

Modulminták

A modul megnevezése: **Környezeti játékok**

1. Egy kis dombra lecsücsülünk...

A csoport azt a feladatot kapja, hogy székek nélkül mindenkinek le kell ülnie, de nem lehet a földre, és semmilyen más tárgyra sem (pl. egy vizes réten, erdőben vagyunk és nagyon elfáradtunk). Önmagukat kell felhasználni, úgy hogy mindenki kényelmesen üljön. Segítségképpen állítsuk őket szorosan körbe, a válluk a kör közepére merőleges legyen.

Alacsonyabb évfolyamosak esetében elmondhatjuk, hogy a feladat akkor sikerül, ha valaki vezényel és erre a vezényszóra mindenki egyszerre leül a mögötte lévő térdére, combjára. Magasabb évfolyamosak esetében elég csak a feladatot elmondani, körbe állítani őket és hagyni, hogy rájöjjenek a sikeres megoldásra. Biztos, hogy egy vezér egyéniség rövidebb-hosszabb idő után rájön az egyszerre cselekvés szabályára, és levezényli a feladatot.

A feladat gyakorlása addig történjék, ameddig már az „ülőkör” nem szakad szét, nem gurulnak el a tanulók, ill. élvezik az új játékot. Azután minden nap a foglalkozások az erdei iskolában kezdődhet így. Ha a csoport is úgy gondolja!

2. Mezítláb az erdőben

(kendővel és kendő nélkül)

Előre kiválasztott, megfelelő helyszínen a játékmester a csoporttal együtt leveszi a cipőjét és a zokniját. A készülődés közben a játékmester elmondja, hogy az erdő vagy rét érzékelését hajtjuk végre egy régóta elfelejtett érzékszervünkkel a tapintás segítségével. Nem a kezünk által érzett tapasztalatot használjuk, hanem a talpunk által közvetítettet.

A feladat lényege, hogy a cipőjüktől, így a biztonságuktól, bátorságuktól megfosztott tanulók a természet részévé válnak. Észreveszik, hogy az eddigi ún. biztonságuk mennyire sebezhető. Az „elesettségükben” egyre jobban igénylik egymás és a játékmester segítségét.

Ha mindannyian elkészültek, akkor a játékmester mögött egyesével felsorakoznak, kezüket egymás vállára teszik. A játékmester áll elől, ő vezeti a csoportot. Egy 5-10 perces rövid séta közben megtapasztalják az erdő, a rét érzetét. A játékmester ügyel arra, hogy csak biztonságos részekben haladjon a „tapasztalatszerző kigyó”. A feladat során csendre és odafigyelésre van szükség. A séta közben próbálják megjegyezni, mi az, ami simogatott és jóérzés volt. Mi az, amit kellemetlennek éreztek. A séta végén az öltözködés alatt a tapasztalatok egymás közötti megosztása zajlik.

Haladó csoportok esetén a magunkkal hozott kendőnek az a feladata, hogy a sorbaállítás előtt mindenki beköti a szemét, kivéve a vezető, a játékmester. A fejlesztés határfoka itt a legnagyobb, hiszen még egy biztonsági tényezőt veszítenek el a diákok, a látást. A feladat teljesítéséhez meg kell bízniuk az őket vezető, előttük haladó társukban, akivel csak érintési kapcsolatban (vállukon a kezük) vannak. A sort itt is a látó, de mezítlábas játékmester vezeti. Az elvégzendő feladat ugyanaz.

Az igazán bátor és fejleszteni kívánt csoportoknak az előkészítés során már úgy választjuk ki a terepet, hogy egy kisebb érzékelő akadálypályán vezettük végig őket. (Alkalmazható a „látó” és „nemlátó” csoportnál egyaránt.) Az akadályok megválasztásánál ügyeljünk a balesetveszély minimalizálására. Jó akadályoknak bizonyulnak: vastag avarréteg, mohapárna, aprókavicsos talaj, puha erdei talaj, összetört gallyak szövedéke, tobozjárda, tölgy- és bükkmakk-szőnyeg, stb. A feladat végén a megbeszélésnél már látva is vezessük körbe őket, megmutatva, hogy mik voltak a simogató és szurkáló érzetek.

