

## LEHUA – Learning Humanity From Animals

A világ folyamatosan változik körülöttünk, akár szűkebb akár tágabb környezetünket szemléljük. Mindennapi életünk folyamatos alkalmazkodást kíván, a felmerülő kihívások állandó megválaszolását. Az ingerek, kihívások és nehézségek forgatagában a másokkal vagy akár saját magunkkal megélt találkozások, kapcsolódások háttérbe kerülhetnek, a kapcsolatok meggyengülhetnek.

Az empátiához és mások elfogadásához elengedhetetlen, hogy képesek legyünk szembenézni a félelmeinkkel, hogy tudatosítsuk érzéseinket, és hogy alapvetően pozitívan álljunk a világhoz – vagyis, hogy magas érzelmi intelligenciával rendelkezünk: érzékelni és kezelni tudjuk a saját és mások érzelmeit és ezek alapján, ezek ismeretében tudunk cselekedni. Mindezek értelmében a legjobb, amit tehetünk, ha segítünk a fiatal felnőtteknek jobban megérteni önmagukat, érzéseiket és érzelmeiket, melyre projektünk számos lehetőséget kínál, hisz a más emberekkel megélt találkozások, csakúgy, mint az állatokkal megélt találkozások tükröt tartanak elénk, melynek segítségével lehetőségünk nyílik önmagunk mélyebb megismerésére.

Tevékenységünk fókuszába az ember-állat interakciókat helyeztük. A projekt során létrehozandó tréning (és az ehhez kapcsolódó képzési anyagok) segítségével arra keressük a választ, hogy az állatokkal és a természettel való kapcsolódás hogyan tud hozzájárulni az intra- és interperszonális képességeink kibontakozásához, az empátia, az önreflexió, a reziliencia, és a megküzdő-képesség fejlesztéséhez.

A projekt szellemi termékei:

- Jó gyakorlat gyűjtemény (korábban már kipróbált, bevált feladatok gyűjteménye),
- hat modulból álló, fiataloknak szóló tréning,
- az egyes modulok részletes óravázlatai (melyek a fiatalokkal való hosszú távú munka során, így például iskolai környezetben is használhatóak),
- egy, a kurzus alkalmával kiosztható résztvevői munkafüzet.

A projekt elsődleges célcsoportja az ifjúsági munkások / ifjúsági vezetők, vagyis mindazon szakemberek, akik a 13-29 éves korosztállyal foglalkoznak akár a formális, akár a non-formális oktatás keretében.

A jó gyakorlat gyűjtemény nyolcvan darab, a partnerek által összegyűjtött gyakorlatot tartalmaz, amelyek vagy élőállatok segítségével vagy különböző játékokon, irodalmi és mesei foglalkozásokon

keresztül kínálnak utat az állatokkal való találkozáshoz ifjúsági csoportok és fiatal felnőttek számára. A gyakorlatokat a közös állatos tematika fűzi össze, közöttük energetizáló, jégtörő játékok ugyanúgy találhatóak, mint bonyolultabb, együttműködést és együttgondolkodást igénylő csapatfeladatok. A hat modulós tréning a jó gyakorlat gyűjtemény játékaiból épül fel. A gyakorlatok vagy tréningmodulok egyesével (Sokszínűség, diverzitás; Szükségletek; Rendszergondolkodás; Az együttélés szabályai; Sztereotípiák, előítéletek; Mit tanuljunk az állatoktól?), vagy a teljes tréning egészében a szemléletformálás, attitűdbeli változás indukálását célozza, az egyes állatokkal kapcsolatos valós ismeretek átadása és az élőállatok megfigyelése mellett. A gyakorlatok a nemformális tanulás módszereivel mélyítik folyamatosan az ön- és társismeretet. Az élménynapon bemutatott workshopok a Jó gyakorlat gyűjtemény és a Tréning anyagaiba mutatnak betekintést.

**Program:** A projektet az Erasmus+ támogatja.

**Partnerek:**

Rogers Személyközpontú Oktatásért Alapítvány, Magyarország (főpályázó)

Fővárosi Növény- és Állatkert, Magyarország

Milvus Csoport, Románia

TANDEM n.o., Slovákia

**Szakmai támogatónk:**

Bajor Természetvédelmi és Tájgazdálkodási Akadémia (ANL), Németország

**Honlap:** <http://learningfromanimals.eu>

## **Jó gyakorlat workshop Tanodú.: Állatokkal, állatokról, állatok szemszögéből**

Az alábbi leírások a workshopon bemutatott gyakorlatok leírását tartalmazzák. Amennyiben az egyes játékokat külön-külön alkalmazzuk, akkor több idővel számoljunk, az egyes játékok után bőséges időt hagyva a megbeszélésre.

