

Túra programterv

A program során a csoportok egy közel 10 kilométer hosszú túrán vehetnek részt, amely során a mezei utakat követve Homoródfürdőről indulva a Kápolnásfalu érintésével térnek vissza a műút túloldalán. Ha kisebb korosztály vesz részt a programban, vagy a csoportnak nincs sok ideje, teljesíthetjük csak a felét is, a főúthoz érve megszakítva utunkat.

9.00 – 9.30 CSOPORTALKOTÁS

A program során habár együtt lesznek a gyerekek, kis, 5-6 fős csoportokban fognak tevékenykedni, feladatokat megoldani. Így elsőként a csoportokat fogjuk kialakítani. Helyezzük ki az udvaron a különböző fajok képeit: medve, sün, foltos szalamandra, mogyorós pele, gyepi béka, közönséges denevér. Ezt követően a gyerekeknek osszuk ki a kirakós darabokat. Abban az esetben, ha 6 főnél kevesebben lesznek egy csoportban, egy gyerekek több kirakóst is adjunk, hogy mindenhol teljes legyen a kirakós. Annak függvényében, hogy milyen életkorúak a résztvevők, vagy mennyi időt szánunk erre a tevékenységre befolyásolhatjuk annak nehézségét.

- Ha nem akarjuk elbonyolítani a csoportalkotást, mi is kioszthatjuk a kiszemelt csapattagoknak a kirakóst, így a feladatuk csak a helyes kirakás.
- Pörgősebb már, ha kiragasztjuk az üres rejtvényeket is, ahol látszanak, hogy milyen formájú kirakósok tartoznak egy rejtvényhez, így a gyerekek forma alapján is megtalálhatják a helyüket, csoportjukat.
- A legnehezebb természetesen az, ha találmra osztjuk ki a darabokat. Segíthetünk kezdetnek azzal, ha közöljük, hogy 15 betű van egy sorban, majd idővel, ha elakadnának helyezzük ki az üres feladványt, a kirakós formákkal.

Ha mindenki megtalálta a helyét, akkor a kihelyezett üres rejtvénybe mindenki írja be a saját információit, így kialakul a megfejtés. Szintén a rendelkezésünkre álló idő függvényében az üres rejtvényes lapot kifüggeszthetjük az adott faj képe mellé is, vagy rábízhatjuk a csapatokra, hogy a kapott információ alapján találják ki, hogy melyik fajról van szó.

Indulás előtt osszuk ki a csapatoknak az fajokról szóló információs lapot, amelyet segítségével, a túra végén be kell mutassák a társaiknak azokat.

9.40 – 16.00 TÚRA

A túra a homoródfürdői Kuvik erdei iskolától indul, áthaladva a sípálya közepét keresztülszelő úton, majd a mezei úton haladva többé-kevésbé a 13A műúttal haladunk párhuzamosan Kápolnásfalu irányába. A faluba érve átmegyünk a műúton majd a szemközti oldalba kikapaszzkodó utat követve indulunk el Homoródfürdő irányába.

Nem célunk kimondottan keretek közé szorítani a túrát, így nem megállókat, ott elvégzendő tevékenységeket javasolunk, hanem pár tevékenységet javasolunk, amelyek közül lehet választani, figyelembe véve a túra tematikáját, a csapat érdeklődési körét.

1. **Túrázás. Az alapok.**

Még mielőtt útnak indulunk röviden beszéljük át a gyerekekkel a túrázáshoz kapcsolódó legalapvetőbb elvárásokat, szabályokat.

- Hogyan és hol haladjunk a túra során. (Ne kerüljük el a túravezetőt, ne maradjunk le, ne hangoskodjunk, ne tépjünk le fölöslegesen virágokat, ne térjünk le túraútról, a kiscsoportok együtt haladnak stb).
- Mit vigyünk magunkkal. (Mivel több órát tart a túra fontos, hogy a mindenki megfelelő felszereléssel, csomaggal vágjon neki az útnak.)
- Turistajelzések. (Milyen turistajelzéseket ismerünk, mit jelentenek a különböző színek, formák)

2. **Térképismeret.**

A csoporttal közösen nézzünk meg egy térképet. Melyek azok az információk amelyek fel kell kerüljenek egy turista térképre, hogyan jelölik ezeket? Osszuk ki ezt követően a vaktérképeket. A csapatok a túra során ezekre kell információkat gyűjtsenek, bejelöljék azokat a térképen.

