

## Erdei játékok leírása

Szeretünk játszani, mert társaságban lehetünk, együtt izgulhatunk, nevetünk és élhetünk át örömteli pillanokat. Ugyanezeket a pozitív érzelmeket élük át a gyermekek játszás közben.

A kisgyermek leggyakoribb tevékenysége a játék, amelyben **fejlődnek képességeik, személyiségük, és együttal gyarapodnak ismereteik.**

### Memória játék

1. Mi van a hátizsákban?

2. Gyűjtünk össze tíz tárgyat, amit szeretnénk majd a terítő alá rejteni (pl. különböző faágak, kő, falevél, kéregdarab, toboz, csigaház..., mindig élettelen tárgyat keressünk) Rakjuk a tárgyakat a terítő alá.

A játékosoknak öt-tíz másodpercre felemeljük a terítőt, addig jól nézzék meg a gyűjteményt, majd pár perc alatt hasonló tárgyat kell keresniük.

### Célbadobás tobozokkal

Minden gyermek keressen 3 tobozt magának. Egy sima területre rajzoljunk egymás köré 3 kört. A belső kör érjen 20 pontot, a középső 10 pontot, a legkülső 5 pontot.

A gyerekek felváltva dobnak a 3 tobozzal. Adjuk össze a pontszámokat, és nézzük meg, melyik körben ki dobott a leggyűsebben.

### Színes séta

A természet színei csodálatosak, de sokszor alaposan ki kell nyitnunk a szemünket, ha pontosan szeretnénk látni őket.

Kellékek: jegyzetfüzet, ceruza, frizbi

A játék célja, hogy a kisgyermekeket a természet alapos megfigyelése ösztönözze.

A játék menete:

Az egyik gyerek dobja el a frizbit, amerre neki tetszik.

Keressük meg, hol ért földet. Kérjük meg a csoportot, hogy egy, a frizbi közelében található dologról mondja meg, milyen színű, és nevezze is meg azt.

A választ írjuk fel a jegyzetfüzetbe és most egy másik gyerek dobja el a frizbit.

Kb. 10 percen keresztül ismétlegessük. Így kialakul egy "útvonal", pl.: a barna fától a sárga viráig, a sárga virágtól a zöld fűig, a zöld fűtől a fekete bogárig, stb.

Kérdezzük meg a gyerekektől:

- melyik szín fordult elő a leggyakrabban;
- vajon hány tárgyat jegyztek fel
- Menjenek kedvenc tárgyukhoz!
- Rajzolják le, színezzék ki az egyik tárgyat!

### Művészek az erdőben

Keressünk egy tiszta területet. Kérjük meg a gyerekeket, hogy a körülöttük található dolgok segítségével alkossanak egy képet. Ehhez használhatnak botokat, leveleket, kavicsokat, fakérget, növényeket, terméseket, bármit, amit találnak az erdőben. Ha elkészültek, nézzük meg mindenki alkotását.

### Kéregminta készítése

Szükséges eszközök: zsírkréta, fehér lap, ragasztó

Fektessék a gyerekek a lapot a kiválasztott fa kérgére és a zsírkrétával függőlegesen satírozzák be a lapot. A fakéreg mintája szépen láthatóvá válik. ha fellelhető ragaszthatnak a lapra múlt évi levelet is.

### **Találd meg a fát!**

Ezt a játékot olyan területen játszuk, ahol van néhány, egymástól különböző fa. Egy gyermeknek kössük be a szemét. Vezessük egy fához, és kérjük meg, hogy alaposan tapintsa végig, esetleg még meg is szaglászhatja. Majd vezessük vissza a kiinduló ponthoz, néhányszor forgassuk meg és vegyük le a szeméről a kendőt. Nyitott szemmel vizsgálja meg ismét a körülötte lévő fákat, és próbálja meg kitalálni, melyik volt az ő fája.

### **Kincskeresés**

A gyerekek imádnak kincseket keresni. Nyomtassátok ki az alábbi lapot, vagy ti is összeállíthattok egy sajátot. Járjatok nyitott szemmel az erdei séta során, és próbáljatok minél többet megkeresni a lapon látható dolgok közül. Versenyezhetek is: ki találta meg a legtöbbet?

