

Közírárté tétetik: erdei hirdetőújság

Minden gyerek válasszon magának egy erdei élőlényt. A kiválasztott növény vagy állat nevében adjon fel hirdetést az újságban, vagy reklámozzon valamilyen tevékenységet. A hirdetések vagy reklámok játékos és humoros formában jellemezzék az adott élőlény tulajdonságait, viselkedésmódját, vagy „lakásviszonyait”.

Például:

- 1.Szánjátok meg a szerencsétlen éhenkórászt! Önkéntes véradó turistákatvárok az Égigérő Tölgyfa alá. Ígérem nemfog fájni jeligére,
 - 2.Megjelent a legújabb daloskazettám, fülem a szívédben üle címmel,
 - 3.Fehérbotot, valamint vezetésemre alkalmas, képzett, extra mini kutyát vásárolnék.
- A többiek próbálják kitalálni ki adta fel a hirdetést.

Konfliktuskezelés környezetvédelmi ügyben

Először négy csoportot alakítunk, majd

minden csoport kap egy szituációt, négy problémát:

1. A település melletti erdőben egy cég tiltott, veszélyes hulladéklerakást végez.
2. Szélesíteni akarják az autótutat, ezért kivágják a 100 éves fasort a főutcán.
3. Egy vegyi cég szennyezi a település ivóvízkészletét (talajvíz, folyó).
4. Lebetonozzák az egész iskolaudvart.

Mindegyik szituációhoz javasolhatunk szerepeket: az érintett dolognak, hivatalnak, intézménynek a vezetője: polgármester, iskolaigazgató, környezetvédő; a problémát okozó cégnek a vezetője, szakértője; a lakosság: gyerekek, felnőttek, és egy tévériporter, aki oknyomoz a történetben, és megszólaltatja az érintetteket a lakossági fórumon. De a résztvevőkre is bízhatjuk, hogy ki mi lesz a szerepjátékban.

Felkészülési idő 20-25 perc, játékidő 5-6 perc.

Fantázia-élőlény rajzolása

A gyerekek kapnak egy olyan lapot, amit előre három részre hajtottunk. Az első kis harmadba mindenki rajzol egy fejet úgy, hogy a következő részbe átlógjon a nyak, ahonnan a következő folytathatja a rajzot. Behajtjuk a lapot, hogy a szomszédunk ne lássa meg mit rajzoltunk, és neki továbbadjuk. Ezután a középső részbe egy test kerül, ami szintén kicsit átnyúlik a legalsó harmadba, ismét behajtjuk a lapot és továbbítjuk a mellettünk ülőnek, aki a lábakat rajzolja meg. Az elkészült csoda-élőlényt ismét átadjuk a szomszédunknak, és ő nyitja ki, nevezi el az állatkát, és meghatározza, hol él, hogyan mozog, mit eszik, és őt mi eszi meg.

Három kívánság

Különösen kisebbek esetében könnyítheti a kezdeti gátlásokat, ha vágyakat, kívánságokat hívunk elő: "Ha megjelenne egy jótündér aki három kívánságodat teljesíti, mit kérnél tőle annak érdekében, hogy kellemesebb környezetben élhess te és a családod? Miért? Melyik sürgősebb és miért?"

Languszták

Kört alkotunk. Minden résztvevő a "csápjait" (ujjait) maga elé tartva, megérinti az előtte álló hátát, majd becsukja a szemét. Az előlálló vezérlanguszt nyitott szemmel vezeti a láncot. Ha elszakad, új vezetőt választunk.

Mit gondoltam?

A játékosokat három fős csoportokra osztjuk.

Feladatuk a következő:

1. fő: Kigondol valamit a természettel kapcsolatosan.
Ezt ujjaival eljátssza a másik hátán.
2. fő: Megpróbálja az eljátszott dolgot megérteni és elmutogatni a 3. tagnak.
3. fő: Lefesti egy rajzlapra amit a mutogatásból kikövetkeztetett.

Egy zsák kő

Keressen minden gyerek egy számára kedves követ. Jól nézegesse meg, mesélje el a többieknek miért tetszik neki, hogyan nevezné el, mit gondol, hogyan alakulhatott ilyené. Miután mindenki jól megvizsgálta a sajátját, gyűjtjük össze egy zsákba, majd minden gyerek próbálja meg megtalálni a sajátját tapintás útján.

Szorgos hangyák

A játékvezető lehatárol egy viszonylag szűk kört, amiben állva valamennyien elférnek, de mozogni már csak óvatosan, egymás ütközése nélkül nehezen lehet. Valamennyien hangyák vagyunk, - közli, akiknek a feladata, hogy a tér minden pontját bejárjuk (hátha találunk valamilyen élelmet). Azonban egymással nem ütközünk, hiszen a hangyák ezt soha nem teszik. Még akkor sem, ha valamilyen nagyobb akadály, kő (esetünkben szék, vagy székek állják utunkat).