megkeverni.

Ha már az ételknél tartunk, kerüljön mellé a kosárba rejtvény is. Feladhatjuk magyarórákon, amikor a szólásokat, közmondásokat tanítjuk, vagy természetismeret-/biológiaórán, amikor a táplálkozás a téma.

Tetszés szerint bővíthető, variálható. (Épp, mint a sütnivalók a tepsiben.-:-))

Pl. megszerkeszthetjük úgy, hogy a kihagyott szavak mind ugyanazzal a betűvel kezdődjenek – mint itt az első három. Vagy úgy, hogy a kezdőbetűkből összeolvasható legyen egy értelmes szó. Nagyobb gyerekek egymásnak is szívesen készítenek hasonló feladványt.

Egészítsd ki a közmondásokat, szólásokat a megfelelő szóval!

....., ital, álom – szükséges e három.

..... embernek kenyéren jár az esze.

Evés közben jön meg az

Van mit aprítania a

Olcsó híg a leve.

És itt egy másik, párosító feladat *mindennapi kenyерünk* számtalan jelentéséről:

- | | |
|----------------------------------|----------------------|
| 1. Maga kenyeren van | a) álmos |
| 2. Elaludna új kenyérig | b) együtt laknak |
| 3. Kenyérre lehetne kenni | c) még nem próbáltam |
| 4. Megette a kenyere javát | d) elváltak |
| 5. Egy kenyéren élnek | e) meghal |
| 6. Olyan kenyérből még nem ettem | f) önálló |
| 7. Elválík a kenyér a héjától | g) vajszívú |
| 8. Kétfelé vágták a kenyeret | h) már nem fiatal |

Megoldókulcs: 1.f, 2.a, 3.g, 4.h, 5.d, 6.c, 7.e, 8.d



Az ételek után jöjjön néhány játék **Saly Erika** „saját” kosarából.

Közeledik a tél, kevesebbet tudunk a szabadban lenni, és *eszköztelenül* – pl. labda nélkül – nehezebben találják fel magukat a gyerekek. Segítsünk nekik!

Gyalog Éva

Eszköz nélkül is lehet játszani?!

1. Anyanyelvünk játékai

Melyik játék az, ami biztosan környezetbarát? Nos, hát az, amelyikhez semmilyen eszköz nem kell, mint pl. az anyanyelvi játékok.

Lehet barkochbázni, szavakat alkotni, elmutogatni, körbeírni fogalmakat...

Arany János madáryelven – két mássalhangzó betoldásával – írta a Jóka ördögében: „turgudorgod sórgogorgor mirgit forgogargattárgál”. Mit is jelent ez? Meg tudod-e fejteni?

(Megfejtés: „Tudod, sógor, mit fogadtál?”)

Egy mássalhangzó betoldásával talán könnyebb játszani:

- Tuvudsz ivigy beveszéválnivi?
- Tuvudovok.

Próbálkozz Te is! Mi a neved madárnyelven? Nemcsak a „v” hang betolásával lehet játszani, hanem egyéb mássalhangzókkal is, pl. „z”-vel zümmögővé tenni a szósort.

Ha már jól forog a nyelved, akkor mesélj így a zöld jeles napok valamelyikéről egy percen át!

Szeretem az intarziát is. Vagyis azt, amikor egybeírunk szavakat, s kiolvasható így belőle olyan szó is, amiben a szóhatárt átlépve új szó keletkezik.

Tudod-e, mit jelent eredetileg az intarzia?

Bútorgyártáskor használt kifejezés. Különböző fafajták darabjaiból kirakott mintát vagy képet jelent.

Játék: Rejtsd bele a keresztnevedet két szomszédos szóba!

Melyik név bújt el alább?

„Magát az égi kar inti, frigye sikerülni fog.” (Karinthy Frigyes)

Most próbálkozz más (pl. erdő, környezet) szavakkal!

A Mocorgó puli táborok egyik kedves játéka – amikor már sok növényfajt meghatározunk –, hogy betű- vagy képrejtvényt készítünk egy-egy növény neve alapján. Ehhez először mintákat adunk, pl. egymás alá írt betűkkel:

T H

L SZ

(**talál**) (**halász**)

Próbálj betű- vagy képrejtvényt készíteni kedvenc növényed, állatod nevével!

Titkosírás

Tervezd meg a saját titkosírásodat! Használj egyszerű rajzokat, jeleket!