### **Ki bírja tovább?**

A következő játék remek lehetőség az egyensúly fejlesztésére. Ha találtok egy kidőlt fatörzset vagy egy kivágott fa tönkjét, álljatok meg játszani. A fatörzsön mászhattok, sétálhattok, kúszhattok. A fatönkön állhattok egy lábon vagy csukott szemmel, és számolhatjátok, hogy ki bírja legtovább.

### **Mesélő fakérgék**

A játsszó gyermekeket 3-3 fős csapatokra osztjuk, és minden csapat választ magának két fát. (De játszhatjuk egyénileg is.) Azt körbejárják, megbeszélik, hogy a kéreg mintázata között milyen ismert tárgyat, élőlényt „látanak”. Krétával azt körbe rajzolják. A megadott idő leteltével a csoportok egymásnak megmutogatják, mit találtak. Az a csapat győz, akinek az adott időn belül a legtöbb, valamihez „hasznos” ábrát sikerült találnia a fák kérgén.

## **Érzékszerveket bekapcsoló játékok**

### **Hallás**

**Őz-hiúz:** középen egy gyerek, az őz bekötött szemmel áll, többiek nagy körben, mint hiúzok csendben lopakodnak. Ahonnan az őz neszezést hall arra mutat, és a gyerek megáll, tovább nem játszik.

**Fülelés:** csukott szemmel körben ülünk, és fülelünk. Mind két kezünket könyökben behajlítva ujjainkkal mutatjuk, hogy hányféle különböző zajt hallottunk egy perc alatt.

**Tücsök párválasztó:** A gyerekek fele nagy körben áll, ők a hím tücskök és ciripelnek. A körben a csoport másik felének be van kötve a szeme, és a hangok alapján kell párt választania. Ha talált magának, akkor leveszi a szembekötőjét és a társa is abba hagyja a ciripelést. Utána szerepet cserélnek.

### **Tapintás**

**Mi van a kezében?** : a gyerekek körben állnak, kezüket nyitott tenyérrel hátra teszik és 1-1 természetben talált dolgot beleteszünk. Jól meg kell tapogatniuk és egymás után meg kell a többieknek mondaniuk, hogy mit fognak.

**Az én fám:** a gyereke kisebb csoportokban játsszák egyszerre. egy bekötött szemű gyereket elvezetnek egy fához és ő ott jó alaposan végig tapogatja. Utána visszavezetik a kiindulási helyre és most szembekötő nélkül kell megmondania, hogy melyik fát ismerte meg tapogatással.

### **Keress valamit, ami...**

A kincskereső játéknak egy másik változata, amikor nem egy konkrét dolgot kell megtalálni, hanem bármit, amire az adott tulajdonság illik.

## Szaglás

**Lepke párválasztó:** Minden gyereknek be van kötve a szeme és egyik kézfejére rá van kenve valamilyen erős illat (kakukkfű, medvehagyma, menta, levendula, citromfű stb.). Mindenki szagolhatja a saját kezét és a többi gyerek kézfejét is. Ha a párok egymásra találhatnak, leveszik a szembekötőt.

## Ízlelés

**Mókusok:** A gyerekek mókusokká változnak át. Becsukják a szemüket, és ekkor az óvónő az előre tálcán elkészített magok közül egyet-egyet a kinyújtott nyelvükre ejt. A magok elfogyasztása után nevezzék meg, mit ettek. (Tisztított napraforgómag, pisztácia, dió, mogyoró, tökmag, mandula.) Aki nem találta el, nyitott szemmel kivehet egyet a tálcáról, és úgy kóstolja meg. A játék befejezése után a tálcát körbeállják, és elszemeztetik a magokat

**Medvék:** A játék azonos az előzővel, csak magok helyett gyümölcsfalatkák vannak a tálcán, amelyekbe szűrjünk fogvájókat. Annak a segítségével tehetjük a falatkákat a gyermekek szájába. Az eszköz elkészítésébe a gyerekeket is bevonhatjuk. (Természetesen alapos kézmosás után.)