### **Maci-kártyás nyitókör**

**Cél:** Ráhangolódás, feszültségoldás

**Időigény:** 5-10 perc

**Csoportlétszám:** bármennyi

**Életkor:** 13-29

**Eszközök:** Maci-kártyák

#### **Leírás:**

A Maci-kártyákat felfelé fordítva kiteszük a földre középen, a csoport körbeáll. Mindenki választ magának egy kártyát, ami megfelelően tükrözi az aktuális hangulatát. Megkérjük a résztvevőket, hogy nézzék meg alaposan a kártyájukat, és háromra vegyék fel a bemutatott pózt. Adunk néhány másodpercet a résztvevőknek, hogy körbenézzenek. Ez után megkérjük őket, hogy ebben a pózban maradva kezdjenek el sétálni a teremben, és keressenek egy olyan személyt, aki az övékhez képest ellentétes hangulatú pózban van. Adjunk nekik néhány percet, hogy megbeszéljék, miért választották az adott kártyát, hogy érzik magukat. Végül megkérjük őket, hogy vegyék fel újra a pózt, először húzzák össze magukat minél kisebbre, aztán emelkedjenek fel, és tárják szét a kezüket, testüket.

#### **Variációk:**

Miután a résztvevők kiválasztották a kártyájukat, megkérjük őket, hogy egyesével álljanak be az adott pózba, a többiek pedig találgatnak arra, hogy milyen a hangulata az adott személynek.

### **Milyen állat lennék...**

**Cél:** önismeret fejlesztése

**Időigény:** 15 perc

**Csoportlétszám:** 14-16 fő

**Életkor:** 13-29

**Eszközök:** papír, toll/ceruza

### **Leírás:**

A kiscsoportok körbeülnek, a csoportvezető papírt és tollat vagy ceruzát ad mindenkinek. A csoportvezető felteszi a következő kérdéseket:

- Milyen állat lennél (milyen állatra hasonlítasz)?
- Milyen állat szeretnél lenni?
- Milyen állat nem szeretnél lenni semmiképpen?

A résztvevők először maguk megválaszolják a kérdéseket, majd közösen megbeszélik, ki milyen állatot választott, és miért.

### **Variációk:**

Kisebbségekkel is játszhatjuk ezt a játékot, ez esetben arra kérhetjük őket, hogy rajzolják le a választott állatokat, amiket aztán megmutathatnak egymásnak.

Amennyiben több idő áll a rendelkezésünkre, többféle kérdést is feltehetünk a csoportnak: pl. milyen tárgyak / növények / rajzfilm figurák / stb. lennének.

### **Felfedező út**

**Cél:** Annak felismerése, milyen sokszínű az állatvilág, milyen különbözőféle – vagy épp egyező – igényei, szükségleteik vannak, akár csak nekünk, embereknek.

**Időigény:** 20 perc

**Csoportlétszám:** bármennyi (4-5 fős kiscsoportok)

**Életkor:** 13-29

**Eszközök:** papír, toll/ceruza

### **Leírás:**

A résztvevőket 3 csoportba rendezzük az alapján, hogy milyen állatokat választottak maguknak. Különböző kategóriákat használhatunk (pl. életmód, besorolás, méret, lakhely, stb. alapján), hogy a csoportok létszáma nagyjából egyenlő legyen. Az a feladatuk, hogy elképzeljék, hogy egy lakatlan bolygóra érkeztek (az adott állatcsoport képviselőiként), és a bolygó meghódítására készülnek éppen. Egyetértésre kell jutniuk abban, hogy melyek azok a legfontosabb szükségletek, törvények, szabályok, amelyek szükségesek a bolygó sikeres meghódításához.

A csoportok kapnak kb. 10 percet arra, hogy ötleteket gyűjtsenek a fenti témáról, majd 5 percet arra, hogy összefoglalják a gondolataikat és az 5 legfontosabb törvényt tartalmazó törvénykönyvet hozzanak létre, illetve összegyűjtsék az 5 legfontosabb szükségletüket, amik kell, hogy legyenek a bolygón.

A feladat végén kapnak újabb 5 percet arra, hogy írjanak egy rövid mottót, csapatindulót.

**Variációk:**

A játékot úgy is játszhatjuk, hogy általunk előre elkészített kártyákon kapják meg a csoportot, milyen állatcsoportot képviselnek, ahelyett, hogy a saját választásaik mentén rendeznék őket csoportba.

