

AKTYWNI? KOLEJNO ODLICZ! RUSZAMY W TEREN

AGNIESZKA SALA

PRZYGOTOWANIE ZAJĘĆ – ŚRODKI I MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

- ⊗ LIST DRZEW DO UCZNIÓW/UCZENNIC,
- ⊗ KARTKI Z HASŁAMI DO KALAMBURÓW,
- ⊗ TKANINA,
- ⊗ PLASTIKOWY KUBEK,
- ⊗ STRÓJ SPORTOWY,
- ⊗ LAS, POLANA, ŁĄKA.

CELE

- ⊗ PRZYBLIŻENIE UCZNIOM I UCZENNICOM ZASAD FAIR PLAY ORAZ ĆWICZENIE ICH W PRAKTYCE,
- ⊗ PRAKTYCZNA NAUKA ZASAD GRY ZESPOŁOWEJ ORAZ POZNANIE KONSEKWENCJI, JAKIE GRODZĄ ZA ICH NIERESPEKTOWANIE,
- ⊗ WYKORZYSTANIE ŚRODOWISKA NATURALNEGO DO PRZEPROWADZENIA ZABAW ORAZ ZAJĘĆ SPRAWNOŚCIOWYCH NA ŚWIEŻYM POWIETRZU,
- ⊗ ZAPOBIEGANIE ZESPOŁOWI DEFICYTU NATURY ORAZ PATOLOGIOM SPOŁECZNYM POPRZECZ ZABAWĘ, PRACĘ I NAUKĘ W TERENIE.

METODY

- ⊗ ĆWICZENIA RUCHOWE,
- ⊗ GRY TERENOWE,
- ⊗ POGADANKA,
- ⊗ DYSKUSJA.

Poniższe aktywności można realizować zarówno w ramach zajęć lekcyjnych, jak i pozalekcyjnych, dostosowując je do potrzeb i możliwości, jakimi dysponuje dana klasa. Zachęcamy do wykorzystywania ich z młodszymi dziećmi oraz z młodzieżą w formie pojedynczych ćwiczeń lub bloków złożonych z dowolnie wybranych aktywności. Każde spotkanie warto rozpocząć od wprowadzenia do ćwiczeń, w tym od wyjaśnienia zasad bezpieczeństwa. Zachęcamy, aby podczas animacji dawać dzieciom i młodzieży przestrzeń do zadawania pytań oraz wyciągania samodzielnych wniosków odnoszących się do tematyki zrównoważonego rozwoju.

WPROWADZENIE DO AKTYWNOŚCI

Myszysz, że zajęcia oparte na scenariuszu ekotrasy mogą odbyć się tylko tam, gdzie znajdują się tablice edukacyjne, miejsca wyznaczone do zasiadania w kręgu itp.? Nic bardziej mylnego! Ekotrasę możesz wyznaczyć samodzielnie: w lesie, nad rzeką, a nawet na łące za szkołą. Cel jest jeden: aby otoczenie w czasie zajęć się zmieniało. Idziemy więc z klasą na spacer, zatrzymując się co jakiś czas na przystanek-zabawę. Scenariusz jest tak zbudowany, by z każdego ćwiczenia wynikały wnioski, które można przełożyć na funkcjonowanie ekosystemów. Twoim zadaniem jako nauczyciela/nauczycielki jest mobilizowanie dzieci do myślenia, aby same zastanowiły się nad tym, co dana gra mogła tym razem znaczyć.

PRZEDSTAW UCZNIOM I UCZENNICOM ZASADY BEZPIECZEŃSTWA, OBOWIĄZUJĄCE PODCZAS ZAJĘĆ TERENOWYCH.

Zwróć szczególną uwagę na to, by dzieci nie oddalały się bardziej niż na odległość wzroku. Jeśli to możliwe, należy dać uczniom/uczennicom odrobinę swobody i samodzielności w poznawaniu świata przyrody, np. niekoniecznie narzucając im chodzenie w parach.

{ OPISY AKTYWNOŚCI }

SZKOŁA PODSTAWOWA

WĄŻ

Zadanie oparte jest na zasadach berka. Spośród uczniów/uczennic wybierz jedną osobę, która staje się „głową węża”. Jej zadaniem jest złapanie pozostałych dzieci. Osoba dotknięta przez goniącego staje się ciałem węża. Oznacza to, że złapany chwytą za rękę ucznia prowadzącego i biega razem z nim, tworząc ciało węża. Moc przyłączenia posiada tylko „głowa węża”, kolejni tworzący ciało nie mogą łapać pozostałych uczestników/uczestniczek. Gra kończy się, gdy osobie goniącej uda się złączyć ze sobą wszystkich uczestników zabawy.



