



# GRA MIEJSKA

## Instrukcja dla nauczycieli



Zapraszamy na wyprawę po drzewach! Przedstawiamy opis gry miejskiej przygotowanej przez Klub Gaja w ramach 4. edycji akcji „Warszawskie Święto Drzewa – Milion Drzew dla Warszawy” Zarządu Zieleni m.st. Warszawy realizowanej we współpracy z Klubem Gaja.

Autorka gry: Zofia Lasocka

### Do kogo jest skierowana gra?

Do dzieci ze szkoły podstawowej. Zadania są podzielone na trzy grupy wiekowe: 6-8 lat, 9-11 lat i 12-14 lat. Dla każdej grupy wiekowej jest oddzielna karta patrolowa – do pobrania ze strony [www.swietodrzewa.pl](http://www.swietodrzewa.pl) w zakładce „Wydawnictwa”.

### Jakie są cele gry?

- 🦋 Zapoznanie dzieci z korzyściami płynącymi z drzew, takimi jak: oczyszczanie powietrza, pożywienie i schronienie dla zwierząt, dostarczanie tlenu.
- 🦋 Zapoznanie z drzewami rosnącymi w okolicy, także z nowymi nasadzeniami (np. w ramach programu Milion drzew dla Warszawy) oraz sposobami dbania o nie.
- 🦋 Zachęcenie do zasadzenia własnego drzewa lub objęciem opieką istniejącego drzewa.
- 🦋 Rozbudzanie wrażliwości na naturę.

### Na czym polega gra?

Grę można przeprowadzić w ramach wyjścia ze szkoły lub udostępnić do pobrania rodzicom/opiekunom dzieci w ramach zadania do zrealizowania samodzielnie przez uczniów.

Zadania mogą być wykonywane całą klasą, w mniejszych, kilkusobowych grupach lub indywidualnie – w zależności od potrzeb grupy i nauczyciela.

Kartę patrolową należy wydrukować dwustronnie i złożyć na pół.

Składa się z listy zadań, atlasu do rozpoznawania gatunków drzew i instrukcji sadzenia drzew.

Gra jest podzielona na trzy części – Koronę, Pień i Korzenie.

W ramach każdej części uczestnicy gry mają do wykonania kilka zadań:

#### 1. KORONA – w koronie drzew zawsze dużo się dzieje!

Zadanie na rozbudzenie ciekawości i spostrzegawczości – bingo\* (grupy 6-8 i 9-11) lub zadanie obserwacyjne\*\* (grupa 12-14).

\* Bingo to gra, w ramach której uczestnicy próbują jak najszybciej znaleźć wszystkie pozycje z listy.

Nauczyciel wyczytuje je po kolei, a dzieci ich szukają. Ewentualnie, jeżeli jest dwóch nauczycieli, można podzielić grupę na dwie mniejsze, współzawodniczące ze sobą.

\*\* Można poszerzyć to zadanie o zachęcenie uczniów do opowiedzenia, dlaczego ich zdaniem w wybranych przez nich miejscu powinno znaleźć się drzewo. Mogą wybrać lokalizację i przedstawić grupie powody. Nie ma tutaj wygranych, każde drzewo można zgłosić.

#### 2. PIENŃ – budowanie konkretnej wiedzy

Rozbudowane zadania przybliżające konkretne zagadnienia dotyczące drzew.

Tę część gry można wykorzystać do zebrania np. liści, patyków lub innych obiektów, którym uczniowie chcieliby się przyjrzeć bliżej – np. pod mikroskopem po powrocie do szkoły lub w domu.

Tę część gry można także rozbudować o element ruchowy – berka drzewnego:

Dziecko, które jest berkiem, mówi: „jestem berkiem i szukam... brzozy!” Inne dzieci uciekają przed berkiem. Jeżeli dotkną wskazanego przez berka gatunku drzewa, są bezpieczne i nie mogą być złapane.

### 3. KORZENIE – dbanie o nowe drzewa

Zasadzenie drzewa w ramach akcji „Warszawskie Święto Drzewa – Milion Drzew dla Warszawy” i/lub:

- 🗝️ opieka nad drzewem posadzonym w ramach poprzednich edycji akcji,
- 🗝️ opieka nad wybranym drzewem w okolicy placówki np. w parku, na skwerze (jeśli placówka nie ma możliwości posadzenia drzewa na swoim terenie).

#### Na jakim terenie odbywa się gra?

Na terenie dowolnego parku, skweru lub lasu.

**UWAGA!** Sadzenie natomiast można przeprowadzić tylko w następujących miejscach:

- 🗝️ na terenie placówki,
- 🗝️ we własnym ogródku czy działce,
- 🗝️ na terenie spółdzielni mieszkaniowej.

#### Ile trwa gra?

Rekomendujemy, aby na przeprowadzenie gry przeznaczyć 2 godziny lekcyjne (90 min, razem z dojściem do parku/skweru/lasu). W razie potrzeby (np. zorganizowania gry w innym miejscu niż to, gdzie będzie przeprowadzane sadzenie), można podzielić grę na dwie części realizowane oddzielnie:

1. Korona + Pień – 45 min.,
2. Korzenie (sadzenie) – 45 min.

Przykładowa czasówka:

1. Korona – 15 min (zadania można wykonywać w trakcie drogi do parku/lasu)
  2. Pień – 20 min.
  3. Korzenie (sadzenie) – w zależności od zaangażowania i możliwości grupy, ok. 30 min.
  4. Czas na podsumowanie gry, podzielenie się wrażeniami, grupowe zdjęcie – 10 min.
- Suma: 75 min. (w tym 15 min zapasu)

#### Jak przeprowadzić grę, jeżeli nie ma możliwości zorganizowania wyjścia poza teren szkoły lub lekcje odbywają się w trybie zdalnym?

Gra została skonstruowana w taki sposób, aby możliwe było jej przeprowadzenie również w przypadku lekcji odbywających się w trybie zdalnym. W takim wypadku nauczyciel może udostępnić grę do pobrania rodzicom/opiekunom dzieci w ramach zadania do zrealizowania samodzielnie przez uczniów. Zaliczenie gry odbywa się poprzez przesłanie zdjęć i filmów z jej wykonywania i/lub w formie opisowej (krótki tekst opisujący realizację zadań i spostrzeżenia uczniów).

*Życzymy dobrej zabawy!*



**WŁĄCZ SIĘ DO AKCJI!**

#ZIELENWARSZAWSKA • WWW.ZZW.WAW.PL