

JÁTÉKSZABÁLY

az első játékhoz

FÉNYESVÖLGYI ÁRNYÉK-JÁTÉK

3-6 év közötti picurkáknak és láblógató óvodásoknak ajánljuk.



Gyere velünk felkutatni Fényesvölgy vadjait, összegyűjteni az erdő magvait, hogy megetethessük a mókusokat a mókusodvasnál!

Kellékek:

- Tábla
- Szerencsekerék (1 db)
- Kilövő/katapult (2 db)
- Bábuk (4 db. állatfigura)
- Állatformák (40 db)
- Mókusétkek (32 db)
- Dobókocka (1 db)
- Összeszerelési útmutató a bonyolultabb kilövőhöz

A játék előkészítése:

♣ A dobozban található állatfigurákat osszuk fel egymás között. Ha nagy óvodások vagyunk, akkor meg is beszélhetjük, mennyi figurát kell helyesen elhelyezni a játék során. Figyeljünk arra, hogy mindenki egyforma mennyiséget kapjon a játék kezdetén! Mindenki válassza ki a neki legjobban tetsző bábut és kalandok sorát élhetjük át!

♣ A dobozban két kilövő található: egy egyszerű, készre vágott kilövő, és egy kisebb önálló ügyeskedést igénylő hajtogatható, bonyolultabb kilövő szerkezet. Bármelyik megfelel a játéknak, kedvünk szerint választhatunk!

Alapverzió pirinyóknak (3-4 év):

A játék célja:

♣ Az állatok árnyékainak megtalálása. Igyekezzünk – bábunk bőrébe bújva –, megtalálni a kiosztott állatok árnyékait! Ügyesen párosítsuk össze az állatkákat az árnyékkal!

♣ Kezdődhet a játék! Már a játék kezdeti lépésein túl vagyunk, előttünk van a tábla, a szerencsekerék, és a párosításra váró állatfigurák. Mégsem? Akkor ügyesen rendezzük el őket! Kezddjen a legfiatalabb játékos, vagy döntsük el közösen, hogy ki legyen a kezdő játékos!

♣ A játéktáblán sorban kell haladni: a Start mezőből kell eljutnunk a Cél mezőre.

A dobozban található pörgettyű, vagy szerencsekerék lesz a „dobókockánk”. Amelyik színnél és jelnél megáll a mutató, a táblán az ezzel azonos színű és jelű legközelebbi mezőre kell lépni. Tehát, ha a zöld körkikkben megbúvó mókuskát pörgeti ki a játékos, akkor arra a legközelebbi mezőre kell lépni, amelyik zöld színű és mókuska van rajta. Fontos, hogy sorban haladjunk, hogy mindig a legközelebbi kipörgetett mezőre lépünk! Átugrani rajta nem lehet.

Vigyázat! Nem elég gyorsan lerakni az állatokat, fontos, hogy a megfelelő helyre kerüljenek. Hiába vagyunk gyorsak, ha pontatlan az elhelyezés, más lehet a győztes. Meg kell nézni, ki

ül mellettünk balra. Ő lesz a következő játékos. Addjuk át neki a szerencsekereket, most ő következik! Így haladjunk, míg mindenki sorra kerül.

♣ **Etetés:** A játékban található kilövővel roppant szórakoztató módon etethetjük meg a kis mókusokat. Lássuk, mit kell ehhez tennünk:

Igyekezzünk bevonni a játékba nagyobb testvérünket, vagy szüleinket! Ismerkedjünk meg az állatokkal, mutassuk meg, mi mindent tudunk már róluk, vagy milyen mesében, versikében találkoztunk velük: Ha az elhelyezett állatokról tudunk valamilyen okosat, érdekességet mondani, vagy ismerünk olyan mondókát, mesét, avagy versikét, amelyben az adott állatka szerepel, akkor bizony máris egy mókuseleség-zseton a jutalmunk. Figyelem! A mókusok bizonyára nagyon éhesek, igyekezzünk minél több eleséget gyűjteni nekik!

Nehéz egyedül? Segítsünk egymásnak, mondjuk közösen, adjunk tippeket: a meséket, verseket, énekeket elmondhatjuk közösen, vagy meghallgathatjuk játszótársunktól is!

Etessük a mókusokat együtt!

Versenyverzió:

Ha nagyobbcskák játszanak (5-6 évesek), a kérdés az, hogy a kiosztott mennyiséget vajon ki tudja leghamarabb a megfelelő helyre pakolni.