Ważne, aby teren, na którym odbywa się zabawa, był w miarę równy np. ścieżka w lesie, parku, polana. Tak, aby uczniowie/uczennice podczas zabawy nie byli narażeni na kontuzje.

WNIOSEK: ODDZIAŁYWANIE GATUNKÓW NA SIEBIE POPRZEC CHWYTANIE I ZJADANIE JEDNYCH OSOBNIKÓW PRZEZ INNE ŚWIADCY O PRZYSTOSOWANIU ICH DO DRAPIEŃCZYSTWA.

TRÓJKĄT

Dzieci stają w rozsypance, a Ty wyjaśniasz zasady gry. Każde dziecko wybiera sobie w myślach dwie osoby z grupy. Następnie na Twój sygnał ma za zadanie przemieścić się tak, by odległość pomiędzy nim a wybranymi dwiema osobami była taka sama. Mają więc cały czas tworzyć trójkąt równoboczny. Zadanie jest o tyle trudne, że dzieci nie wiedzą, kto wybrał kogo, i w momencie rozpoczęcia gry wszyscy zaczynają się przemieszczać. Ruch jednej osoby wyzwala przesunięcie innej, itd.

WNIOSEK: WSZYSTKIE ELEMENTY PRZYRODY ZALEŻĄ OD SIEBIE NAWZAJEM.

MODYFIKACJA TÓJKĄTA: PŁĄTANINA

Ta zabawa w podobny sposób pokazuje zależności między poszczególnymi elementami środowiska. Rozpoczyna się, gdy dzieci stoją w kręgu. Na Twój sygnał zamykają oczy i z wyciągniętymi rękami idą do przodu, do momentu, w którym nie spotkają ręki kolegi/koleżanki, za którą mają złapać. Twoim zadaniem (tylko Ty masz otwarte oczy) jest dopilnowanie, by żadna dłoń nie została bez pary, a także – co będzie pewnym utrudnieniem – aby dzieci nie łapały swoich sąsiadów/sąsiadek. Kiedy już każda ręka będzie trzymała drugą, dzieci otwierają oczy. Celem zabawy jest rozplątanie powstałego węzła tak, aby uczestnicy/uczestniczki ponownie stanęli w kole, trzymając się za ręce.

Najprawdopodobniej jednak wyjdzie kilka mniejszych kręgów, niektóre dzieci zostaną odwrócone tyłem do reszty, a niektóre „supły” pozostaną nierozwiązane.

WNIOSEK: ISTNIEJĄ ODDZIAŁYWANIA MIĘDZY RÓŻNYMI OSOBNIKAMI LUB POPULACJAMI WSPÓŁZYJĄCYMI W DANYM ŚRODOWISKU. ODDZIAŁYWANIE MIĘDZY NIMI MOŻE BYĆ POZYTYWNE, NEGATYWNE LUB NEUTRALNE. REAKCJE TE OPARTE SĄ NA KORZYŚCIACH LUB SZKODACH, JAKIE ODNOSI JEDEN LUB OBA GATUNKI.

CHÓD KORZENIOWSKIEGO

Celem zabawy jest pokazanie dzieciom, że zachowanie zasad fair play w sporcie jest bardzo ważne.

Forma zabawy oparta jest na wyścigu chodzący. Całą grupę ustaw na linii startu, na umówiony znak uczestnicy ruszają. Ich zadaniem jest pokonanie wyznaczonego dystansu chodem sportowym. Do oznaczenia odległości można wykorzystać charakterystyczne elementy przyrody np. powalone drzewo, duży kamień itp. Tłumacząc zasady zabawy, należy zaznaczyć, że na tego typu zawodach podbieganie jest zabronione. Wygrywa ta osoba, która pierwsza bez oszukiwania przekroczy linię mety.



