



Dabas zinības | Eksperimenti

2.10. Cik tuvu? (Kornels, vides spēle) NP

Šī spēle ļauj cilvēkiem kļūt ne tikai par labiem dabas vērotājiem, tas palīdz sajusties dzīviem. Tūristi bieži īslaicīgi zaudē orientāciju ar mežu apaugušā vai citā šādā apvidū. Bieza migla, sniega vētra, tumsa arī var būt par apmaldīšanās iemeslu. Cik tuvu? Ar aizsietām acīm spēlētāji izmanto savas taustes, dzirdes un smaržas maņas lai atklātu pierādījumus dabā un tas palīdzētu viņiem droši doties atklātā laukā vai pļavā.

Nepieciešams:

1

1. Galvas pārsēji.
2. Acu pārsēji.

Darba gaita:

2

1. Atrod lielu lauku vai pļavu, kur var droši pastaigāties. Ja iespējams, atrod pļavu ar nelieliem uzkalniem vai slīpu pamatu, lai apkārtnē būtu dažādība. Sadala grupu pāros. Viens ir pavadonis, otrs – gājējs ar aizsietām acīm (vai kurš tur acis ciet).
2. Spēlētāji sastājas līnijā, vadītājs atkāpjas 20 metri prom pāri atklātai vietai. Kad vadītājs gatavs, viņš pamāj ar galvas apsēju grupai. Visi gājēji paskatās uz vadītāja atrašanās vietu. Tad tie aizver savas acis vai tiem aizsien acis. Gājēji cenšas iet taisnā līnijā uz priekšu un apstāties pēc iespējas tuvāk vadītājam.
3. Pavadonis iet kopā un seko, ka gājējs ir drošībā. Pavadonis nekādā veidā nedrīkst ietekmēt gājēju, ja ceļā neatrodas kas bīstams. Kad vadītājs ir sasniegts, pavadonis viegli uzsit uz pleca, kas nozīmē "stop" signālu. Lai katrs gājējs sasniegtu spēles vadītāju, tas izstiepj uz sāniem rokas, norādot šādi iedomātu līniju un gājiena ceļa mērķi.
4. Pirms pirmā grupa sāk iešanu, pajautā jiet "Kādas dabas parādības (kā vējš, saule, slīpums, un putnu dziesmas) var jums palīdzēt veikt šo pārgājiena posmu? Izstāstiet, ka spēli pabeigušajiem jāuzvedas klusi, lai netraucētu citiem spēlētājiem veikt ceļu.

5. Kad visi gājēji sasniedz iedomāto līniju (kur stāv līderis), tie iet pie vadītāja bez acu apsēja, skaitot atlikušos soļus, katru soli veicot aptuveni jardu garumā. Pareiznot soļu skaitu ar 3 iegūst attālumu pēdās, tad pareizina šo skaitli ar 30. Gala pēdu skaits ir novirze, ja būtu ieta viena jūdze. Piem., ja jūs saskaitāt 20 soļus līdz vadītājam. Pareizina ar 3 pēdām un iegūst 60 pēdas. Pareizina ar 30 iegūst 1 800 pēdas, t.i., būtu 1/3 jūdzes attālumā no mērķa.

Metodiskās norādes:

3

Orientēšanās uztvere

- Diena/brīvs lauks.
- 3 cilvēki un vairāk.
- 8 gadi un vecāki.

Spēlētāji ir pārsteigti, cik izaicinoša var būt iešana vienā līnijā. Esmu ievērojis, ka pēc spēles spēlētāji kļūst daudz pieticīgi, vērtīgāki un aizrautīgi apgūst orientēšanās prasmes.

Cik tālu no mērķa Tu biji?

Kad gājēji ir sasnieguši iedomāto līniju, būtu vērtīgi aprēķināt, cik tālu no mērķa tie būtu, ja ietu nevis 1/30 jūdzes, pilnu 1 jūdzi. Spēlētāji aizrautīgi mēģina noskaidrot, cik tālu tie būtu no mērķa pēc 1 jūdzes, ja ietu taisnā līnijā. Citi konstatē ka vadītāju pazaudētu pēc 5 jūdzēm.

Lai noskaidrotu, cik soļu ir 1/30 jūdzes, vadītājs palīdz izmērīt soļu garumu. Piem, mana soļa garums ir 31,5 collas. Un tā, kā es varu noteikt soļu skaitu 1/30 jūdzēs.

- Jūdzē ir 5280 pēdas, kas atbilst 63 360 collām.
- 63 360 izdalot ar 30 iegūst collas 1/30 jūdzē = 2 112 collas.
- Un tad 2 112 collas dalot ar 31,5 collas (mans solis) atrod cik soļu ir 1/30 jūdzēs.
- Atbilde 67 soļi.

Adaptēts pēc J. B. Cornell. Sharing Nature: Nature Awareness Activities for All Ages. Nevada City, Crystal Clarity Publishers. 2015. Sagatavoja Jāzeps Logins



Iesniet savu eksperimentu

Latvijas Ķīmijas un farmācijas uzņēmēju asociācija

Dzirnavu iela 93-27, Rīga, LV-1011

(+371) 67298683

lakifa@lakifa.lv