

Scrappies

KREATIVITÁS ÉS FENNTARTHATÓSÁG: JÁTSSZUNK ÚJRAHASZNOSÍTOTT ANYAGOKKAL

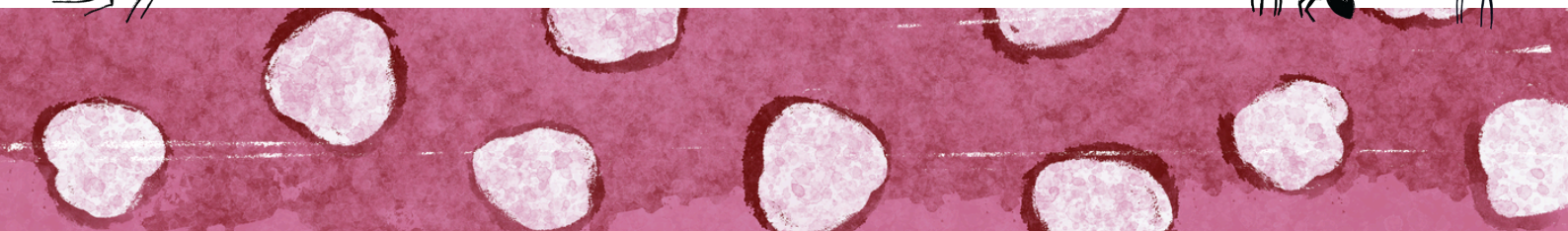
1. rész

1. Nyelvek
2. Divat
3. Mozart
4. Termálvizek
5. Egyiptom
6. Tündérek
7. Élet a farmon
8. Játék az étellel
9. Galaxis
10. Rovarok - Egy bogár élete



Az Európai Unió
társfinanszírozásával

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő vélemények és állítások a szerző(k) álláspontját tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre miattuk.



Scrappies

KREATIVITÁS ÉS FENNTARTHATÓSÁG: JÁTSSZUNK ÚJRAHASZNOSÍTOTT ANYAGOKKAL

2. rész

11. Élet a városban - A betondzsungel
12. Szuperhősök
13. Pókok
14. Az esőerdő
15. Idő
16. A jövő megatrendjei - kihívás (tapasztaltabb tanulóknak)
17. A természetmentő kaland
18. Wellness oázis
19. A szauna nyugalma
20. Minden lélegzet mögött



**Az Európai Unió
társfinanszírozásával**

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő vélemények és állítások a szerző(k) álláspontját tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre miattuk.



Scrappies

KREATIVITÁS ÉS FENNTARTHATÓSÁG: JÁTSSZUNK ÚJRAHASZNOSÍTOTT ANYAGOKKAL

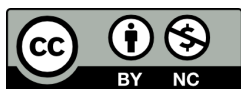
3. rész

21. Az üveg - átlátszó történet
22. A Föld ölelésében
23. Időutazók - A múlt felfedezései és a jövő elképzelései
24. Fagyalt Csodaország - Ízletes kalandok
25. Zöld kilométerek - A fenntarthatóság útján
26. Merülésre felkészülni - A nagy homár kaland
27. Fűszeres küldetés - Utazás az aromák világába
28. Küldetés: a belső detektíved nyomában
29. Feltárul a képzelet - Mesterséges intelligencia kaland
30. Városképi csodák: Éjszakai kaland



Az Európai Unió társfinanszírozásával

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő vélemények és állítások a szerző(k) álláspontját tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre miattuk.





NYELVEK

1. Jégtörő/Bevezető játék:

- Halandzsa: a diákok alkossanak párokat, és kezdjenek el beszélni a társukkal egy tetszőleges nyelven. Bátorítsuk őket, hogy próbáljanak meg beszélgetést folytatni. Később beszéljék meg, milyen érzés volt ezt a halandzsát használni.
- A világ nyelvei: Kapcsoljunk be egy klipet, amelyben emberek különböző nyelveken mondják, hogy szeretlek. Kérjük meg a diákokat, hogy csukják be a szemüket, és hallgassák a különböző hangokat. Ezután próbáljanak meg visszaemlékezni egy módra, ahogyan épp azt mondják, hogy szeretlek, és találják ki, hogy melyik nyelvről van szó.

2. Kérdések:

- Hány nyelven beszélsz?
- Hány különböző nyelvet tudsz felsorolni?
- Milyen érzés olyan nyelvet hallani, amit nem értesz?
- Szerinted létezik olyan univerzális nyelv, amit mindenki megért(ene)?
- Melyik nyelvet a legnehezebb szerinted megtanulni?
- Hogyan beszélnek egymással olyanok, akik nem beszélik a másik nyelvét?

Kulcsszavak: nyelv, beszédrészek, univerzális, nyelvtan, írás, hangok, kultúra





3. Érdekes tények:

- A világon több, mint 7,000 nyelven beszélnek!
- Csak angoltól 160 különböző nyelvjárás létezik!

4. Kreatív feladat:

Kérjük meg a diákokat, hogy hozzák létre saját osztályszótárukat olyan vicces szavakkal, amelyeket csak ők, mint osztály értenek. Majd bátorítsuk őket, hogy újrahasznosított anyagok felhasználásával dekorálják ki.

Hasznos kellékek: papír, filcek, flitterk, csillámpor vagy ragasztó, karton

5. Tanulási cél:

Kulturális tudatosság - Ez a téma lehetővé teszi a tanulók számára, hogy felismerjék, a világ többről szól, mint amit hallunk magunk körül.





DIVAT

1. Jégtörő / bevezető játék:

Divatsoron - Kérjük meg a diákokat, hogy álljanak sorba aszerint, hogy milyen színű ruhát viselnek, milyen típusú ruhát viselnek, milyen márkájú ruhát viselnek, honnan vették a ruháikat.

Divattervezők - Kérjük meg a diákokat, hogy tervezzék meg és rajzolják le álmaik ruhadarabját, és mutassák be az osztálynak.

2. Kérdések:

- Mi jut eszedbe, ha meghallod a divat szót? Szerinted ki öltözködik a legjobban a családotban?
- Honnan szerzed be a ruháidat? Tudod, mi az a fast fashion?
- Szerinted jó vagy rossz, ha túl sok ruhánk van? Neked hány ruhadarabod van?
- Tudod, hogy a divat az évek során változik?
- Tudod, hogy mik azok a kézzel készített ruhadarabok?
-

Kulcsszavak: fenntartható divat, fast fashion, trendek, divatbemutató, márkák, kézzel készített ruhadarabok, hulladéklerakó, kiegészítők, öltözék





3. Érdekes tények:

- Évente Magyarországon nagyjából 92 ezer tonna ruha végzi a szeméttelenen! Ez olyan nehéz, mint 15 afrikai elefánt együttvéve...
- A világon évente kb. 100 milliárd tonna új ruhát készítenek!
- Az Atacama sivatag annyira tele van textilhulladékkal, hogy még az űrből is látszik!

4. Kreatív feladat:

A tanulók készítsenek ruhákat újrahasznosított anyagokból és olyan ruhákból, amelyeket már nem hordanak. Ezekből később szervezhetünk fenntartható divatbemutatót!

Hasznos kellékek: kartonpapír, WC-papírtekercs, papír, selyempapír, gyöngyök, babok, ruhadarabok vagy lakástextil (pl. függöny, terítő)

5. Tanulási célok:

A fast fashion, azaz "gyors divat" tudatosítása - ez a téma lehetővé teszi a gyermekek számára, hogy megértsék annak következményeit, ezáltal a fenntarthatósággal kapcsolatos tudatosságuk is nőni fog.





MOZART

1. Jégtörő: ráhangoló tánc (Kokas pedagógia módszere)

A diákok leülnek körben, behunyják a szemüket, a foglalkozásvezető/pedagógus elindítja a zenét (pl.: best of Mozart, vagy egyéb szimpatikus zenei részlet)

- Most elkalandozunk a zene birodalmába: behunyt szemmel figyeljétek a zenére
- Nyissátok ki a szemeket és vegyétek fel a szemkontaktust minél több társatokkal
- Mozogjatok a zenére az ujjaitokkal
- Mozogjatok a zenére a karjaitokkal
- Mozogjatok a zenére a felsőtestetekkel is
- Álljatok fel és lassan kezdjétek el sétálni! Figyeljétek oda, hogyan léptek! Először a sarkatok, majd a talpatok, első talppárnáitok, végül a lábujjaitokon éreztétek a testsúlyt. Gördítsétek végig a talpatokon a testsúlyotokat.
- Sétáljatok a zene ritmusára és üdvözljétek egymást
- Táncoljatok a zenére
- Táncoljatok a zenére a társaitokkal, akár párban, akár csoportosan
- Sétáljatok ritmusra
- Sétáljatok lassan, gördítsétek végig a talpatokon a testsúlyt
- Üljetek körbe és vegyétek fel újra a szemkontaktust





2. Kérdések: érzelemkártyák segítségével (tehát húz egy kártyát és felmutatja, ha szeretné, mesél róla)

- Milyen érzések voltak benned, mikor behunyt szemmel hallgattad a zenét?
- Milyen érzés volt egyedül táncolni?
- Ehhez képest milyen érzés volt a társaidal táncolni?
- Ismerted valamelyik dallamot?
- Szívesen hallgatsz hasonló, klasszikus zenét?

3. Érdekes tények:

A bemutatott zenét Wolfgang Amadeus Mozart szerezte, aki egy bécsi klasszikus zeneszerző volt. Különlegessége, hogy pici gyerekkora óta játszott zongorán, 6 éves korában megírta első saját művét, ezért hegedűművész édesapjával koncertkörutakra jártak Európa szerte.

Híres fiataalkori műve a Ragyogj, ragyogj kiscsillag, aminek dallamát Magyarországon a Hull a pelyhes fehér hó kezdetű dalból ismerhetjük.

Másik híres műve a Varázsfuvola. A történet főszereplője Pamina, akit a gonosz Éj királynő elől egy templomban bújtatnak. Az Éj királynője megmutatja Pamina képét Taminonak, a fiatal hercegnek, aki beleszeret a lányba és ki akarja szabadítani. 3 próbát kell kiállnia, de végül minden jól sikerül, a pár egymásba szeret és boldogan élnek.

4. Kreatív feladat:

Készítsenek illusztrációt a Varázsfuvola egyes jeleneteihez, közben inspirációként hallgassák meg a fontosabb zenei részeket, áriákat (pl.: Éj királynő áriája, Mily szép ez? Papageno és Papagena)

Az elkészült műveket állítsuk ki körben a teremben, hogy galériszerűen körbe lehessen menni és a diákok megnézhesék egymás munkáit.

Szükséges eszközök: hangszóró, zene, papírok, színes ceruzák, filcek, festék, ecset

5. Tanulási célok:

- zenehallgatási készségfejlesztés: ritmusérzék, mozgáskoordináció, testkép fejlesztés, koncentráció, kooperálás másokkal, önmagunk elengedésének képessége
- új információk – Mozart megismerése, művek, érdekességek
- rajzkészségek, kézügyesség fejlesztése, zene-rajz összekötése, vizualizálás, fantázia, kreativitás





TERMÁLVÍZ

1. Jégtörő / bevezető móka: Matrózlét

Matrózok vagyunk a végtelen óceánon.

Zenére kell sétálni a térben. Ha a foglalkozásvezető/pedagógus mond egy instrukciót, minél gyorsabban teljesíteni kell.

Lehetséges instrukciók:

- Mentőöv – 2 fő kört formál, opcionálisan egy harmadik beáll közéjük
- Csónak – 3 fő összekapaszkodik, ők a hajó teste, negyedik ember középen áll és evez
- Dől a hajó jobbra – mindenki a terem bal oldalába szalad (pedagógushoz viszonyítva), hogy ellensúlyozzák a dőlést
- Dől a hajó balra – mindenki a terem jobb oldalába szalad (pedagógushoz viszonyítva), hogy ellensúlyozzák a dőlést

Zárásként alakítsanak ki 4 fős csoportokat a csónak segítségével, és jegyezzék meg, kivel voltak együtt!

2. Kérdések:

- Hol tud közlekedni a hajó? (lehetséges válaszok: vízen, tavon, folyón, tengeren, óceánon)
- Ki, hol hajózott eddig az élete során?
- A hétköznapiak során hol találkozunk vízzel? (lehetséges válaszok: csap, eső, fürdőben)
- Nyaraláson, fürdőben, vagy strandon milyen medencéket szoktatok használni? (lehetséges válaszok: hideg, csúszdás, hullám, termál)





3. Érdekes tények:

- Termálvíznek hívjuk azokat a föld alól előtörő forrásokat, amik legalább 20 °C hőmérsékletűek. Magyarországon több, mint 1200 ilyen forrás van.
- A településeken van ilyen forrás?
- Magyarországon a legmelegebb forrásból 80 Celsius fokos víz folyik.
- Fontos, hogy a termálvíz és a gyógyvíz nem ugyanaz. Attól, hogy egy víz meleg, nem biztos, hogy van gyógyhatása. A gyógyvízben olyan ásványi anyagok vannak, amelyeknek gyógyító hatása van.