3. Az én fám

A kiválasztott erdőrészben a játékmester bemutatja egy jelentkező segítségével a feladatot. A kendővel bekötött, látását elvesztett játékost egy egyszerű vagy bonyolultabb úton odavezet egy fához. Itt a játékos tapintás, szaglás útján megismerkedik a fával, majd a

vezető ugyanazon az útvonalon visszairányítja a játékost. A kendő lekerülése után meg kell keresni a saját fáját.

A sikeres rátalálás után a játékos és a vezető helyet cserél és a vezetőből lesz a játékos, míg a játékosból a vezető.

Fontos, hogy kihangsúlyozzuk: a vezetőnek nem szabad magára hagynia a játékost! Az elindulási ponttól kezdve egyik kezével átölelve a vállát fogja, a másik kezével pedig a játékos kezét. A vezetés során folyamatosan beszél a nem látó társának, hogy most vigyázzon, mert egy nagyobb kőre lépünk; egy bokrot kerülünk, húzd le a fejed; egy vastagabb ág van előttünk, most lépd át; stb.

4. Környezeti játékok 4. A csend hangja

A kiválasztott terepi helyszínen a csoport tagjai egymástól jó kétméteres távolságban kényelembe helyezik magukat. Ez lehet állva, ülve és fekvé, kinek mi a legkényelmesebb. A lényeg, hogy elég távol legyen mindenki mindenkitől. A feladat során a csoporttól mindösszesen 2 perc teljes csendet kérünk. A csend alatt figyeljük meg, hogy honnan (közelről vagy távolról), milyen zajokat ismertek fel. A játékvezető indítja az időt és a letelt 2 perc után egy „köszönömmel” zárja. Az érzékelés után közösen megbeszéljük az észlelteket.

Környezeti játékok

A foglalkozások megnevezése	A foglalkozások pedagógiai célja	Módszerek/munkaformák foglalkozásonként	Terep, oktatási segédanyagok, vizsgálati eszközök, szemléltető és bemutató eszközök szakirodalom, egyéb tárgyi eszközök megnevezése foglalkozásonként	A foglalkozás megvalósításában résztvevő oktatók képzettségének és gyakorlatának megnevezése	Az ellenőrzés, értékelés és visszacsatolás módja modulonként egységesen (a modul utolsó foglalkozásánál jelezze)	A foglalkozások óraszám
Környezeti játékok 1.	problémamegoldás önismeret bizalomépítés, bizalomerősítés közösségfejlesztés	csoporthátjáték		Környezetvéd. vagy dráma. szakos tanár		Összesen: 4 óra
Környezeti játékok 2.	bizalomerősítés önismeret, a másság megismerése	csoporthátjáték	Kendő, sapka vagy egy póló	Környezetvéd. vagy dráma. szakos tanár		Összesen: 4 óra
Környezeti játékok 3.	bizalomerősítés önismeret, tolerancia, érzékelés, együttműködés segítőkézség közösségfejlesztés	Páros játék	Kendő, sapka vagy egy póló	Környezetvéd. vagy dráma. szakos tanár		Összesen: 4 óra
Környezeti játékok 4.	Ön ismeret, érzékelés, közösségfejlesztés	Csoport és önálló játék		Környezetvéd. vagy dráma. szakos tanár	Az arcokra kiülő mosoly és a felszabadult játék látványa	Összesen: 4 óra

Alkotónap modul

A modul kapacitásadatai:

Óraszám (minimum 4 óra): **4 óra**

Foglalkozások száma: **2 db.**

Előadás jellegű foglalkozások max. létszám (max. 40 fő)

Irányított terepi bemutatások max létszáma (max 20 fő)

Interaktív gyakorlati foglalkozásnál: **4-6** (max. 12 fő)

A modul célcsoportja (korosztály): **6-18 év**

A modul céljainak, tartalmi követelményeinek bemutatása:

Az alkotó nap során a tanulók a saját maguk által gyűjtött értékekből készítenek iskolájuk, osztályuk számára hazavihető installációkat, termés-, levél-, csigaház- és tollképeket. A cél, hogy a kiscsoportokban végzett egyéni vagy csoportos munkájuk során újra átéljék a megismerések tapasztalatait és emlékeik felhasználásával erősítsenek rá használható tudásukra. Az alkotás öröme, a megismert új technikák alkalmazása fejleszti esztétikai és lényeg kiragadó képességüket.