Találkoztunk már indiánnal? Ha szerencsénk van, itt összefuthatunk vele. **Ha kétszer egymás után (sorra kerülésünkkel két egymást követő alkalommal) a nyílvevesszót vagy az indiántollat pörgetjük ki (tehát vagy egymás után kétszer a nyílvevesszót, vagy kétszer a tollat), akkor ugrás az Indiános mezőre! Lovas indiánunk segítségünkre lesz, ő igazán jó barátunk, gyorsítja mozgásunk. Mikor találkozunk, segítségével bármely irányba(!) elvágthatunk a legközelebbi árnyékfigurás mezőre, és letehetjük az állatkákat. A vágta után az eredeti mezőre kell visszalépni!**

A játékban található kilövővel megetethetjük a kis mókusokat. Igyekezzünk bevonni a játékba nagyobb testvérünket és szüleinket! Ismerkedjünk meg az állatokkal, mutassuk meg, mi mindent tanultunk már róluk, vagy milyen mesében, versikében találkoztunk velük: **Ha az elhelyezett állatokról valaki tud valamilyen okosat, érdekességet mondani, vagy tud olyan mondókát, mesét, avagy versikét említeni, amelyben az adott állatka szerepel, akkor bizony máris egy mókuseleség-zseton a jutalma!**

Befejezés:

A versenyverzió győztese az a játékos, aki elsőként tudja lerakni az összes állatkáját.

Az alapverzió nyertese az a játékos, aki a leggyorsabban a legtöbb állatkát illeszti árnyékára, mielőtt Célba ér.

Jó szórakozást, örömteli játékot kívánunk!

NYARGALÓSDI

6 évtől

A Nyargalósdiban a játék a gyűjtögetés körül forog. A táblánkon a mezők szimbólumai új és izgalmas feladatokat, lehetőségeket kínálnak.

♣ **Cél:** Az indián lovas segítségével minél több állatkát kell megszerezni, úgymond megszelídíteni. Egyúttal vágazzunk a gondolatnál is sebesebben, hiszen a győzelemhez nem árt elsőként érni a célba!

♣ **Előkészületek:** A játék kezdetén el kell helyezni az összes állatkánkat a táblán. Szükségünk lesz a dobókockára is, mert ezzel dobhatjuk ki a lépések számát, de alkalmunk lesz a szerencsekerékkel is pörgetni. Kedvünk szerint döntsük el, ki legyen a kezdő játékos! Aki a legkisebbet dobja, vagy aki a legnagyobbat? Aki rókát pörget? Akinak a leghuncutabb a szeme állása? Rajta hát!

♣ A szimbólumok jelentései:

- A nyargalósdiban a mezőkön röppenő nyilacsákák új jelentéssel bírnak. Ha nyílra lépünk, akkor előpenderítjük a szerencsekeret és megpörgetjük. Amelyik jelet/mezőt kipörgetjük, oda lépünk. De hoppá, ha nyilacsákát pörgetünk, akkor vissza kell lépni a legközelebbi nyilas mezőre! (Innen természetesen már dobókocka használatával lépünk majd tovább, ha újra ránk került a sor.)
- Az indián lovas és az indián tollat ábrázoló mezők nem akármilyen extrákat (előnyöket, stratégiai döntéseket) kínálnak nekünk! Ha ezen mezők valamelyikére lépünk, megkapjuk a szabad irányválasztás jogát, ráadásul a hidat is használhatjuk utunk rövidítésére! Tehát, ha indiánra, vagy tollára léptünk, a továbbiakban eldönthetjük, melyik lépésünket melyik irányba tesszük meg. Mostantól fogva fordulhatunk Dél felé, vagy egy hirtelen mozdulattal vágázhatunk Északra, mikor hogy kedvezőbb! Ha a híd két oldalán található fenyőfás mezőkre érkezünk, akkor átkelhetünk a hídon. Mindig dönthetünk úgy, ahogyan előnyösebb számunkra, ahogyan logikusabb a lépésválasztás.
- Ha olyan rókás mezőre lépünk, ami mellett állatka van (megszerzett vagy még ott gubbasztó, az mindegy) akkor bizony kimaradunk egy dobásból, amíg ennek a rókácskának a megszelídítésével foglalatoskodunk!

♣ **Nyerteseink:** Ha legelsőként érünk célba, megkapjuk a „**leghosszabb és leggyorsabb lábú játékos**” címet. Amelyikünk a legtöbb állatkát szerezte meg, az elnyeri a kitértető „**legszeniálisabb állatidomár**” címet. Azonban ha akad olyan játékos, aki úgy ér elsőként célba, hogy egyúttal a legtöbb állatkát is ő szerezte meg, akkor bizony nem más ő, mint „**Fényesvölgy Bajnoka**”!