Forrás: Saly Erika: JÁTÉK-TÁR, JÁTÉK-TÉR ÖKOSAN

TÁMOP-3.1.3-11/1-2012-0005 Mérj, vizsgáld meg, kísérletezz! – Természettudományok, környezeti vizsgálatok interaktív módon az ELTE Trefort Ágoston Gyakorlóiskolában



A *nyári postával* érkeztek **Könczey Réka** Módszerkosárba szánt játécai. A szeptemberiben olvashattátok (remélem, azóta ki is próbáltátok) az egyiket, itt a másik:

Jegesmackó játék

Éghajlatváltozást bemutató társasjátékot ismertetett a Zöld Óvoda, Ökoiskola Programok kiszélesítése című, svájci-magyar támogatású projekt szakmai csapatával a zürichi Tanárképző Főiskola oktatója. A játék háttérében a többszereplős fogolydilemma felismerhető, ám a zürichi tanárképzésen véletlenül sem a klímaváltozás adataival vagy a matematikai modellel vezetik be a képzésen ezt az órát. A fenntarthatóságra nevelési (tanári alapképzésbe tartozó) kurzus mind a 18 alkalma egy-egy játékra épül, amit a hallgatók először, sőt többször végigjátszanak. Tudásbeli, információs háttér csak(!) akkor kerül elő a képzésen, ha a hallgatók – immár a játékok vagy egyéb motivációjuk alapján – maguk rákérdeznek. Ugyanezt a gyakorlatot pedagógusként is tartják: 3–12 éves kor között élményekhez segítik hozzá a gyerekeket, és a tudást csak a kíváncsiság megszületése után, és annak megfelelően, kérdésre adják hozzá a foglalkozásokhoz. Kamaszoknál az élményeket munkahelyzetek biztosításával igyekeznek létrehozni – itt is az élmények alapján megszülető kérdések és beszélgetések adhatják a fenntarthatósági kompetenciafejlesztés ismereti oldalát.

A játékhoz pedig kell egy jégtáblát imitáló, 1 cm vastag lapra ragasztott jegesmedveforma; egy tál vízzel (a jégtábla férjen bele); négy zacskó jutalom (pl. mogyoró, szőlő, cseresznye, gumicukor stb.), a szabálytábla, 15–20 kő, és négy kinyitható kartondoboz belülről preparálva (sötét és fehér felhő képével a két ellentétes, belső oldalán, és kívülről ne látszódjon, melyik van felül, vagy akkora, hogy befér a képe egy felhőnek, ez esetben a játékmester majd beszedi a dobozokat). A szabálytáblát ismerve a kis csoportok magukban eldöntik, hogy a jutalmat nem, de a büntetést sem jelentő fehér felhőt választják, vagy a feketét (mely jelképezi a fosszilis energiafelhasználást, és az azzal együtt járó gazdasági nyereséget is). A játékmester felszólítására egyszerre kell felmutatni a négy doboz belsejét, hogy azonnal látható legyen, hány csoport választott feketét, hány fehéret. Ha mind a négy csoport fehér felhőt választ, egy követ le lehet venni a jégtábláról, a többi esetben a szabálytáblának megfelelő mennyiségűt fel kell rá tenni. A kis csoportok a jutalmakat is megkapják, aztán kezdődik újra a játék: csöndben megbeszélés a kis csoportban, felmutatás, jutalmak és büntetőkövek kiosztása. Addig játsszuk, amíg a mackó elmerül, vagy amíg elfogy a jutalom. Utána számolhatjuk is a kis csoportok között a begyűjtött szőlőszemeket, de hagyhatjuk is őket, hogy csak beszélgessenek. A szabálytábla egy 9 oszlopos, 6 soros tábla, első sor a fejléc: választott felhő a négy csoportban (4 oszlop), érte járó jutalom a négy csoportban (4 oszlop), közös köteher. Második sor: cellánként fekete felhő (rajza), aztán: 2, 2, 2, 2, aztán: 4 kő. Harmadik sor: 1 fehér és 3 fekete felhő, aztán 0, 4, 4, 4, aztán: 3 kő. Negyedik sor: 2 fehér és 2 fekete felhő, aztán: 0, 0, 6, 6, aztán: 2 kő. Ötödik sor: 3 fehér és 1 fekete felhő, aztán: 0, 0, 0, 8; aztán: 1 kő. Utolsó sor: 4 fehér felhő, aztán 1, 1, 1, 1, aztán: 1 követ le lehet szedni. Készítsük előre a szabálytáblát, hogy messzebből is láthassák. Előkészítéshez még: a kövek akkorak legyenek, hogy 10-12 kőtől már elsüllyedjen a „jégtábla” – ezt a szabályt nem hozzuk nyilvánosságra. A játék leírását ld. R. Kyburz-Graber, U. Nagel, F. Odermatt: Handeln statt hoffen c. tanárképzési tananyagban, kiadó: Klett und Balmer Verlag Zug, 2010., Fordította az SH/4/5 projekt támogatásával: Köncey Réka. A játékot és a játék változatait, például különböző értékelési lehetőségeit is megjelentetjük a www.okoiskola.hu honlapon. Háttér: http://www.beobachter.ch/konsum/artikel/klimaschutz_keine-gnade-fuer-mutter-erde/#). Az SH/4/5 Ökoiskola és Zöld óvoda hálózat bővítési projekt megvalósítását pedig a Svájci Szövetségi Tanács hozzájárulása és a Magyar Állam társfinanszírozása támogatja, a Svájci-Magyar Együttműködési Program keretében. A projekt céljai: a gyerekek, diákok környezettudatosságának erősítése, a környezeti nevelési tevékenységek színvonalának növelése, és a Natura 2000 területek ismertségének növelése. Várjuk a hasonló játékötleleteket, vagy az ezzel a játékkal kapcsolatos tapasztalatokat erre az e-mail címre: sh45@ofi.hu.

