



Nodarbības brīvā dabā

bērniem ar īpašām vajadzībām



Nodarbības brīvā dabā

bērniem ar īpašām vajadzībām

AKTĪVĀS SPĒLES	5
Dzīvības tīkls.....	6
Izvēlies knābi.....	7
Atrodiet savu mazuli.....	7
Žagatu medības.....	8
Kas es esmu?.....	10
Savādās pēdas.....	11
Pāru spēle.....	12
Nenopietnā simfonija.....	13
Dabīgais bingo.....	14
Boulings.....	15
Atklājumu misija.....	16
Uz Ziemeļiem caur Ziemeļaustrumiem.....	17
Kima spēle (Kim's Game).....	17
Apslēptās mantas mednieki.....	18
Izsekošana.....	20
PSIHOLOĢISKĀS SPĒLES	21
Iepazīstieties ar manu draugu!.....	22
Atrodi savu priekšmetu!.....	23
Kas mums kopīgs?.....	23
Pasaules ūdens.....	24
Tiesnese Daba.....	25
Septiņi dzīves noslēpumi.....	26
Koks – liecinieks.....	30
Dabīgās smaržas.....	30
Dabas alfabēts.....	30
RADOŠĀS SPĒLES	31
Vasaras paklājīņš.....	32
Vecās labās pārbaudītās mākslas.....	34
Es un daba.....	38
Dabas nospiedumi.....	39
Meža paklājs.....	40
Sēkļu bumbas.....	41
Akmens vēstule.....	42
EKSPERIMENTI	43
Salīdzinošais eksperiments „Cik daudz ūdens ir uz Zemes?”.....	44
Salīdzinošais eksperiments „Ābols”.....	44
Zinātnieki un jaunais kontinents.....	45
Diena ar kukaiņiem.....	46

Jāpatur prātā, ka spēļu iedalījums kategorijās ir relatīvs – daudzas aktivitātes un spēles var vienlaikus iederēties dažādās kategorijās, īpaši tas attiecas uz izglītojošām spēlēm un spēlēm, kas attīstīta saskarsmes spējas, un tādēļ ir emocionāli sensitīvas. Jāatzīmē, ka daudzas [piedāvātās] metodikas netiek aizsargātas ar autortiesībām, jo tās ir metodes, kuras jau ir adaptējuši un apstrādājuši ārzemju autori, un tieši – pazīstamais amerikāņu ekoloģijas izglītības praktiķis Džozefs Kornels. Tieši tādēļ daudzas tehniskas un spēles jums var likties pazīstamas.

Lielākajai daļai aktivitāšu ir norādīts, kāda vecuma bērniem tās ir piemērotas, bet faktiski tās nav striktas robežas un spēlēs var piedalīties dažāda vecuma bērni. Lielāka daļa spēļu ir domātas jaunākā skolas vecuma un pirmsskolas vecuma bērniem, apmēram, trešo daļu aktivitāšu var veiksmīgi izmantot darbā ar pusaudžiem, un nedaudz – arī darbā ar pieaugušajiem, piemēram, ar skolotājiem.

Ievadā jāpievērš uzmanība vēl dažām būtiskām lietām, ko atzīmē ekoloģisko spēļu pamatlicējs Džozefs Kornels (Joseph Bharat Cornell) savos darbos:

- **Mazāk mācīt, vairāk dalīties**

Man patīk ne tik daudz stāstīt bērniem par dabas faktiem („Šis koks ir priede”), bet gan par to, kā es jūtos, stāvot blakus priedei. Es atzīstos, ka mani sajūsmina šie koki, ka es cieniu to, ka tie spējuši izdzīvot par spīti bargajām vētrām, kurās vējš ir locījis un laužis koku zarus. Es stāstu bērniem, ka mani pārsteidz, kā priedes, ar saknēm augot klintīs, spēj uzņemt nepieciešamās barības vielas.

Esmu pārlicināts, ka pieaugušajiem ir jādalās savās sajūtās ar bērniem. Vienīgi tad, kad mēs dalāmies ar savām domām un jūtām, ir iespējams izveidot patiesas draudzības pilnu atmosfēru. Mēs kļūstam spējīgi sniegt zemei savu cieņu un mīlestību. Kad mēs dalāmies ar savām idejām un pārdzīvojumiem, mēs mudinām bērnus analizēt viņu pašu emocijas un sajūtas. Starp pieaugušo un bērnu veidojas pilnvērtīga uzticība un draudzība.

- **Vērot, tad runāt**

Dažreiz kāds dabas notikums var pilnībā pārņemt bērnu: viegli šūpojot spārnus, nolaidās spāre; pļāvā nesteidzīgi pastaigājas vientuļa stirna.

Pat tad, ja vērojamās epizodes nav tik iespaidīgas, bērns vairāk iemācās no dabas, vienkārši klātesot. Bērniem piemīt pārsteidzoša spēja pilnībā iegrimt tajā, ko viņi vēro. Jūsu mazais labāk izprātis notiekošo nevis, klausoties stāstos par dabu, bet gan, saplūstot ar to. Bērni reti kad aizmirst pieredzi, ko sniedz tieša saskare ar dabu.

Neraizējieties, ja jūs nezināt kāda dzīvnieka vai auga nosaukumu. Galu galā tās ir tikai mākslīgi veidotas „etiķetes”, lai apzīmētu dabas objektus. Tieši tāpat kā jūsu iekšējā daba neatspoguļo jūsu vārdu vai, vēl jo vairāk, jūsu ārieni vai rakstura īpašības, tā arī ozols ir kaut kas vairāk nekā informācijas apkopojums par to. Jūs sapratīsiet, kas ir ozols, ja jūs iemācīsieties to vērot – kā tas mainās, mainoties gaismai dienas ritumā. Aplūkojiet ozolu no visām pusēm. Pieskarieties tā mizai, lapām, ieelpojiet tā smaržu. Pasēdiet klusumā uz ozola zariem vai tā ēnā un pamēģiniet ieraudzīt visas dzīvības formas, kas atrodas kokā vai tā tuvumā.

- **Fokusējiet bērna uzmanību**

Uzsākot jūsu ceļojumu dabā, izvēlieties pareizu noskaņu. Fokusējiet bērnu uzmanību, uzdodot jautājumus un paskaidrojot, kādas interesantas lietas viņiem būs iespēja redzēt un dzirdēt. Dažiem bērniem nav pieredzes uzmanīgā dabas vērošanā, tādēļ palīdziet viņiem, norādot uz interesantām lietām, pakāpeniski māciet viņiem vērošanu. Lieciet viņiem manīt, ka jūs interesē viņu atklājumi.

- **Dabas izziņai jābūt papildītai ar prieku**

Zināšanām par dabu jābūt papildītām ar prieku – brīvā un jautrā, atbrīvotas uzmanības formā. Bērnu piesaista zināšanas, ja vien jūs spējat saglabāt prieka atmosfēru. Atcerieties, ka jūsu entuziasms ir „lipīgs” un, iespējams, tas ir visnozīmīgākais, kas vien var būt saistīts ar to faktu, ka esat skolotājs.

Skatieties. Uzdodiet jautājumus. Izsakiet pieņēmumus. Priecājieties. Kad bērna dvēsele ir saskaņā ar dabu, jūsu attiecības pārvēršas. No „skolnieka – skolotāja” attiecībām tās kļūst par piedzīvojuma līdzbiedru attiecībām.



Aktīvās spēles



Dzīvības tīkls

Katrs bērns izvelk vienu attēlu, un izveido apli. Viens no dalībniekiem paņem kamolu un parāda pārējiem savu kartiņu, kurā ir attēlots, piemēram, bērzs. Vadītājs uzsāk spēli, uzdodot visiem vienu jautājumu: „Kas ēd bērza lapas?” Daži bērni atbild: „Kāpurs!” Bērns, kuram ir kamols un bērza attēls, pasniedz kamolu kādam, kurš ir atbildējis „Kāpurs”, paturot rokās auklas galu. Vadītājs uzdod nākamo jautājumu: „Kas grauž bērza mizu?” Atbilde: „Mizgrauzis”. Nākamais jautājums: „Kas ēd kukaiņus?” Nākamais vadītājs uzdod līdzīgus jautājumus ne tikai par uzturu, bet arī ar citām lietām, kas saista dabas elementus: „Kādos kokos vēl var dzīvot mizgrauži?” (ozolā); „Lai augtu, visiem augiem nepieciešama saules gaisma. Vai ozolam vajadzīga saules gaisma?”; „Kādi vēl nedzīvās dabas elementi nepieciešami, lai koks varētu augt?” (zeme un ūdens). Spēles beigās starp visiem bērniem ir izveidojies tīkls, kas attēlo visdažādākās uztura un citas saiknes starp meža elementiem.



Izvēlies knābi

Sagatavojiet šai spēlei jebkāda veida putnu barību:

- pudēlē iepildītas ogas;
- lielā ūdens bļodā sabērtas ogas
- nelobīti rieksti u.c.

Paskaidrojiet bērniem, ka viņu uzdevums ir izvēlēties katrai barībai atbilstošu knābi. Par „knābjiem” šai spēlē var kalpot visdažādākās lietas: asi kociņi, knaibles, kulinārās lāpstīņas, putu karotes u.c. Katrs bērns izvēlas sev mīļāko ēdamo, kļūst par putnu un meklē knābi, ar kuru viņš varētu satvert barību. Ja divi (vai vairāk) bērni izvēlas vienu un to pašu ēdienu, pārrunājiet, vai arī dabā var rasties tāda situācija: diviem dažādiem putniem garšo viens un tas pats ēdiens. Uzdodiet jautājumus: „Vai putns var ēst dažādu barību? Kas notiktu, ja visi putni sāktu ēst vienu un to pašu barību?”

Atrodiet savu mazuli

Šai spēlei vajadzīgi nelieli trauki – nelielas kastītes vai Kinder olu rotaļlietu „trauciņi”, kurus piepilda ar vates piciņām, kas piesūcinātas ar dažādiem aromātiem (smaržas, eļļas, esences u.c.)

Sadaliet bērnus divās grupās. Paskaidrojiet, ka viena grupa būs zvēru mammas, bet otra grupa – viņu mazuļi. Pastāstiet, ka katrai dzīvai būtnei ir sava īpaša smarža, kas atšķir vienas sugas zvērus no pārējiem. Pieminiet arī to, ka katra māte instinktīvi atpazīst savu mazuļu smaržu.

Novietojiet „mammas” vienā telpas pusē un „mazuļus” – otrā. Iedodiet katrai „mammai” vienu kārbīņu, lūdziet to pasmaržot un atcerēties šo smaržu. Tad sajauciet kārbīņas un izdaliet tās katram „mazulim”. Paskaidrojiet, ka tagad katrai „mātei” ir jāmeģina pēc smaržas atrast savu „bērnu”. Nostādiet „bērnu” komandas dalībniekus rindā ar atvērtām smaržu kārbīņām, lai „mammām” būtu vieglāk meklēt).

Žagatu medības

Šīs spēles mērķis ir atrast dažādus dabas objektus. Bērni saņem medījumu sarakstus, kuros ir nosauktas lietas, kas jāatrod. Bērniem jābūt ne vien uzmanīgiem, bet arī radošiem. Viens no spēles nosacījumiem ir – „medīt” tikai dabas priekšmetus, nevākt cilvēku radītus atkritumus. Palūdziet medību beigās no atrastajiem priekšmetiem izveidot skaistas kompozīcijas.

Medījumu saraksts:

1. Spalva
2. Vēja atpūstas augu sēklas
3. 50 gabali (kaut kā)
4. Kļavas lapa
5. Ērkšķis
6. Kauls
7. Trīs dažādas sēklas
8. Kaut kas apaļš
9. Zieds
10. Kaut kas spalvains vai pūkains
11. Kaut kas ass
12. Kaut kas ar kājām/ balstu
13. Kaut kas ļoti specifisks (Ko nav iespējams atrast)
14. Kaut kas skaists
15. Kaut kas dabai pilnīgi nevajadzīgs (Neaizmirstiet, ka visam dabā ir sava nozīme un pastāvēšanas mērķis!)
16. Kaut kas košļājams (Ne jums!)
17. Kaut kas, kas rada troksni
18. Jebkas balts
19. Kaut kas dabai ļoti nozīmīgs (Dabā viss ir svarīgs – pat indīgie augi!)
20. Kaut kas mīksts
21. Kaut kas plaukstas lielumā
22. Divkrāsaina lapa



Kas es esmu?