4. Kreatív feladat:

A nagy hajózásban elfáradtunk, jó lenne megpihenni, de a hajónk viharba került és meg kell javítani, hogy eljussunk a szomszéd sziget termálvizes forrásaihoz.

Választanunk kell egy kapitányt, aki felügyeli az építést. Mindenki csukja be a szemét. Ki lenne az, aki érzi, hogy felelősséggel tudná végezni ezt a roppant fontos munkát, és sikeresen segítene a matrózoknak felépíteni a hajót és átvezetni a szomszéd szigetre, hogy kiélvezhessék a jól megérdemelt pihenést? Tegye fel a kezét a bátor matróz, aki jelentkezne kapitánynak! (első jelentkező kiválasztása)

Nyissátok ki a szemeteket és keressétek meg a csónaktársaitokat, akikkel a foglalkozás elején egy csoportban voltatok! Válasszatok egy matrózt, aki futárként viszi a híreket a kapitánynak!

A kapitány fordítson hátat a csoportnak és kap egy leírást, amit megfejtve sikeresen meg tudjátok építeni a hajóitokat! Fontos, hogy csak a kapitány és a csoportonként kiválasztott futár beszélhet egymással, a többiek maximum szavak nélkül tudnak egymással, csoporton belül kommunikálni.

(A csoport a kapitány instrukciói alapján megpróbál hajót hajtogatni)

Gratulálok! Közös munkával, sikeresen megjavítottátok a hajót, így elhajózhattok a jó meleg termál forráshoz és kipihenhettek a munka fáradalmait!

Befejezésként beszéljétek meg a csoporton belül, hogy mennyire vagytok elégedettek a munkátokkal? Milyen érzés volt az, hogy nem beszélhettetek? A futárnak milyen érzés volt, hogy egyedül ő beszélhetett?

Szükséges eszközök: origami hajó lépései, papírok



5. Tanulási célok:

- együttműködés, kapcsolatteremtés
- a gyógyvíz nem egyenlő a termálvízzel, egyéb érdekes tények
- kezűgyesség, kommunikáció verbális és nonverbális formái, kudarctűrés, érzelmek kezelése, segítőkészség





EGYIPTOM

1. Jégtörő / bevezető móka: Csak táncsal

Nagy utazást tettünk Egyiptomba. Ahhoz, hogy a helyi lakosok befogadjanak, szeretnénk megtanulni a táncukat, amihez körbe kell állni, menetirányban meg kell fogni az előttünk álló vállát. A táncvezető instrukciói alapján 4 lépést kell ismernünk:

- teve – ugrás előre – mivel a tevelés nem sima menet
- múmia – ugrás hátra – mivel Egyiptomban nagyon sok múmia van, időnként ijesztők
- piramis – guggolás – olyan hatalmasak ezek az épületek, muszáj felnézni rájuk
- szfinx – fordulás – mivel a piramisok mellett van a hatalmas oroslán testű, emberfejű építmény

Ha már tudjuk egyesével a mozdulatokat, a táncvezető keverheti a lépéseket, gyorsíthatja, amíg a táncos lábú csoport bírja.

2. Kérdések:

- Ki tudja, merre van Egyiptom? Mi a fővárosa? (térképes segítség)
- Milyen jellegzetes/különleges állatok élnek itt, a sivatagban?
- Egyiptomhoz köthetők a múmiák. Hogy néznek ki?





3. Érdekes tények:

- Tudtátok, hogy nem csak embereket mumifikáltak, hanem állatokat is? Voltak szent állatok, például macskák, és az isteneiket is gyakran állatfejjel ábrázolták.
- Egyiptomban többistenhit volt, és ha új területet foglaltak el, az ottani isteneket is elfogadták. A többistenhit miatt különböző természeti elemekhez, jelekhez társítottak istenségeket, mivel régen nem értették ezeket, csodának tartották.

Fontosabb istenek: (érdeemes képekkel illusztrálni)

- Amon-Ré napisten
- Thot – bölcsesség, hold istene, kutyafejű páviánként ábrázolták
- Ízisz – anyaistennő, varázslás istene
- Ozirisz – termékenység, túlvilág istene
- Anubisz – holtak istene, sakálként, vagy farkasként ábrázolták
- Bászdet – macskaistennő, macskafejjel ábrázolták
- Hórusz – istenek földi királya, sólyomfejjel ábrázolták
- Széth – vihar és káosz istene, földimalachoz hasonlóan ábrázolták

4. Kreatív feladat:

Mielőtt hazautazunk, körbenézünk a kairói piacon, hogy jellegzetes helyi tárgyakat készítsünk. Használjátok a rendelkezésre álló eszközöket és készítsétek például múmia figurákat, papírtekeresztet, szkarabeuszt, piramist, tevét, macskát, stb.

Ha elkészült a mű, ajándékozzátok meg vele egy társatokat! Meséljétek el, mit alkottatok, milyen anyagokat használtatok fel. Egy ember csak egy ajándékot kaphat, hogy beleférjen a bőröndjébe.

Szükséges anyagok: papír, karton, ragasztó, zsinag, filc, toll, ceruza, WC papír, kavics, stb.

5. Tanulási célok:

- együttműködés, mozgás összehangolása, koncentráció, egymásra figyelés
- egyiptomi vallás, istenek, helyi jellegzetességek
- kreativitás, kezűgyesség, kommunikáció, empátia





TÜNDÉREK

1. Jégtörő (az "Alszik a város" mintájára)

Varázslatos birodalomba kalauzollak benneteket, ahol éjszaka egy tündér ajándékozza meg a jó gyerekeket. Azonban nagy veszély leselkedik rájuk, mivel van a városban egy őrült zseni, egy tudós, aki szeretné, ha több tündér lenne a városban, ezért szeretné megvizsgálni a kis tündért. A célunk, hogy a tündér biztonságban tudjuk, és a tudóst megtaláljuk, hogy elbeszélgethessünk vele.

Alszik a város, mindenki csukja be a szemét. Körbe járok és érintéssel kiválasztom a tündért. Ébredjen fel a tündér és mutasson rá valakire, akit meg akar ajándékozni. Aludjon el a tündér.

Körbe járok és érintéssel kiválasztom a tudóst. Ébredjen fel a tudós és mutasson rá, akiről úgy gondolja, ő a tündér. Aludjon el a tudós.

Ébredjen fel a város. Ajándékot kapott XY, és elfogta a tudós YX-t. Kire gyanakszik a város, ki lehet a tudós?

A gyanúsított megvédheti magát érvekkel, utána kézfeltartással szavaz a város, hogy hisznek-e neki. Ha a csoportnak legalább a fele szerint ő a tudós, kiesik a játékból. A játék addig megy, míg meg nem találják a tudóst, vagy el nem fogják a tündért, ezt az esetet a játékvezető jelenti be.

A következő körben a játékvezető lehet az egyik diák is.





2. Kérdések:

- Milyen filmekben, mesékben, könyvekben találkoztatok tündérekkel?
- Szerintetek, hogyan néznek ki a tündérek?
- Mi lehet a tündérek feladata? Mivel foglalkoznak?

3. Érdekes tények:

A tündérek elsőként az angol, francia mitológiában jelentek meg, apró, angyalszerű, rejtőzködő lényként. 300-400 évvel ezelőtt jelentek meg az új típusú tündérek, köztük a nagy harcos tündék.

Magyarországon vannak tündér nevek, például:

- Ramocsa – ramocsavirágot róla nevezték el
- Tarkó – a hagyomány szerint Székelyföldön él
- Olt – Tarkó lánya, folyóvá változott
- Maros – Olt testvére, Tarkó lánya, folyóvá változott
- Firtos – Firtos-hegyen lakik
- Tartod – Tartod-hegyn lakik, Firtos, testvére
- Rapsóné – Firtos és Tartod testvére
- Torja – erdélyi tündér
- Kecsekő – kecskekői hegy tündére
- Dála, Nemere, Rabonbán, Aranyka, Délibáb

A sok név oka lehet, hogy Erdélyt szép Tündérországnak is nevezik.

A Tünde nevet Vörösmarty Mihály alkotta meg Tünde és Csongor című drámai költeményében.

4. Kreatív feladat:

Válasszatok, vagy alkossatok magatoknak egy tündérnevet. Rajzoljátok le, hogyan néztek ki tündér-alakban!

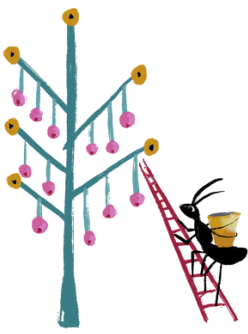
Ha kész vagytok, mutassátok meg egymásnak, ezek alapján keressétek meg, ki szimpatikus és alkossatok tündér-családokat! Ha megtaláltátok a tündér-családokat, építsétek meg közösen a tündér-otthonotokat!

Szükséges eszközök: papír, színes ceruza, filcek, moha, cserép, kövek, karton, bogyók és termések, fadarabok, stb.

5. Tanulási célok:

- figyelem, koncentráció, érvelés, kommunikáció, demokratikus elvek
- kreativitás, fantázia, együttműködés, beleérző képesség





ÉLET A FARMON

1. Jégtörő / Bevezető móka

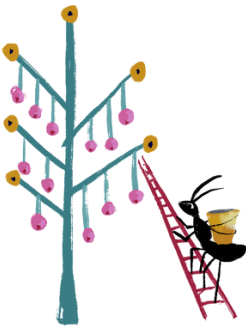
- Farm állatok hang-kitalálós játék: Játsszuk le a farmon található különböző állatok hangjait. Kitalálják a tanulók, melyik állat?
- Tanyasi állatos activity: Készítsenek kártyákat a farmokon található állatok nevével. Aztán játsszák el és találják ki, hogy melyik állatról van szó.

2. Kérdések:

- Milyen állatok találhatók egy farmon?
- Milyen dolgok jutnak még eszedbe, ha a farmokra gondolsz?
- Miért fontos a gazdaságok szerepe?
- Jártál már valaha farmon?
- Milyen élelmiszereket szerezhethünk be a gazdaságokból?
- Mit jelent, ha az élelmiszer bio?
- Milyen dolgokat találsz egy farmon?

Kulcsszavak: állatok, termés, élelmiszerek, tejtermék, pajta, gazdák, bio, széna, traktor, mezőgazdaság, mezőgazdaság





3. Érdekes tények:

- Egyes növényeknek valójában hidegebb időjárásra van szükségük a virágzáshoz! Az almafáknak például kb 7-16° C elég.
- Átlagosan egy tejelő tehén napi 20-40 liter tejet termel. Bizonyos fajták, mint a Holstein-fríz, ennél is többet, akár 50-60 litert is adhatnak naponta, míg más fajták kevesebbet, 15-20 litert.
- Rekordot is döntöttek már: 2019-ben Brazíliában egy Marília nevű tehén egyetlen nap alatt 123 liter tejet adott.

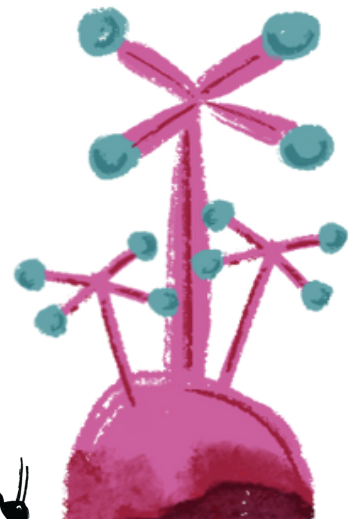
4. Kreatív feladat:

Építs újrahasznosított anyagokból egy tanyasi állatokkal teli pajtát!

Hasznos anyagok: kartonpapír, madzag, festék, ragasztószalag, folyékony ragasztó, széna, levelek, WC-papír gurigák.

5. Tanulási célok:

Környezettudatosság - Ez a téma lehetővé teszi a tanulók számára, hogy megértsék, honnan származnak egyes élelmiszerek, és mennyire fontos, hogy megőrizzük ezek társadalmi fontosságát.





JÁTÉK AZ ÉTELLEL

1. Jégtörő / bevezető móka:

Gyümölcssaláta - Minden gyermek választ egy gyümölcs vagy zöldség nevét. Egy gyermek középre áll egy tollseprűvel (vagy bármi, ami puha és hosszú). A tanár gyümölcsök és zöldségek neveit kiáltja, a közepen álló gyermeknek pedig meg kell találnia a megfelelő gyümölcsöt vagy zöldséget, és a tollseprűvel óvatosan meg kell simogatnia.