**Denevérek tájékozódása**

**Cél:** A különböző érzékszerveink (hallásunk) fejlesztése, tájékozódásra való használata; az empátia/tolerancia fejlesztése

**Időigény:** 10-20 perc

**Csoportlétszám:** legalább 15 fő

**Életkor:** 13-29

**Eszközök:** sál/kendő

**Leírás:**

A résztvevők szétszóródnak a teremben/területen. Megkérjük őket, hogy valaki vállalkozzon a denevér szerepére, az ő szemét egy kendővel bekötjük. Így sötétben tájékozódva kell eljutnia a terem egyik végéből a másikba, kikerülve a többiek által jelképezett tárgyakat, akadályokat. A tájékozódáshoz különböző hangokat ad ki, a „tárgyaknak” pedig visszhangozniuk kell az adott hangot: az a csoporttag, aki felé fordulva a denevér kiadta a hangot, megismétli azt. Attól függően, hogy közel vagy távol van a denevértől, hamarabb vagy kisebb késéssel, illetve hangosabban vagy halkabban kell visszhangoznia. Amennyiben a denevér beleütközik egy akadályba, akkor ő is akadállyá válik, és egy új személy lesz a denevér.

**Variációk:**

A denevér mellett vállalkozhatnak résztvevők a molylepke szerepére is. Ebben az esetben a denevér feladata, hogy elkapja a molylepkéket. Amikor a denevér azt mondja „Denevér!”, a tárgyaknak azt kell válaszolniuk, „tárgy”, a molylepkéknek pedig azt, hogy „moly”.

**Menekülő hangyák**

**Cél:** csoportmunka, együttműködés; önszerveződés

**Időigény:** 20 perc

**Csoportlétszám:** 8-25 fő

**Életkor:** 13-29

**Eszközök:** egy vagy több nagy tárgy, akadály (akár székek is lehetnek); videó egy menekülő hangyacsoportról

### **Leírás:**

A csoport egy hangyakolóniává válik, és ki kell menekülniük a teremből olyan gyorsan, amilyen gyorsan csak tudnak (például azért, mert jön az eső). A teremnek elég kicsinek kell lennie, hogy a menekülés nehéz feladat legyen (amennyiben a terem nagy, szűkítsük le, pl. körbe rakott székekkel). A csoportvezető méri, milyen gyorsan sikerül elhagyniuk a termet. A csoport kétszer-háromszor újra próbálkozhat, hogy minél gyorsabbak legyenek.

Két-három próbálkozás után nehezítjük a feladatot, pl.:

- elhelyezünk egy akadályt egy zavaró helyen (a terem közepén, az ajtó közelében...)
- kijelölünk bizonyos hangyákat, akik valamilyen nehézséggel küzdenek (pl. sérült/idős hangya, aki csak egy lábon ugrálva tud mozogni; vak hangya, akinek bekötjük a szemét)

A játékot követően a csoporttagok körbeülnek megbeszélni a feladatot. Megkérdezzük, mit tapasztaltak az egymást követő próbálkozások során: Javult a teljesítményük? Mi segítette, hogy gyorsabbak legyenek? Mi volt a személyes motivációjuk (pl. „minél gyorsabban kijutni”; „segíteni az idős hangyákat”, stb.)?

### **Variációk:**

A játék után a csoport közösen megnéz egy rövid videót egy folyón átúszó hangya-csoportról (<https://www.youtube.com/watch?v=A042J0IDQK4&t>), és megbeszélik, mit tanulhatunk a hangyáktól a hatékony csoportműködésről.

### **Játsszuk el az állatokat!**

**Cél:** az állati viselkedésekről tanulás; érzések, érzelmek kifejezése; a nehézségekkel küzdő társaink iránti érzékenység fejlesztése, együttműködés

**Időigény:** 30 perc

**Csoportlétszám:** 5-25 fő

**Életkor:** 13-29

**Eszközök:** laptop/kivetítő, rövid videók állati viselkedésekről

### **Leírás:**

5 fős kiscsoportokat alkotnak a résztvevők. Mindegyik csoport kap egy állatot, illetve egy problémát, amit meg kell oldaniuk az adott állatként (pl. hangyaként át kell jutniuk a folyón; pingvinként fel kell melegíteniük egymást; ...). Kapnak néhány percet arra, hogy átgondolják, hogyan játszanák el az adott szituációt, majd bemutatják a jelenetet a csoportnak. A

csoporttagok megpróbálják kitalálni, hogy milyen állatok voltak, és milyen problémát oldottak meg.