Vienam no bērniem uz muguras piestiprina dzīvnieka attēlu. (Bērns nedrīkst zināt, kas ir attēlā!) Palūdziet viņam pagriezties ar muguru pret grupu, lai pārējie dalībnieki var redzēt attēlu. Bērna uzdevums ir noskaidrot, par kādu dzīvnieku viņš ir kļuvis. Lai to izdarītu, viņš drīkst uzdot pārējiem bērniem jautājumus, kurus var atbildēt ar „jā”, „nē”, „varbūt”.



Savādās pēdas

Atzīmējiet 10–15 m garu taku, gar kuru novietojiet mākslīgas izcelsmes (cilvēka radītus) priekšmetus (10–15 dažādas lietas). Dažiem no tiem jābūt pamanāmiem uzreiz (spuldzes, baloni). Citiem jābūt tādiem, kas saplūst ar vidi, lai tie nebūtu viegli un uzreiz ieraugāmi. Nestāstiet bērniem, cik priekšmeti ir paslēpti takā.

Bērni iet pa taku vieni paši, mēģinot ieraudzīt un atrast (neaiztiekot un nepaceļot) tik daudz priekšmetu, cik iespējams. Kad viens (katrs) no viņiem ir nogājis taku, viņš iečukst jums ausī, cik daudz priekšmetu viņš/ viņa ir atradis. Ja neviens no bērniem nav atradis visus objektus, tad pasakiet skaitli – cik priekšmeti ir ieraudzīti un to, cik faktiski jūs esat paslēpis. Lūdziet bērniem iziet taku vēlreiz.

Spēles noslēgumā apspriediet, kādā veidā mīmikrija palīdz dzīvniekiem slēpties. Aiciniet bērnus atrast/ aplūkot mazos dzīvniekus, kuriem raksturīga mīmikrija (kukaiņi, zirnekli u.c.).



Pāru spēle

Sadaliet spēles dalībniekus pa pāriem un piešķiriet katram pārim kāda zālēdāja vārdu. Katra spēles raunda sākumā katram pārim ir 30 sekundes, lai apspriestu rīcības stratēģiju.

Tiek izvēlēts viens spēles dalībnieks, kurš ir plēsējs. Viņam iedod kādu instrumentu, kas rada troksni, un aizsien acis. Zālēdāju pāri tiek izšķirti, katrs no tiem dodas uz pretējo laukuma malu (atklāts laukums būtu ideāla vieta), kur tiem arī tiek aizsietas acis.

Pēc vadītāja komandas katrs pāra dalībnieks mēģina atrast savu otro pusi. Plēsējs var klusu un nekustīgi atrasties laukuma centrā, bet, tiklīdz viņš pārvietojas, viņam ir jārada troksnis, lai zālēdāji zinātu, ka plēsējs klaiņo apkārt. Ja plēsējs noķer zālēdāju, pirms viņš ir atradis savu pāri, tad noķertais zaudē dzīvību. Kad spēlētājs ir zaudējis piecas dzīvības, viņš tiek izslēgts no spēles.

Katru reizi zālēdāji tiek aicināti sameklēt savu pāri, izmantojot citu metodi, piemēram:

1. Skaņa: kad zālēdājs apstājas, ar roku pieskaroties zemei, viņš izkļudz iepriekš norunātu sava pāra meklēšanas saucienu. Pārvietojoties – nekādas skaņas.
2. Pieskāriens: meklēšana notiek klusumā, katram no partneriem ir auduma gabals, kas ir līdzīgs vai vienāds pēc tekstūras, ko var atpazīt pieskaroties.
3. Smarža: katram pārim tiek iedots trauciņš ar kādu noteiktu smaržu. Partneri atrod viens otru pēc šīs smaržas.
4. Garša: katram pārim tiek iedots neliels trauciņš ar kaut ko ēdamu. Spēlētājiem jānogaršo vienam otra ēdamās lietas, līdz viņi atrod savu partneri, kuram ir produkts ar to pašu garšu.

Nenopietnā simfonija

Šīs spēles nolūks ir atklāt patīkamas skaņas, kuras var radīt, izmantojot dabas objektus. Katram dalībniekam tiek dotas 10–15 minūtes laika, lai atrastu dabas priekšmetus, ar kuru palīdzību var radīt skaņas, tos sasitot, pūšot vai berzējot.

Kad spēlētāji atgriežas ar saviem „mūzikas instrumentiem”, tiek izvēlēts diriģents, kurš nostāda grupu puslokā, veidojot „orķestri”.

Katram mūziķim tiek dots laiks „uzskaņot” savu instrumentu, šai laikā grupa klausās katru mūziķi pēc kārtas un sadzird dažādas skaņas. Ja spēlētājs var spēlēt vairāk kā vienu instrumentu vienlaicīgi, viņš drīkst to darīt.

Diriģents izvēlas pazīstamu melodiju ar vienkāršu ritmu un ļauj savam orķestrim izpausties dziesmā. Ļaujiet dalībniekiem izteikt savus priekšlikumus un vēlmes par dziesmām, kuras viņi gribētu nospēlēt; dodiet iespēju mūziķiem nospēlēt solo partijas, demonstrējot savas spējas pārējiem.





10-14
dalībnieki



7-14
gadi



30 min.



Jaukta
grupa



8-14
dalībnieki



8-18
gadi



40 min.



Jaukta
grupa

Dabīgais bingo

Nepieciešamie materiāli: Bingo loto kartiņas un pildspalvas.

Pirms došanās uz mežu izdaliet bērniem bingo loto kartiņas, kurās ciparu vietā ir attēli ar mežā sastopamām lietām. Bērniem mežā ir jāatrod šīs lietas un jādabū bingo! (aizpildīta horizontālā, vertikālā līnija vai diagonāle, vai pilna kartiņa). Viņi var meklēt dzīvnieku atstātās pēdas, piemēram, vāveru apgrauztus riekstus.

B	I	N	G	O
Kļava	Pele	Ķirzaka	Dzeguze	Orhideja
Ozols	Bebrs	Zaļā varde	Stārķis	Kumelīte
Lazda	Vāvere		Dzenis	Margrietiņa
Liepa	Zaķis	Čūska	Dzērve	Maijpuķīte
Bērzs	Kurmīšs	Glodene	Sarkan-krūtītis	Rudzupuķe

Boulingss

Uzaiciniet bērnus uzspēlēt eko-boulingu. Ķeģļu vietā var izmantot pudeles, kas līdz pušei piepildītas ar ūdeni.

Sadaliet bērnus divās komandās. Vispirms bumbu met visi pirmās komandas dalībnieki, pēc tam – otrā komanda. Katram dalībniekam ir trīs metieni. Pēc trešā metiena saskaitiet notriektos ķeģļus. Spēlei var būt trīs raundi. Ja ir vairāk raundu, bērni var sākt garlaikoties. Neaizmirstiet sagatavot balvas uzvarētāju komandai. Jūs varat pasniegt balvu arī spēlētājam, kurš notriecis visvairāk ķeģļu.



Atklājumu misija

Spēles nolūks: ļaut bērniem izmantot visas maņas, lai demonstrētu, ka lielākoties mēs izmantojam savu redzi.

Viena no lieliskākajām vietām, kur varam izmantot visas maņas, ir mežs. Aiciniet bērnus sameklēt lietas, kurām piemīt aprakstītās īpašības. Lai to paveiktu, viņiem būs nepieciešamas visas maņas!

Iedomājieties, ka jūs pamostaties un esat pārvērties par neparastu, dīvainu dzīvnieku. Jums ir ērgļa acis, suņa deguns, zaķa ausis un mušas taustekļi.

Jūsu uzdevums ir atrast dabā visus šos elementus:

Krāsas:



Tekstūras:

- | | |
|-----------|---------------------|
| 1. MĪKSTS | 5. LIPĪGS |
| 2. RAUPJŠ | 6. MĪKSTS UN RAUPJŠ |
| 3. GLUDS | 7. CIETS UN MĪKSTS |
| 4. CIETS | 8. GLUDS UN CIETS |

Formas:



Skaņas:

1. SPALGA
2. NEPĀRTRAUKTA
3. PLŪSTOŠA
4. SPĒCĪGA

Smaržas:

1. ASA
2. ZIEDU
3. ZEMES
4. STIPRA

Uz Ziemeļiem caur Ziemeļaustrumiem

Vadītājs sasauca grupu kopā. Visi kopā apgūst, kā, izmantojot kompasu, noteikt, kurā virzienā ir ziemeļi. Kādu no grupas dalībniekiem palīdz izvēlēties objektu, kas atrodas ziemeļos (piemēram, koks, pakāpiens, stabs). Pēc tam grupa izvēlas kādu objektu, kas atrodas dienvidos, vienu – austrumos, un vienu – rietumos.

Visi dalībnieki sapulcējas spēles laukuma centrā. Vadītājs jautā secībā sauc: „Ziemeļi!”, „Dienvidi!”, „Austrumi!”, „Rietumi!”, un spēles dalībnieki skrien un pieskaras objektam, kurš atrodas nosauktajā debess pusē. Tas, kurš aizskrien un pieskaras attiecīgajam objektam pēdējais, izstājas no spēles.

Pēc dažiem raundiem spēli var pārtraukt, lai pievienotu objektus, kas atrodas starp galvenajām debess pusēm (Ziemeļaustrumi, Ziemeļrietumi, Dienvidaustrumi, Dienvidrietumi). Spēli var vadīt jebkurš, nosaucot jaunos punktus. Lieliska spēle, lai iepazīstinātu bērnus ar orientēšanos.

Kima spēle (Kim's Game)

Nepieciešama krāsaina lenta

Šī spēle uzlabo bērnu novērošanas spējas un atmiņu.

Pirms spēles jums ir jāiezīmē, apsienot ar krāsainu lentu, piecpadsmit dažādi objekti mežā.

Paskaidrojiet bērniem, ka pastaigas laikā viņiem būs jāpamana šīs krāsainās lentas, jāiegaumē, kādas lietas ar tām ir iezīmētas, un pēc tam šīs lietas jānosauc.



10-18
dalībnieki



7-18
gadi



2 stundas



Jaukta
grupa

Apslēptās mantas mednieki

Spēles mērķis ir iemācīt bērniem, kā lietot kompasu un noteikt atrašanās vietu mežā.

