**Foglalkozások leírásai**

* **Bibliai növények** – fafajták a Bibliában. PPT kapcsolódó interaktív feladatokkal. (Olajfa, tömjénfa, miharfa, ámbrafa, babérfa, libanoni cédrus, jeruzsálemi fenyő, Szentjánoskenyérfa, táborhegyi tölgy, dió, fűzfa, datolyapálma, eperfa…)

A gyerekek húznak egy képet, rajta a Bibliában is szereplő fa képe és a lap túloldalán a rövid ismertetése. Pár perc alatt megjegyzik, majd az ismeretet tovább adják egy társuknak, akik már ezt az ismeretet adják tovább a képpel együtt, mert innét már csak a képet nézve lehet tovább adni az információt.

* **Kunyhó építése**: A rendelkezésre álló anyagok: fűzfa ágak, faágak, faanyag stb. Ezekből kell szabadon dönteniük, hogy hogyan készül el a kunyhó.
* **Noé Bárkája története**- Ki mire emlékszik? A játékvezető elmond egy szöveget Noé bárkájáról egy tanulónak, ő elmondja a csapat következő tagjának. Aztán a következő meséli el az újabb tagnak. Ez addig megy, míg az utolsó ember kerül sorra. Akkor ő is elmondja a szöveget. A játékvezető számolja, hogy hány a szövegben előre meghatározott kulcsszót mondott el az utolsó csapattag. Az a csapat nyer, ahol több kulcsszót hangzott el. –A játék ötlete: Magyarország szeretlek TV műsor.
* **Fa szimbólumok az ember életében**. PPT vetítés magyarázattal. Minden fához, minden oldalon külön LearningApps interaktív feladattal. Puzzle összerakása. A kerület legnagyobb platánfája az udvarunkon áll. Több, mint 75 éves. Találjuk ki, minek lehetne a szimbóluma? Itt állt régóta a pestszentimrei strandon és 1986 óta az iskola udvarán. Találjátok ki, miket mesélhetne nekünk!
* **Mozgásos játékok az udvaron**. Fából készült eszközökön vidám játéklehetőségek kipróbálása. Akadálypálya leküzdése. (Az akadálypálya rajza a a mellékletben található.)
* 1. Az udvari játszótér elemeinek felhasználásával alakítottuk ki a pálya egy részét, valamint…
* 2. fakockákat kell egymásra rakniuk, fatornyot építeniük, kéz segítsége nélkül csapatmunkában. (Kép a mellékletben található.)
* 3. Egyéb játék- nem része az akadálypályának: Kb 10m távolság megtétele úgy, hogy egy nagy fából készült lap, egy seprűnyél, és 4 db henger áll rendelkezésre. (A négy hengerre kell rátenni a falapot, a gyerekek ráállnak, a bottal tolják előre magukat, a kiguruló hengert előre teszik, és így haladnak előre.)
* **Jenga bajnokság** – a megadott időn belül melyik csapat tud több darabot kihúzni a toronyból úgy, hogy nem dől össze. Az utolsó kihúzás nem számít bele.
* **A fa motívuma a képzőművészetben-** festőművész segítségével. frottázs készítése.
* **Magyarország facsodái –** PPT vetítés. A ppt-n látható az is, hogy a fa Magyarország térképén kb. hol helyezkedik el. Ehhez kapcsolódik egy LearningApps-os feladat: el kell helyezni a helységeket Magyarország vaktérképén. Utána apróhirdetés játék a bemutatott fákhoz.
* **Fa a népköltészetben:** Mese olvasása, hozzá az égig érő fa rajzolása csoportosan hosszú papírra.
* **Óriástársasjáték-** Előzetesen nagy fát festünk két összevarrt dupla lepedőre. Ezen a játékosok elférnek, legalább négyen. A fa lombjában jelzett úton kell haladniuk a játékosoknak, óriás dobókockával dobnak, és lépegetnek. A játék páros, az egyik gyermek mindig dob, a másik lép. Ha fa jelzett pontra lépnek, ott feladat vár rájuk, amit meg kell oldani. Ez már közös feladat, bárki válaszolhat rá. (Ez később is használható a feladatok variálásával. Lehet játékos feladat, lehet tananyaghoz kapcsolódó kérdés… bármi.)
* **Szólások, közmondások a fáról –**PPT-n rajzosan megjelenített közmondások láthatók, ki kell találni azokat.
* **Spatulából tárgykészítés-** szabadon választott tárgyat is lehet, de ötleteket is fognak kapni.(lásd: Melléklet)
* **A nagy platán vizsgálata:** A gyerekek a mellékletben levő feladatlapok segítségével vizsgálgatják a fát.

A programokra a gyerekek előzetesen jelentkeznek. Saját maguk alakítják ki az órarendjüket, ki, melyik program után érdeklődik jobban.