A rajz, technika környezetismeret, természetismeret, földrajz, kémia, biológia, magyar és történelem órák követelmény anyagai ötvözve jelentkeznek a foglalkozásokon.

Az első két óra a képek, rajzok, bábok készítésének ideje, míg a második foglalkozáson az elkészített képekhez, rajzokhoz, bábokhoz készül szöveges magyarázat: neszversek, mesék, regék, fogalmazások formájában

A modul foglalkozásainak megnevezése és tartalmának részletes leírása:

Alkotónap 1. foglalkozás

Az eltelt három nap alatt folyamatosan gyűjtött „nekem szép” tárgyak (csigaház, levelek, fadarabok, termések) felhasználásával élményképek, bábok, térbeli alkotások készítése az erdei iskoláról, a látottakról, a hallottakról. Hangulatok, színek ábrázolása. Installációk készítése. A technikában nincsenek megkötések ragasztástól a rajzig mindenféle alkalmazható és kombinálható. A csoportokban lévő tanulók (4-6 fő) együtt készítik az alkotásaikat. Az önálló alkotóknak is van lehetőségük saját műveik megvalósítására.

A csoportok az elkészülés után rövid szóbeli közléssel bemutatják alkotásaikat, amelyeket értékelünk.

Alkotónap 2. foglalkozás

Az elkészült alkotások megszemélyesítése egy történet, neszvers, vers, monda, történet, fogalmazás megalkotásával. A csoportok és az önállóan dolgozók az előző foglalkozáson elkészített élményeikhez írásban egy verset, egy történetet és egy mesét készítenek. Az alkotások felolvasásra kerülnek. Az elkészült alkotások (élményképek és írásos művek) kiállításra kerülnek. Az erdei iskola végén az alkotásokat az iskola hazaviszi. A legkiemelkedőbbeket digitálisan rögzítjük.

A modul terepi foglalkozásaihoz kapcsolódó helyszínek megnevezése és rövid leírása:

Rossz időjárás esetén a foglalkoztató terem, jó időjárás esetén az erdei iskola udvara

Az alábbi szakemberek kompetenciája az adott modul lebonyolítása. Elfoglaltságuktól függően beemelhetők az adott modul teljesítéséhez.

Alkotónap modul

A foglalkozások megnevezése	A foglalkozások pedagógiai célja	Módszerek/munkaformák foglalkozásonként	Terep, oktatási segédanyagok, vizsgálati eszközök, szemléltető és bemutató eszközök szakirodalom, egyéb tárgyi eszközök megnevezése foglalkozásonként	A foglalkozás megvalósításában résztvevő oktatók képzettségének és gyakorlatának megnevezése	Az ellenőrzés, értékelés és visszacsatolás módja modulonként egységesen (a modul utolsó foglalkozásánál jelezze)	A foglalkozások óraszám
Alkotónap 1. foglalkozás	A természet anyagainak felhasználásával képesek legyenek élményeiket, tapasztalataikat fantáziájuk segítségével képekbe önteni. Élményközvetítő motívumok szerepeltetése alkotásaikban. A látható világ használatához, alakításához szükséges képességek fejlesztése	Csoportos megbeszélés Tervezés Önálló vagy csoportmunka	Rajzlap, csomagolópapír, műszaki rajzlap, színes ceruza és filctoll, gyurma, zsírkréta, vízfesték, tempera és a „nekem szép” tárgyak	Amatőr képzőművész; hit és erkölcs tanár; magyar-dráma sz. tanár, környezeti nevelő		2 óra
Alkotónap 2. foglalkozás	Az írásos és nyelvi kommunikáció fejlesztése, élményekről történő szövegalkotás erősítése. A szépirodalmi szövegek jellemzőinek ismerete, versek hangulata, szerkezeti sajátosságai	Csoportos megbeszélés Tervezés Önálló vagy csoportmunka	Füzet, írólap, íróeszközök	Amatőr képzőművész; hit és erkölcs tanár; magyar-dráma sz. tanár, környezeti nevelő	Az elkészült alkotások képi, színvilágának értékelése; a kész történetek versek elemzése. A csoportok alkotásainak pontozása	2 óra