Spēles uzdevumu iespējams pasniegt trīs dažādos veidos:

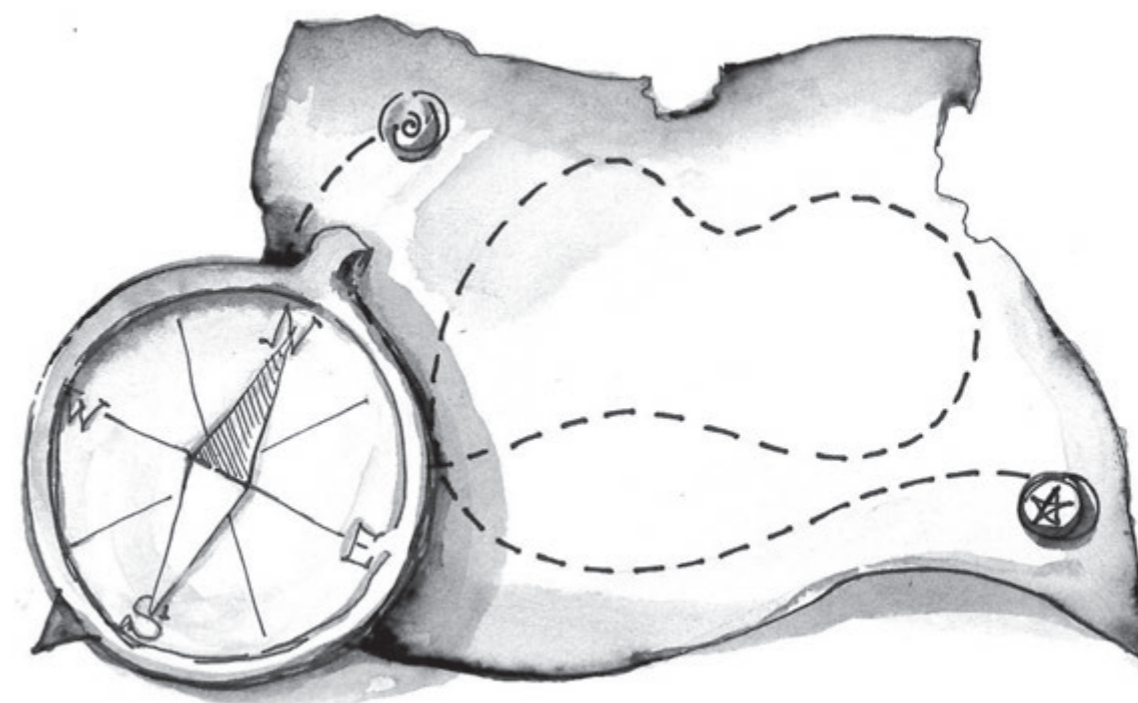
- Sasniegt apslēpto mantu soli pa solim, veicot ceļu, kas pilns noslēpumiem un pārbaudījumiem. Atminot mīklu vai veicot pārbaudījumu, dalībnieks kā balvu saņem informāciju, kas ļauj sasniegt nākamo ceļojuma punktu.
- Veikt visus ceļa posmus bez noteiktas kārtības. Tas, kurš ir izpildījis visus uzdevumus, sasniedz apslēpto mantu.
- Atrast noteiktus priekšmetus saskaņā ar sarakstu noteiktā laikā. Par katra objekta atrašanu tiek piešķirts noteikts punktu skaits.

Pirms spēles izveidojiet jauktas komandas tā, lai grupu sastāvs būtu pēc iespējas viendabīgs.

Daži mīklu un pārbaudījumu piemēri:

- Augot koka augstums katru gadu dubultojas, līdz sasniedz maksimālo augstumu 10. gada beigās. Cik gadi ir vajadzīgi, lai koks sasniegtu pusi no maksimālā augstuma? (9 gadi)
- Smita kungam ir ķiršu koks. Kādu dienu viņš redz, ka 16 strazdi nolaidušies un knābā ogas viņa ķirsī. Smits paņem bisi, šauj, un viens strazds nokrīt beigts. Cik strazdu paliek kokā? (Neviens, jo pārējie aizlaižas no šāviena trokšņa)
- Tārps ir iekritis 40 m dziļā alā. Dienas laikā tas uzrāpjas 4 metrus augšup, bet naktī atkal noslīd par 3 metriem. Cik dienas tam būs nepieciešamas, līdz viņš izklūs no alas? (37 dienas: 36. dienā tārps sasniedz 39 metrus, tad noslīd atpakaļ līdz 36 metriem un nākamajā, 37. dienā, uzrāpjas 4 metrus, pieveicot kopā 40 m, un izklūst no alas)
- Arheologu komanda tundrā atrod ledū iesalušu miruša vīrieša ķermeni. Autopsijas laikā arheologi konstatē, ka tas ir Bībeles Ādama, pirmā Zemes cilvēka, ķermenis. Kas šai ķermenī ir tik īpašs, kas ļauj arheologiem izdarīt šādu secinājumu? (Viņam nav nabas)
- Skaļi nolasīt grūti izrunājumu vārdu sarakstu

- Pūst balonu, kamēr tas pārplīst
- Ar cimdiem rokās sasiet mezglu
- Trāpīt ar akmeni mērķi
- Aizsietām acīm kādu atpazīt
- Jūs varat izveidot slepenu kodu pārejai nākamajā posmā. Piemēram, jūs varat izmainīt zilbju kārtību vārdā
- Dalībniekiem var tikt dots uzdevums atrast apslēpto mantu ar kompasu palīdzību. Piemēram, dodiet viņiem norādījumu, ka 30 soļus uz Ziemeļrietumiem ir vecs ozols, pie kura saknēm dārgumu mednieki atradīs bagātības vai arī norādījumus, kā sasniegt nākamo punktu.





8-12
dalībnieki



7-14
gadi



30 min.



Bērni ar īpašām
vajadzībām

Izsekošana

Pastāstiet bērniem, kā meža zvēri ziemā barojas. Ja upuris ir uzmanīgs un izdzird uzbrucēju – mednieku, tad pēdējais paliek badā.

Izvēlas vienu dalībnieku, kurš būs „laupījums”. Tas apsēžas telpas vidū aizsietām acīm, pie kājām ir nolikta nūja. Pārējā grupa ir „plēsēji”, kuri izseko savu medījumu. Spēle sākas, kad pēc vadītāja komandas „plēsēji” sāk tuvojies „laupījumam”, cik klusu vien iespējams.

Ja „laupījums” sadzird „plēsēju”, viņš norāda tai virzienā, no kuras nācis troksnis. Ja viņš ir norādījis „plēsēja” virzienā, tad tam ir jāatkāpjas uz sākuma pozīciju, jo laupījums viņu ir izdzirdējis un aizbēdzis (teorētiski). „Laupījums” var vicināt rokas, lai mēģinātu pieskarties „plēsējam”, kad tas tuvojas, lai paņemtu nūju, un tādā veidā aizraidītu to atpakaļ uz sākuma pozīciju.



Psiholoģiskās spēles

Iepazīstieties ar manu draugu!

Spēles dalībnieki dodas nelielā pastaigā, kuras laikā katrs atrod un paņem sev līdz atpakaļ uz nometnes vietu kādu dabas priekšmetu (neko nedrīkst laužt, nekas netiek atņemts no dzīvas būtnes). Tas var būt priekšmets, kurš vai nu gulējis zemē, vai atradies, piemēram, uz celma vai baļķa. Katrs dalībnieks slēpj un nerāda savu priekšmetu pārējiem, pirms nav pienācis īstais laiks.

Pēc pastaigas katram dalībniekam tiek dota iespēja uzbūvēt nelielu namiņu savam mežā atrastajam „draugam”. Katrs spēlētājs savam draudzīnam dod vārdu, kā arī izdomā, kādā veidā viņš varētu draugam palīdzēt, ja tas vēl aizvien atrastos tā dabiskajā vidē.

Kad visi ir gatavi, katrs dalībnieks demonstrē namiņu, kuru tie ir izveidojuši, un iepazīstina ar saviem īpašajiem draugiem, piemēram: „Šis ir mans draugs Tvigijs. Tas ir mazs zariņš, kuru es atradu zemē. Ja tas vēl būtu kokā, es varētu par viņu parūpēties un aizsargāt no vēja. Es varētu uzbūvēt žogu, lai vējš nevarētu to noraut no koka. Es varētu parūpēties arī par to, lai viņš neslimotu. Es varētu uzmanīt, lai tam neuzbrūk kukaiņi un vaboles, kas varētu viņam nodarīt pāri”. Jauniegūtie draugi parasti tiek izveidoti ļoti kreatīvi ir interesanti ikvienam.



Atrodi savu priekšmetu!

Mērķis: attīstīt bērnu taktilās maņas.

Materiāli: Atkarībā no situācijas, ir iespējams izmantot dažādas lietas, ko var atrast pa ceļam – mizas gabaliņus, priežu čiekurus, lapas, žagariņus, riekstus. Ja tie ir akmeņi, tad tiem jābūt apmēram vienāda izmēra.

Bērni nostājas aplī. Katram dalībniekam rokās ir viens priekšmets, kuru viņi aizvērtām acīm izzina aptaustot. Tad priekšmets tiek pasniegts pa apli tālāk, atkārtojot darbību, līdz tas atgriežas pie īpašnieka. Priekšmeti tiek padoti aizvērtām acīm.

Kas mums kopīgs?

Galvenie mērķi: koriģēt attieksmi pret „sliktajiem” dzīvniekiem, ētiskas attieksmes veidošana pret visām dzīvām būtnēm. Aptuvenais laiks: 20 minūtes.

Materiāli un sagatavošanās: veidlapas ar tabulu aizpildīšanai katram dalībniekam.

Vispirms katram dalībniekam jāaizpilda tabula, tukšajās šūnās ierakstot „jā”/„nē” vai +/ —.

Horizontāli: Kas spēj – peldēt zem ūdens, gulēt visu zimu, slimot, lēkt, ēst konfekti, lidot, iet skolā, dzīvot mūsu mājā, rāpot/ līst, izveidot sniega pikū, kurš grib – dzīvot.
Vertikāli: odze, krupis, žurka, pele, varde, dēle, prusaks, ods, zirneklis, gliemezis, tārps, blusa, sikspārnis, kode, mēslu vabole, es pats.

Tad uzdodiet dalībniekiem jautājumus:

1. Ko jūs varat darīt tāpat kā dzīvnieki?
2. Kas ir tas, ko var darīt dzīvnieki, bet jūs nevarat?
3. Kas ir tas, ko jūs vēl varat iemācīties?
4. Kurus no dzīvniekiem jūs visbiežāk atbalstāt?
5. Kas ir tāds, ko varat darīt jūs, bet nevar neviens no dzīvniekiem?
6. Vai jūsu mājas dzīvniekiem ir vairāk līdzību vai atšķirību, salīdzinot ar tabulā minētajiem?

Piezīme. Tabulā minētie dzīvnieki ir tie, kuri saskaņā ar sabiedriskās domas aptaujām tiek raksturoti kā „visnepatīkamākie”. Viņu vieta tabulā atbilst vietai aptauju „reitingā”.



8-12
dalībnieki



10-18
gadi



20 min.



Jaukta
grupa



8-12
dalībnieki



8-14
gadi



40 min.



Jaukta
grupa

Pasaules ūdens

Apsēdieties ērti, aizveriet acis. Atbrīvojieties un iztēlojieties to, ko jums stāstīšu... Iedomājieties, ka jūs guļat avota malā un jūsu plaukstas ir iemērkas tīrā, skaidrā ūdenī. Ūdens ir ļoti tīrs un vēss... Jūs sajūtat, kā tas skalo jūsu rokas, kā plaukstas kustas ūdens straumē. Iedomājieties, kā ūdens, kas šobrīd burbuļo gar jūsu plaukstām, ietek lielākā strautā. Šis ūdens savieno jūs ar citu, lielāku straumi. Izskatās, ka tā ir upe. Sajūtiēt tās spēku. Iztēlojieties zaļu koku rindu un augus, kas aug upes krastos. Upe nes savus ūdeņus gar apstrādātiem laukiem, caur lielām pilsētām, mežiem, līdz ietek jūrā...

Izbaudiet sajūtu, ko sniedz jūsu plaukstu pieskaršanās strauta ūdenim, un iedomājieties, ka jūs līdz ar ūdeni aiztekat līdz jūrai... Un tagad domās palūkojieties apkārt un iztēlojieties, ka jūs esat savienoti ar pasaules okeāniem. Jūs pieskaraties milzīgajam ūdens ķermenim, kas aptver visu zemeslodi. Jūsu ķermenis satur ūdeni, tā ir jūsu organisma sastāvdaļa... Jūsu pieskāriens plešas līdz Klusajam okeānam, ligojas tam pāri, plūst zem Sanfrancisko Zelta vārtu tilta, tas apskalo zvejas laivas Indijas okeānā... Ūdens sniedzas no debesīm negaisa laikā – tumšs un smags... Tas dursta ar aukstuma adatiņām puteņa laikā mazu Aļaskas iedzīvotāju, kurš drebinās tālā Arktikas nomalē... Tas mirdz uz grieķu zēna muguras, kad tas velk zvejas tīklus siltajā Vidusjūrā...