Készítsünk elő tartalék térképeket is, hogy a gyerekek a végén tudják átrajzolni az adatokat egy végleges felületre.

3. **Védett területek**

Mennyire ismerik a gyerekek a megye védett területeit? Osszuk ki a „Védett területek” térképet és feladatlapot. A csapatoknak először társítani kell a megnevezett védett területek neveit a térképen szereplő zöld pontokkal. Ha ez sikerült, akkor a községek neveit kell társítsák a térképen szereplő számokkal és feltüntessék a feladatlapon.

4. **Nyomolvasás**

Nyomolvasásra a legideálisabb természetesen a téli időszak, amikor a hóborította mezőn, erdőn sok állatfaj nyomát fedezhetjük fel. A gyerekek készítsenek minél több rajzot a nyomokról. Mérjék le a lábnyom méretét, a lépéshosszt, a lábnyomok egymástól való elhelyezkedését és rajzolják le a feladatlapra. A csapat próbálja megfejteni a lábnyom tulajdonosának nevét. A feladathoz mindegyik csapat kell egy határozót, valamint mérőszalagot kapjon.

Természetesen az év más időszakában is van lehetőség a nyomolvasásra. Esős időszakban, patakok környezetében találhatunk lábnyomokat. Persze ha nyomolvasásra gondolunk, akkor nem csak a hátrahagyott lábnyomok azok amelyek segítenek megtudni, hogy milyen állatfaj él a vidéken. Egy megrágott fenyőtoboz, egy elhullajtott toll, egy ürülék és még sok más is árulkodni tud az erdő, mező lakójáról.

5. Rejtőzködés az állatvilágban

Az állatoknak túlélési esélyeit jelentősen megnöveli, ha bele tudnak olvadni a környezetükbe.

Keressünk egy egyenesebb, nagyobb területet. Szórjunk ki a fűbe különböző színre megfestett gyufaszállakat. Azért, hogy szemléletesebb legyenek az eredmények, egyenlő számban készítsünk elő a színes gyufaszállakat. A kiscapatok távolabb sorba állnak, majd jelszóra minden csapatból egy gyerek odafut és megkeres egy gyufaszállat, majd visszaszalad társaihoz. Miután a csapatból mindenki sorra került nézzük meg, hogy milyen színű „kukacokat” gyűjtöttek össze a „madarak”. Látni fogjuk, hogy a gyerekek sokkal nagyobb számban találtak meg rikítóbb színű gyufaszállakat, mint a környezetébe beleolvadó színűeket.

6. Kivágható állatok

Óvodás, kisiskolás gyerekekkel a fűbe ülve is elvégezhetjük ez a feladatot. Vágják ki az állatok részeit, majd színezzék ki és ragasszák össze azokat.

7. Állatnyomok memória

Az állatnyomos memóriakártya segítségével a gyerekek játékosan ismerkedhetnek meg különböző állatok nyomaival. A csapatok közötti versengést elősegítve pontokat is oszthatunk ki annak függvényében, hogy hány felfordításra volt szükség, hogy minden párt megtaláljanak a gyerekek.

8. További játékok

- **Mindenki a fedélzetre.** A csoport létszámától függően jelöljük ki egy akkora területet (vagy válasszunk egy akkor fadobogót), amire a csoport fele férne csak el kényelmesen. Szólítsuk fel a csoportot, hogy mindenki mindkét lábával legyen belül a területen. Ez mindenképp csoportépítő lesz: Egyrészt segíteni kell egymásnak bent maradni, másrészt lehetnek ennél ötletesebb megoldások is – pl. ha mindenki leül és kívülről berakja mindkét lábát.
- **Talajablak.** A gyerekek feküdjenek hanyatt az avarban, majd takarjuk be őket lehullott levelekkel, hogy csak az arcukon legyen egy „ablak”. A feladat az, hogy próbáljanak behelyezkedni egy talajlakó élőlény szerepébe – milyennek látnák így a világot? Természetesen ez nem lesz túl könnyű gyakorlat, különösen egy nagyvárosi gyerekcsapattal, ezért előbb szoktatni kell őket a talaj és a különböző rovarok „érzetéhez”. Kicsit turkáljanak a földben, ismerkedjenek az avarlakó állatokkal, beszéljük meg, hogy ezek az állatok nem bántanak, utána kezdjük hozzá ehhez a gyakorlathoz! A gyakorlat befejezése után feltétlenül beszéljük meg az élményeiket!
- **Nesztérkép.** Mindenki kap egy darab (firka) papírt és íróeszközt, majd bizonyos távolságra egymástól elhelyezkedünk - lehetőleg ülve. A papír

