

ANGAŻUJĄCA GRA LEŚNA

Sfinansowano ze środków Narodowego Instytutu Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach Rządowego Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021 – 2030.

Materiał powstał na zlecenie Fundacji Nova Perspektywa, www.dzialamy.org.pl w ramach projektu „Drużyna Leszego”.

Miejsce: Arboretum Nadleśnictwa Marcule, Marcule 1, 27-100 Iłża. <https://marcule.radom.lasy.gov.pl/>

1. Powitanie i informacje o projekcie.
2. Przedstawiamy się wzajemnie.
3. Wizyta z przewodnikiem w Arboretum Nadleśnictwa Marcule.
4. Integracja i edukacja, czyli dzielimy się na grupy i bawimy w eko-detektywów.
 - a. Pytanie do grup – kto to był Leszy? (podpowiedź: Dziad Borowy/nawiązanie do lektury, którą jest „Kajko i Kokosz”). Komunikat: Leszy wskazywał lub mylił ścieżki tym, którzy wędrowali przez las. Jeśli ktoś postępował zgodnie z prawem lasu i jego mieszkańców – kierował do domu, jeśli wbrew niemu – mylił drogę. Czy poszanujecie las? Jeśli tak, wskażemy Wam właściwą drogę!
 - b. PODPOWIEDŹ wypowiedziana na starcie wskazująca ukrycie pierwszego zadania:
Mieszkam w głębokim lesie i choć przypominam Burka, na śniadanie najchętniej zjadłbym Czerwonego Kapturka. A tutaj jestem braciszkiem ze świętym Franciszkiem.
 - c. Uczestnicy otrzymują zestaw śmieci (prawdziwych lub schematycznie przedstawionych na kartkach). Ich zadaniem jest segregacja do prawidłowych pojemników na śmieci.
 - d. PODPOWIEDŹ wypowiedziana w pobliżu rzeźby wilka wskazująca miejsce ukrycia drugiej zagadki:
Gdy wiatr silny w konar dmucha, żółździami o ziemię grucha.
 - e. Grupy, które prawidłowo wykonały zadanie przechodzą przez kładkę.
Dzieci po przejściu pod Dąb Papięski odkrywają koperty z hasłami.
Zadanie: wyjaśnienie czego (jakiego problemu) dotyczą hasła/liczba kopert i hasel zależy od liczby grup, ew. uczestników; poniższa propozycja nawiązuje do tzw. Dekalogu Leszego /

/przygotowanie linii z patyków, wstążki itp., komunikat animatora/opiekuna: jeśli się zgadzasz - biegiesz w prawo, jeśli nie - biegiesz w lewo/

HASŁA

- Nie zrywam kwiatów łąkowych ani polnych, by latem pszczoły nie miały dni wolnych.
- By uśmiech Ziemi podarować trzeba śmieci segregować.
- Kupuj papierowe słomki - podziękują żółwie ziomki.
- Segreguj zamiast palić śmieci bo to nam powietrze szpeci.
- Każdy Polak dużo zyska na ochronie środowiska.
- Gdy chronisz naturę –okazujesz kulturę.
- Jeśli w żółtym koszu plastik, ten kto wrzucił jest fantastik.
- Swoje życie przedłużamy kiedy wodę oszczędzamy.
- Nie odwracaj od przyrody wzroku bo Ci nie dotrzyma kroku.
- Nie pal śmieci bo Ci życie szybko uleci.
- Kupuj tylko to co trzeba – to ci gwiazdka spadnie z nieba.
- Wybierz spacer, wybierz rower, chroń przyrodę i swe zdrowie.

f. PODPOWIEDŹ:

Gdzie alpejski kwiatek bywa, tam się nowe hasło skrywa.

Przejdźcie do Alpinarium i omówienie jego zasobów.

- g. Uczestnicy gry otrzymują wycinki z literami (ew. wyrazami, w zależności od wieku grupy), które mają ułożyć w hasło (HASŁEM JEST: ZAWSZE WARTO JEST BYĆ EKO)

Uczestnicy zostają zachęcani do odnalezienia kolejnej planszy w Alpinarium.

ZAPIS NA PLANSZY: *Już zwiedziłeś tu pół świata, teraz celem twoim wiata.*

Po dojściu do miejsca z wiatą i paleniskiem uczestnicy odnajdują koperty z zadaniami i szyfrem.

- h. Komunikat opiekuna/animatora: otwórzcie koperty i zapoznajcie się z kodami. Postarajcie się rozszyfrować hasło (ROZSZYFROWANE HASŁO: CHROŃMY PRZYRODĘ).

5. OGNISKO I KRÓTKIE PODSUMOWANIE

- i. KOMUNIKAT: Myśleliście, że to już koniec – Leszy ma inne plany – ukrył dla Was w pobliżu jeszcze jedno zadanie. Niech się strzeże, kto jego gniew wzbudzi.

PLANSZA: *Pamiętajcie drogie dzieci, w lesie nie pozostawiamy śmieci.*

/sprzątanie pozostałości po ognisku wraz z instrukcją w jaki sposób bezpiecznie ugasić ognisko/

UDANEJ ZABAWY!

DARZ BÓR!

ARBORETUM NADLEŚNICTWA MARCULE

MAPA ZIELONEJ SZKOŁY (źródło: www.pl.mapy.cz)



WIATY

MIEJSCE NA OGNISKO

KŁADKA

ALPINARIUM

ARBORETUM NADLEŚNICTWA MARCULE

MAPA KOMPLEKSU (źródło: Bank Danych o Lasach)



Pamiętajcie
drogie dzieci,
w lesie nie
pozostawiamy
śmieci!

Już
zwiedziłeś tu
pół świata,
teraz celem
twoim wiata

Gdy wiatr silny
w konar
dmucha,
żołędziami
o ziemię
grucha

Gdzie alpejski
kwiatek bywa,
tam się nowe
hasło skrywa

SZYFR

#	\$	%	^	&	*	+	=	-	<	∞	±	≠	\	¥	≤	€	>	®		≥	@	?	/
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	Ł	M	Ń	O	P	R	S	T	U	W	Y	Z

KLUCZ

%	=	>	≤	¥	\	?		€	>	/	?	>	≤	^	&
C	H	R	O	Ń	M	Y		P	R	Z	Y	R	O	D	E

KOD/WYTNIJ

%	=	>	≤	¥	\	?		€	>	/	?	>	≤	^	&

%	=	>	≤	¥	\	?		€	>	/	?	>	≤	^	&

%	=	>	≤	¥	\	?		€	>	/	?	>	≤	^	&

%	=	>	≤	¥	\	?		€	>	/	?	>	≤	^	&

HASŁO

Z

A

W

SZ

E

W

A

R

T

O

J

E

S

T

B

Y

Ć

E

K

O