Kitalálós érzékszervi játék - Előkészítünk egy zacskót különböző ételekkel, amelyek közül a gyerekek választhatnak. A tanulóknak be kell hunyniuk a szemüket, húzni egyet és ki kell találniuk az ételt az érzékszerveik segítségével (szagol, tapint).

Gyerekszendvics- A gyerekek párokba állnak, és egyikük megfordul. A másik a hátát masszírozza speciális mozdulatokkal, el is nevezve azt, mint pl: "Vágd fel a kenyeret", "kend meg a vajjal", "szórd meg sóval és borssal" stb.





2. Kérdések:

- Mire gondolsz, amikor meghallod az "étel" szót?
- Az ízletes étel mindig egészséges?
- Milyen ételeket nem szeretsz és miért?
- Milyen gyakran eszel gyümölcsöt és zöldséget?
- Mit eszel, ha éhes vagy?
- A családot otthon főz vagy rendel ételt? Mi a helyzet a fagyasztott élelmiszerekkel?

Kulcsszavak: egészséges, fehérje, cukor, zsírok, szénhidrátok, jó hangulat, energia, egészségtelen

3. Érdekes tények:

- A görögdinnye 90-92 %-a víz, csak egytized része "dinnye" (vagyis cukor, rost, vitaminok, ásványi anyagok)
- vanília egy orchidea virágából származik
- a brokkoli, kelbimbó és karfiol is mind "virágok"

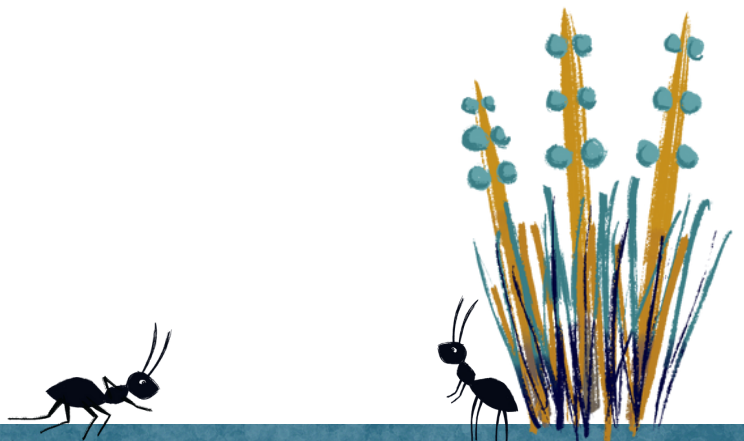
4. Kreatív feladat:

Készíts "egészséges harapnivalót" újrahasznosított anyagok felhasználásával. Milyen nevet adnál neki? Mi van benne? Milyen ízű?

Hasznos anyagok: színes papír, selyempapír, dobozok, fű, levelek, palackkupakok.

Tanulási célok:

Nézzük meg, mit kerül a tányérunkra. Az élelmiszerhulladék csökkentése jót tesz a Földünknek.





GALAXIS

1. Jégtörő / Bevezető móka:

Te egy igazi csillag vagy! - Kapcsoljuk le a villanyt az osztályteremben, húzzuk be a sötétítőket és világítson csak néhány csillogó fény. Kérjük meg a diákokat, hogy feküdjenek le, és csukják be a szemüket. Képzeljék el, hogy a galaxisban vannak. Mit látnak, mit éreznek, van-e valami, amire szükségük van?

Nézz az égre! - Menjetek ki a tanulókkal a szabadba, és feküdjetek le takarókra, hogy felnézzetek az égre. Beszéljétek meg, hogy mi az, ami pusztán szemmel látható számukra nappal. Mit csinálhatnak ezalatt a csillagok?

2. Kérdések:

- Megérinthetjük-e a Holdat, a Napot, a csillagokat?
- Miből áll egy galaxis?
- Hány bolygó létezik?
- Mi a Tejút?
- Szerinted hány csillag van a Tejútrendszerben?
- Szerinted léteznek földönkívüliek?
- Szívesen ellátogatnál a Holdra?
- Mire használjuk a távcsövet?
- Használtál már valaha távcsövet? Mi az a hullócsillag?



Kulcsszavak: csillagképek, Tejútrendszer, bolygók, távcső, földönkívüliek, rakéta, Hold, gravitáció, fekete lyuk, Naprendszer

3. Érdekes tények:

- Vajon mindannyian lebegnénk, ha nem lenne gravitáció? Esetleg futnánk a levegőben?
- Tudtad, hogy létezik valami, amit fekete lyuknak hívnak? Ez egy olyan hely az űrben, ahol akkora a gravitáció, hogy semmi sem tud elmenekülni belőle, mindent elnyel, ami a közelébe kerül.

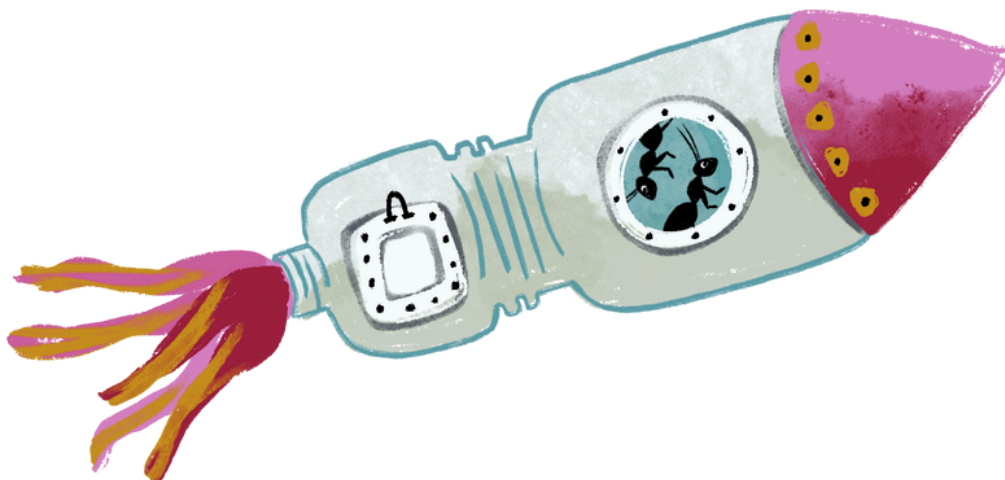
4. Kreatív feladat:

Kérjük meg a diákokat, hogy készítsenek bolygójelmezeket, és később játsszanak naprendszeri szerepjátékot. Így könnyebben el tudják képzelni, hogyan működik a Naprendszer.

Hasznos anyagok: kartonpapír, WC-papírguriga, buborékfólia, csillámpor, csőtisztító, ragasztó, papír, selyempapír, gyöngyök, bab, makaróni...

Tanulási célok:

A diákok ráébrednek arra, hogy a Földön kívül van még valami más is, és hogy mennyire fontos gondoskodni a bolygónkról, mert jelentős szerepet játszik valami még ennél is nagyobb egészben.





ROVAROK - EGY BOGÁR ÉLETE

1. Jégtörő / bevezető játék: Üdvözlünk a rovarok csodálatos világában!

Először is: menjetek ki a szabadba, és vizsgáljátok meg a benneteket körülvevő természetet. Figyeljétek meg, milyen bogarakat vesznek észre. Válasszanak ki egyet, és próbálják meg megjegyezni a jellegzetes tulajdonságokat. Később pedig rajzoljanak róla egy képet.

Pókfoci - A tanulók a karjukat és a lábukat póklábakként használják. Osszuk a csoportot két csapatra. Ezt a játékot egy puha labdával játszunk, a kapu egy vonal, azon kívül kell leejteni a labdát, az lesz a gól.

2. Kérdések:

- Milyen rovarokat láthatsz a kertedben?
- Szerinted hány rovarfaj él a Földön?
- Félelmetesek a rovarok?
- Tudtad, hogy egyes népek rovarokat esznek?
- Te megennél egy rovar?
- Hány lába van egy pillangónak/póknak/bogárnak?
- Milyen színek jutnak eszedbe, ha bogarakra gondolsz?
- Van kedvenc rovarod?



Kulcsszavak: rovarok, bogarak, fehérje, bogár, pók, pillangó, szennyeződés, élőhely, fajok

3. Érdekes tények:

- Tudtad, hogy van egy bogárfaj, amelyik kakit gurít? Úgy hívják, hogy ganajtúró bogár. Az egyiptomiak úgy nevezik: szkarabeusz
- A rovarok jó fehérjeforrásnak számítanak, ezért egyes kultúrák megeszik őket, és mindennapi étrendjük részévé teszik!

4. Kreatív feladat:

Alkossunk élőhelyet az egyik általad választott rovarnak, és nevezzük is el a bogárhotelünket.

Hasznos anyagok: fadarabok, fű, föld, WC-papír guriga, dobozok, szalmaszálak, pálcikák.

5. Tanulási célok:

Biológia, ökológiai tudatosság, fenntarthatóság - Bár a bogarak ijesztőnek vagy undorítóknak tűnhetnek, az ökoszisztémánk részei és szükségünk van rájuk a létezésünkhöz.





ÉLET A VÁROSBAN- A BETONDZSUNGEL:

1. Jégtörő/Bevezető játék:

Üdvözet a betondzsungelben. Hunyd be a szemed, és képzelj el, hogy egy nagyvárosban vagy. Milyen látnivalókat veszel észre? Milyen hangokat hallasz? Milyen szagokat érzel? Mit érzel a kezeddel és a lábaddal?

Balról jobbra-jobbról balra: Kérjük meg a gyerekeket, hogy álljanak egy sorba, és felváltva mondjunk nekik 3 kulcsszót: TERMÉSZET (1 lépés balra), VÁROS (1 lépés jobbra) EMBER (maradj a sorban). Nincs kieső, csak figyeljük a keveredést :)

2. Kérdések:

- Mire gondolsz, ha meghallod ezeket a szavakat: természet, ember, város?
- Van park vagy erdő a lakóhelyed közelében?
- Milyen varázsereje van a városnak?
- Milyen természeti elemeket találsz a városban?
- Mit tehetünk azért, hogy több természeti elemet találjunk a városban?

Kulcsszavak: parkok, természet, fák, játszóterek, ember, tömegközlekedés, környezetszennyezés, egészség, kerékpárutak, oxigén, kertek



3. Érdekes tények:

- A norvégiai Oslo Európa legzöldebb városa: a város területének 74%-a zöldterület (az jóval több, mint a fele)
- Dánia köztudottan a legjobb kerékpáros ország: több mint 12 000 kilométernyi kerékpárút áll rendelkezésre. (6-szor körbetekerhetnék rajta Magyarországot)

4. Kreatív feladat:

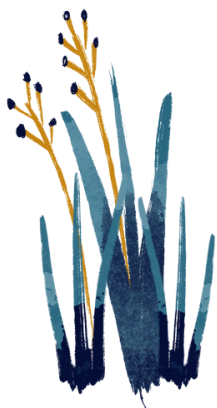
Építsd meg saját zöld városodat.

Hasznos anyagok: műanyag palackok, fa, levelek, virágok, színes papír, ragasztó, buborékfólia.

5. Tanulási célok:

Környezettudatosság - A betondzsungel felfedezésével a gyerekek megtanulják, milyen fontos a természet a városokban, és milyen veszélyeket rejtnek a természet nélküli városok.





SZUPERHŐSÖK

1. Jégtörő / Bevezető móka:

Csukd be a szemed - Képzeld el, hogy szuperhős vagy. Megvan a szupererőd, most gondolj rá. Repülsz, nagyon magasra ugrasz, minden szupererőd megvan, amit csak el tudsz képzelni magadnak. Nyisd ki a szemed, és csinálj egy Szuperhős póz - erőt adó testhelyzet - csináld 2 percig - hogy érzed magad?

Mentsd meg a plüssállatokat - mentőakció

Mindenki üljön le egy körbe. A körön kívül plüssfigurák hevernek, mert tűz/ árvíz/baleset (a választásodon áll) történt. Meg kell mentenünk a plüssállatokat. Meg kell menteni (összegyűjteni) mindet, de a körön kívül a kezed vagy a lábad nem érhet a földhöz. Segítsetek egymásnak! (ha túl könnyű, és hogy mindenki részt vegyen benne: egy személy csak egy plüssst menthet meg, de bármelyik másik csoporttagnak segíthet).



2. Kérdések:

- Milyen szupererőt szeretnél magadnak?
- Milyen szuperhős szeretnél lenni és miért?
- Vajon minden szuperhős köpenyt visel?
- Milyen szupererőkkel rendelkeznek a körülötted élő emberek?

