

## FENNTARTHATÓSÁGI TÉMAHÉT 2021.

### LÁNCSEMELK EGY ERDEI ÉLETKÖZÖSSÉGBEN

3. számú melléklet

#### LÁNCSEMELK JÁTÉK LEÍRÁSA

**Helyszín:** A játékhoz nem kell nagy tér, akár osztályteremben is játszható, de előnyös, ha a tanulóknak nem kell asztalokat, székeket, más akadályokat kerülgetniük. Érdemes a terem szélére rendezni a bútorokat.

**Korosztály:** 5-8. osztály

**Létszám:** 15-30 fő

**Eszközök:** nyakba akasztható vagy kitűzhető fajnevek, feladatlapok és személyenként ceruza vagy toll

**Előkészületek:** feladatlapok kinyomtatása, fajnevek kinyomtatása és laminálása, azok nyakba akaszthatóvá vagy kitűzhetővé alakítása

**A játék leírása:** A játékban mindenki egy erdei élőlény szerepét veszi fel, és azt kell felderítenie, hogy milyen kapcsolatban áll a többi élőlényvel. Ezt úgy tudja megtenni, hogy a társaival beszélgetve megtudhatja, melyikük milyen élőlény, és hogy van-e közük egymáshoz. Minél több kapcsolatot sikerül felderítenie, annál több pontot tud szerezni. Mindenki kap egy feladatlapot és a hozzá tartozó fajnév-kitűzőt, amit jól olvashatóan ki is tűz magára. A feladatlapon szerepel az élőlény neve és egy 3 részből álló táblázat.

- **Keresd meg az ismerőseidet!** A táblázat legfelső részében olyan élőlények nevei találhatók, melyekkel az adott faj kapcsolatban áll, és röviden arról is van pár információ, hogy mi a kapcsolat lényege. Ha a társai között megtalálja az egyik ott felsorolt fajt, elmondja a kapcsolatukat, kezét fog vele, és a táblázatban kipipálja vagy aláhúzza a nevét. Hangsúlyozzuk ki, hogy a társának mondja el, hogyan állnak egymással kapcsolatban, mert ő ennek az információnak nincs birtokában, viszont szüksége van rá. A végén minden kipipált fajért kap 1 pontot.
- **Kit ismerhetek?** A táblázat bal alsó részében olyan kérdéseket talál, amelyek rávezetik, hogy milyen kapcsolatot kell keresnie, de az nincs ott, hogy kit keressen. Ezt a társaival beszélgetve, kérdezgetve tudja kideríteni. Ha megtalálta, kézfogás után beírja a megfelelő helyre a nevet, és mindegyikért 2 pontot kap majd. Csak a fajnevet kell beírni!
- **Keress az ismerősöd ismerősei között!** A táblázat harmadik, jobb alsó része szinte üres. Ide olyan fajokat írhat be, melyekkel nincs közvetlen kapcsolata, de egy olyan élőlény, mellyel már találkozott, igen. Ez is a beszélgetésekből, kérdezgetésekből derülhet ki. Ebbe a táblázatba már nem csak fajnevet kell beírniuk a gyerekeknek, hanem pár szóval azt is, miként köti össze őket a harmadik faj. Ezekért a nehezebben fellelhető fajokért már 3 pont jár.

#### Szabályok:

- Egyszerre csak két tanuló (élőlény) beszélgethet egymással. A többiek várnak a sorukra, vagy addig mászt keresnek.
- A kapcsolat akkor jön létre, ha megtalálták, mi köti össze őket, és a két tanuló kezét fog egymással. Ekkor mindketten bejelölhetik a táblázatukban a másikat.
- Mikor a megadott időkorlát (15-20 perc) letelt, mindenki abbahagyja a beszélgetést, leteszi a ceruzát, és összeszámolja a pontjait.

#### Megjegyzések:

1. Létszám: A játékban 21 élőlény szerepel. Ha a játékban résztvevők száma kevesebb ennél, akkor a (sorszám szerint) létszám feletti élőlényeket egyszerűen csak rakjuk ki egy-egy asztalra, és így a gyerekek az azon olvasható információk alapján tudnak „ismerkedni” velük. Ha 21-nél többen vannak, akkor az élőlények sorszáma szerint annyival többet nyomtassunk, amennyivel több tanuló van. (Vagyis, ha 24 tanuló játszik, akkor az 1., 2. és 3. élőlényből kettőt nyomtassunk.)
2. Differenciálás: A harmadik táblázat (közvetett kapcsolatok) megértése egyes tanulóknál nehézségbe ütközik, ezért azokat a feladatlapokat, melyek kevesebb élőlényvel állnak közvetlen kapcsolatban, így pontszerzésre főleg a közvetett kapcsolatokon keresztül nyílik lehetőség, a jobb képességű tanulóknak adjuk. Ugyanakkor arra is figyeljünk, hogy a sok kapcsolattal rendelkező kulcsfajokat olyan kommunikatív tanulók kapják, akik alkalmasak az információk megosztására.