Warto porozmawiać z uczniami/uczennicami, jak się czuli podczas wyścigu. Jakie emocje towarzyszyły im, gdy inny zawodnik/zawodniczka ich wyprzedzał bądź gdy to oni wyprzedzali. Warto nawiązać do zasad fair play w sporcie. Zaznaczyć, że postawa zawodnika/zawodniczki podczas zawodów czy wspólnej gry jest bardzo ważna. Każda osoba biorąca udział w różnego rodzaju rozgrywkach sportowych czy zabawach powinna przestrzegać reguł gry i kierować się zasadą, że zwycięstwo nie jest celem, który należy osiągnąć za wszelką cenę.

WNIOSEK: W PRZYRODZIE RÓWNIEŻ WYSTĘPUJE ZJAWISKO RYWALIZACJI MIĘDZY GATUNKAMI, NP. O POKARM, SIEDLIŠKO, PARTNERA/PARTNERKĘ DO ROZRODU.

KOT I MYSZ

Wybierz spośród dzieci dwójkę ochotników/ochotniczek – będą oni grali rolę myszy i kota. Całą resztę podziel na cztery mniej więcej równe grupy, które ustawisz w równoległych rzędach, i poproś, by dzieci złapały się za ręce. Zadaniem myszy jest uciekanie przed kotem pomiędzy rzędami. Mysz ma jednak jedną dodatkową „broń”. Na Twój sygnał (kłaśnięcie, bądź ustalone hasło) dzieci obracają się o 90 stopni w prawo, łapią się za ręce i tworzą nowe rzędy, prostopadłe do tych, które tworzyli wcześniej. Tę czynność dobrze jest przećwiczyć przed rozpoczęciem gry. Gdy kotu uda się złapać mysz, role się zamieniają lub wybiera się dwóch następnych ochotników/ochotniczeki.

WNIOSEK: PRZYRODA PODLEGA CIĄGŁYM ZMIANOM. NIEKTÓRE Z NICH SĄ PRZEWIDYWALNE (ZMIANY PORY DNIA CZY ROKU), INNE NIE (ZMIANY POGODOWE I KLIMATYCZNE, ODDZIAŁYWANIE CZŁOWIEKA NA ŚRODOWISKO, ITP.).



Zabawa może być punktem wyjścia do dyskusji o tym, co każdy z nas może zrobić dla dobra przyrody (segregować śmieci, oszczędzać zasoby, itp.). Wchodząc w temat głębiej, warto powiedzieć, że poszczególne gatunki mogą być mniej lub bardziej wrażliwe na zachodzące przekształcenia, a te, których stopień wrażliwości znamy, możemy traktować jak bioindykatory (np. skala porostowa, bezkręgowce wodne jako wskaźniki stanu środowiska itp.).

LIŚCIE

Zadaniem dzieci będzie jak najszybsze znalezienie liści odmiennych gatunków drzew.

Grupę podziel na drużyny po 6–8 osób i ustaw w osobnych szeregach w odległości co najmniej 15 metrów od wyznaczonego terenu. Ważne, aby miejsce, w którym odbywa się zabawa, było usytuowane w parku bądź lesie, gdzie dzieci mogą znaleźć różne gatunki drzew liściastych. Zadanie oparte jest na elementach sztafety. Pierwsza osoba z drużyny na ustalony sygnał biegnie do rozrzuconych liści i wybiera jeden. Wraca do swojej grupy i przekazuje go kolejnej osobie, która biegnie na teren zabawy i szuka liścia innego gatunku. Uczestnik/uczestniczka dołącza do grupy i daje dwa liście następnej osobie, która jak najszybciej udaje się na poszukiwanie trzeciego, także innego gatunku. Kiedy wszystkie zespoły skończą zadanie, oglądacie zdobycze i sprawdzacie, czy nie znajduje się wśród nich więcej niż jeden liść tego samego gatunku. Wygrywa drużyna, której kolekcja jest najbardziej zróżnicowana.

WNIOSEK: NATURA MA NA CELU DOPROWADZIĆ WSZYSTKIE JEJ ELEMENTY DO RÓWNOWAGI I DĄŻY DO RÓŻNORODNOŚCI.

GRA ZESPOŁOWA Z WYKORZYSTANIEM ATRYBUTÓW PRZYRODY

Teren, na jakim przeprowadzasz zajęcia, może okazać się pełen „sprzętu sportowego” czy „pomocy dydaktycznych”. Korzystając z otoczenia, możecie podczas zajęć zagospodarować polanę, na której rozegracie mecz czy też odpoczniecie. Las jest doskonałym miejscem na przeprowadzenie wyścigów rzędów czy ustawienie toru przeszkód, gdzie dzieci będą pokonywać naturalne przeszkody, takie jak: sterta kamieni, głąz, szerokie drzewo czy powalony konar. Przy wymyślaniu poszczególnych zadań warto zwrócić uwagę na bezpieczeństwo uczniów/uczennic.