Ūdens savieno jūsu rokas ar visām straumēm, kas ieplūst okeānā. Un, peldot pret upju straumēm, jūs varat nokļūt jebkura kontinenta vidienē. Jūs varat sajūst, kā tiksmi noskurinās nīlzirgs, ienirstot kādā Āfrikas upē. Jūs varat sajūst, kā upē klusi ieslīd aligators, lai tuvotos dzērvei... Jūs varat novērot, kā celtnieki bebrī būvē aizsprostu kādā klusā Eiropas upē... Jūs varat saskatīt ūdens tonnas milzīgajos baltajos mākoņos virs galvas. Jūs pēkšņi atpazītaties, ka apskaujat visus pasaules vaļus un delfīnus. Jūs pieskaraties visām mītiskajām būtnēm, kas mitušas cilvēku prātos no senseniem laikiem, – nārām, Atlantīdas iemītniekiem, Lohnesa ezera briesmoņiem. Caur rokām jūs sajūtat plašās Amazones plūdumu Dienvidamerikā, senās Nīlas lēno tecējumu uz Āfrikas ziemeļiem, un mierīgo Krievijas Volgu...

Jūsu ūdens apskāviens aptver visu pasauli... Ūdens, kas skalojas gar jūsu rokām, savieno jūs ar ikvienu, kurš šai pašā brīdī arī guļ kādā krastā un ir iemērcis plaukstas ūdenī.

Bet nu ir pienācis laiks atgriezties atpakaļ... Lēnām atgriezieties no upju un okeānu pasaules un sajūtiēt vēso strauta ūdeni savās plaukstās. Atgriezieties tai vietā, kur sākās jūsu ceļojums. Kad esat atpakaļ, atveriet acis!

Tiesnese Daba

Katrs grupas dalībnieks izvēlas kādu dzīvnieku, kurš viņš vēlētos būt. Tiek izvēlēts viens dalībnieks, kurš kļūst par TIESNESI DABU. Dzīvnieki pilda uzdevumus, kurus dod Tiesnese Daba. Ja spēles laikā dzīvnieki iet bojā, viņi dodas uz spēles laukumā iezīmēto vietu, kas apzīmēts ar vārdu „zeme”. Tiesnese Daba var, piemēram, dot uzdevumu „žonglēt bumbiņas” vai „trīs reizes nodziedāt kā gailim”. Te ir daži uzdevumi (papildiniet sarakstu pēc saviem ieskatiem!):

1. „Izdzīvo veiklākais” – spēlētājiem jāapskrien apkārt norādītajam kokam, jāatgriežas un jāpieskaras Tiesnesei Dabai. Pirmie četri, kuri atgriežas, paliek dzīvi, pārējie – iet bojā.
2. „Sausums” – spēlētājiem jāizskrien līdz norādītajai vietai, kas ir ūdens avots (piemēram, pie cita koka) un atgriežoties jāpieskaras Tiesnesei Dabai. Pirmie trīs, kuri atgriežas, izdzīvo, pārējie – iet bojā.
3. „Mednieks nāk!”, „Uzmanību visiem dzīvniekiem, kas tiek medīti!” – attiecīgajiem spēlētājiem tiek dotas 5 līdz 10 sekundes, lai skrietu un paslēptos no Tiesneses Dabas. Ja kāds to nepagūst vai tiek pamanīts – tas iet bojā.
4. „Malu mednieks” – šāds mednieks medī visus dzīvniekus, tādēļ visi skrien un slēpjas. Ja nepagūst vai tiek pamanīti – iet bojā.
5. „Bads” – starp palikušajiem dalībniekiem katram dzīvniekam ir kāds, kurš var kalpot par barību (dabiskā vidē). Ja nav tāda – tad šis dzīvnieks iet bojā.
6. „Ziema” – visi ziemas miegu guļošie zvēri izdzīvo, pārējie – iet bojā. Dažiem jaunākiem dalībniekiem, iespējams, ir nepieciešama palīdzība gan, izvēloties dzīvnieku, gan, paskaidrojot spēles dzīvnieku ieradumus, uzvedību, tā, lai bērni saprastu visus uzdevumus un varētu rīkoties atbilstoši tiem.



6-14
dalībnieki



10-18
gadi



1 stunda



Jaukta
grupa

Septiņi dzīves noslēpumi

Pēdējā nometnes dienā, sēžot pie nometnes ugunsкура, dalībnieki tiek aicināti noklausīties stāstu. Jūs varat visiem izdalīt krellītes un aukliņas, lai dalībnieki stāsta laikā varētu izveidot katrs savu atmiņu aproci.

Pirms daudziem, daudziem gadiem – tik daudziem, cik smilšu graudiņu ir pilnā saujā – dzīvoja kāda cilts. Kādu dienu tika sasaukta cilts vecājo sapulce, jo cilts pastāvēšana bija apdraudēta. Tur, kur reiz upe nesa savus aukstos, tīros un straujos kā stirnas skrējiens ūdeņus, tagad bija tikai dubļaina rāva, ko nevarēja dzert. Tur, kur reiz bija bagātīgi lauki, šobrīd pletās neauglīgs tuksnesis. Un tur, kur reiz cilvēki bija baudījuši skaistumu, valdīja pamestība un tukšums. Vecākais no vecajiem teica: „Es zinu, ko darīt. Atvediet pie manis visdziļciltīgākos jaunekļus,” viņš teica, „Mēs esam aizmirsuši senos dzīves noslēpumus, un šiem jaunajiem cilvēkiem būs jāatrod atbildes un jāpalīdz ļaudīm.”

Un atveda pie viņa jaunos vīriešus (kuri bija tādā vecumā kā jūs tagad). Un vecākais no vecajiem aizveda viņus uz nedaudzajām vietām, kur vēl aizvien zaļoja zāle un koki, kur ūdens bija tīrs, un putni priecēja dzirdi ar saviem treļļiem. Viņš parādīja jaunekļiem burvju laivu un teica, ka šajā laivā viņiem būs jāveic ceļojums lejup pa upes straumi, un šajā ceļojumā viņiem būs jāiemācās septiņi dzīves noslēpumi. Tikai tad, ja dzīves noslēpumi tiks atgūti, tauta varēs atgriezties skaistuma un harmonijas zemē. Patiesības meklējumos laiva vispirms peldēs lēnām, tad ātrāk, tad vēl ātrāk nākotnē, un tad atgriezīsies pagātnē.

Tad Vecākais no vecajiem iedeva katram jauneklīm ādas maisiņu. Katrā maisiņā bija septiņas krelles, katra savā varavīksnes krāsā, septiņas baltas krellītes un auklas gabaliņš. „Jūsu ceļā,” teica Vecāis, „atgādīsies septiņas lietas, septiņi notikumi, kuros jūs radīsiet iedvesmu. Vērojiet uzmanīgi visu ap jums notiekošo, jo šie notikumi palīdzēs saprast, kādi likumi valda pasaulē. Tiklīdz jūs jutīsiet, ka esat gatavi nākamajam dzīves noslēpumam, uzveriet aukliņā nākamo krelli, un noslēpums jums tiks atklāts. Lai nostiprinātu iegūtās zināšanas, pārmaiņus uzveriet pa vienai krāsainajai krellei. Un, kad kaklarota būs gatava, jūs sapratīsiet, kā šie septiņi noslēpumi saista visu dzīvi. Kad būsiet savu darbu beiguši, jūs zināsiet, kā palīdzēt cilvēkiem pārvarēt grūtos laikus.”

Jaunie ceļotāji iekāpa laivā, atgrūdās no krasta un sāka airēt, laivai aizslīdot lejup pa upi. Drīz viņi nolēma, ka ir gatavi pirmajai mācībai, un uzvēra uz aukliņas pirmo balto krelli. Pēkšņi upes ūdens kļuva dzidrs un skaidrs kā kristāls, tā ka jaunieši varēja saskatīt visas ūdenī dzīvojošās būtnes – zivis, moluskus, ūdrus, bebrus, daudz nezināmu kukaiņu un augu. Tai brīdī upe kļuva līdzīga spogulim, kurā atspoguļojās visi koki, krūmi un augi, visi zvēri, putni un kukaiņi, kas mitinājās krastā. Zēni ātri aptvēra, kāda ir redzētā nozīme. Kāds ir šis noslēpums?

– Ūdeni, sauszemi un pat augsni apdzīvo daždažādas dzīvas būtnes – lielas un mazas, rāpojošas un lidojošas, ar zobiem un ar astēm, spalvainas un zvīņainas. Lai atcerētos to, cik daudz un dažādas dzīvas būtnes mājā visapkārt, un to, ka katra no tām pielāgojas dzīvei tur, kur tā spēj, ceļinieki uzvēra sarkano krelli.

Zēni turpināja savu ceļu lejup pa straumi. Kad viņi uzvēra otro balto krelli, pasaule ap viņiem sāka strauji mainīties: zeme te parādījās, te izzuda, bija te karsti, te auksti, te mitrums un te atkal sausums. Jaunieši redzēja šo zemju iemītņiekus. Dzīvība bija visur. Lai arī zvēriem bija līdzīga forma, tomēr bija acīmredzams, ka tie visi ir atšķirīgi. Un zēni saprata otro dzīves noslēpumu. Kāds ir šis noslēpums?

– Dzīves apstākļu daudzveidība ļauj pastāvēt uz zemes brīnumainai dzīvo būtnu daudzveidībai. Zēni uzvēra oranžo krelli un pārdomāja par brīnumaino dzīvo būtnu daudzveidību – putni un zāle, taureņi un ūdenszāles, sēnes un koki...

Te upe pēkšņi apmeta strauju loku, un ceļiniekus apžilbināja spilgta gaisma, kas nāca no dzīvajām būtnēm, kas atradās ap viņiem, iekšējā gaisma. Šķita, ka katrs radījums staroja kā saule, un īstā Saule bija to dzīvības avots. Jaunieši saprata, ka ir pieskārušies nākamajam noslēpumam, un steidzīgi uzvēra kārtējo balto krellīti. Viņi ieraudzīja trusi, kurš ganījās zālē. Zāles mirdzums saplūda ar dzīvnieka mirdzumu, un gaisma kļuva spožāka. Pēkšņi debesīs parādījās ērglis un kā bulta metās virsū trusim. Ceļinieki vēroja, kā brīdī, kad ērgli plosīja un ēda trusi, zvēriņa mirdzums saplūda ar putna starojumu, pastiprinot to. Un zēni saprata trešo dzīves noslēpumu. Vai kāds no jums var pateikt, kāds tas ir?

– Saules siltums un gaisma ir katrā dzīvā būtnē, Saules enerģija un jauda uztur visu dzīvo. Jaunie cilvēki saprata – bez Saules nebūtu pārtikas, jo daudzi augi ir nepieciešami dzīvnieku barībai, bet daudzi mazie dzīvnieki ir nepieciešami kā barība lielajiem. Un viņi uzvēra trešo, dzelteno, krelli, lai tā atgādinātu par Sauli.

Ceļojums turpinājās. Zēni kādā brīdī uzvēra ceturto balto krelli un gaidīja nākamo piedzīvojumu. Krastā, zem milzīgas platānas sēdēja veca sieviete. Ceļinieki vaicāja, ko viņa dara. Sieviete parādīja sēklu, ko turēja plaukstā, un teica, ka gaidot, kad izaugs jaunais koks. Zēni sāka vērot. Laiks gāja ļoti ātri. Sieviete un platāna novecoja viņu acu priekšā, līdz nomira, sačokurojās un nozuda zemē. Un tad parādījās sīks, jauns, zaļš stādiņš. Un vecā koka vietā sāka augt jauns – spēcīgs un augsts. Pateicoties vecajai sievietei – kokam, jaunieši bija apguvuši vēl vienu mācību. Kāds ir šis dzīves noslēpums? – Kad nomirst vecais, tas dod dzīvību jaunajam, dzīve un nāve ir vienotas lielā ciklā, tāpat kā ūdens, kurš kā lietus lāse nokrīt uz zemes, tad ieplūst upē un no tās – okeānā, izgaro gaisā no zemes, no ūdens, un viss sākas no jauna. Un ceļinieki uzvēra zaļo krelli, lai atcerētos mācību, ko guva no sievietes-koka.