Környezetvédelmi őrjárat modul

A modul kapacitásadatai:

Óraszám (minimum 4 óra): **4 óra**

Foglalkozások száma: **2db.**

Előadás jellegű foglalkozások max. létszáma: **40fő**, (max. 40 fő)

Irányított terepi bemutatások max létszáma: **fő**, (max 20 fő)

Interaktív gyakorlati foglalkozásnál: **4-6 fő fő** (max. 12 fő)

A modul célcsoportja (korosztály): **10-18 év**

A modul céljainak, tartalmi követelményeinek bemutatása:

Kiemelkedő nevelési feladata a környezettel harmonikus, egészséges életvezetési képességek fejlesztése és a közösségi tevékenységhez kapcsolódó szocializáció. Az őrjárat célja a döntési és kommunikációs képességek javítása, felkészülés a felnőtt létre, az önismeret és értékelési képesség erősítése, az állampolgári – egyéb közösségi – felelősség felébresztése és a környezetetika hatékony fejlesztése.

A modul foglalkozásainak megnevezése és tartalmának részletes leírása:

A 4-6 fős csoportok tagjai egy-egy Bükkszentkereszt térképet kapnak, rajta bejelölve a számukra kijelölt bejárési útvonallal. A térképek segítségével egymástól eltérő útvonalakat járnak be. A bejárési útvonalon a település képét (utcáit, tereit, parkjait) értékelik. A pontozás kiterjed a lakóházak előtti kertekre, járda- és útszakaszokra is. A feladatot egymás között kell megvitatni, hogy milyen egységes álláspontot képviselnek az ő általuk megjelölt helyeken (dicsérő vagy elmarasztaló pont). A térképvázlaton úgy kell bejelölniük a pontokat, hogy a járőrszolgálat utáni „Falugyűlésen”, mint polgármester, képviselő és lakosság hozzá tudjanak szólni a rossz ill. követendő példákhoz.

A feladat elvégzésére másfél óra áll a rendelkezésükre. A kijelölt útszakasz bejárásának hossza kb. 40-50 perces sétát vesz igénybe. A fennmaradó foglalkozási időt a „Falugyűlés” felkészülésére használják.

Az öröm és bánatpontok alapján a Falugyűlésre felkészült kis csoportok egymás után beszámolnak, mint leendő polgármester jelöltek a környezetvédelmi járőrtevékenységükön tapasztaltokról. Ha én lennék a polgármester...

Mivel minden csoport más-más település részletet járt be, így képet kapnak a hasonló vagy eltérő problémákról. A pontok nagytérképre történő kirajzolása után kezdetét veszi a falugyűlés.

A csoportok választanak:

- egy-egy polgármestert és javító szándékú képviselő-testületi tagokat
- vagy egy-egy polgármestert, aki fórumot tart a helyi lakosoknak, akik dicsérnek vagy elmarasztalnak. Kérdéseikre együtt keresik a válaszokat, melyek megvalósítását támogatja vagy elveti a polgármester.

A csoportok figyelmét fel kell hívni, hogy tapssal indítják a feladatmegoldást és egy tapssal zárják, ha úgy érzik befejezték.

A zsűri értékelésében térjen ki minden csapat jobbító és szépítő munkájának értékelésére.

A modul terepi foglalkozásaihoz kapcsolódó helyszínek megnevezése és rövid leírása

Bükkszentkereszt község közigazgatási területe

A modulok megvalósításához szükséges szakemberek felsorolása szakterületük, helyismeretük megnevezésével:

Az alábbi szakemberek kompetenciája az adott modul lebonyolítása. Elfoglaltságuktól függően beemelhetők az adott modul teljesítéséhez.