3. Érdekes tények:

Szuperhősök a való életben:

- Roy Cleveland Sullivan - 7-szer találta el villámcsapás
- Dex Laserskater - finn gördeszkás, turistákat kalauzol, borravalót ad a pincéreknek, portásoknak, utcazenészeknek, és segít a rendőrségnek.
- Kamen Rider No.1 - 2015 óta Fukioka megyében, Japánban, ittas sofőröket kapnak el

Nobel-díjasok:

- Krausz Ferenc - Magyarország, 2023, fizika
- Karikó Katalik - Magyarország, 2023, orvostudomány
- Olga Tokarczuk - Lengyelország, 2018, irodalom
- Bengt Holmström - Finnország, 2016, gazdaságtudományok

4. Kreatív feladat:

- Szuperhős karakter létrehozása - szimbólum, eszközök, maszk, köpeny
- Mi a szuperhős neved? Mi a szupererőd? - mutasd be a többieknek!

Felhasználható anyagok: karton, papír, olló, ragasztó, szövet vagy vászon, egyéb apróságok.

Tanulási célok:

Igazi szupererő: kedvesség, empátia, segítőkészség stb.

Szuperhősök a való életben - tudósok, szülők, orvosok, ápolók, tűzoltók, rendőrök...

Kreativitás, kommunikáció, prezentációs készség, együttműködés.





PÓKOK

1. Jégtörő / Bevezető móka:

Mi van a dobozban? Játék a félelemmel

Sok különböző dolog van egy nagy fekete zsákban*. Csukd be a szemed, és tedd bele a kezed - próbáld meg leírni, mi van benne, próbáld meg kitalálni, mi az?

Ha úgy gondolsz, hogy tudod, húzd ki és mutasd meg a többieknek.

*mindenképpen legyen benne valamilyen pók (műanyag, plüss..stb.)

Pókverseny labdákkal

- a tanulók négykézláb versenyeznek, ahol egy labdát kell a hasukon cipelniük minél tovább, anélkül, hogy leesne. Építhetünk pályát is.

2. Kérdések:

- Szerinted hasznosak a pókok? Segítenek nekünk?
- Minden pók egyforma?
- Melyek a pókok jellemzői?
- Képzeld magad póknak. Mit csinálnál? Milyen egy napod?



3. Érdekes tények:

- 5000 faj
- mindegyiknek 8 lába és szeme van
- rovarokkal táplálkoznak, így segítik a káros rovarok, pl. a szúnyogok számának szabályozását.
- A világ legnagyobb pókja a góliát madárpók (óriás tarantula)- Venezuela, Brazília- Lábfesztávolság: Ez a pók igazi méretének mutatója. A lábfesztávolság elérheti a 28 centimétert, ami nagyjából egy A4-es lap nagysága.
- Súly: A pók akár 175 grammot is nyomhat, ami megegyezik egy újszülött kiskutya súlyával.
- Pókhálóból védőmellényt is lehet készíteni, olyan erős.

4. Kreatív feladat:

A gyerekeknek egy hatalmas pókot kell készíteniük maradék anyagok felhasználásával. Próbálják meg a leghosszabb lábakat készíteni!

Felhasználható dolgok: papír, WC-papír, ragasztószalag, ragasztó, színes tollak, ceruzák.

Kulcsszavak: pókok, harmóniában élés, kártevők elleni védekezés, ökoszisztéma

5. Tanulási célok

A pókok hasznos lények, a megtalálásukhoz szükség van némi szakértelemre. Soha ne ölj meg egy pókot sem - vidd ki őket a szabadba úgy, hogy ne essen bántódásuk. A gyerekek megtanulhatják az apró dolgok hasznosságát.





AZ ESŐERDŐ

1. Jégtörő/Bevezető móka:

- Üdvözlünk a varázslatos esőerdőben! Indítsuk el egy felvételt az esőerdő hangjait, és kérjük meg a gyerekeket, hogy csukják be a szemüket, és képzeljék el, hogy az esőerdőben vannak. Majd ezután írják vagy rajzolják le az élményt!
- A dzsungel állatait fejtörő: készítsünk kártyákat az esőerdőben található állatok nevével, és az osztály játssza el őket, vajon ki találja ki, mi az?

2. Kérdések:

- Mi jut eszedbe, ha az esőerdőre gondolsz?
- Szívesen ellátogatnál egy esőerdőbe?
- Szerinted milyen állatok és növények élnek az esőerdőben?
- Szerinted milyen az időjárás az esőerdőben?
- Tudod, hogy hol található esőerdő?
- Vannak-e rejtélyes dolgok az esőerdőben?

Kulcsszavak: esőerdő, esőerdő, állatok, növények, fajok, időjárás, veszélyeztetett fajok, erdőirtás, oxigén



3. Érdekességek:

- Az amazóniai esőerdőt a "Föld tüdejének" tartják. Az esőerdőben több mint 390 milliárd fa található, és ennek köszönhetően a világ oxigénjének mintegy 20%-át termelik!
- Az amazóniai esőerdő hatalmas! Kilenc országra terjed ki: Bolívia, Peru, Ecuador, Guyana, Francia Guyana, Suriname, Kolumbia és Venezuela. Ezek az országok mind Dél-Amerikában találhatók.

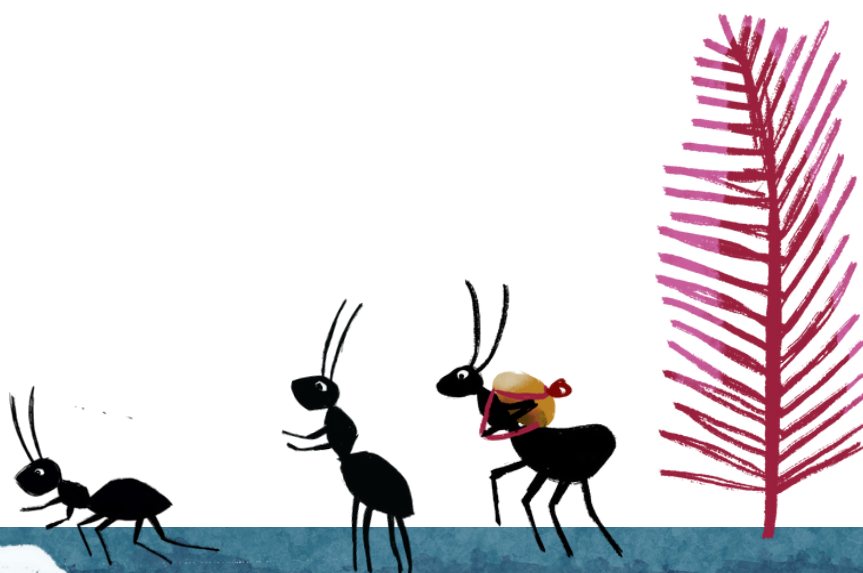
4. Kreatív feladat:

Kérjük meg a diákokat, hogy újrahasznosított anyagok felhasználásával készítsék el saját esőerdejüket. Készíthetnek fákat, növényeket vagy megjeleníthetik az Amazonas esőerdejében élő állatokat.

Hasznos anyagok: karton, festék, ragasztó, papír, zsírkréta, anyagok, levelek, WC-papírguriga.

5. Tanulási célok:

Környezettudatosság - Ez a téma bemutatja az ökoszisztémánk gondozásának fontosságát az erdőirtás megállításáért. Ez mindannyiunk érdeke.





IDŐ

1. Jégtörő/Bevezető móka:

Táncolj és állj meg! Tegyük be Madonna "Hung up" című számát, és kérjük meg a gyerekeket, hogy táncoljanak a zene lejátszása közben, majd amikor abbamarad, álljanak meg. Később változtathatod a dal tempóját, ahogy a játék folytatódik.

Mennyi az idő? Mutassunk be különböző időmérő eszközöket a diákoknak. Ezek közé tartozhat a falóra, karóra, napóra, a naptárak, a homokórák. Bátorítsuk őket nyílt beszélgetésre arról, hogyan mérjük az időt a különböző eszközökkel.

2. Kérdések:

- Mit jelent számodra az idő?
- Van valami, amit alig vársz, hogy megtörténjen?
- Hány hónap van egy évben?
- Hány nap van egy évben?
- Mi az az időzóna?
- Miért telik az idő néha gyorsan, máskor pedig lassan?
- Mióta mérjük az időt?
- Miért fontos, hogy időben érkezzünk az iskolába?
- Hány évszak van egy évben? Hány nap van egy évben?



Kulcsszavak: idő, mérés, óra, homokóra, időzóna, hónapok, napok, naptár, évszakok

3. Érdekes tények:

- A világon 38 különböző időzóna létezik. Ez azt jelenti, hogy amikor egyesek játszanak, más gyerekek már aludni mennek.
- Az idő repül, amikor szórakozol, mert elfelejtetd figyelni az órát.

4. Kreatív feladat:

Kérjük meg a gyerekeket, hogy készítsék el saját időmérőjüket.

Hasznos anyagok: buborékfólia, kartonpapír, papír, pipetta, festékek, palackok, ragasztó, WC-papír guriga.

Tanulási célok:

A gyerekek megtanulják az időszámítás és a napi rutin fontosságát. Ez által megtanulhatják, hogy mindennek megvan a maga ideje, például a játéknak, a tanulásnak, az alvásnak, a házimunkának, mint például a szemet kivitele.





A JÖVŐ MEGATRENDJEI KIHÍVÁS (A NEHEZEBB FELADATOK KEDVELŐINEK)

1. Jégtörő / Bevezető móka: Forgatókönyvek a jövőre

A világ tele van lehetőségekkel és nehézségekkel! Csodás a természet, amit óvnunk kell. Jólétünk változik, együtt kell élnünk másokkal. A technika változtat, az erőforrások nem egyenlően oszlanak el... és így tovább.

Stop-Start-Tovább: Osszuk a csoportot két csapatra - Kihívásvadászok és Sikerkeresők. Minden csapattag kap egy halom színes post-it cetlit és egy filctollat. Az online csapatok használhatnak egy olyan kollektív felületet, mint a Padlet. Magatokkal vagy egy társatokkal gondoljatok ki a világban minél több lehetséges jövőbeli kihívást (Kihívásvadászok), és írjátok le mindegyiket post-it cetlikre, vagy gyűjtsetek (Sikerkeresők) ötleteket sikertörténetekre, bármire, ami jó példa, ami akár az osztályban, akár otthon történik. Mi az, ami jó gyakorlat és érdemes folytatni?

Osszátok meg az ötleteiteket a többiekkel, és ha megvagytok, válasszátok ki közülük a kedvenc témákat! Akár többet is választhattok - ez alapján alakuljanak új kiscsoportok.

2. Kérdések:

- Milyen érzés volt számodra ezekről a témákról gondolkodni?
- Mely témák keltettek benned nagyobb visszhangot, és melyek nem érdekeltek?
- Beszélgettél-e mostanában valakivel egy különösen érdekes témáról?
- Szerinted vannak határai az emberi tudásnak?



3. Tudtad...?

A finn Sitra Innovációs Alap (2023) szerint jelenleg öt megatrend van a világban. Ezek a következők:

- A természet teherbíró képessége csökken
- Növekvő jóléti kihívások
- Fokozódik a demokráciáért folytatott küzdelem
- A digitális hatalomért folytatott verseny fokozódik
- A gazdasági alapok megroppannak

4. Kreatív feladat:

Most, hogy megvan a csoportod, akikkel kiválasztottad a kedvenc témádat/témáidat), találjatok ki egy megoldást vagy ötletet, amely kreatívan megoldhatja, bemutathatja azt! Használhattok bármilyen hulladék anyagot, ami rendelkezésetekre áll, vagy bármilyen olyan anyagot, amit találtok és már nem használnak.

Mutassátok be a futurisztikus vagy innovatív megoldásokat a többieknek!

(Az online résztvevők esetében ezt megtehetitek egy virtuális munkaterület, például egy kollaboard segítségével, ahol minden résztvevő egyszerre rajzolhat és importálhat képeket ugyanabban a munkaterületben vagy használd a kollabortáblát (QR-kód), és közösen készíthetsz egy műalkotást online :)

5. Mire lesz szükség?

Ehhez a kreatív feladathoz bármilyen hulladékanyagot felhasználhat. A maradék anyagokat a tanulók vagy tanáruk előzetesen összegyűjthetik, vagy a feladat során a környezetükből gyűjthetik össze. Ha a feladatot online végezzük, akkor internetkapcsolatra, webkamerára és számítógépre van szükség.

Hasznos eszközök lehetnek: Olló, ragasztószalag, filctollak, papír, karton, bármilyen régi, már nem használt ruhadarab, csomagolóanyagok, ragasztó, festék.