Jó játékot, és ne felejtsetek: nem kell mindig mindent kimondani: az adatokat, tudáselemeket máshonnan is összeszedik játékosaink (ha nincs kedvük kérdezni). A játék maga teszi emlékezetessé és ezáltal motiválóvá a helyzetet. A játék 4–99 éves kor között játszható, a jutalmat a korosztálynak megfelelően válasszuk!

Könczey Réka



A sarkvidéket elhagyva egy még tágasabb környezetbe vezet minket **Victor András** játéka:





Hét planéta

(Komplex természettudományi és kultúrtörténeti játék – nagyobbaknak)

- 1) A 21 kártyából álló csomagokat (összekevert lapocskákkal) kiosztjuk a csoportoknak.
- 2) Feladat: rendezzék el a kártyákat egy 3 x 7-es táblázatba. (Az alábbi (másolható) oldal egyben a helyes megoldás is.)
- 3) Beszélgetünk a megoldásokról.

A kultúrtörténeti háttér

- A Krisztus előtt időkben – távcső nem lévén – csak a szabad szemmel megfigyelhető égitesteket ismerték az emberek.
- A Földet a világ középpontjának tekintvén nyilván nem sorolták az égitestek közé.
- Így a 7 ismert planéta a következő volt: Nap, Hold, Merkúr, Vénusz, Mars, Jupiter és Szaturnusz. (Az Uránusz és a Neptunusz csak távcsővel figyelhető meg.)
- Ehhez a hét égitesthez társítottak 7 görög-római istent, valamint 7 (már ismert) fémet.

Planéta – Fém	Jel	A párosítás alapja	A szimbólum
Nap Arany		A napfény színe	Kör alakú, sugárzó égitest
Hold Ezüst		A Hold színe	„Félhold”
Merkúr Higany		Mercurius = Hermész Az utazók, kereskedők istene „Mozgékony”, mint a higany	Hermész hírnök botja Önmagára tekeredő pálca
Vénusz Réz		Vénusz = Aphrodité = Küprisz A szépség istennője Tükörben nézi magát	Vénusz fogantyús, kézi tükre Polírozott rézlemez Réz = Cu

			Κυπρος * / Cyprus / Cuprum Cipruson rezet bányásznak
Mars Vas	♂	Mars = Árész A férfiasság, háború istene Vasból készült fegyvereket hord	Mars pajzsa és dárdája
Jupiter Ón	♃	Jupiter = Zeusz	Stilizált Z betű
Szturnusz Ólom	♄	Szturnusz = Kronosz	Kronosz sarlója (Gaia adta) Ezzel vágta le Uranosz péniszét Ezzel szabja meg az idők végét

* (Ejtsd: küprosz!). A görög ipszilon betű kiejtése és értelmezése bizonytalan. Ld. ezzel kapcsolatban pl. a görög γλυκ- szótó (= édes) származékait: glukagon, glikol, glükóz!

Victor András

Az olvasók nevében is köszönöm az írásokat **Könczey Rékának, Saly Erikának és Victor Andrásnak.**

Jó tanulást/tanítást kívánok Mindenkinek!

Gyalog Éva
gyalog.eva@gmail.com