Balog Ákos	OM környezeti nevelési szakértő, erdei iskola szakértő, terepi vezető, biológia-kémia szakos középiskolai tanár, helyismerettel rendelkezik
Drávai Mária	magyar - drámapedagógia szakos ált. és középiskolai tanár, megyei magyar szaktanácsadó, erdei iskola szakértő, helyismerettel rendelkezik
Ónodi Botond	helyismereti modulfelelős, helytörténész, környezetvédelmi technikus bükk-szentkereszti lakos
Takács Attila	terepi vezető, biológia szakos általános iskolai tanár, bükk-szentkereszti lakos
Polák Péter	terepi vezető, biológia-kémia-környezetvédelem szakos általános iskolai tanár, környezeti nevelési szaktanácsadó, helyismerettel rendelkezik
Hegedús János	hit- és erkölcs tanár, amatőr képzőművész, bükk-szentkereszti lakos

A foglalkozás helyszíne és a szállás közti közlekedés

Gyalog, sétálva

Feladatlap a programhoz:

Környezetvédelmi őrjárat

A tanulók a következő feladatot kapják:

(Szövegértő olvasás, feladatmegosztás, térképhasználat, ítéletalkotás, problémamegoldó gondolkodás, vázlatírás, feleletterv készítése stb.)

Kedves.....csoport!

A.)

1. Figyelmesen járjátok végig a térképeteken kijelölt útvonalat, vigyázzatok egymásra!
2. Környezetvédő szemmel vizsgálva jelöljétek a térképen pirossal 4-5 dicséretes pontot!
3. Jelöljétek kékkel 4-5 büntetésre méltó, problémás helyszínt!
4. Felkészülés után mondjátok konkrét javaslatokat ezeknek a gondoknak a megoldására a következő módon:

B.)

Ha visszaérkeztek, „**falugyűlést**” tartunk. Ezen „szerepbe lépve”, **magázva** kell felszólalnotok.

Erre a következő módon készüljétek: (Válasszatok a csoportból két ügyes felszólalót!)

Csoportotokból az egyik felszólaló **Környezetvédelmi Bizottság-beli képviselő**, legyen, aki a nevetekben a „község közgyűlésén” felszólal a látottak alapján Bükkzentkereszt környezeti állapotáról!

5. A másik felszólaló „**polgármester jelölt**” legyen, aki majd a csoportok beszámolóját követve a teljes környezeti állapot feltárás után szót kap. Elmondhatja, hogy ha őt választanák meg polgármesternek, hogyan oldaná meg a problémákat, hogyan ösztönözné az itt lakókat, hogy cselekedjenek helyesen környezetükért.

Munkátokat a zsűri és a Bükkzentkereszt Önkormányzat egy képviselője fogja értékelni. Élmenyteljes, hasznos felkészülést kívánunk!

Bükkzentkereszt Erdei Iskola

Környezetvédelmi őrjárat modul

A foglalkozások megnevezése	A foglalkozások pedagógiai célja	Módszerek/munkaformák foglalkozásonként	Terep, oktatási segédanyagok, vizsgálati eszközök, szemléltető és bemutató eszközök szakirodalom, egyéb tárgyi eszközök megnevezése foglalkozásonként	A foglalkozás megvalósításában résztvevő oktatók képzettségének és gyakorlatának megnevezése	Az ellenőrzés, értékelés és visszacsatolás módja modulonként egységesen (a modul utolsó foglalkozásánál jelezze)	A foglalkozások óraszáma
Környezetvédelmi őrjárat	döntési és kommunikációs képességek javítása felkészülés a felnőtt létre; önismeret; értékelés közösségfejlesztés állampolgári – egyéb közösségi – felelősség felébresztése környezetetika hatékony fejlesztése	Interaktív kiscsoportokban a feladat önálló feldolgozása; munkáltatás	Bükkszentkereszt térképe; íróeszközök, füzet	hit és erkölcs tanár; magyar-dráma tanár, környezeti nevelő; környezetvédelmi szakértő, környezetvédelmi technikus,		2 óra
Falugyűlés	döntési és kommunikációs képességek javítása felkészülés a felnőtt létre; önismeret; értékelés fejlesztése; közösségfejlesztés	Interaktív kiscsoportokban a feladat önálló feldolgozása; munkáltatás, Felszólalás, Értékelés, vita	A csoportok által elkészített öröm és bánat térkép, íróeszközök, füzet, Bükkszentkereszt kinagyított térképe	hit és erkölcs tanár; magyar-dráma tanár, környezeti nevelő; környezetvédelmi szakértő, környezetvédelmi technikus,	Falugyűlésen vitafórum keretében drámapedagógia módszerekkel	2 óra

Modul IV.