WNIOSEK: ISTNIEJĄ CZYNNIKI EKOLOGICZNE, KTÓRE UNIEMOŻLIWIĄJĄ ROŚLINOM I ZWIERZĘTOM ZASIEDLANIE OBSZARÓW POZA ICH ZASIĘGIEM NATURALNYM, NP. BARIERA FIZYCZNA (GÓRY, MORZA) I KLIMATYCZNA (TEMPERATURA, WILGOTNOŚĆ POWIETRZA).

GIMNAZJUM

LIST DRZEW

Gra terenowa jest alternatywną formą prowadzenia zajęć dla młodzieży. Od zwykłej lekcji różni się tym, że uczniowie/uczennice mają do spełnienia misję, jej powodzenie zależy od zaangażowania całej klasy. Podczas zajęć młodzież ma do wykonania zadania, których realizacja pozwala na otrzymanie kolejnych części rozwiązania. Lekcja poprowadzona w ten sposób jest dla uczniów/uczennic atrakcyjną formą zdobywania wiedzy.

Podziel uczestników/uczestniczki na drużyny (najlepsza będzie parzysta liczba: 2 lub 4), w których będą wykonywać wszystkie zadania. Zespoły mogą wymyślić sobie nazwy, zawołania, hymn, „obrzędy”. Za każde zrealizowane zadanie drużyna otrzymuje element układanki, która w całości zawierać będzie zestawienie korzyści wynikających z przebywania na świeżym powietrzu.

List drzew do młodzieży, który uczestnicy/uczestniczki otrzymują od Ciebie na początku zajęć:

„Hej, Młodzieży!

Zwracamy się do Was z rozpaczliwą prośbą... Nasze konary jeszcze pamiętają czasy, gdy na niedzielne spacerki przychodziły rodziny z dziećmi. Gdy wszyscy grali w palanta i zbijaka, a nasze gałęzie zatrzymywały piłki wyrzucane z impetem w górę. Czasy, kiedy z naszych pní robiliście sobie bramki, a w naszym cieniu odpoczywaliście po wyczerpującej grze, sprawiały, że widziałyśmy sens w statecznym, długim życiu... A teraz? Teraz przychodzą do nas jedynie właściciele czworonogów i młodzi rodzice z niemowlakami w wózkach... A my potrzebujemy rozrywki! Potrzebujemy Waszych zabaw i śmiechów. Kasztanowce już osłabły i dały się szrotówkowi⁶. Nie pozwólcie nam opaść z sił. Dodajcie nam trochę energii, spędźcie z nami choć godzinę! Jesteście naszą ostatnią nadzieją...”

ROZGRZEWKA

Młodzież ustawia się w kole w odległości od siebie ok. 2–2,5 metra. Uczniowie/uczennice wyciągają przed siebie kije, które opierają o ziemię. Zadaniem (na Twój znak) jest złapanie kija z prawej bądź lewej strony, zanim on upadnie na ziemię. Ty decydujesz o kierunku zamiany. Osoba, której nie uda się wykonać zadania, odpada. Zabawa trwa do momentu, gdy w grze zostanie jeden zawodnik/zawodniczka. Wygrywa drużyna, którą ten zawodnik/zawodniczka reprezentuje.



Zajęcia prowadzone w terenie pozwalają na korzystanie z niekonwencjonalnego sprzętu sportowego, jakim mogą być kije, które można wykorzystać np. podczas rozgrzewki.

WNIOSEK: ŻYCIE NIEKTÓRYCH GATUNKÓW ZWIERZĄT JEST UZALEŻNIONE OD ICH REFLEKSU ORAZ ZWINNOŚCI.