6. Tanulási célok:

Érdekes tények: Új információk a kíváncsiság felkeltésére

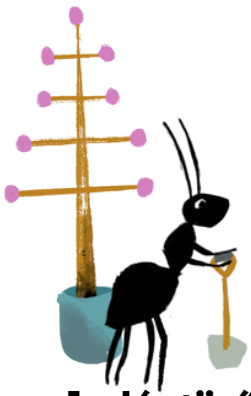
Jégtörő: A divergens és kreatív gondolkodás ösztönzése

Kreatív feladat: Tapasztalati és játékos tanulás

Selejtezett anyagok: Tudatosság és újrahasznosítás az oktatásban

Társadalmi tudatosság, jövőbe mutató gondolkodás, problémamegoldás, divergens gondolkodás, művészeti és kézműves tevékenységek, csapatmunka.





TERMÉSZETMENTŐ KALAND

1. Jégtörő / Bevezető móka: "A természet őrei"

Képzeljétek el, hogy a természet őrei vagytok. Mozogjatok szabadon a térben.

Amikor a foglalkozás vezetője utasítást ad, gyorsan kövessétek azt:

- Magok ültetése: Gyűljetek össze párokba. Az egyik személy eljátssza, hogy elültet egy magot, a másik pedig gondoskodik a napfényről, az esőről és a gondozásról.
- Faültetés: Gyűljetek össze háromfős csoportokban. A középső közületek egy fa, míg a két oldalt alatta guggolnak a gyümölcsei.
- Növekedés: Alkossatok négyfős csoportokat. Mindenki a fa növekedésének egy-egy szakaszát képviseli - mag, csíra, csemete, fa.
- Suttog a szél: Az egész csoport mozdulatlanul áll, és úgy ringatózik, mint a levelek a szélben.

2. Kérdések:

- Mit jelent számodra a "természet megmentése"?
- Részt vettél-e már a környezet védelmét szolgáló feladatban?
- Milyen hatással van az emberi tevékenység a természetre? Mondj példákat a lakóhelyeden ilyesmire!
- Milyen apró változtatásokat tehetünk a mindennapi életünkben, hogy hozzájáruljunk a természetvédelemhez?



- Hogyan használ nekünk a természet, és hogyan tudjuk ezt viszonzni?
- Tudsz olyan varázslatos lényeket, amelyek segíthetnek megmenteni a természetet?

3. Tudtad...?

Minden apró cselekedet számít! A hulladékcsökkentéstől a faültetésig, egyéni erőfeszítéseink együttesen jelentős hatást gyakorolnak bolygónk szépségének megőrzésére.

Az erdők létfontosságú szerepet játszanak az élőhelyek egyensúlyának fenntartásában. Oxigént biztosítanak, elnyelik a szén-dioxidot, és sokféle növénynek és állatnak adnak otthont. Az erdők a Föld szárazföldi területének mintegy harmadát borítják.

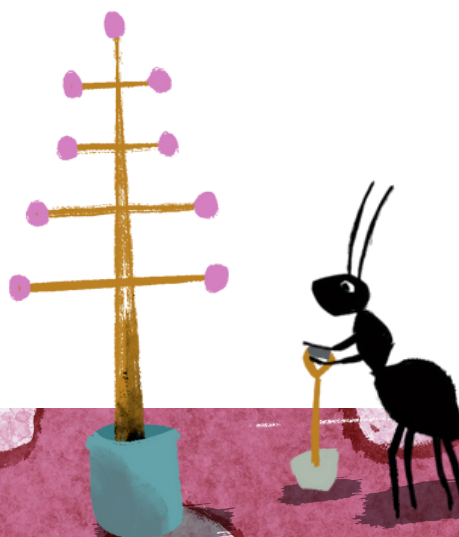
4. Kreatív feladat: "A természet jövője"

Hunyd be a szemed, és képzelj el egy olyan jövőt, ahol a természet virágzik. Újrahasznosított tárgyak, agyag, levelek és színek felhasználásával készíts egy olyan szobrot, amely az ember és a természet harmonikus együttélését ábrázolja.

5. Tanulási célok:

- Együttműködés és csapatépítés: Interaktív játékokon keresztül megtanulhatják, hogy milyen fontos a természet védelmezőjeként együtt dolgozni.
- Környezettudatosság: A környezetbarát tevékenységek jelentőségének és a környezetre gyakorolt hatásuknak a megértése.
- Kreativitás és önkifejezés: Ötletek kifejezése az ökológiai kihíváson és egy természet ihlette szobor elkészítésén keresztül.
- Empátia és felelősségvállalás: A természet iránti felelősségérzet fejlesztése és a pozitív hozzájárulás módjainak feltárása.

Engedd szárnyalni a fantáziádat, miközben együtt indulunk a természet megmentésének útjára!





WELLNESS OÁZIS

1. Jégtörő / Bevezető móka: "Jelen a pillanatban"

Miközben a relaxációs zene szól, álljatok egymástól kartávolságra, csukjátok be a szemeket és lélegezzetek mélyeket. Képzeljünk el egy békés helyet. Amikor azt hallod:

Szelíd szellő: Ringatózzatok kecsesen, mint a fák a lágy szellőben.

Napsütéses ragyogás: Érezzétek a meleget, és nyújtsátok ki a testeteket a képzeletbeli nap felé.

Harmónia kör: Alkossunk kört, összekulcsolva a kezünket, és maradjunk így egy csendes pillanatra együtt, majd nyissátok ki a szemeiteket.

Képzeljük el, hogy egy hatalmas sivatagban utazók vagyunk, akik a jólét oázisát keresik. Kövessük az utasításokat:

Mentőöv: ketten alkottok egy kört, ha páratlanul vagytok, egy harmadik is csatlakozhat.

Karaván: 3 ember fogja össze a kezét, és együtt haladnak, mint egy karaván, átkelve a sivatagon.

A nap felkel: Mindenki az ég felé nyújtózik, átölelve a meleget.

A hűvös szellő: Mindenki lágyan ringatózik, érezve a képzeletbeli szellőt.

Zárásként osszátok meg érzéseiteket és gondolataitokat, amelyek felmerültek ezekben a tudatos pillanatokban.

"Egyensúlyban"

Párokban találjanak ki egyensúlyozást igénylő testhelyzeteket egymásnak: egyikük megmutatja, a partner pedig tükrözze a testtartást. Cseréljétek szerepet, és ismételjétek meg.



2. Kérdések:

- Mit jelent számodra az "általános jóllét"?
- Milyen tevékenységektől érzed magad boldognak és energikusnak?
- Hogyan birkózol meg a kihívásokkal és a stresszes helyzetekkel?
- Tudsz olyan varázslatos dolgokat mondani, amelyek hozzájárulnak a jólléthez?
- Milyen apró változtatásokkal tehetünk mindennap a jóllétünkért?

3. Tudtad...?

Jól lenni nem csak azt jelenti, hogy nem vagyunk betegek! Hanem olyan, mintha tested, lelked és a barátaid együtt lennének egy összetartó csapatban, és szuperül éreznék magukat.

4. Kreatív feladat: Wellness - oázis

- A pihenő oázisnak vezetőre van szüksége. Alakítsatok kis csoportokat, és válasszátok ki a jóllét-vezetőt, aki a csoportot a pihenésbe vezeti.
- A jóllét-vezető irányítja a csoportot a képzeletbeli jóllét-oázis létrehozásában, kizárólag szavak nélküli jelzésekkel (mozgás, hangok stb.).
- A csoport közösen megépíti az elképzelt pihenő oázist, szimbolizálva a relaxáció és az öngondoskodás fontosságát.

Csoportként beszéljék meg, milyen érzés volt némán dolgozni, és milyen jelentőséggel bír a jóllét. Ehhez jól jöhet egy csomag érzelemkártya.

5. Tanulási célok:

- Mindfulness és relaxáció: Fedezzük fel a tudatos pillanatok, hogy kapcsolódjunk a belső békéhez és nyugalomhoz.
- Kommunikáció és empátia: Az egyensúlyozáson és tükrözésen keresztül fejlődik a hatékony kommunikáció és az empátia.
- Önreflexió: Vegyük figyelembe a személyes jóllét élményeit az önismeret elősegítése érdekében.

Induljunk el ezen az utazáson a jóllét csodaországába, ahol minden lépés közelebb visz minket a kiegyensúlyozott és harmonikus élethez!





A SAUNA NYUGALMA

1. Jégtörő / Bevezető móka: "Szauna párolgás"

Képzeld el, hogy egy szaunában vagy, egy relaxációs helyszínen. Amikor meghallod:

Bemelegítés: Lassan emeld fel a karodat, érezd a meleget.

Gőzkieresztés: Lágyan ringatózz egyik oldalról a másikra, minden képzeletbeli gőzt kieresztve.

Lehűlés: Fokozatosan engedd le a karjaidat, jelképezve a lehűlés fázisát.

Zárásként osszátok meg az elképzelt szaunaélmény során tapasztalt érzéseiteket.

"Szauna történetmesélés": 3 fős csoportokban osszátok meg egymással a szaunázással kapcsolatos élményeiteket. Váltott szerepben leszel beszélő, hallgató és időmérő, hogy mindenki lehetőséget kapjon. Ha még sosem szaunáztál, képzeld el, milyen lehet és meséj erről.

2. Kérdések:

- Voltál már szaunázni? Milyen érzés volt?
- Milyen előnyökkel járhat a szauna?
- Tudsz-e valamilyen varázslatos elemet mondani, ami a szaunához kapcsolódik?
- Mi a kedvenc tevékenységed kikapcsolódni és megnyugvást találni?

3. Tudtad...?

A szaunákat évszázadok óta használják a lehetséges egészségügyi előnyei miatt, beleértve a relaxációt, a jobb vérkeringést és a stresszoldást. Finnországban a szaunában régebben még szülni is lehetett!



4. Kreatív feladat: "Szauna Élménykollázs"

Készítsetek egy kollázst, amely a szauna élményét ábrázolja. Használj képeket, színeket és textúrákat a szauna melegségének és nyugalmanak megragadására.

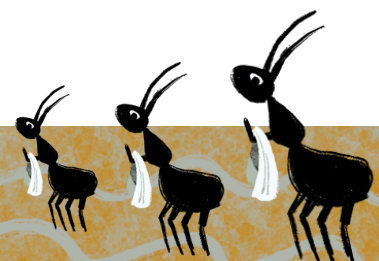
5. Miket használjunk fel?

- Magazinok vagy nyomtatott képek: Keressünk képeket szaunákról, nyugodt spa-környezetekről és a relaxációhoz kapcsolódó elemekről. A szaunázást élvező emberek vagy természeti jelenetek képei színesíthetik a kollázst.
- Színes papír vagy kartonpapír: Válasszunk meleg és nyugtató színeket, például barna, bézs és földszíneket a szauna hangulatának ábrázolásához.
- Textúrák: Legyenek különböző textúrájú anyagok, például pamutgolyók vagy szövetek, hogy ezzel is megmutatva a szauna lágyágát és melegét.
- Ragasztó és olló: A képek kivágásához és rögzítéséhez.
- Filcek vagy zsírkréták, vászon vagy vastag papír
- Illóolajminták (nem kötelező): Apró illóolajminták vagy illatminták hozzáadásával, a kollázs illatos is lehet.
- Natúr elemek: Apró szárított virágok, levelek vagy kis ágak fokozhatják a szaunaélmény természet ihlette jellegét.
- Kis törülköző vagy szövetcsíkok: A szauna törülközőket vagy kendőket apró szövetdarabok kollázsba való beépítésével ábrázolhatjuk.
- Szöveges magazin kivágások: A relaxációhoz, melegséghez és nyugalomhoz kapcsolódó szavak vagy mondatok is beilleszthetők a nagyobbaknál.

6. Tanulási célok:

- Mindfulness és relaxáció: Egy pillanatnyi lazítás a virtuális szaunaélmény gyakorlásában.
- Kommunikáció és kapcsolat: Személyes történetek megosztása a csoportkapcsolatok erősítése érdekében.
- Kulturális tudatosság: megismerhetjük a szaunák kulturális jelentőségét a világ különböző részein.
- Kreativitás és önkifejezés: egy szaunaérzet-kollázs elkészítésével.

Induljunk együtt a nyugalom forró szigetére!





MINDEN LÉLEGZET MÖGÖTT

1. Jégtörő / Bevezető móka: "Suttog a szél"

Kérjük meg a gyerekeket, hogy csukják be a szemüket, és képzeljék el, hogy apró suttogások a szélben. Utasítsuk őket, hogy finoman mozogjanak, utánozva a lágy szellőt. Ezután ösztönözzük őket, hogy gyorsítsák fel a mozdulataikat, és testesítsenek meg egy erős szellőkést. Végül kérjük meg őket, hogy nyugodjanak meg, és utánozzák a levelek nyugodt zizegését. Ez a gyakorlat segít nekik kapcsolatba kerülni a levegő fogalmával, és felkészíti őket a további felfedezésre.