Komplex dráma óra olvasási technika fejlesztéséhez kapcsolva:

Az első oldalt a tanulók kapják, a másik a pedagógus munkapéldánya)

Mikszáth: Madárfészek

1. A nap lement. Az alkony ráborította fátyolát az egész vidékre. Benépesült a levegő zümmögő bogárral. A göröngyös, kátyús úton egy szekér ballag csöndesen.

De egyszerre csak nagyot zökken, s a rajta ülők felriadnak.

-Hoppó! Eltört a tengely!- hangzott az egyik utas szava.

A másik leugrott s látta, hogy csakugyan leült a szekér hátulsó fele.

-Nagy baj!- dörögte fejét vakarva.- Megroppant biz' az, kátyúba estünk. Most mit csináljunk.?

-Ha legalább valami fa volna, valami husáng, hogy átköthetnők vele.

2.-Van is itt! Furcsa vidék ez erre! Nem nő itt meg a fa, csak a nadragulya!

-Haj, haj! Mihez fogjunk, mihez?

-Emelem én a szekeret- ajánlkozott az egyik-, föl is tartom addig, míg fát érünk.

Kend pedig vezesse a lovakat!

Bizony jó darabon kellett vinni a szekér hátulját, s fa még sehol sem volt. Mind a ketten lihegték a fáradtságtól..

-Ahol ni!- kiált föl egyikük. -Ott bólíngat egy kis nyárfa. Nekünk való éppen.

Egy karesú fának az árnyéka feküdt táncoló fekete csíknak a szántóföldön, mindjárt az út mellett. A hold éppen most bújt ki, s meg lehetett látni a tájat. Több fa nem is volt annál.

3. Egy riadt madár szállt fel róla, s kétségbeesve röpködte körül a növendék fa koronáját. Madárfiak síró csipogása csipogása felelgetett a fölkergetett öreg madárnak.

-Jó lesz-e tengelydorognak?- türelmetlenkedett a másik.

-Jó biz' az – szólt a fejszés atyafi kedvetlenül - ,csakhogy baj van.

-Már megint?

-Hát izé... fészek van rajta.

-No és aztán?!

4. -Ej, lánchordta! Hát csak nem vághatom ki! Mi lenne az apróságokból? Nem hallja kend, milyen szomorúan csipognak?

-De bizony hallok szegénykéket. Csakhogy velünk mi lesz?