### **Variációk:**

Készülhetünk előre úgy, hogy keresünk az interneten rövid videókat tipikus állati viselkedésekről (pl. hogyan bújnak össze a pingvinek melegedni), és a videókhoz kapcsolódó szituációkat osztunk ki a csoportoknak. A jelenetek bemutatását követően megnézhetjük közösen a videókat, és összevethetjük a bemutatott jeleneteket a videón látottakkal.

Többféle módon is játszhatjuk ezt a játékot:

- A többi csoport mondhat állatot az egyik csoportnak, akiknek azt egyből, felkészülés nélkül kell eljátszaniuk. Ez a verzió nehezebb, és erősebb egymásra hangolódást igényel.
- Azontúl, hogy a többi csoporttag mond eljátszandó állatot a csoportnak, különböző érzelmeket is hozzátehetnek (pl. „Gyertek ide úgy, mint egy reményvesztett nyuszi!”). Így a különböző érzelmek kifejezését is gyakorolhatjuk.
- Kiemelhetjük az egymásrautaltságot is, ez esetben olyan szituációkat osztunk ki a csoportoknak, amelyek szimbiotikus kapcsolatokról szólnak (pl. ahogyan a madár megtisztítja a krokodil fogát). Így bevezethetjük az egymásra utaltság, akár a fogyatékoság témáját.

### **Közös mese**

**Cél:** közösségépítés, önreflexió és másokra való odafigyelés fejlesztése, annak felfedezése, a kultúránk mit tart az egyes állatokról, a kreativitás fejlesztése

**Időigény:** 15-20 perc

**Csoportlétszám:** 8-13 fő

**Életkor:** 13-29

**Eszközök:** -

### **Leírás:**

A résztvevők körbe ülnek. Valaki elkezd mesélni egy történetet egy szabadon választott állat főszereplésével. A mellette ülő folytatja a történetet 1-2 mondat hozzáadásával. A mellette ülő folytatja. Kb. 10 percig folytatják a mesét, vagy ameddig úgy érezzük, van „élet” a történetben.

A mese befejeztével megbeszéljük a tapasztalatokat:

- Van bármi, amit felfedeztek magukkal vagy másokkal kapcsolatban? (pl. „Mindig próbáltam pozitív irányba fordítani a történetet.”; „Ő mindig mágikus elemeket hozott be a mesébe.”). Vajon ez a mintázat jellemző más helyzetekben is?
- Milyen állatok jelentek meg a történetben? Miket tettek ezek az állatok? Vajon jellemző rájuk ez a viselkedés a valóságban? Miért választunk egyes állatokat egyes helyzetekhez? Mit mondanak a választásaink arról, hogy a kultúránk mit tart az adott állatról?

### **Variációk:**

Bevezethetünk többféle szabályt is a történetalkotáshoz. Pl.:

- Mindegyik első mesélő úgy kezdi a mondatát, hogy „Szerencsére...”; minden második mesélő pedig úgy, hogy „Sajnos...”
- Mindenkinek új állatot kell behoznia a történetbe



## **Jó gyakorlat workshop Darwin-terem: Állatokkal, állatokról, állatok szemszögéből**

Az alábbi leírások a workshopon bemutatott gyakorlatok leírását tartalmazzák. Amennyiben az egyes játékokat külön-külön alkalmazzuk, akkor több idővel számoljunk, az egyes játékok után bőséges időt hagyva a megbeszélésre.

### **Hogyan látnak az orrszarvúk?**

**Cél:** A különböző érzékszervek és a hozzájuk tartozó érzékelési módok megnevezése, megismerése. Külső jegyek megfigyelése. Viselkedés és érzékelés kapcsolata. Empátia (az érzékszervek és így az érzékek különbözőségein keresztül) és tolerancia (állatok sokféleségén keresztül) fejlesztése. Természetvédelemmel kapcsolatos tudás bővítése (veszélyeztetett fajok).

**Időigény:** 10-15 perc

**Csoportlétszám:** 5-30 fő

**Életkor:** 13-29

**Eszközök:** 2-2 db wc papír guriga összegumizva, úgy hogy a szemek elé illeszthető legyen.

### **Leírás:**

Tanteremben vagy udvaron, ahol különféle tereptárgyak vannak, először lassan, majd egyre gyorsabban mozogva kell kikerülni azokat, miközben a szemük előtt van a papírhenger, azaz az orrszarvú-szemüveg.