Pēc piektās baltās krelles upe pārvērtās milzīgā ezerā. Puiši peldēja garām daudzām salām. Uz katras no tām bija saglabāties tikai viens augu un viens dzīvnieku veids. Visi šie radījumi izskatījās neveseli un vāji. Bet ezera vidū viņi uzdūrās lielai salai, kurā auga daudz un dažādi augi un mitinājās daudz un dažādas dzīvnieku sugas. Ceļinieki aptvēra, ka, neskatoties uz to, ka daži organismi palīdz viens otram, bet citi – ir naidīgi viens pret otru, tie visi turpina pastāvēt. Un zēni zināja piekto dzīves noslēpumu.

– Viss dzīvē ir savstarpēji savienots un atkarīgs: ikviena dzīvā radība ir nepieciešama, lai eksistētu citas. Nav radījumu, kas ir tikai kaitīgi vai tikai labvēlīgi – visi Zemes iemītnieki ir nepieciešami kādam nolūkam. Lai to atcerētos, zēni uzvēra zilo krelli un turpināja ceļu.

Viņi mēģināja atrast ceļu ārā no ezera, bet – nekā – upes izteka nebija atrodama. Tādēļ viņi atgriezās vietā, kur upe ietecēja ezerā un sāka airēt pret straumi, virzoties atpakaļ. Tad viņi uzvēra sesto balto krelli. Tai brīdī viņi pamanīja, ka, lai arī viņi peld gar tiem pašiem krastiem, kaut kas ir manījies. Tur, kur iepriekš krastu klāja milzīgi akmeņu krāvumi, tagad ir smilšains krasts. Pļava, kurā ērglis plosīja trusi, bija pārvērtusies par biezu mežu. Viņi domāja un drīz uztvēra, kāds ir sestais dzīves noslēpums. Vai kāds no jums var to pateikt?

– Viss dzīvē mainās, nekas pasaulē nepaliek nemainīgs.

Ceļotāji turpināja irties pret straumi, līdz beidzot ieraudzīja krastā savas cilts Vecāko no vecajiem. Puišiem par izbrīnu Vecais stāvēja visdažādāko zvēru ielenkumā – mežu, upju un pļavu iemītnieki bija viņam visapkārt. Dzīvnieki kopā ar Veco rāmi un

pacietīgi gaidīja jaunekļu atgriešanos. Jaunieši piestāja krastā un izstāstīja Vecajam par piedzīvojumiem un par noslēpumiem, ko bija apguvuši. Un tad viņi vaicāja: „Vecais, un ko lai mēs darām ar septīto krelli? Vai tiešām ir vēl kāds noslēpums, ko mēs nezinām?” Un Vecais atbildēja: „Jā gan. Uzveriet septīto krelli, un es jums sniegšu pēdējo mācību.” Un tad Vecais izsludināja sacensības starp zēniem un dzīvniekiem. Ātrākais no zēniem mēģināja apskriet briedi; spēcīgākais – pievārēt lāci; labākais peldētājs sacentās ar ūdri; veiklākais, kāpjot kokā, mēģināja noķert vāveri. Protams, ik reizi, kad zēni atkal zaudēja, viņi sūrojās: „Ak, Vecais, šis sacikstes nav godīgas. Katram no šiem zvēriem ir savs īpašs talants, dāvana, lai viņi varētu izdzīvot tā, kā viņi to dara. Mums nav nekādu izredžu vinnēt!” Vecais pasmaidīja un pamāja ar galvu. Viņš teica: „Jums ir pilnīga taisnība. Bet jums jāsaprot, ka arī jums ir dāvana. Jūs spējat apzināties septiņus noslēpumus. Jūsu prāts ir jūsu visvērtīgākā dāvana.” Kāpēc Vecais uzskatīja, ka prāts ir vissvarīgākā dāvana?

– Tādēļ ka cilvēks ir vienīgā dzīvā radība, kas apveltīta ar prāta spējām un kas var mainīt pasauli – uz labu vai uz sliktu. Cilvēks spēj pieņemt lēmumu. Zēni uzvēra pēdējo varavīksnes krāsas – purpura krāsas pārli, lai atcerētos šo gudrību, un bija savēruši brīnišķīgu rotu.

Vecais teica, lai jaunekļi sasien un apliek šo rotu, un nēsā to kā atgādinājumu par dzīves harmoniju un tās septiņiem noslēpumiem. Beidzot viņš teica: „Jūs esat veikuši lielu ceļojumu un izzinājuši septiņus noslēpumus, kas jums palīdzēs būt tuvāk dabai. Bet vissvarīgākā jūsu ceļojumu daļa ir vēl priekšā – atgriešanās mājās. Ir pienācis tas brīdis, kad jums jāatgriežas pie savas cilts ļaudīm un jāpastāsta viņiem to, ko esat uzzinājuši, lai viņi varētu atgūt un atstāt nākamajām paaudzēm tīru ūdeni, dziedošus putnus un skaidras debesis. Dodieties mājup un pavēstiet visiem, ka cilvēkiem jādzīvo mierā un saskaņā ar dabu – vai arī viņi nedzīvos nemaz.”



6-12
dalībnieki



8-18
gadi



1 stunda



Jaukta
grupa

Koks – liecinieks

Palūdziet bērnus uzrakstīt kāda konkrēta koka dzīvesstāstu un tad izstāstīt to koka vārdā. Šo darbu var veikt arī grupā, jo bērniem ne vien jāatrod piemērots pietiekoši vecs koks, vismaz 100–150 gadus vecs (jo vairāk – jo labāk!), bet arī jāievāc pietiekoši daudz atbilstošas vietējās informācijas. Koks varētu stāstīt par notikumiem šajā zemē, kuru liecinieks viņš ir bijis. Paskaidrojiet bērniem, ka viņu stāstam nav jābūt lielu (un ļoti lielu) vēsturisku notikumu atstāstījumam: dzimtbūšanas atceļšana – pilsētas būvniecība – karš – upes dambja celtniecība, u.t.t. Stāstam ir jābūt veidotam caur koka „apziņas prizmu”, kuram liels sausums vai ugunsgrēks ir bijuši daudz nozīmīgāki notikumi nekā, piemēram, revolūcija. Tie bērni, kuri nevēlas sevi ierobežot tikai ar vietējās vēstures notikumiem, var izmantot šādu metodi: putni, kuri regulāri nolaižas manos zaros, plāpā par notikumiem tuvējā mežā; vējš, šalcot manā lapotnē, stāsta par to, kas notiek kaimiņu zemē; lietuslāse kokam izstāsta par notikumiem citā kontinentā.

Dabīgās smaržas

Palūdziet bērnus pagatavot unikālas dabīgās „smaržas”, izmantojot tikai dabas materiālus un neaizskarot dzīvās radības. Kā piemēru var minēt šādu smaržu:

zeme + priežu skuju + saules gaisma = saulē uzkarsetu skuju un zemes smarža

Katrs bērns savām smaržām izvēlas nosaukumu un paskaidro, kas tās ir par smaržām.

Dodiet bērniem 5 minūtes, lai aplūkotu apkārtni un izvēlētos aromātus.

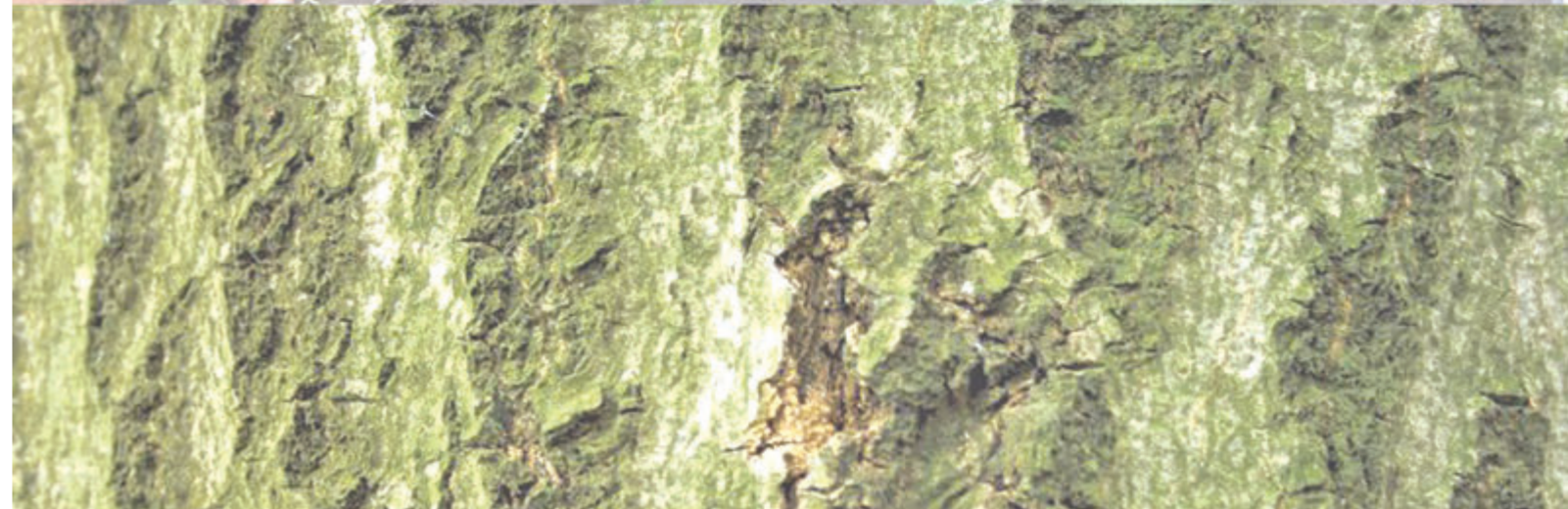
Nosēdiniet bērnus aplī un palūdziet novērtēt visas smaržas, padodot smaržu paraudziņus apkārt pa apli. Pārrunājiet dabā esošo neapprakstāmo smaržu dažādību, kuru parastis mums nav laika pamanīt un novērtēt.

Dabas alfabēts

Vadītājs nosauc bērnam alfabēta burtu (tiem nav jābūt alfabēta secībā), un bērnam apkārtnē jāatrod kaut kas, kā nosaukums sākas ar šo burtu.



Radošās spēles





4-10
dalībnieki



7-18
gadi



1,5 stunda



Jaukta
grupa

Vasaras paklājiņš

Nepieciešams: kartons, aukla, zīmulis, lineāls, divi kociņi rāmītim, augi, ziedi, dabas materiāli.

1. Savelciet uz kartona lapas līnijas, kā parādīts 1.attēlā. Kartons var būt kvadrāta vai taisnstūra veida, novietots horizontāli vai vertikāli. Attālums starp līnijām – ne mazāks kā 2 cm. Sarkanās līnijas (skat. 1. att.) iegrieziet ar šķērēm.

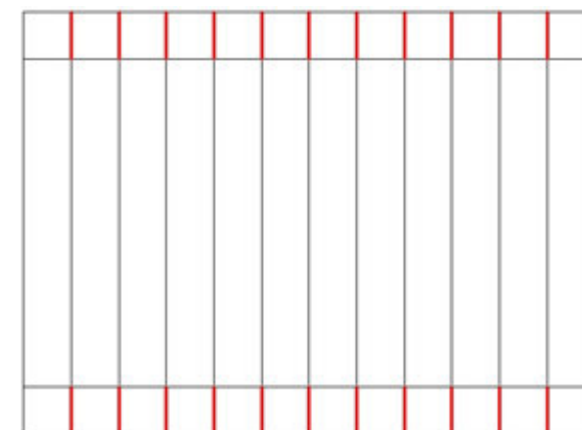
2. Starp iegriezumiem izvelciet auklu, kā parādīts 2. attēlā, un nostipriniet to. No kreisās puses sagatavei jāizskatās, kā parādīts 3. attēlā.

3. Sāciet „aust” paklājiņu, kā redzams 4. attēlā. Mēģiniet veidot ciešu pinumu. Labākam rezultātam izmantojiet dažādas tekstūras, piemēram, pēc dažām augu joslām iepiniet bērzu tāšu joslu.