5.-Mi lesz? Hát mi lenne? - felelte a fejszés atyafi.- Majd toloom én még

<p>-No, hát ne legyen ez az egy se...Kiváglok, hogy ne búsulj itt magadban- dörmögött a haragosabbik. Előkereste a fejszét, és nekivágott a növendék fának. Az összerázkódott, recsegve, hajladozva. Rásírta törzsére harmatkönnyeit. Gallyai is megroppantak a fejsze első csapása alatt.</p>	<p>a szekeret egy darabon. Úgy is lett. Haragudott ugyan egy kicsit, amint megint a tengelyt fogta kétrét görbülve. De csak tolt a szekeret körül-körülnézve, hogy egy élő fát nem lát-e valahol. A madarak szomorú csipogása mindig a fülébe hangzott. S valami azt súgta a lelkében: mégiscsak jól tette, hogy azt a madárfészkes növendék fát ki nem vágta.</p>
<p>Mikszáth: Madárfészek <i>Bemelegítő játék: Alkony, szekér, szekértengely, göröngyös út, Ketten ülnek a szekéren, miről beszélgethetnek? Milyen a táj, amelyen haladnak?</i> <i>KARAKTERÉPÍTÉS: Két szereplő: morcos, zsörtölődő emberek Mi a foglalkozásuk? (kereskedő, földműves, mesterember stb.)</i> 1.A nap lement. Az alkony ráborította fátyolát az egész vidékre. Benépesült a levegő zümmögő bogárral. A göröngyös, kátyús úton egy szekér ballag csöndesen. De egyszerre csak nagyot zökken, s a rajta ülők felriadnak. -Hoppó! Eltört a tengely!- hangzott az egyik utas szava. A másik leugrott s látta, hogy csakugyan leült a szekér hátulso fele. -Nagy baj!- dörmögte fejét vakarva.- Megroppant biz' az, kátyúba estünk. Most mit csináljunk? -Ha legalább valami fa volna, valami husáng, hogy átköthetnők vele. <i>A beszélgetés folytatása</i> <i>Hogyan kellene megjavítani a szekeret?</i> RAJZKÉSZÍTÉS <i>Hová utazhatnak?</i> <i>Mióta vannak úton? Hol jártak?</i></p> <p>2.–Van is itt! Furcsa vidék ez erre! Nem nő itt meg a fa, csak a nadragulya! -Haj, haj! Mihez fogjunk, mihez? -Emelem én a szekeret- ajánlkozott az egyik-, föl is tartom addig, míg fát érünk. Kend pedig vezesse a lovakat! Bizony jó darabon kellett vinni a szekér hátulját, s fa még sehol sem volt. Mind a ketten lihegték a fáradságtól.. -Ahol ni!- kiált föl egyikük. –Ott bólíngat egy kis nyárfa. Nekünk való éppen. Egy karsú fának az árnyéka feküdt táncoló fekete csíknak a szántóföldön, mindjárt az út mellett. A hold éppen most bújt ki, s meg lehetett látni a tájat. Több fa nem is</p>	<p>3. Egy riadt madár szállt fel róla, s kétségbeesve röpködte körül a növendék fa koronáját. Madárfiak síró csipogása csipogása felelgetett a fölkergetett öreg madárnak. -Jó lesz-e tengelydorongnak?- türelmetlenkedett a másik. -Jó biz' az – szolt a fejszés atyafi kedvetlenül - ,csakhogy baj van. -Már megint? -Hát izé... fészek van rajta. -No és aztán?! <i>SZEREPEK(6 FŐ) EGYIK UTAS, MÁSIK UTAS, FA, ANYAMADÁR, KISMADARAK</i></p> <p>4. -Ej, lánchordta! Hát csak nem vághatom ki! Mi lenne az apróságokból? Nem hallja kend, milyen szomorúan csipognak? -De bizony hallom szegénykéket. Csakhogy velünk mi lesz? <i>A történet befejezésének megtervezése, a játék bemutatása</i></p> <p>5.-Mi lesz? Hát mi lenne? - felelte a fejszés atyafi.- Majd tolom én még a szekeret egy darabon. Úgy is lett. Haragudott ugyan egy kicsit, amint megint a tengelyt fogta</p>

volt annál.

-No, hát ne legyen ez az egy se...Kiváglok, hogy ne búsulj itt magadban- dörmögött a haragosabbik.

Előkereste a fejszét, és nekivágott a növendék fának. Az összerázkódott, recsegve, hajladozva. Rásírta törzsére harmatkönnyeit. Gallyai is megroppantak a fejsze első csapása alatt.

2. Feladatai: Mi az a nadragulya?

Miért rázkódhat a fa?

JÁTÉK: Az utas közelít fejszével. Beszélgessen a fával!(PÁRBESZÉD az egyik utas és a fa)

Mit szól a párbeszédhez a másik?

Ha sok idő van: (OTTHONI HELYSZÍN: A férfiakat feleségük és gyerekeik várják

SZITUÁCIÓ: Az otthoni helyszínen)

kétrét görbülve. De csak tolt a szekeret körül-körülnézve, hogy egy élő fát nem lát-e valahol. A madarak szomorú csipogása mindig a fülébe hangzott. S valami azt súgta a lelkében: mégiscsak jól tette, hogy azt a madárfészkes növendék fát ki nem vágta.

MEGMENEKÜLTÜNK! A madarak ünneplése