

SÕPRUS PUUGA

| | |
|---------------|---|
| Teema: | Puude eripära tajumine kompimismeele abil |
| Vanus: | erinev iga |
| Koht: | metsas, pargis |
| Aeg: | 15 minutit |
| Rühma suurus: | paarisarv |
| Vahendid: | sallid silmade sidumiseks |

Mängu kirjeldus

Ühel paarilistest seotakse silmad kinni ja teine paariline viib ta läbi metsa ühe puu juurde. Pime paariline hakkab puud katsuma ja püüab meelde jätta, milline see on. Teda võib aidata: Puuduta koort, katsu põsega kas see puu on elus, mis ta peal kasvab, millised oksad on, kas ta on sinuvanune, kas saad tema ümbert kinni võtta ... Kui pime partner on puuga piisavalt tutvunud, talutatakse ta tagasi alguspunkti, kuid mitte otse, vaid püüdes „jälgi segada“.

Kui avada nüüd mängija silmad ja ta hakkab otsima oma puud, avastab ta äkki, et iga puu metsas on eriline. Niiviisi leitud puusõber võib mällu jääda kauaks. Seejärel vahetavad paarilised rollid.

Friendship with a tree

Theme – **Touching trees using the cutaneous sense (touching sense).**

Age – **different ages**

Place – **in forest, in park**

Time – **15 minutes**

Group - **even number**

Auxiliaries – **scarves for bind eyes**

Play description

One of the partners have to bind eyes and the other takes it to the tree. Blind partner is touching the tree and trying to remember what kind of tree it is. Touch the bark with a cheek and fingers. Does this tree live? What's growing on the tree? What kind of sort are the branches? Is the tree in your age? Can you hug it? When blind partner has introduced with tree enough time, you should go back to start place, but not directly. Try to miss the tracks. Now you partner can open eyes and find out which is the tree, what he/she has touched. Now you have a new friend – a tree. Change roles with partner and play the pair game again.