## Mozgás

**Baglyok és varjak:** egy nagyobb, sima területen két csoportba osztjuk a gyerekeket. Az egyik csoport a varjaké, a másik a baglyoké lesz. Középre letesszünk egy hosszú spárgát, majd mind két térfél utolsó harmad részére is, ami a ház lesz. A játékvezető egy-egy állítást mond és, ha ez igaz a baglyok futnak át a másik oldalra és fognak kézen egy gyereket, ha az nem ér be a házba. Ettől kezdve ő is bagoly lesz. Ha az állítás hamis, akkor a varjak futnak át a másik térfélre és a baglyok menekülnek. Az állítások lehetnek az erdőhöz kapcsolhatók

**Óriás memory:** fólia tokba tett, vagy laminált kép párokat egy nagyobb területen letesszünk képpel lefelé. A gyerekek csoportokba rendeződnek, leülnek egy asztal köré. Kapnak egy térképet, ahová be kell jelölniük, hogy hol, milyen képet láttak. Egyszerre csak egy gyerek futhat el az asztaltól és egyszerre csak egy képet fordíthat meg. Akkor szedheti fel a párokat, ha szól a játékvezetőnek és megmondja, hogy hol és mi található. Este a sötétben elemlámpával játszva a legizgalmasabb.

## Tudás számonkéréshez való játékok

**Activity:** egy adott témából minden résztvevő gyerek egy kis papírra leír egy-egy szót. Utána csoportokat alakítunk, majd a papírokat a játékvezető beteszi egy dobozba. Az első körben egy perc alatt minél több szót kell elmutogatni, de passzolni is lehet. A második körben egy hívó szót kell kitalálni a fogalmakhoz. A harmadik körben pedig a szavakat el kell mutogatni az ujjakkal egy felfordított asztal mögé bújva.

Ki vagyok én?

Szükséges eszközök: névjegykártya méretű lap, ruhacsipesz, íróeszköz

A gyermekek által természetismeretből tanult növény és állatneveket kis kártyára írják rá. A kártyákat a játékban résztvevők hátára csíptessük fel ruhacsipesszel (senki ne lássa a saját lapját). Egymásnak feltett kérdésekkel próbálja mindenki kitalálni, hogy melyik növény vagy állat „bőrébe búj” éppen. Akinek sikerült kitalálni saját élőlényét, csíptesse a mellére a kártyát. Nagyobb gyerekekkel az élőlények táplálékláncba/hálózatba rendezhetők.

## Hunyó játék

„Az erdőben jártunk keltünk, egy gyereket elvesztettünk, mondd meg...(a hunyó neve) mondd meg nekünk, ki az, aki nincs itt velünk!”

A mondóka végén a bekötött szemű gyermeknek ki kell találnia, vajon ki hiányzik a társai közül. Ha sikerül kitalálnia, akkor helyet cserélnek, ha nem sikerül, akkor ő marad a hunyó.

**Szarvasbikák:** A szarvasbikákat megszemélyesítő 2-2 gyermek szemben áll egymással. Krétával rajzolt vagy szalag csík választja el őket egymástól. Ez jelzi a két bika felségterületét. A játékosok a kezüket hátul összekulcsolják, a homlokukat összeérintik, és a megbeszélt jelre megpróbálják a másikat a homlokukkal eltolni. Akinek sikerül átlépnie a másik bika területére, az a győztes. A győztes bikák azután egymással is mérkőznek, mindaddig, amíg csak ketten maradnak a porondon. Az a legerősebb bika, aki mindenkit legyőzött.

**Civakodó feketerigók:** A két-kétrigót megszemélyesítő gyermek szemben áll egymással, erős, 30–40 cm-es fonál két végét tartják. A fonal a giliszta. Az győz, akinek sikerül elhúzni a másiktól a gilisztát. A legerősebb rigót lehet keresni.

### **Rókvadászat**

Rejtsünk el egy adott területen előzetesen bemutatott tárgyakat. A versenyzőknek az a feladata, hogy ezekből minél többet megtaláljanak. Egyéni és csapatversenyként is szervezhetjük. Az elrejtett „rókák” lehetnek: papírra rajzolt ábrák, jelek, szimbólumok, amelyek az erdővel, környezetvédelemmel kapcsolatosak. Bárhol játszható a játék, ahol nagy terület áll a gyerekek rendelkezésére.