GNIAZDO

Zadaniem młodzieży jest zdobycie gniazda. Pojedynek odbywa się na boisku podzielonym na dwie połowy (jego wielkość zależy od liczby uczestników/uczestniczek). Każda z drużyn zajmuje jedną połowę. Na przeciwległych końcach boiska (czyli za drużyną przeciwną) położy gniazdo danej grupy. Zadaniem każdej jest dostać się do swojego gniazda i (ewentualnie) przynieść go na własną połowę. Nikomu nie wolno przekraczać linii bocznych, dlatego uczestnicy zabawy muszą przedzierać się przez terytorium rywali. Jeśli zawodnik będący na połowie drużyny przeciwnej zostanie dotknięty – musi pozostać bez ruchu do momentu, kiedy nie „uratuje” go ktoś z jego własnego zespołu. Wygrywają ci, którzy jako pierwsi dotrą do swojego gniazda.



Gniazda mogą być uprzednio stworzone w grupach, z wykorzystaniem naturalnych materiałów znalezionych dookoła: patyków, gałązek, suchych traw, itp. Warto przy tym powiedzieć, że ptaki używają do wicia gniazd także materiałów pochodzenia antropogenicznego – śmieci, niedopałków po papierosach, itp.

WNIOSEK: OSOBNIKI WIELU GATUNKÓW ZWIERZĄT DRAPIEŻNYCH BRONIĄ ZAMIESZKIWANYCH PRZEZ SIEBIE TERENÓW PRZED OSOBNIKAMI INNEGO LUB TEGO SAMEGO GATUNKU – DO TAKICH ZWIERZĄT NALEŻĄ NP. WILKI. TO WŁAŚNIE DO PRZYWÓDCÓW ICH STADA NALEŻY OCHRONA PRZED AGRESORAMI, KTÓRYMI MOGĄ BYĆ INNE STADA WILKÓW.

KALAMBURY – WERSJA LEŚNA

Przed rozpoczęciem zabawy zapisz hasła na karteczkach. Powinny być ściśle związane z tematyką przyrodniczą, np. bóbr ścinający drzewo, kret kopiący tunel, jeleni na rykowisku, łoś obgryzający liście itp. Dobrze by było, gdyby wiązały się z terenem, na którym się znajdujemy (np. jeśli to będzie Natura 2000, to wypisz przedmioty ochrony na tym obszarze). Grupy naprzemiennie odgadują hasła prezentowane przez drużynę przeciwną.

WNIOSEK: ŚRODOWISKO PRZYRODNICZE CHARAKTERYZUJE SIĘ BOGACTWEM GATUNKOWYM.

UKŁADANKA

Zadaniem grupy jest odwzorowanie układanki złożonej z liści, szyszek, kamieni i innych elementów przyrody. Uczniowie/uczennice podziel na dwie drużyny. Każdą ustaw w rzędach w równej odległości od miejsca, w którym znajduje się wzór układanki. Wszyscy losują jeden fragment puzzli (ważne, aby liczba elementów oraz ich rodzaj zgadzały się z liczbą i rodzajem elementów składowych pierwowzoru). Zadaniem osób uczestniczących w zabawie jest podbiegnięcie do wzoru, zapamiętanie, gdzie oraz w jakiej pozycji w całym układzie usytuowany jest jego przedmiot. Następnie przebiegnięcie do wyznaczonego miejsca i odłożenie wylosowanego elementu w sposób odpowiadający konfiguracji w modelowej układance. Po umiejscowieniu go uczestnik /uczestniczka wraca do drużyny. Czynność ta powtarzana jest tak długo, aż wszyscy gracze nie odłożą wcześniej wylosowanego przedmiotu. Wygrywa ta drużyna, która zmieści się w czasie, a jej układanka będzie najdokładniej odzwierciedlać pierwowzór.



Warto w tej zabawie wykorzystać elementy krajobrazu np. ukształtowanie terenu czy drzewa, które uczestnik/uczestniczka musi obieć, aby dołożyć swój element do układanki. Należy też pamiętać o przygotowaniu trzech takich samych zestawów materiałów do wykonania kompozycji.

6 Szrotówek kasztanowcowiaczek (*Cameraria ohridella*) – motyl powszechnie uznawany za szkodnika kasztanowców, ponieważ wskutek jego żerowania na zajętych liściach powstaje brązowa plama (Wikipedia).

WNIOSEK: NIEKTÓRE GATUNKI ZWIERZĄT UPODABIAJĄ SIĘ KSZTAŁTEM, BARWĄ, DESENIEM NA POWIERZCHNI CIAŁA, DO OTACZAJĄCEGO JE ŚRODOWISKA LUB DO INNYCH ORGANIZMÓW. DZIĘKI TAKIM FORMOM MASKOWANIA I KAMUFLAŻU ZWIERZĘTA TE WYKAZUJĄ PRZYSTOSOWANIE OCHRONNE PRZED POLUJĄCYMI NA NIE DRAPIEŻNIKAMI.