Egy légből kapott történet

A résztvevők közösen alkotnak egy fantáziadús történetet egy levegőben tett utazásról. Mindenki hozzászól egy-két mondattal, az előző személy gondolatára építve. A történet tartalmazhat pl. repülést, különféle kihívásokat és felfedezéseket. Miután a történet a végéhez ért, a résztvevők megosztják egymással kedvenc részüket, és elmondják, hogy mi tetszett nekik a közös mesélésben.



2. Kérdések: Mit jelent számodra a levegő?

- Ki tapasztalt mostanában erős szelet vagy enyhe szellőt?
- Hol találkozunk a levegő mozgásával a mindennapjainkban? (természetben, ember alkotta környezetben)
- Ha a friss levegőre gondolsz, hová repít a képzeleted?

3. Tudtad..?

A levegő gázok keveréke, elsősorban nitrogén és oxigén, amelyek nélkülözhetetlenek az élethez. A levegő mozgása, vagyis a szél döntő szerepet játszik az időjárásban, valamint a magvak és a pollenek szétszóródásában. A körülöttünk lévő levegő hemzseg az élettől, és bár nem látjuk, az időjárástól kezdve a levelek zizegéséig mindent befolyásol.

4. Kreatív feladat: "Szobor levegőből"

A gyerekek különböző anyagok (pl. papír, pamut, drót) felhasználásával készítsenek szobrokat, amelyek a levegő különböző jellemzőit ábrázolják. Bátorítsuk őket arra, hogy gondolkodjanak el a levegő láthatatlan tulajdonságairól, és arról, hogyan fejezhetik ki azokat alkotásaikon keresztül. Gondolkodjanak el a szobrokról csoportosan, és beszéljék meg, hogy pl. milyen szimbolikus elemeket építettek bele.

Szükséges eszközök: papír, pamut, drót, kézműves anyagok a szobrászathoz, és egy nyitott tér, ahol a gyerekek megalkothatják a levegő elemeket ábrázoló szobraikat.

5. Tanulási célok:

- Csoportszintű együttműködés és kapcsolatépítés.
- A levegő fontosságának megértése a természetben és a mindennapi életben.
- Nonverbális kommunikáció, csapatmunka és problémamegoldó készségek.
- A levegő dinamikus természetének felismerése.



AZ ÜVEG - ÁTLÁTSZÓ TÖRTÉNET

1. Jégtörő/Bevezető móka: "Üvegszimfónia"

Képzeld el, hogy mindannyian üvegdarabok vagyunk, mindannyian egyediek és átlátszók. Amikor meghalljuk az utasítást, azonnal hajtsuk végre.

Tiszta üveg: Álljunk mozdulatlanul, egy kristálytiszta üvegtábla tisztaságát utánozva.

Üvegfesték: Mozogjatok kecsesen, megtestesítve az ólomüveg vibráló színeit.

Matt üveg: Mozogj lassan, és adj egy kis maszatolást a mozdulataidhoz, imitálva a matt üveget.

Törött üveg: Légy dinamikus, darabos mozdulatokkal ábrázolj törött üveget.

Az egyes mozdulatokhoz alkossatok négyfős csoportokat, és jegyezzétek meg, hogy kivel voltatok együtt az egyes üvegábrázolások során.

2. Kérdések:

- Mit szimbolizál számodra az üveg?
- Hol találkozol üveggel a mindennapjaidban?
- Milyen üvegfajtákat tudsz felsorolni? (pl. ablaküveg, ivóüveg, festett üveg)?
- Gondolkodtál már azon, hogyan készül az üveg?

3. Tudtad...?

- Az üveg sokoldalú anyag, amelyet az építészetben, a művészetben és a mindennapi használati tárgyokban egyaránt alkalmaznak, és egyszerre hasznos és szép is.



- Az üveget kovahomok, mosószóda és mészkő magas hőmérsékleten történő megolvasztásával állítják elő.
- Az üveg felfedezése az ókori Mezopotámiába nyúlik vissza, i. e. 3500 körül.

4. Kreatív feladat: "Üvegkreációk"

Biztosítsunk válogatott anyagokat, például átlátszó műanyagot, színes celofánt, ragasztót és filctollakat. Bátorítsuk a gyerekeket, hogy készítsék el saját üvegjelképüket. Ez lehet egy ólomüveg ablak, egy átlátszó jelenet vagy egy absztrakt üvegszobor. Gondolkodjatok el alkotásaik sokféleségén, és azon, hogy minden egyes "üvegdarab" egyedi történetet mesél el.

Ezekre lesz szükség: átlátszó műanyag lapok, színes celofán, ragasztó, filctollak és bármilyen más kézműves anyag az üveg ihlette alkotások elkészítéséhez.

5. Tanulási célok:

- Térbeli tudatosság és mozgás: A térérzékelés és a mozgáskoordináció fejlesztése a bevezető tevékenységeken keresztül.
- Szimbolikus ábrázolás: Ösztönözze a gyerekeket az üveghez kapcsolódó személyes szimbólumok felfedezésére és kifejezésére. Megfigyelés és a mindennapi élethez való kapcsolódás: A gyerekek megfigyelik és megvitatják az üveg jelenlétét és jelentőségét a mindennapi környezetükben, és gyakorlati megértést szereznek az üveg felhasználásáról.
- Az üveggel kapcsolatos ismeretek: Alapvető ismeretek az üveg keletkezéséről és történetéről: betekintés az üveg gyártási folyamatába, történelmi háttérébe és sokoldalú alkalmazásaiba.
- Kreatív kifejezőmód és sokszínűség: A kreatív kifejezés elősegítése szimbolikus üvegművészeti alkotások létrehozásán keresztül. A gyerekek kreativitásukat az üveg egyedi ábrázolásainak elkészítésével fejezik ki, értékelve a csoporton belüli értelmezések sokféleségét.
- Reflexió és történetmesélés: A gyerekek továbbgondolják kreatív döntéseiket, lehetőséget adva a szimbolikus üvegalkotásaikról szóló történetmesélésre.
- A művészi sokszínűség megbecsülése: A gyerekek felismerik és megünneplik az üveg egyedi értelmezését a kortárs csoportjukon belül, elősegítve a művészi sokszínűség megbecsülését.





FÖLDÜNK ÖLELÉSÉBEN

1. Jégtörő/Bevezető móka: "Földdobbanás"

Érezd a szilárd talajt a lábad alatt, miközben elkezdődik a földdobbanás. Amikor a vezető jelez (próbáljátok ki úgy is, hogy a gyerekek közül jelez valaki)

Finom remegés: Kicsit ütögetsetek meg a lábatokat, hogy egy enyhe remegést jelképezzetek.

Rendíthetetlen: Álljatok szilárdan, megtestesítve a föld stabilitását.

Hegy: Emeljük fel karjainkat, mint a hegycsúcsokat, az ég felé nyúlva.

Zárásként osszátok meg a földdobbanás során tapasztalt érzéseiteket.

"A Föld érzései"

Fedezzük fel a Föld érzelmeit. Minden gyermeknek jelöljünk ki egy természeti jelenséghez kapcsolódó érzelmet:

Öröm (napsütés): Sugározz melegséget és boldogságot, mint a tündöklő nap.

Nyugalom (kék égbolt): Lassan mozogjatok, megtestesítve a nyugalmat.

Izgalom (Szél): Lobogj, mint egy játékos szellő.

Komoly (Hegyek): Állj magasan és szilárdan, mint a hegyek.

A gyerekek felváltva fejezik ki a nekik kijelölt érzelmet, a többiek pedig kitalálják, hogy melyik földelemet képviselik.

2. Kérdések:

- Milyen képek jutnak eszedbe, ha a "föld" szóra gondolsz?
- Milyen érzés mezítláb állni vagy járni a földön?



- Milyen hangok kapcsolódnak a természethez vagy a Földhöz?
- Eszedbe jutnak olyan varázslatos történetek, amelyek a Földdel kapcsolatosak?
- Miért fontos, hogy vigyázzunk a Földre?
- Melyek a kedvenc szabadtéri tevékenységeid, amelyek összekötnek a Földdel?

3. Tudtad...?

A Föld az otthonunk, amely szárazföldből, vízből és levegőből áll. A föld biztosítja az élet alapját, és fenntartja az ökoszisztémák gazdag változatosságát, a sűrű esőerdőtől a jeges tundrákig, amelyek mindegyike egyedi életformákat tart fenn.

4. Kreatív feladat: "Földkollázs"

Legyen kéznél színes papír, magazinok, ragasztó és filctollak. Kérd meg a gyerekeket, hogy készítsenek egy kollázst, amely a Föld különböző elemeit ábrázolja. A különböző évszakok, tájak, sőt a Föld felszíne alatt rejlő rejtett kincsek szimbólumait is elhelyezhetik.

5. Tanulási célok:

- Kapcsolat és stabilitás: Tapasztaljuk meg a földelés érzését a földdobbanás játékában.
- Kommunikáció és kapcsolat: Személyes történetek megosztása a megértés és a kapcsolat erősítése érdekében.
- Környezettudatosság: Ismerjük meg a Föld és a természet gondozásának fontosságát.
- Kreativitás és önkifejezés: A Föld iránti megbecsülés kifejezése egy földkollázs készítésével.

•
Ünnepeljük a bennünket megtartó szilárd talajt, az élet és az inspiráció forrását - szeretett Földünk tápláló ölelését!





IDŐUTAZÓK - A MÚLT FELFEDEZÉSE ÉS A JÖVŐ ELKÉPZELÉSEI

1. Jégtörő/bevezető móka: "Pantomim múltidőben"

Kezdjük időutazós kalandunkat egy pantomimos játékkal. Minden gyermek egy történelmi személyiséget vagy tárgyat személyesít meg a múltból vagy a jövőből anélkül, hogy beszélne, a többiek pedig megpróbálják kitalálni, hogy kit vagy mit ábrázolnak. Ez ösztönzi a kreativitást, és megismerteti őket a különböző korszakokkal.

2. Kérdések:

- Milyen találmányokat használunk ma is a múltból?
- Tudsz-e mondani olyan jelentős történelmi eseményt, amely megváltoztatta a világot?
- Mit gondolsz, hogyan élhetnek az emberek a jövőben?
- Ha tehetnél időutazást, hová és melyik korba mennél?

3. Tudtad...?

- Időutazós álmok: Tudtad, hogy az emberek milyen régóta álmodnak időutazásról? Még ősi történetek és legendák is szólnak a múltba vagy a jövőbe való utazás varázslatos lehetőségeiről!



- Időutazás alvás közben: Tudtad, hogy amikor éjszaka álmodsz, az egy kicsit olyan, mintha az agyad időutazást tenne? Mindenféle helyre ellátogathatsz, és kalandokat élhetsz át, biztonságosan, az ágyadba bújva.

4. Kreatív feladat: Készítsünk időkapszulát!

Most, hogy felfedeztük a múltat és bepillantottunk a jövőbe, itt az ideje, hogy létrehozzunk egy időkapszulát. Minden gyermek beletesz egy általa készített tárgyat, ír egy levelet, amely a pillanatnyi életét jelképezi. Újrahasznosított anyagokkal díszíthetik és személyre szabhatják a kapszulájukat, de készíthetünk egy nagyot is, közösen.

Szükséges anyagok:

- Újrahasznosított tartályok vagy dobozok: az időkapszulákhoz.
- Régi magazinok, újságok: képek vagy címlapok kivágásához.
- Filcek, zsírkréták vagy festék: díszítéshez és személyre szabáshoz.
- Szövet- vagy papírhulladékok: az időkapszulák becsomagolásához és lezárásához.

5. Tanulási célok:

- Történelmi tudatosság: a gyermekek megismerkednek jelentős történelmi eseményekkel és személyiségekkel.
- Képzelőerő: a jövő elképzelésével kreatív gondolkodást fejlesztenek.
- Környezettudatosság: újrahasznosított anyagok használatával megértik a fenntarthatóság fontosságát.
- Kifejezőkészség: a kreatív feladat lehetővé teszi számukra, hogy kifejezzék egyedi ötleteiket és nézőpontjaikat.
- Kommunikáció: a pantomim és a beszélgetések a verbális és nem verbális kommunikációt ösztönzik.

Indulj el egy szeszélyes időutazásra, ahol a múlt, a jelen és a jövő találkozik az időutazók varázslatos birodalmában!





FAGYLALT CSODAORSZÁG - ÍZLETES KALANDOK

1. Jégtörő/Bevezető móka: "Fagyitorony-verseny"

Merüljünk el a feladat édes ízében egy fagyitorony-építéssel! Osszuk a gyerekeket csapatokra, és újrahasznosított anyagok, például papír vagy textil felhasználásával versenyezzenek a legmagasabb fagyaltkehely megalkotásáért. Ez az élénk hangulatú tevékenység bemelegíti a kreatív izmaikat.