közepén bejelölünk egy X-et, önmagunkat jelezve. Kb. 5 percig mindenki csendben van és lerajzolja a hangokat, amiket hall. (Lehet írni is, de szemléletesebb rajzzal.) A hang irányát önmagunkhoz képest jelöljük, erősségét pedig a rajz méretével. Az öt perc elteltével összehasonlítjuk a rajzokat és megbeszéljük, hogy ki mit hallott. Mindenki csöndben van, és így jobb lehetősége van megfigyelni a környezetét. Általában olyan hangokra is felfigyelünk, ami egyébként elkerülné a figyelmünket. Érdekes megfigyelni a természetes és mesterséges hangok arányát is.

- **Színkeresés.** rendelkezésünkre álló időtől és a korosztálytól függően különféleképpen játszhatjuk. Ha nincs túl sok időnk, vagy nagyobbakkal vagyunk, akkor menet közben kérjük meg, hogy figyeljék meg, miket találnak a természetben, aminek a színe megegyezik az ő kártyácskájukkal. Egy adott idő után gyűljünk össze és beszéljük meg, hogy ki mit talált. Ha több időnk van, vagy kisebbekkel vagyunk, akkor szerencsésebb, ha külön időt szánunk rá. Egy elég „színes” területen álljunk meg és kb. 10 percre engedjük el mindenkit, hogy találjon az ő kártyájával megegyező színű dolgot. Utána menjünk körbe és mindenki mutassa meg, mit talált. Néha jobb, ha párokban keresgetnek a gyerekek. Meglepő, milyen sokféle színt találhatunk a természetben, néha olyanokat is, amire nem is gondolnánk.
- **A kincsem.** A túra során adjuk ki a feladatot, hogy mindenki keressen magának valami egyéni kincset (valamit, amit érdekesnek, szépnek talál, és nagyjából elfér a tenyerében). Fontos, hogy ez az ő saját, személyes kincse, ne mutassa meg senkinek. Amikor már mindenkinek van, álljunk körbe, mindenki tegye a háta mögé a kezét a kincssel, és adja eggyel jobbra, ill. vegye el a tőle balra lévőőtől. Most mindenki tapogassa meg a nála lévő tárgyat, és mondja meg, milyen az alakja ... majd adja megint tovább/vegye megint el, tapogassa, és mondja meg milyen a felszíne-tapintása ... megint tovább, milyen az állaga ... megint tovább, milyen a súlya ... milyen nagy, milyen a szaga, színe... Ha már mindent megnéztünk, még mindig hátul adják annyiszor vissza, hogy mindenkihez visszakerüljön a sajátja, és vegyék elő, nézzük meg, elemezzük ki. Fontos: ne hagyjuk, hogy unalomba fulladjon, lehetőleg 5-15 embernél többel ne is játszunk!
- **Erdei expedíció.** Egy jelentkező (vagy kiválasztott) a helyszínen eldugja a tárgyat valahová, és jól megszemléli a környéket. Ő lesz az expedíció otthon maradt vezetője. Addig a másik 3-4 (ők az expedíció) elfordul/becsukja a szemét/odébb megy. Ezután a vezető távolabb megy az eldugott tárgytól, és elfordul. A többiek feladata, hogy megtalálják a tárgyat úgy, hogy folyamatosan kérdezik a vezetőt (ill. beszélgetnek vele), de az már csak emlékezetből navigálhatja őket. A játék lényege az együttműködés (a csapat és a vezető, valamint a csapat tagjai között). A vezetőnek talpraesett, jó memóriájú embernek kell lennie.