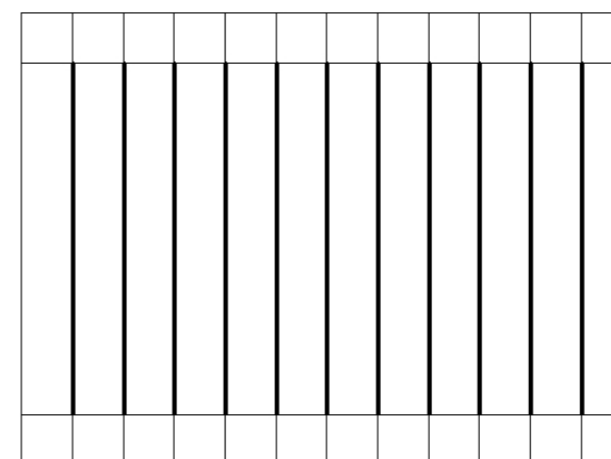
4. Kad paklājiņš gatavs, uzmanīgi atbrīvojiet augšējās un apakšējās cilpas un ievietojiet tajās kociņus (skat. 5. att.). Jūs varat izveidot vienu lielu cilpu, lai dekoru varētu uzkārt pie sienas.



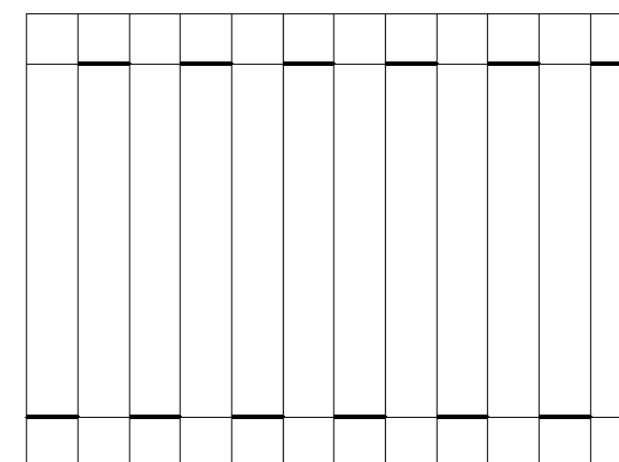
1. attēls



2. attēls



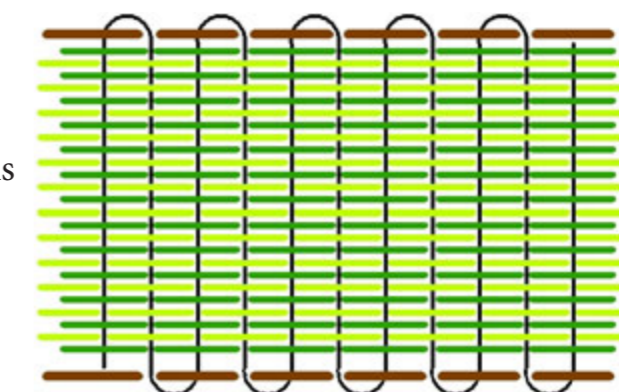
3. attēls



4. attēls



5. attēls





4-10
dalībnieki



7-18
gadi



1 diena



Jaukta
grupa

Vecās labās pārbaudītās mākslas

Krāsu pagatavošana (Dabīgas mājās gatavotas krāsvielas)

½ glāze augu vēlamās krāsas iegūšanai (skat. tabulu zemāk)

1 glāze ūdens

Ielejiet katliņā glāzi ūdens un pieberiet pusglāzi izvēlēto augu, uzkarsējiet visu līdz vārīšanās temperatūrai. Turpiniet karsēt uz lēnas uguns vēl pusstundu, pielejot ūdeni, ja tas iztvaiko.

Lai iegūtu dažādas nokrāsas un toņus, mēģiniet jaukt dažādas krāsas.

Sarkana, rozā, vīna krāsa un citi sarkanās krāsas toņi:

- Bietes (vārītu un nevārītu biešu sula dod dažādus krāsu toņus)
- Dzērvenes

Dzeltena, oranža un to nokrāsas:

- Kurkuma (garšvielu pieber vārošam ūdenim)
- Karijs (garšvielu aplej ar vārošu ūdeni)
- Sīpolu mizas
- Burkāni (burkānu sula)

Zaļa un tās nokrāsas:

- Spināti (sula un biežumi dod dažādas nokrāsas)
- Zaļumi (sula un biežumi dod dažādas nokrāsas)
- Ozola miza

Zila

- Sarkanie kāposti (smalki sakapājiet un uzvāriet, pievienojiet dzeramo sodu)

Purpurkrāsa, lillā u.tml.

- Sarkanie kāposti (smalki sakapājiet un uzvāriet, pievienojiet etiķi)
- Mellenes, upenes

Brūna:

- Kakao (stiprs uzlējums)
- Kafija (stiprs uzlējums)
- Valriekstu čaumalas

Dabīgas mājās gatavotas krāsas

1 glāze kukurūzas cietes

½ glāze ūdens

1/3 glāzes ziepju skaidiņu, kas izšķīdinātas pusglāzē vāroša ūdens

Sarīvējiet saimniecības ziepju gabaliņu, līdz jūs iegūstat 1/3 glāzes ziepju skaidiņu.

Ielejiet bļodā ūdeni, pievienojiet cieti un izšķīdinātās ziepes.

Labi izmaisiet un atstāiet šķidrumu, līdz tas sabiezē. Tad sadaliet to divos atsevišķos traukos un pievienojiet iepriekš sagatavotās krāsvielas.

Jūsu krāsas ir gatavas un gaida otas pieskārienu!

Papīra pagatavošana

1. Lai pagatavotu papīru, jums būs nepieciešams: izlietots papīrs, tīkliņš, koka rāmis, skavotājs, blenderis, auduma gabaliņi, ūdens, spainis, krāsas (var izmantot dabīgās krāsvielas), ciete.

Pārvelciet koka rāmīti (tas varētu būt vecs fotogrāfiju rāmītis) ar audumu un nostipriniet to vai nu ar skavotāju, vai pienaglojot. Jebkurš smalks sietiņš, kura acis nav lielākas par 1 mm arī var tikts izmantots rāmja pārvilkšanai. Nostiepiet audumu vai tīklu, cik cieši vien iespējams. Rāmim ir jābūt tik lielam, cik lielu papīra loksni jūs vēlaties izveidot. Jums jāņem vērā, ka būs nepieciešama liela bļoda, spainis vai katls, kurā šo rāmi varēs ievietot.

2. Otrreiz pārstrādāta papīra masu var pagatavot no salvetēm, rakstāmpapīra, iesaiņojuma un ietināmā papīra, piezīmju papīra, aploksnēm – visa, kas ir izlietots. Samalciniet papīru mazos gabaliņos, ne lielākos kā 1 kvadrātcollā (6 cm²) un iemērciet uz nakti ūdenī. Jo labākas kvalitātes papīru jūs vēlaties iegūt, jo sīkāk jāsamalcina izmantotais papīrs, no kā jūs to pagatavosiet, un jo ilgāk tas ir jāmērcē. Piemēram, salvetes

var saplēst palielos gabalos un iemērt tikai uz 30 minūtēm, bet zīmēšanas papīrs būs jāsamalcina daudz smalkākos, mazākos kā 1 kvadrātcolla, gabaliņos un jāmērcē divas līdz trīs dienas. Ja jūs steidzaties, tad pārlejiet saplēstajam papīram verdošu ūdeni un atstājiet to uz 1 – 2 stundām.

3. Nelielu sauju izmērcētā papīra un divas glāzes ūdens blenderējiet 15–30 sekundes (vai nedaudz ilgāk, ja tas ir kartons vai biezs papīrs). Ja masa ir pārāk bieza, pievienojiet vēl ūdeni; tomēr nesašķidriniet papīra masu par daudz, savādāk jūs iegūsiet plānas, trauslas papīra lapas, ar kurām būs grūti darboties. Neraizējieties par smalkām papīra drumstalām, kas nav pilnībā izmirkušas, jo rezultātā tās piešķirs savdabīgu un īpašu izskatu jūsu gala produktam. Ja jums nav blendera, jūs varat sastampāt izmērcēto papīra masu lielā spainī ar koka nūju vai ar ūdeni piepildītu pudeli. Lai arī papīra masas mīcīšana, nevis apstrādāšana ar modernām mājsaimniecības ierīcēm, ir vēsturiski autentisks un sens paņēmiens, esiet gatavi, ka tas ir smags un ilgs process.

4. Pēc tam, kad kārtējā papīra masa ir samalta, leļiet to spainī vai lielā plastmasas pudelē, līdz jūs iegūstat pietiekoši daudz masas vairākām papīra lapām. Rēķiniet tā, ka no vienas sablendētas porcijas var iegūt vienu plānu papīra lapu. Pievienojiet papīra masai šķidru cieti. Ciete ir nepieciešama, lai tinte neiesūktos gatavā papīra šķiedrās. Ja jūs nepievienosiet cieti, papīrs būs ļoti absorbējošs, un tinte izplūdīs, kad jūs mēģināsi uz tā rakstīt. Ja tomēr tā notiek, tad uz īsu mirkli iemērciet gatavo papīra loksni ūdenī, kurā izšķīdināts želatīns, un ļaujiet tai vēlreiz izžūt. Jūs varat masai pievienot krāsvielas, ja vēlaties iegūt krāsainu papīru.

5. Novietojiet jūsu sagatavoto rāmi virs papīra masas ar apvilkto pusi uz leju, tad lēnām iemērciet to. Kustīniet rāmi uz vienu un otru pusi, līdz papīra masa ir pieķērusies rāmim vienmērīgā slānī. Lēnām izceliet rāmi no šķidrums. Nolieciet rāmi virs izlietnes vai bļodas, ļaujiet notecēt liekajam šķidrumam. Kad jūs sagaidīsiet, līdz lielākā daļa šķidrums būs notecējusi, vērojiet, kā veidojas jaunais papīrs! Ja izskatās, ka loksne būs pārāk bieza, noņemiet mazliet papīra masas no virspuses. Ja tā ir pārāk plāna, tad pievienojiet izejvielas masai vairāk biežumu, izmaisiet un iemērciet atkal.

6. Liekā šķidrums noņemšana. Kad ūdens pārstāj pilēt (vai gandrīz pārstāj pilēt),

noņemiet rāmīti no izlietnes un ļoti uzmanīgi uzklājiet „papīram” drānas gabalu (ja iespējams, filcu vai flaneli), lai to nosusinātu. Ļoti saudzīgi uzspiediet, lai izspiestu lieko ūdeni. Izmantojiet sūkli, lai nosusinātu papīra kreiso pusi – susiniet un ik pa brīdim izžņaudziet sūkli.

7. Papīra noņemšana no rāmja. Kad papīrs ir vēl vairāk izkaltis, jūs varat to noņemt no rāmja. Šajā brīdī jūs varat uzmanīgi izlīdzināt negludumus, kas radušies uz loksnes, un nolīdzināt malas. Uzmanīgi noņemiet pārvilkto audumu ar mitro papīra loksni no rāmja. Kamēr vēl loksne ir mitra, tai jāpaliek uz auduma. Ja papīrs vēl līp pie auduma, iespējams, jūs esat to noņēmuši pārāk ātri, vai arī neesat to pietiekoši nosusinājuši, izspiežot lieko šķidrumu.

Jūs varat nospiegt žūstošo papīra loksni, uzklājot tai citu auduma gabalu un uzmanīgi piespiežot. Tas padarīs papīru gludāku un plānāku. Kad jūs noņemat papīru, atstājiet to žūt uz līdzenas virsmas. Žāvēšana var aizņemt no dažām stundām līdz pat vairākām dienām atkarībā no apstākļiem.

Otiņu pagatavošana

Otiņas ļoti vienkārši var pagatavot no dabas materiāliem. Savāciet dažādas lietas: kociņus, spalvas, lapas, sūnas, čiekuriņus, skujuas u.c. Izmantojot diegu, piesieniet šos materiālus kociņiem. Otiņa gatava!