2. Kérdések:

- Hogyan készül a fagyalt?
- Hány különböző fagyalt ízt tudsz felsorolni?
- Hogyan lett a fagy, mi a története?
- Milyen képek jutnak eszedbe, ha a "fagyalt" szóra gondolsz?
- Milyen érzéseket kelt benned a kedvenc fagyaltízéd?
- Fel tudsz idézni emlékezetes élményeket a fagyalttal kapcsolatban?
- Ha a fagyaltnak varázslatos tulajdonságai lennének, melyek lennének azok?
- Milyen szerepet játszik a fagyalt az ünnepeken vagy különleges alkalmakon?



3. Tudtad...?

A fagyalt világszerte kedvelt fagyasztott desszert. Eredete az ősi civilizációkig vezethető vissza, és számtalan íz és forma alakult ki belőle.

4. Kreatív feladat: "Fagyikehely Szobrászat"

Most fordítsuk figyelmünket az alkotásra - a fagyikehely - szobrokra! Újrahasznosított anyagok, például karton, papír és műanyag felhasználásával a gyerekek elkészíthetik saját fagyaltkelyhüket, feltétekkel és fantáziadús ízekkel. Ez a tevékenység lehetővé teszi számukra, hogy kifejezzék művészi érzéküket.

5. Hasznos kellékek (ezekre lesz szükség):

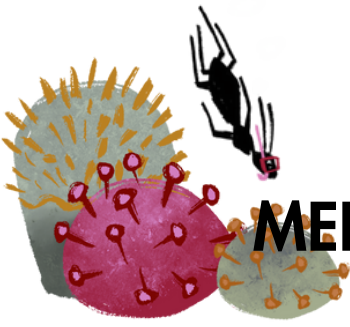
- Karton vagy papír: A fagyaltkehely alapjához.
- Újrahasznosított szövet vagy vattapamacsok: fagyaltgombócok elkészítéséhez.
- Régi magazinok vagy színes papír: A feltéthez, például gyümölcsökhöz, szóráshoz vagy diófélékhez.
- Üres műanyag dobozok vagy fedelek: Tálak vagy tölcsérek az alkotásokhoz.
- Ragasztó, olló, filctollak: Alapvető kézműves eszközök a fagyaltkelyhek életre keltéséhez.

6. Tanulási célok:

- Kreativitás: A gyerekek szabadjára engedik kreativitásukat azáltal, hogy egyedi fagyaltkelyheket terveznek.
- Kulináris tudatosság: Megismerik a fagyalt eredetét és sokszínűségét.
- Finommotoros készségek: A fagyaltkelyhek elkészítése és összeállítása fejleszti a finommotoros készségeket.
- Csapatmunka: elősegíti a csapatmunkát és a barátságos versengést.
- Találékonyág: Az újrahasznosított anyagok használata elősegíti a találékony gondolkodást.
-

Engedd át magad a fagyalt édes szimfóniájának, ahol minden gombóc egy-egy történet az örömről, az ízekről és a befagyasztott, élvezetes pillanatokról!





MERÜLÉSRE FELKÉSZÜLNI: A NAGY HOMÁR KALAND

1. Jégtörő/bevezető szórakozás: "Rázz és húzz"

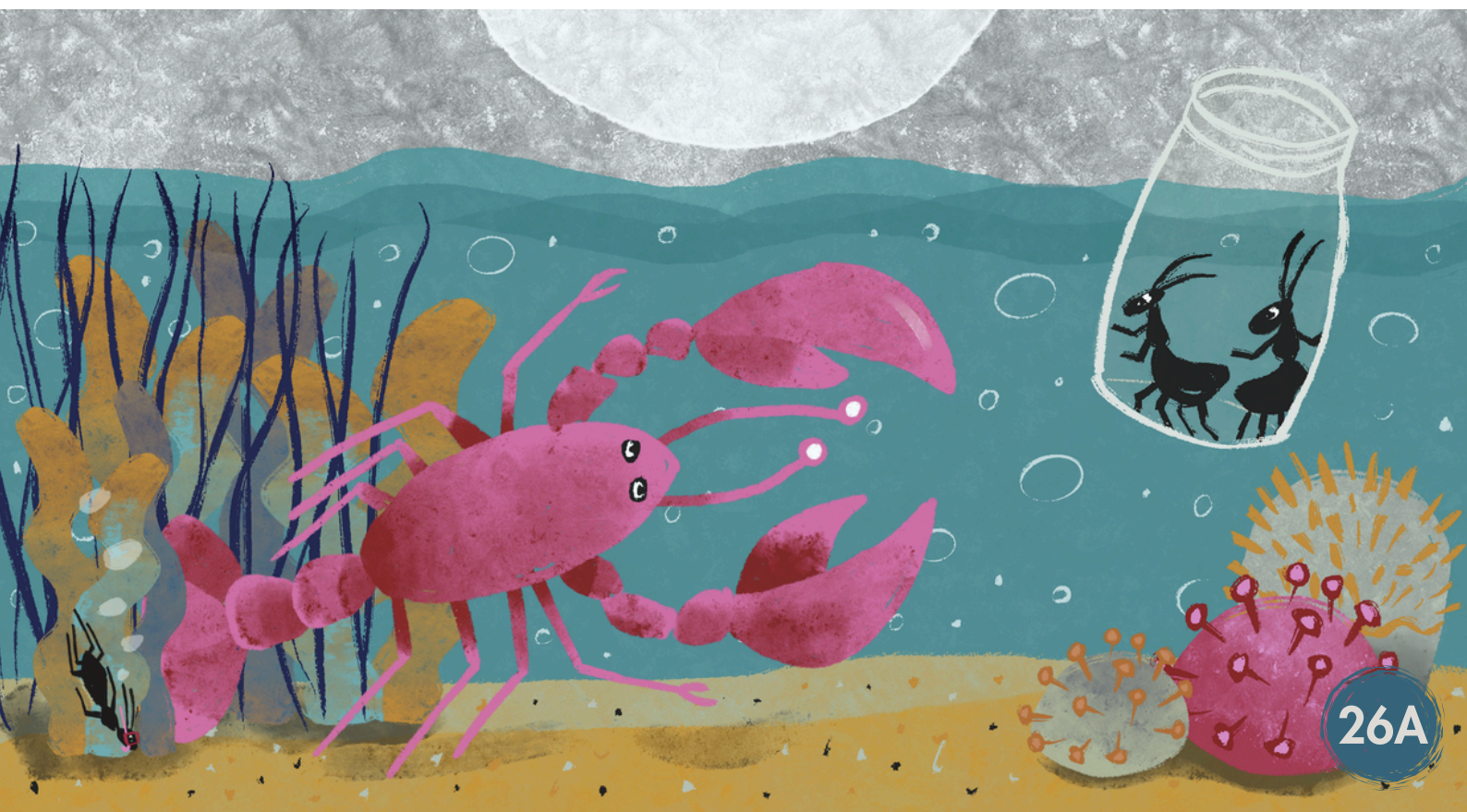
Kezdjük a homáros témát a "Rázz és húzz" játékkal. A gyerekek köszöntsék egymást, mint a homárok: a kezüket óllóként használva, leguggolva "kezet ráznak", vagyis ollót csippentenek és "kúsznak" a homárok mókás mozgását utánozva. Ez nemcsak a témával ismerteti meg őket, hanem egy jó kis bemelegítő mozgás is.

2. Kérdések

- Hogyan kommunikálnak egymással a homárok?
- Miért vörös a homár főzéskor?
- Mit esznek a homárok?
- Hogyan védekezik a homár?
- Élhet-e a homár sós és édesvízben is?

3. Érdekes tények

A homárok figyelemre méltó képességgel rendelkeznek az elvesztett végtagok regenerálására. Ha egy homár elveszíti egyik lábát, a vedlés során képes újat növeszteni. Ez a hihetetlen képesség segít nekik alkalmazkodni a környezetük változásaihoz.



4. Kreatív feladat: "Rákpáncél szobor"

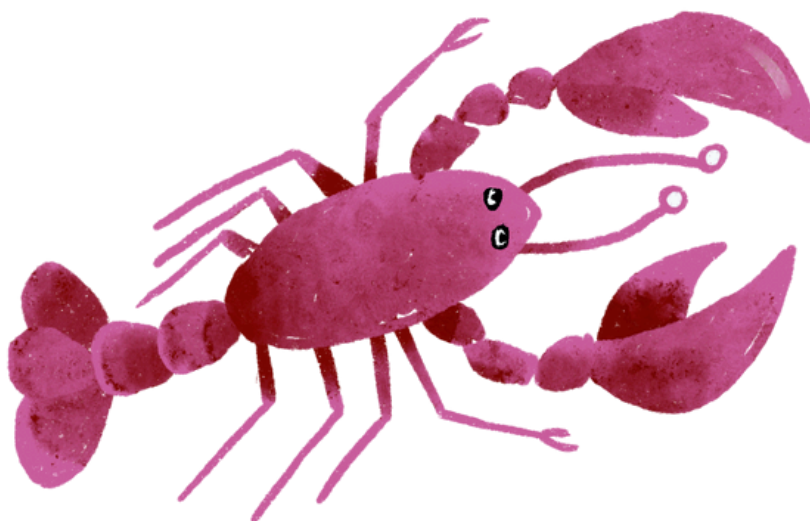
Újrahasznosított anyagok, például tojástartó kartondobozok, kartonpapír és színes papír felhasználásával a gyerekek elkészítik a homárpáncélt. Élénk színekkel festhetik meg őket, és a mókás látvány érdekében akár gülüszemeket adhatnak hozzá.

5. Jó, ha van... (szükséges anyagok)

- Üres tojástartó dobozok: A homár testéhez.
- Karton: Alapnak.
- Színes papír, filctollak és festék: A homárpáncél díszítéséhez.
- "gülüszemek" matrica vagy gombok: A homár karakterének megformálásához.
- Ragasztó, olló és egyéb dekorációs anyagok: Alapvető eszközök az építéshez és a díszítéshez.

6. Tanulási célok:

- Biológiai felfedezés: A homárok alapvető biológiájának és jellemzőinek megértése.
- Kreativitás: A kreativitás kifejezése a homárpáncélok készítésén keresztül.
- Finommotoros készségek: A kis kézműves anyagok kezelése fejleszti a finommotoros készségeket.
- Környezettudatosság: Az újrahasznosított anyagok használatának ösztönzése elősegíti a környezetbarát életmódot.
- Kíváncsiság: A gyerekek ösztönzése a kérdések feltevésére és a homárok lenyűgöző világának felfedezésére.





FÜSZERES KÜLDETÉS UTAZÁS AZ AROMÁK VILÁGÁBA

1. Jégtörő / bevezető móka: Fűszerszimfónia

Vonjuk be a gyerekeket a "Fűszer-szimfónia" játékkal. Minden gyermek egy másik fűszert képvisel. Amikor a vezető egy fűszert mond, a gyerekek eljátsszák az adott fűszer jellemzőit. Például a bors esetében úgy tehetnek, mintha tüsszentenének. Ez az élénk jégtörő játék játékos formában ismerteti meg őket a különböző fűszerekkel.

2. Kérdések

- Melyik a kedvenc fűszered, és miért?
- Mondj három édes és három sós fűszert!
- Hogyan használják a fűszereket a világ különböző tájain?
- Miért voltak a fűszerek régen olyan értékesek?
- Tudsz-e olyan fűszert mondani, ami gyógyít?

3. Érdekes tények

A fűszerek egykor olyan értékesek voltak, hogy pénzként használták őket, és egyes felfedezők új fűszerutakat keresve indultak hajóútjukra. Ez a történelmi érdekesség adja a csipetnyi kalandot a fűszerek világához.



A fűszerek a gasztronómia illatos kincsei, amelyek mélységet és gazdagságot adnak az ételeknek. Ízük és gyógyhatásuk miatt évszázadok óta nagyra értékelik őket.

4. Kreatív feladat: "Illatos fűszerzacskók"

Készítsünk illatos zacskókat! A gyerekek színes textilmaradékokból fűszeres kiszacskókat készíthetnek. Ezeket a zsákokat olyan illatos növényekkel töltik meg, mint pl. fahéj, szegfűszeg, menta, levendula. Ez a feladat nemcsak a kreativitásukat mozgósítja, hanem bevezetésként szolgál az illatok csodálatos világába.