Ha jól megy mindenkinek, bonyolult pályát is össze lehet rakni székekből, dobozokból, bármiből, ami rendelkezésre áll. A gyerekek szembesülnek azzal, hogy a látóterük egészen más így, mint az orrszarvú-szemüveg nélkül. A tanár/játékvezető információkat az orrszarvúak (és más nagytermetű növényevők, pl. vízilovak, elefántok) látásáról, élőhelyükről, életmódjukról. Összefüggések is felismertethetők a gyerekekkel pl. a véletlen balesetek magas száma és a gyors, de aránylag rosszul látó állatok mozgása között.

Egyéb információ: az orrszarvúak veszélyeztetettsége, természetvédelmi helyzete.

### **Variációk:**

Kibővíthetők a bizalomra épülő „vakjátékokkal“, lovaskocsi irányítása, bekötött szemű lóval és kantáron hozzá kapcsolódó lovassal.

### **Hogyan tapogatnak a bajusszalakkal az állatok? Fóka, harcsa, de akár patkány tapintó érzékelése**

#### **Cél:**

A különböző érzékszervek és a hozzájuk tartozó érzékelési módok megnevezése, megismerése. Külső jegyek megfigyelése. Viselkedés és érzékelés kapcsolata. Empátia (az érzékszervek és így az érzékek különbözőségein keresztül) és tolerancia (állatok sokféleségén keresztül) fejlesztése. Természetvédelemmel kapcsolatos ismeretek bővítése (veszélyeztetett fajok).

**Időigény:** 10-15 perc

**Csoportlétszám:** 5-30.

**Életkor:** 13-29

**Eszközök:** 2-2 db hurkapálca és különböző formájú tárgyak

#### **Leírás:**

Fóka, harcsa, de akár patkány tapintása és finom érzékelése szemléltethető a játékkal. A játék során a fényhiányos, vagy zavart, iszapos vízben élő állatok tapintó érzékelését idézhetjük fel és próbálkozhatunk finomítani a saját tárgyészlelésünkön ily módon.

A játékosok párba állva játszanak. Egyikük a bekötött szemű társa elé tesz egy tárgyat, amit az a kezében tartott 1-1 hurkapálcával körbetapogat (a segítő a tárgy egy pontjára helyezi a hurkapálcákat, a tapintás onnét kezdődik). A bekötött szemű játékos megpróbálja kitapogatva azonosítani a tárgyat, ha nem sikerül elsőre, akkor a segítő a tárgy azon részére teheti a pálca végét, amit lényegesnek tart a tárgy azonosításához.

Ha nem sikerül kitalálnia, egyszerűbb tárggyal próbálkozhatunk, vagy a szemkötést levéve megnézheti a játékos a tárgyat.

Tapintás: textúra, keménység, hőmérséklet. Vezető szerepet játszik a fejlődésben és a társas kapcsolatokban, még a látást is felülírhatja.

Az észlelés gyakorlással javítható, bármely életkorban.

### **Variációk:**

Kibővíthetők a bizalomra épülő „vakjátékokkal”, lovaskocsi irányítása, bekötött szemű lóval és kantáron hozzá kapcsolódó lovassal.

### **Repülő ludak – navigációs játékok**

**Cél:** Bizalomépítés, egymásra való figyelem erősítése.

**Időigény:** 10-15 perc

**Csoportlétszám:** 5-30.

**Életkor:** 13-29

**Felszerelés:** -

#### **Leírás:**

Kiválasztunk 4 párt a csoportból. A párok tagjai egymással szemben helyezkednek el a rendelkezésre álló tér ellentétes oldalán. A pár egyik tagja szemét bekötjük, ő a vadlúd, sajátos hívójellel, egy előre megbeszélte hanggal. A pár másik tagja pedig a navigátor, az ő feladata lesz, hogy hívja, verbálisan irányítsa becsukott szemű párját. Ezalatt a játékvezető akadályokat állít a vadlúd útjába. A csoport többi tagja pedig zavaró hangokat, zörejeket küld az „éterbe”, zavarva ezzel a tájékozódást.

Információk a vonuló madarak tájékozódási képességéről, navigációjáról a különféle környezetekben, napszakokban. Példák madarakkal végzett navigációs vizsgálatokról.

### **Variációk:**

Bonyolultabb a játék, ha egyszerre több madarat irányítanak a navigátorok.

### **Élőállatos foglalkozások**

A Varázshegy Darwin laborjában állati alkatrészeket; csontokat, tollakat, szőröket, bőröket, vázakat veszünk kézbe, és megismerkedünk velük. Beszélgetünk arról, hogyan alkalmazkodott az állatok testfelépítése az életmódjukhoz. Találkozás élő állatokkal. Félelmek legyőzése, saját határok, komfortzóna megismerése, tágítása.