4-10
dalībnieki



5-18
gadi



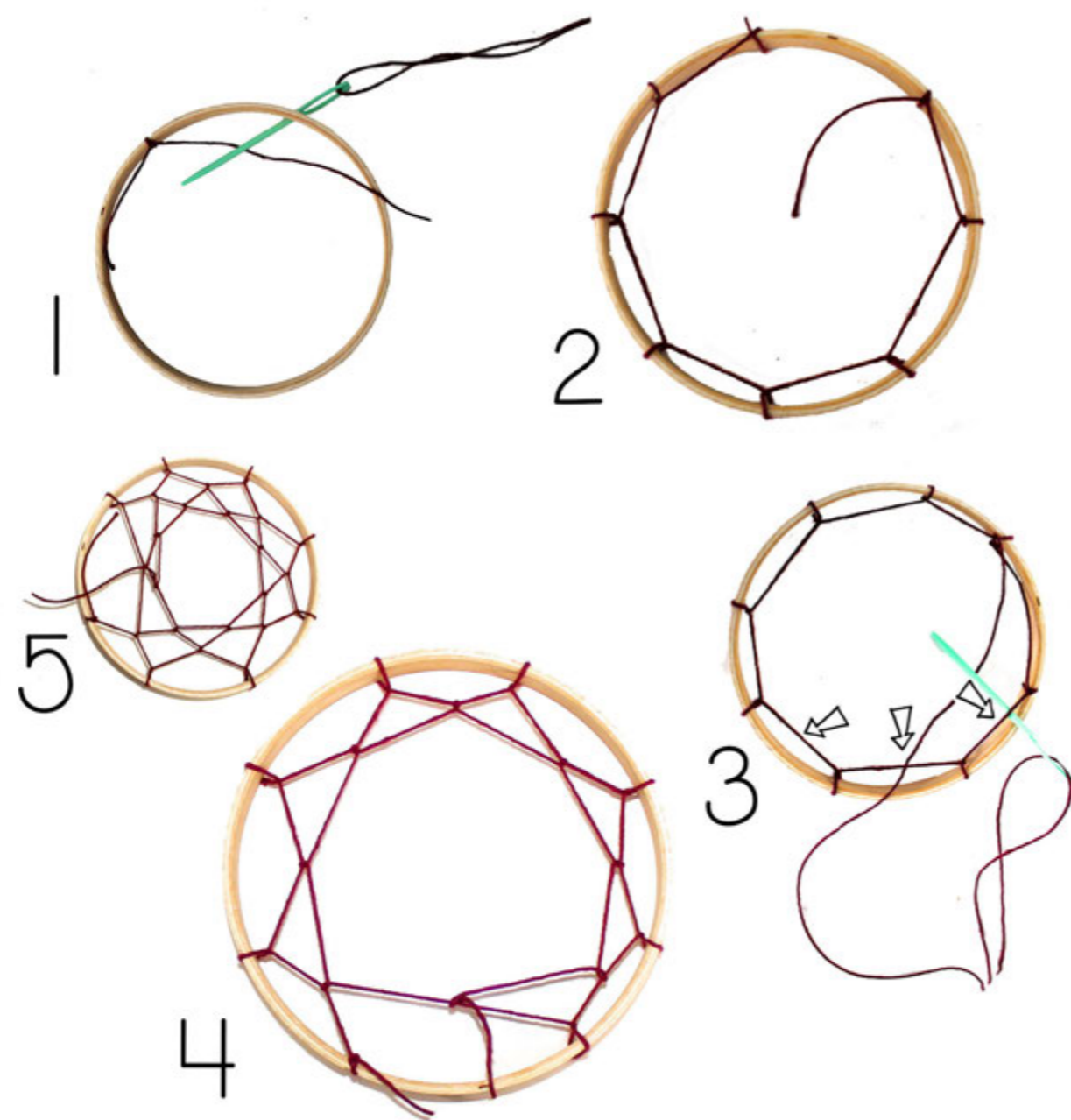
1 stunda



Jaukta
grupa

Es un daba

Palūdziet bērnus atnest savas fotogrāfijas. Aiciniet pastāstīt kādu stāstu par fotogrāfiju. Piemēram, fotogrāfijā redzamais bērns varētu būt pirāts, Robins Huds, mednieks, ceļotājs un tml. Izdekorējiet fotogrāfiju ar dabas materiāliem atbilstoši stāstam.



Dabas nospiedumi

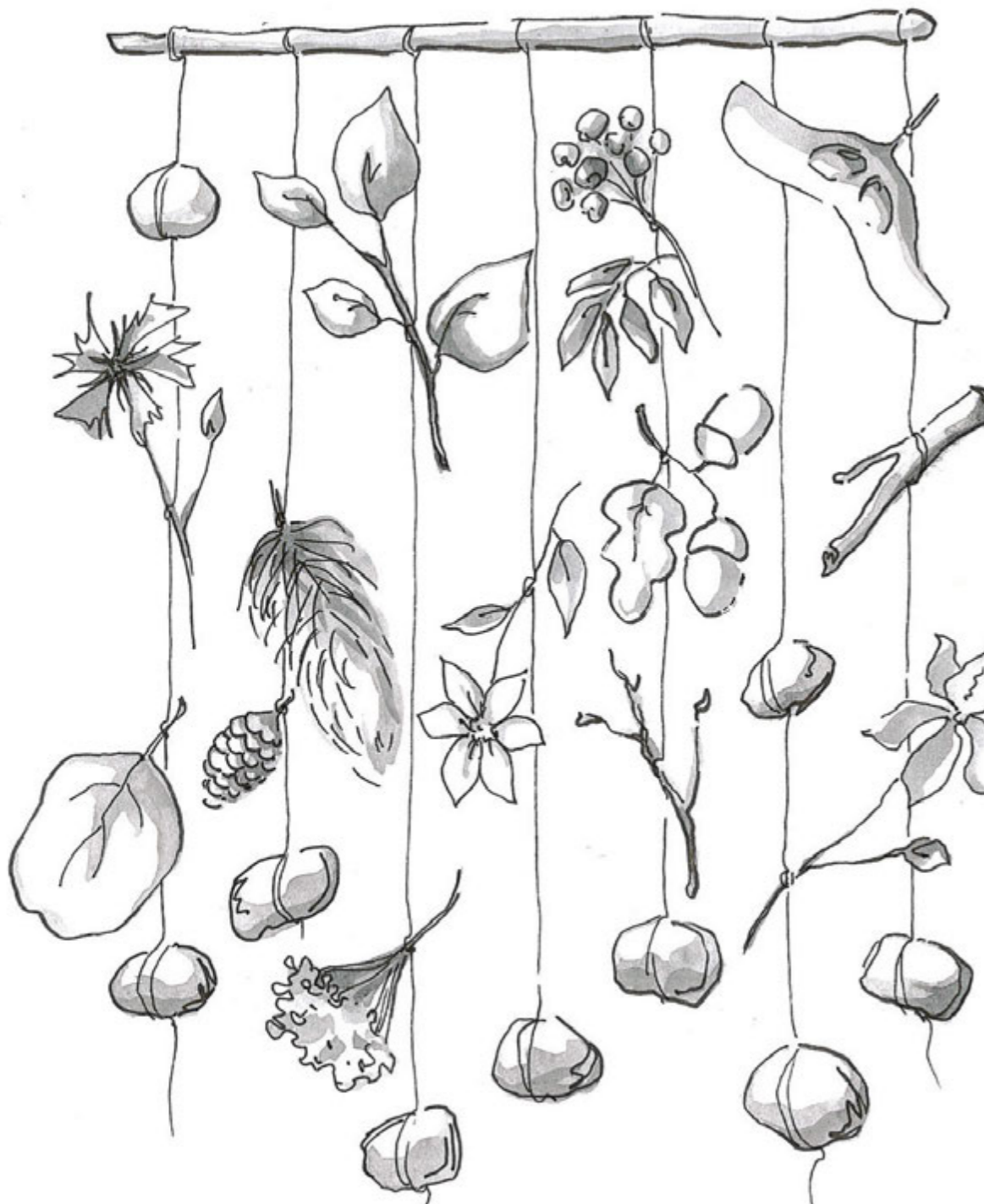
Izveidojiet no plastilīna vai cita veidojamā materiāla kvadrātveida vai taisnstūrveida pamatni. Veidojiet plastilīnā augu, akmeņu, zariņu, čiekuru un citu materiālu nospiedumus, izkārtojot tos kompozīcijā. Izveidojiet apkārt kompozīcijai plastilīna rāmīti vai arī ievietojiet to kartona kastītē. Izšķīdiniet ūdenī ģipsi, līdz tas ir bieza krējuma konsistencē. Lai izvairītos no gaisa burbulīšu veidošanās, pirmo ģipša kārtu uzsmērējiet uz veidojuma ar mīkstu otu. Pārējo masu līdz pat izveidotajām maliņām uzlejiet pēc kāda laika. Kad ģipsis sacietē (apmēram 30 minūtes), visa kompozīcija ir jāiemērc bļodā ar karstu ūdeni. Pēc dažām minūtēm plastilīns būs kļuvis mīksts un viegli noņemams no sacietējušā ģipša. Ja ir vēlšanās, kompozīciju var izkrāsot ar akrila vai ūdenskrāsām.



Meža paklājs

Nepieciešamais materiāls: 1 m garas auklas vai drātis (5–10 gab.), smagi priekšmeti vai akmeņi (tikpat daudz, cik sagatavotās auklas), dažādi dabas materiāli.

Ar vienu galu auklas tiek nostiprināti pie horizontālas nūjas, pretējos galus fiksē, tajos iesienot akmeņus vai citus smagus priekšmetus. Starp auklām iepin dabas materiālus. Tā top „meža paklājs”.



Sēklu bumbas

Sēklu bumbu pagatavošanai būs nepieciešamas smiltis, augsne, māls, ūdens, augu sēklas (labāk – savvaļas augu sēklas), plastmasas šķīvji, plēves gabals, uz kura žāvēt bumbas.

1. Sajauciet smiltis, augsni un mālu attiecībās 1:1:3. Pievienojiet ūdeni un mīciet, līdz masa kļūst līdzīga plastilinam.
2. Izveidojiet bumbu 3–4 cm diametrā. Bumbā izveidojiet iedobumu un ielieciet tajā sēklas. Aizveriet caurumu un nogludiniet bumbu vēlreiz.
3. Izdekorējiet bumbas pēc saviem ieskatiem. Uz bumbas var iespiest kādu rakstu. Raugieties, lai dobumi ir pietiekoši dziļi, lai ūdens netraucēti varētu sasniegt sēklas.
4. Uzklājiet plēvi un atstājiet bumbas, lai tās izkalst vismaz vienu dienu. Nākošajā dienā atdodiet bumbas bērniem. Pastāstiet viņiem, ka tagad viņi var mest bumbas neauglīgajā zemē, tādā veidā palīdzot atjaunot mežus un kokus.





4-10
dalībnieki



8-18
gadi



40 min.



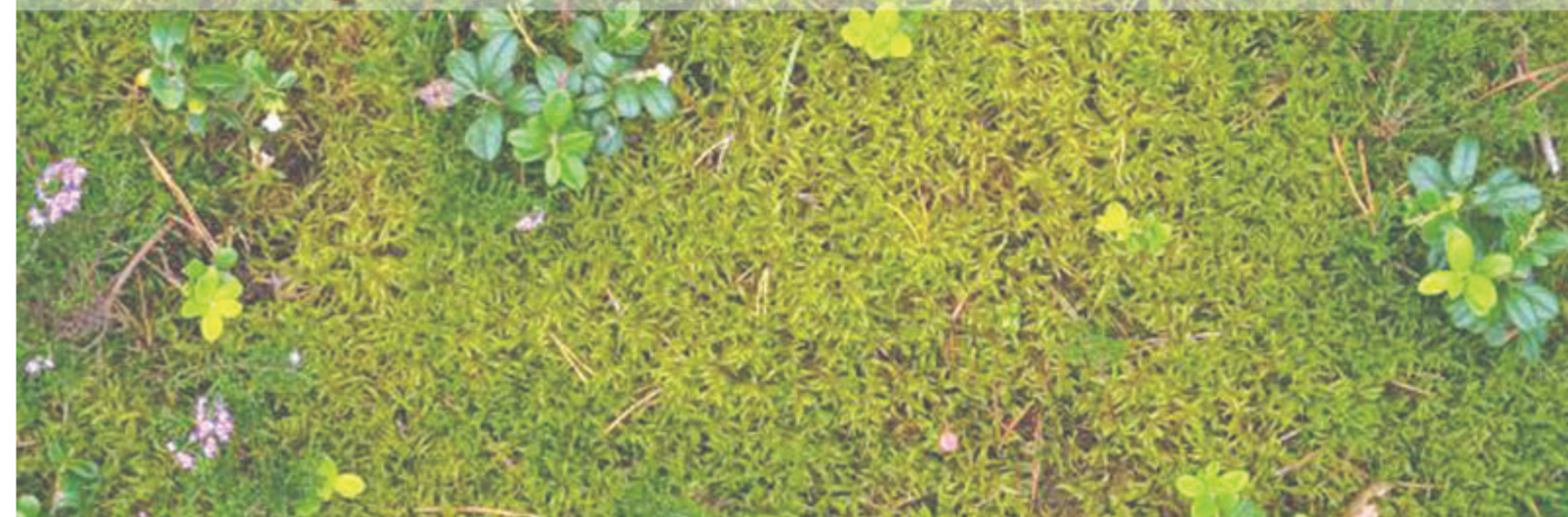
Jaukta
grupa

Akmens vēstule

Sagatavojiet dažāda izmēra akmeņus. Katrs bērns uz akmens uzraksta vai uzzīmē aicinājumu aizsargāt dabu. Pēc tam šos akmeņus var novietot pludmalē vai kempingu teritorijās par pārsteigumu tūristiem.