TROPIENIE KONARÓW

Każda drużyna dzieli się na połowę. Jedna połowa znajduje sobie dużą gałąź, która ciągnięta po ziemi, pozostawia wyraźny ślad. Zadaniem tej części ekipy jest znaleźć sobie kryjówkę, do której prowadził będzie ślad pozostawiony na ziemi.

Przez ten czas (narzucony z góry, np. 2 minuty) druga połowa ekipy czeka z zamkniętymi oczami na Twój sygnał. Wtedy może otworzyć oczy i zacząć szukać. Aby nie było za łatwo, drużyny tropią swoich przeciwników! Która drużyna pierwsza dotrze do kryjówki przeciwników/przeciwniczek - wygrywa.



Nauczyciel/nauczycielka wskazuje kierunek, w którym poszła dana ekipa, aby było wiadomo, kto kogo ma tropić.

WNIOSEK: W KRÓLESTWIE ZWIERZĄT WYTRWAŁOŚĆ I UMIEJĘTNOŚĆ POSZUKIWANIA OFIARY TO CECHY CHARAKTERYSTYCZNE DLA WILKÓW. TE DRAPIEŻNE SSAKI, DZIĘKI NIEZWYKLE WYTRZYMAŁYM NOGOM, POTRAFIĄ TROPIĆ I GONIĆ OFIARĘ GODZINAMI. WSZYSTKIE ICH ZMYSŁY DOSTOSOWANE SĄ DO DŁUGOTRWALEGO TROPIENIA I SKUTECZNEGO ZABIJANIA.

PODSUMOWANIE ZADANIA

Dyskusja – jak należy się zachowywać, tropiąc zwierzęta, a jak będąc tropionym? Czy wszystkie zwierzęta mają taki sam słuch, wzrok, węch? Które zmysły dominują u jakich zwierząt?

ZRANIONE ZWIERZĘ

Zadaniem uczestników/uczestniczek jest dostarczyć wodę dla zranionego zwierzęcia. Do wykonania tego zadania młodzież potrzebuje kawałka materiału np. prześcieradła oraz dużego plastikowego kubka (jeśli grupa liczy powyżej 10 osób, warto podzielić uczestników/uczestniczki na dwie grupy i przygotować mniejszy materiał). Uczniowie/uczennice chwytają prześcieradło na brzegach i naciągają je. Ty stawiasz kubek napęczniony wodą na środku materiału. Zadaniem młodzieży jest przeniesienie jak największej ilości wody dla „zranionego zwierzęcia” (na wyznaczone miejsce). Osoby biorące udział w zabawie nie mogą dotykać kubka.



Podczas realizacji tego zadania warto wykorzystać elementy przyrody tj. powalone pnie, pagórki, drzewa. Tak aby uczestnicy/uczestniczki zabawy jeszcze bardziej musieli się skupić na wykonywaniu zadania.

WNIOSEK: BARDZO CZĘSTO NIEKTÓRE GATUNKI ZWIERZĄT PRZEJAWIAJĄ CIEKAWY ZACHOWANIA, KTÓRE NIERZADKO PRZYPOMINAJĄ NASZE. UCZESTNICTWO PINGWINÓW W ŻYCIU ZBIOROWOŚCI JEST WRĘCZ WARUNKIEM KONIECZNYM DO ICH PRZETRWANIA. ABY PRZETRWAĆ NAJGORSZE MROZY, PINGWINY TWORZĄ ŚCISŁY KRĄG I OGRZEWAJĄ SIĘ WZAJEMNIE SWOIMI CIAŁAMI.

ZAKOŃCZENIE GRY – ZŁOŻENIE PUZZLI

Gratulujesz wykonania wszystkich zadań i uratowania drzew/roślin na łące itp. Mówisz uczniom i uczennicom, żeby teraz zastanowili się, jaki oni sami mają pożytek z tego, że spędzili dwie godziny na dworze. Korzyści – hasła-elementy układanki mają ułożyć z patyków/szyszek/rzeczy znalezionych w przyrodzie. Na koniec można zrobić pamiątkową fotografię, która zostanie wykorzystana np. w szkolnej gazetce lub kronice.