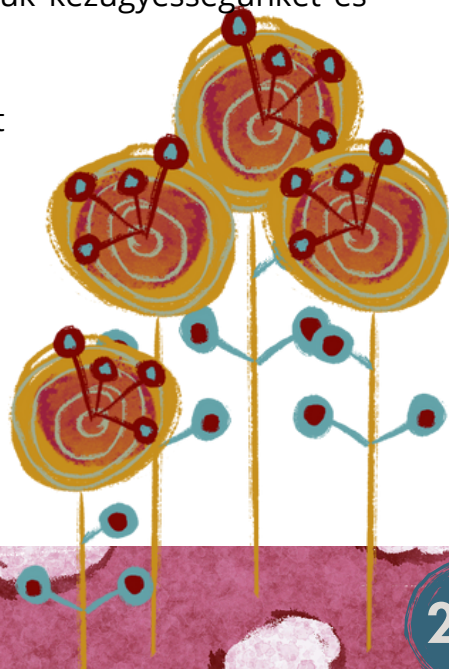
Amire szükség lesz:

- Textilmaradék vagy régi zsebkendők, tű, cérna (varrás helyett ragasztható is)
- Fűszerek: Fahéjrúd, szegfűszeg, levendula vagy bármilyen illatos fűszer.
- Zsinór vagy gumigyűrűk: A kiszacskók biztonságos összekötéséhez.
- Filctollak vagy textilfesték: a díszítéshez.

5. Tanulási célok:

- Kultúrák sokszínűsége: megismerkedhetünk a különböző kultúrákban használt fűszerek világával és azok jelentőségével.
- Kreativitás: Saját, egyedi illatú fűszeres kiszacskókat készíthetünk, ezzel kifejezve kreatitásunkat.
- Érzékszervek fejlesztése: A különböző fűszerek illatának és textúrájának felfedezése során érzékeinket fejlesztjük.
- Történelem: Megismerkedhetünk a fűszerek történelmi szerepével és jelentőségével.
- Finommotorika: A kiszacskók készítése során fejlesztjük ügyességünket és finommotorikus képességeinket.

Ízleld a fűszer szimfóniát, ahol minden íz egy történetet mesél, és a csodálatos illat lenyűgöző érzéki fűszerkavalkádban tölti be a levegőt!





KÜLDETÉS: A BELSŐ DETEKTÍVED NYOMÁBAN

1. Jégtörő / bevezető móka: Titkos mozdulatok

Hívjuk meg a gyerekeket, hogy játsszanak "Titkos mozdulatokat". Ebben a játékban minden gyermek utánoz egy, a nyomozói munkához kapcsolódó műveletet, például nagyítóval történő vizsgálatot, nyomok keresését vagy lopakodó járást. A többiek kitalálják a nyomozói tevékenységet. Ez a jégtörő megteremti a nyomozós kalandhoz szükséges hangulatot.

2. Kérdések

- Milyen képek jutnak eszedbe, ha a "nyomozó" vagy "detektív" szóra gondolsz?
- Hogyan használják a nyomozók a nyomokat a rejtélyek megoldásához?
- Mondjatok három eszközt, amit a nyomozók használnak a rejtélyek megoldásához!
- Van-e kedvenc detektívtörténeted vagy karaktered?
- Ha nyomozó lennél, milyen rejtélyt szeretnél megoldani?
- Szerinted milyen készségek kellene ahhoz, hogy sikeres nyomozó legyél?



3. Érdekes tények

A nyomozók vagy detektívek olyan képzett személyek, akik logikát, megfigyelést és kritikus gondolkodást használnak a rejtélyek megoldásához. Létfontosságú szerepet játszanak a bűnüldözésben és az igazságszolgáltatásban.

A nyomozók gyakran keresnek ujjlenyomatokat a bűncselekmények felderítéséhez. Minden ember ujjlenyomata egyedi, így kiváló eszköz az azonosításhoz.

4. Kreatív feladat: Nyomozóláda-készítés

A gyerekek újrahasznosított anyagok felhasználásával elkészítik saját detektívkészletüket. Ez magában foglalhatja nyomozói jelvény készítését, papír nagyítót, és régi jegyzetfüzetek újrahasznosítását nyomozói naplójukhoz. A feladat ösztönzi a kreatív játékot és a találékonyságot.

+Kreatív feladat: "A rejtélyek mestertérképe"

Készíts egy térképet, amely bemutatja a rejtély kulcsfontosságú elemeit, beleértve a nyomokat, a gyanúsítottakat és a megoldást. Használjatok szimbólumokat és színeket a különböző szempontok ábrázolásához.

Amire szükség lesz:

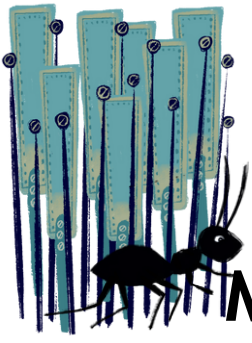
- Karton: Nyomozói jelvények készítéséhez.
- Nagyító: Újrafelhasznált üveg/műanyag nagyító is lehet.
- Régi jegyzetfüzetek vagy papír: Nyomozói naplókhoz.
- Filcek, matricák és egyéb dekorációk: A detektívcsomagok személyre szabásához.
- Régi papír térképekhez.

5. Tanulási célok:

- Kreativitás: A kreativitás kifejezése detektívkészletek létrehozásával.
- Csapatmunka: Annak megértése, hogy a nyomozók hogyan működnek együtt a rejtélyek megoldása érdekében.
- Találékonyság: Újrahasznosított anyagoknak új célokat találni.
- Figyelem a részletekre: A részletekre való odafigyelés fontosságának hangsúlyozása.
- Képzletgazdag játék: A gyermekek ösztönzése arra, hogy elmerüljenek a detektívtörténetek világában.

Bogozd ki a rejtélyek szálait, ahol minden nyom izgalmas felfedezéshez vezet, és a nyomozói igyekezet leleplezi a vizsgálat rejtélyeinek titkait!





FELTÁRUL A KÉPZELET: MESTERSÉGES INTELLIGENCIA KALAND

1. Jégtörő / bevezető móka: Robotmozgás

Vonjuk be a gyerekeket a robotmozgás játékába. Minden gyermek felváltva utánozza egy robot mozgását vagy tevékenységét, a többiek pedig kitalálják, mit csinál a robot. Ez megteremti az alaphangulatot a mesterséges intelligencia felfedezéséhez.

2. Kérdések:

- Mi jut eszedbe, ha meghallod: "mesterséges intelligencia"? Tudod-e mit jelent az AI vagy MI elnevezés?
- Mi az, amit a robotok vagy az AI jobban tudnak elvégezni, mint az emberek?
- Mit gondolsz, hogyan tanul és hoz döntéseket a mesterséges intelligencia?
- Szerinted a robotoknak lehetnek érzéseik? Miért igen vagy miért nem?
- Milyen előnyei/kihívásai lehetnek az MI-nek a mindennapi életünkben használva?
- Tudsz olyan mesterséges intelligenciával működő eszközt vagy technológiát, amellyeket te is használasz? Ha létrehozhatnál egy barátságos AI robotot, miben segítené neked?

3. Érdekes tények

A mesterséges intelligencia olyan gépekre vagy számítógépes rendszerekre utal, amelyek képesek tanulni. A mesterséges intelligencia életünk számos területén megtalálható, a telefonunkban található hangalapú asszisztensektől kezdve az iparban használt fejlett robotikáig...



4. Kreatív feladat: Robottervező kihívás

A gyerekek kreatív utazásra indulnak, hogy újrahasznosított anyagok felhasználásával megtervezzék saját robotjaikat. Kialakíthatják a robotok testét, arckifejezéseket készíthetnek, és funkciókat tervezhetnek, feladatokat, amelyeket a robotjaik el tudnak végezni. Mindez ösztönzi a képzelőerőt és a találékonyságot.

+Kreatív feladat: "MI vízió tábla" (extra feladatként a robottervezési kihívás során)
Készítsetek egy víziótáblát, amely a mesterséges intelligencia jövőjével kapcsolatos elképzeléseiteket illusztrálja. Használjatok képeket és szavakat a lehetőségek és esetleges aggodalmak ábrázolására.

Amire szükség lesz:

- Kartondobozok, papírtekercecsek és műanyag tárolók: Robottestek készítéséhez.
- Palackkupakok, gombok és apró tárgyak: Díszítéshez és funkciók készítéséhez.
- Filcek, festékek és matricák: A robotok színesebbé és személyesebbé tételéhez.
- Ragasztó és olló: A robot alkatrészeinek összeszereléséhez.

5. Tanulási célok:

- Kreativitás: A kreativitás kifejezése egyedi robotok tervezésén keresztül.
- Kritikai gondolkodás: A mesterséges intelligencia szerepének és társadalmi hatásának átgondolása.
- Találékonyság: Újrahasznosított anyagoknak új célokat találni.
- Képzelőerő: A gyermekek ösztönzése arra, hogy konkrét funkciókkal rendelkező robotokat képzeljenek el.
- A technológia megértése: A mesterséges intelligencia alapfogalmainak játékos módon történő bevezetése.
- Kommunikáció és kapcsolatteremtés: A mesterséges intelligenciával kapcsolatos gondolatok megosztása a megértés és a kapcsolat fokozása érdekében.
- Futurisztikus képzelet: A mesterséges intelligencia lehetséges alkalmazásainak és a jövőre gyakorolt hatásainak megvitatása.
- Kreatív kifejezőmód: Készítsenek egy mesterséges intelligencia vízió táblát az ötletek és perspektívák vizuális bemutatására.

Navigálj a mesterséges intelligencia áramköreiben, ahol a bináris boogie találkozik az algoritmikus mixeléssel, és a robotrandevú feltárja a mesterséges intelligencia csodáit!





VÁROSKÉPI CSODÁK: ÉJSZAKAI KALAND

1. Jégtörő/bevezető móka: "Éjszakai élet - városi pillanatkép"

Elevenítsük fel a város éjszakai varázsát! A gyerekek csoportos állóképet készítenek úgy, hogy egyesével a kijelölt területre mennek, kiválasztanak egy pozíciót, és elmondják, mi az ő szerepük a képen. Minden új személy hozzáad valamit a díszlethez. A végén egy igazi fotó készülhet az élő művészeti installációról. A gyerekek utánozhatják az éjszakai város különböző elemeit - például az utcai lámpákat, az autókat vagy a sétáló embereket.

2. Kérdések

- Mi változik a városban, amikor lemegy a nap?
- Meg tudsz nevezni különböző dolgokat, amelyeket éjszaka látsz a városban?
- Milyen fények vannak a városban? Milyen hangulata van ezeknek a fényeknek?
- Gondoltad volna, hogy a városok néha forgalmasabbak éjszaka? Szerinted miért?
- Milyen hangokat hallhatunk az éjszakai városban?
- Ha létrehozhatnátok egy fantasztikus éjszakai várost, milyen jellemzői lennének?
- Milyen érzéseket keltenek benned a város éjszaka?
- Mit csinálnak az emberek éjszaka a városban?



3. Tudtad...?

Az éjszakai városképek a kivilágított épületekkel, a nyüzsgő utcákkal és az egyedi hangokkal lenyűgözőek tudnak lenni. A városok más életre kelnek, amikor lemegy a nap.

Az éjszakai városban lenyűgöző faliszőnyegeket festenek a fények, és mindegyikük egyedi történetet mesél. Az utcai lámpák megvilágítják az útvonalunkat, az épületek pedig élettellel telve ragyognak. A világ számos városa híres látványos éjszakai képeiről, amelyek az emberi kreativitás szépségét mutatják be.

4. Kreatív feladat: Makett az éjszakai városról

A gyerekek kreatív utazásra indulnak, hogy újrahasznosított anyagok felhasználásával megalkossák a saját éjszakai városukat. Építhetnek házakat, utcai lámpákat és még apró lakosokat is. Ez a feladat arra ösztönzi őket, hogy elgondolkodjanak egy sötétedés utáni város működésén.

Ezekre lesz szükség:

- Karton dobozok: A város alapjának kialakításához.
- WC-papír gurigák: épületek és tornyok építéséhez.
- Színes papír, filctollak és matricák: A dekoráláshoz és a részletek kidolgozásához.
- Kis LED-lámpák vagy elemmel működő teamécsesek: városi fények szimulálásához.

5. Tanulási célok:

- Kreativitás: A kreativitás kifejezése egy városkép létrehozásán keresztül.
- Megfigyelés: A város éjszakai jellegzetességeinek észrevétele és megisméltése.
- Együttműködés: Csoportos projektben való közös munka.
- Környezettudatosság: Újrahasznosított anyagok felhasználása egy város megalkotásához.
- A városi élet megértése: A város dinamikájának felfedezése, nappal és éjszaka.
- Elmélyült felfedezés: Merülj el a városi hangzásvilágban, hogy kapcsolatba kerülj a város éjszakai érzékszervi vonatkozásával.
- Művészi kifejezőmód: Városi éjszakai dioráma készítése a képzeletbeli ötletek vizuális megjelenítésére.

Fedezd fel a varázslatos éjszakai várost, ahol a felhőkarcolók égbenyújtózkodása találkozik az utcai lámpák imbolygásával, ahol a forgalmi dugó dermedt állóképként örökíti meg az éjszakai városi csodák varázsát! Használjuk bátran a hangzásvilágot megteremtő zenét, mint hangulatteremtő eszközt.