Ekspierimenti





4-16
dalībnieki



6-14
gadi



10 min.



Jaukta
grupa



10-18
dalībnieki



8-14
gadi



1 stunda



Jaukta
grupa

Salīdzinošais eksperiments „Cik daudz ūdens ir uz Zemes?”

Parādiet bērniem 3 litru tilpuma trauku, piepildītu ar ūdeni. Pasakiet, ka tas ir viss Zemes ūdens – gan saldūdens, gan sāļais ūdens. Palūdziet bērniem pārskaitīt visus planētas ūdenskrātuvju veidus – gan saldūdens, gan sāļā ūdens krātuves. Atlejiet no trauka 200 ml ūdens glāzē un pastāstiet, ka tagad glāzē ir viss Zemes saldūdens (ledus, sniegs, gruntsūdeņi, upju, ezeru, purvu ūdens u.t.t.). Piepildiet no glāzes vienu pipeti ar ūdeni, nopilniet 2–3 pīles un sakiet, ka tas ir visā pasaulē pieejamais upju, ezeru un purvu saldūdens.

Salīdzinošais eksperiments „Ābols”

Paņemiet ābolu un sakiet:

„Šis ābols ir mūsu Zeme. Trīs ceturtdaļas no Zemes virsmas aizņem ūdens” (To sakot, sadaliet ābolu četrās daļās un nolieciet malā trīs no tām).

Viena ceturtdaļa planētas virsmas ir zeme. Ja mēs to sadalīsim uz pusēm, tad viena ceturtdaļa pusīte jeb viena astotā daļa no visas planētas – tā ir zeme, uz kuras praktiski nav augsnes. Tā ir Antarktīda, augstās kalnu grēdas, tuksneši u.c. Otru astotdaļu gan klāj augsne, bet uz tās atrodas pilsētas, ciemati, ceļi u.c. Ja mēs sadalīsim šo astotdaļu vēl sīkāk – četrās daļās, tad tikai viena šī mazā daļiņa atspoguļos teritoriju, kuru klāj auglīga augsne. Bet tā kā augsne ir ļoti plāns zemes virsējais slānis, tad, lai iedomātos, cik auglīgās augsnes ir pasaulē, mums ir jānomizo plāna miziņa no šī ābola gabaliņa.

Zinātnieki un jaunais kontinents

Zinātnieki ir sasnieguši jaunu kontinentu un tajā atklājuši jaunu un neparastu dabu. Ir nepieciešams atzīmēt visus augus, kokus un piešķirt tiem jaunus nosaukumus. Zinātnieki tiek sadalīti vairākās grupās (apmēram 4 grupās) pa 3 cilvēki katrā. Katra grupa dodas savā norādītajā virzienā. Katra grupa izvēlas kādu augu, izpēta to un patur atmiņā visas tā īpašības.

Kad visas grupas ir sapulcējušās atpakaļ, tās nosēžas aplī, un katras grupas zinātnieki pēc kārtas sāk aprakstīt savu izpētīto augu. Piemēram, pirmā grupa stāsta, ka atrastajam augam ir rozā ziedi, sēdļapas, astoņas putekšņlapas, u.t.t. Pārējie zinātnieki dodas atpakaļ un meklē šo augu. Kad viņi to ir atraduši, viņi atgriežas atpakaļ aplī. Ja viņi ir uzminējuši pareizi, tad augam tiek dots jauns nosaukums, piemēram, saulei-līdzīgā-kumelīte u.tml. Tad nākamā zinātnieku grupa stāsta par savu augu u.t.t. Kad visi augu ir atrasti, visiem ir doti jauni nosaukumi, tad tos aiznes uz mājām, nometni vai skolu un sameklē, kāds ir auga jau eksistējošais nosaukums.



10-12
dalībnieki



7-10
gadi



1 diena



Jaukta
grupa

Diena ar kukaiņiem

Kukaiņu ķeršana kopā ar bērniem

Izmēģiniet dažādas kukaiņu (visu insektu) ķeršanas metodes.

Var izmantot tauriņu ķeramo tīkliņu, kustinot to šurpu turpu lokos (pamēģiniet mest lokus astotnieka veidā) pa pļavu un zemu zāli. Iemānieties ātri aizsegt tīklu tā, lai kukaiņi nepagūst aizbēgt. Jūs varat izmantot baltu lietussargu. Novietojiet to augšpēdus zem koka. Sapuriniet koka zarus un ķeriet tos kukaiņus, kas iekrīt lietussargā. Ievietojiet kukaiņus īpašās kārbīnās. Izmantojiet lupu vai mikroskopu, lai labāk apskatītu kukaiņus.

Māciet/mācieties par kukaiņiem

Pirms un pēc zīmēšanas. Ja bērni ir uzzīmējuši kukaiņus pirms ceļojuma, tad tagad varētu būt interesenti palūgt, lai viņi uzzīmē to pašu kukaini vēlreiz. Salīdziniet abus attēlus. Vai pēc ceļojuma bija vieglāk vai grūtāk uzzīmēt kukaini? Vai attēlā kukaiņa kājiņas ir novietotas tajā pašā vietā?

Meža modeļi

Lai ļautu bērniem apjaust zvēru un augu formas un izmērus, ir ieteicams izmantot trīsdimensiju modeļus. Izvēlieties jebkurus materiālus vai paņēmienus to izveidošanai: mežā var „dzīvot” kukaiņi, kas izgatavoti no izlietota papīra, tualetes papīra tukšajiem rullīšiem vai jebkura cita lēta materiāla. Labāk, protams, ir izmantot videi draudzīgus materiālus, piemēram, papjē mašē.

Skudru sacīkstes

Noorganizējiet sacensības, lai stiprinātu komandas garu un nodrošinātu fizisko treniņu. Vispirms izstāstiet bērniem par to, kāda kārtība un sociālā struktūra valda skudru pūznī. Tad sadaliet dalībniekus divās komandās: „Sarkanās skudras” un „Melnās skudras”.

1. Uzdevums komandu kapteiņiem. Kapteiņiem tiek dots uzdevums: „Tumšajā mežā atrodi ceļu mājup”. Kapteiņiem aizsien acis, un viņiem ir jāveic distance, jāpārvar šķēršļi, vienīgi sekojot balss komandām.

2. Uzdevums „Uzbūvēt skudru pūzni”. Katrai komandai no tukšiem jogurtu trauciņiem ir jāuzbūvē skudru pūznis. Katrs dalībnieks pēc kārtas pievienot vienu trauciņu, cenšoties nepieļaut skudru pūžņa sabrukšanu.

3. Uzdevums „Kravas transportēšana”. Šis ir precizitātes un ātruma sacensības. Komandas dalībnieki padod uz priekšu bumbu, pamīšus to pasniedzot pāri galvai un noliecoties – starp ceļiem.

4. Uzdevums „Kāpurs”. Komandas nostājas „vilcieniņā”. Vilcieniņš skrien noteikto maršrutu, pārvarot šķēršļus, mēģinot tiem nepieskarties un tos neapgāzt.

Tiek meklēts!

Veids, kā padarīt kukaiņu meklēšanu vēl aizraujošāku, ir izdalīt bērniem plakātus vai skrejlapas, kurās ir mākslinieku zīmētas kukaiņu karikatūras vai attēli, aprakstu vietā var būt pantiņi no bērnu grāmatām vai ar humoru uzrakstīti teksti. Piemēram: „Nozieguma laikā aizdomās turamais bija ģērbies zaļā, bet ir redzēts valkājam arī brūnu vai svītrainu apģērbu. Apsūdzētajam ir daļēji izauguši spārni, pēdējo reizi tas manīts sēžam ogu krūmā. Noziedznieks tiek apsūdzēts par nelabu smakošanu sabiedriskās vietās!” Līdzīgu sludinājumu var uzrakstīt arī par „personu”, kas ir bez vēsts pazudusi. Neaizmirstiet par atalgojumu vai balvu atradējam!

Māja kukaiņiem

Nodarbības beigās kopā ar bērniem izveidojiet māju kukaiņiem. Izmantojiet iepriekš sagatavotos izlietota tualetes papīra rullīšus, sausas smilgas, zarus, sūnas, ķieģeļus, akmeņus, nelielas pagales ar tajās izurbtiem caurumiem, čiekurus, sienu. To visu var savienot, izveidojot māju, vai arī salikt kastēs, kurās ir izgriezti caurumi. Varat izmantot drāti, lai nostiprinātu konstrukciju.

Paskaidrojiet bērniem, kāpēc tas, ko jūs darāt, ir svarīgs videi.



Brošūru apkopja:

Catherine Kupris

Maxime Pellé

Brošūras tapšanai tika izmantoti brīvi pieejamie interneta resursi

Dizainam tika izmantotas Aivaras Rastenis bildes



Šo projektu finansē Eiropas Savienība
This project is funded by the European Union



Eiropas kaimiņattiecību un partnerības instrumenta Latvijas, Lietuvas un Baltkrievijas pārrobežu sadarbības programma.

Eiropas kaimiņattiecību un partnerības instrumenta Latvijas, Lietuvas un Baltkrievijas pārrobežu sadarbības programma ir Baltijas jūras reģiona INTERREG IIIB Kaimiņattiecību programmas IIIA Dienvidu prioritātes turpinājums 2007.–2013. gadam. Vispārējais Programmas stratēģiskais mērķis ir veicināt Latvijas, Lietuvas un Baltkrievijas robežu reģionu teritoriālo kohēziju, nodrošināt augsta līmeņa vides aizsardzību un ekonomisko un sociālo labklājību, kā arī veicināt starpkultūru dialogu un kultūras daudzveidību.

Programma aptver Latgales reģionu Latvijā, Paņevežas, Utenas, Viļņas, Alitas un Kauņas apgabalus Lietuvā, kā arī Vitebskas, Mogiļevas, Minskas un Grodņas apgabalus Baltkrievijā. Kā Programmas Kopīgā vadības iestāde darbojas Lietuvas Republikas Iekšlietu ministrija. Programmas oficiālā interneta vietne ir www.enpi-cbc.eu.

Eiropas Savienību veido 28 dalībvalstis, kas nolēmušas pakāpeniski apvienot savu kompetenci, resursus un likteņus. Piecdesmit gadus ilgā paplašināšanās perioda laikā tās ir kopīgiem spēkiem izveidojušas stabilitātes, demokrātijas un ilgtspējīgas attīstības zonu, vienlaikus saglabājot kultūru daudzveidību, toleranci un personiskās brīvības. Eiropas Savienība labprāt dalās savos sasniegumos un vērtībās ar valstīm un cilvēkiem aiz ES robežām.

Par šīs publikācijas saturu ir atbildīgs Reģionālais parks Gražute (Salakas, Lietuva) un tā nekādā veidā nevar tikt izmantota, lai atspoguļotu Eiropas Savienības uzskatus.