### **Számháború:**

Kellékek: számos kartonlapok.

Előkészület: a gumiszalaggal ellátott kartonlapokra két eltérő színnel írjunk fel azonos hosszúságú számokat. A lapok mérete kb. egy A/4-es lap harmada legyen.

Osszuk el a játékosokat két csapatra. A játékvezető mutassa meg a gyerekeknek a játéktérrel, majd ossza ki a számokat. Az egyik csapat tagjainak az egyik színt, a másiknak a másikat.

Feladat: a játékosok elszaladnak egy búvóhelyre a játéktéren, megjegyzik a számukat, majd a fejükre teszik a papírt, a gumi segítségével. A játék egy előre megbeszélt jelre indul. A játékosoknak le kell olvasniuk hangosan, a másik csapat játékosainak számát úgy, hogy közben a saját számukat ne lássa az ellenfél. Aki hallja a számát, vagyis a leolvasott játékos, egy előre megbeszélt helyre megy, ahol leteszi a számát, s ülve nézi a további játékot, ill. csöndben drukkol a csapattársainak. A játék addig tart, amíg valamelyik csapat el nem fogy.

A játék kezdete előtt a szabályokat mindig tisztázzuk!

Úgy is játszhatjuk a játékot, hogy az egyik csapat eldug egy zászlót, vagy pulóvert... a játéktéren, s a másik csapat próbálja ezt megtalálni. Közben persze mindkét csapat igyekszik az ellenfél számát leolvasni, s így kiejteni a játékosokat a játékból.

A „kincset” elrejtő csapat akkor nyer, ha az ellenfél csapata elfogy. A kereső csapat pedig akkor, ha megtalálja a zászlót, vagy az ellenfél csapatából mindenkit leolvas.

Kinek szól a játék: Kisiskolásoknak, Iskolásoknak

Játék helyszíne: Mindenképpen fás, bokros területet

Játék típusa: Csapatjáték, Ügyességi csapatjáték, Nagymozgásos játék

**Örömteli játékot, jó időtöltést kívánok a szabadban!**

**Kósáné Papp Julianna**  
**Szaktanácsadó**

**Források:**

[http://egercsehi.hu/images/stories/tamop/baratom\\_az\\_erdo.pdf](http://egercsehi.hu/images/stories/tamop/baratom_az_erdo.pdf)

<http://www.erdeszeterdeiiskolak.hu/erdei-iskolak/del-dunantul/vadasz-gori-erdeszeti-erdei-iskola/>

[file:///C:/Users/Feln%C5%91tt/Desktop/Erd%C5%91-j%C3%A1t%C3%A9k/full\\_veg1\\_compressed.pdf](file:///C:/Users/Feln%C5%91tt/Desktop/Erd%C5%91-j%C3%A1t%C3%A9k/full_veg1_compressed.pdf)  
<https://mokastanitas.hu/>

[file:///C:/Users/Feln%C5%91tt/Desktop/Erd%C5%91-j%C3%A1t%C3%A9k/jatekgyujtemeny%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Feln%C5%91tt/Desktop/Erd%C5%91-j%C3%A1t%C3%A9k/jatekgyujtemeny%20(1).pdf)

<file:///C:/Users/Feln%C5%91tt/Desktop/Erd%C5%91-j%C3%A1t%C3%A9k/jatekgyujtemeny.pdf>

[file:///C:/Users/Feln%C5%91tt/Desktop/Erd%C5%91-j%C3%A1t%C3%A9k/jatszunk\\_javitva.pdf](file:///C:/Users/Feln%C5%91tt/Desktop/Erd%C5%91-j%C3%A1t%C3%A9k/jatszunk_javitva.pdf)

<file:///C:/Users/Feln%C5%91tt/Desktop/Erd%C5%91-j%C3%A1t%C3%A9k/erdeiiskola.pdf>

[https://www.zsurjatekok.hu/talalati\\_lista/jatekok/jatekok/szamhaboru](https://www.zsurjatekok.hu/talalati_lista/jatekok/jatekok/szamhaboru)