Vidám időtöltést, jó játékot kívánunk!

JÁTÉKSZABÁLY

a második játékhoz

FÉNYESVÖLGYI MESEKALANDOK

6 éves kortól



Induljunk felfedező körútra megkeresni az őseMBER leleteit, Meggyes Medárd, Parázs Panka és Kerekes Kelemen mesetárát! A kiválasztott bábu bőrébe bújva izgalmas kalandokat élhetünk át. Szerezzük meg a varázslatok könyvét, hogy az egész csapat győztes lehessen!

Kellékek:

- Tábla
- Kilövő/katapult (2 db)
- Mesekeret-kártyák (4 db)
- Dobókocka (1 db)
- Leletek/mese-motívumok (32 db)
- Szerencsekerék (1 db)
- Bábuk (5 db)
- Mókusétkek (32 db)
- Varázslatok-könyve zsetonok (4 db)

Alapverzió:

♣ A játék előkészítése:

Helyezzük el a táblát az asztalon! Pakoljuk mellé a játék kellékeit, a mesekeret-kártyákat, a zsetonokat, a kilövőt, a szerencsekereket, a bábukát! Felismeri valaki a mesékben megjelenő tárgyakat és szereplőket? Ha van kedvencünk, válasszuk őt!

Osszuk fel egymás között a bábukát és mesekeret-kártyákat! Ha többen szeretnénk ugyanazt, semmi gond, haladjunk sorban, és a következő játékban cserélünk. A biciklis bábunak a játék során különleges szerepe lesz, így ez saját bábunak nem választható. Egyelőre helyezzük a tábla mellé, vigyázzunk rá, nehogy el találjon kerekezni mellőlünk!

♣ A játék célja:

A keretkártya szerinti leletek összegyűjtése, mielőtt a Cél mezőt elérnénk.

További cél a mókuselégek gyűjtőgetése, hogy a játék végén legyen mivel az éhes kis mókusokat megetetni. Ők már nagyon várják a magvakat, így igyekezzünk nekik sokat gyűjteni!

♣ Kezdődhet a játék!

Miután az előkészületekkel már végeztünk, indulhat a kaland!

Ki legyen a kezdő játékos? Beszéljük meg! A legfiatalabb, a legidősebb, a legszeplősebb, a legfényesszeműbb? Aki a legnagyobbat dobta, vagy éppen a legkisebbet? Haladjunk az óramutató járásával megegyező irányba!

Start! Megvan a kezdő játékos. Mindig előre haladjunk, nem kalandozunk más irányba. Ha megjelölt mezőre érkezünk, nézzük meg a játékszabály végén, milyen feladat vonatkozik ránk, mit kell tennünk! Ha ügyesek vagyunk, néhány dobás után fejből fogjuk tudni, melyik jelölés mit jelent. Ha már felismerjük a jeleket, segíthetünk társainknak, megsúghatjuk

nekik, mit tegyenek.

Tartsuk észben feladataidainkat! Gyűjtsük a leleteket, mint pl. aranyhajsál, pecsétgyűrű, csúzli stb.! Szedjük össze a mókuseledeleket, amiket összegyűjtve a játék végén a kilövő segítségével kiszórhatunk az éhes kis mókusoknak.

📌 A játék nyertese:

Aki leghamarabb összegyűjtötte a leleteket, összeszedte a mókusétkeket és bejutott a Célba.

Kooperatív verzió, azaz csapatban a nagyobbacsák!

Pluszfeladat a Csili csi családé varázslatok könyvének beszerzése. **A varázslatok könyvéből minden játékos tud majd magának 2 további leletet varázsolni!**

Vigyázat: egy csapat tagjai leszünk, ezt a küldetést csak közösen tudjuk megoldani: segísünk társainknak, így lehetünk majd együtt győztesek.

Meg kell tehát kaparintanunk a Csili csi családé varázslatok könyvét. Ügyelnünk kell arra, hogy a győzelemhez mindenkinek be kell szereznie a könyvet, és együtt a csapat viszi győzelemre a kalandot az út végén. Minden csapattagnak érdeke, hogy sikeres legyen a küldetés. Segíthetünk társainknak, bár ez áldozatokkal is jár. **Amelyikőnk közelebb van a mezőn a varázslatok könyvéhez, segíthet megkaparintani a társa számára! Amíg ez nem sikerül, társa nem léphet, de így is meg fogja érni! Bátran kérhetünk segítséget egymástól, dolgozzunk össze! A csapatgyőzelemhez szükséges, hogy minden csapattag beszerze a varázskönyvét, és bejuttassa azt a Célba.**

📌 A győztes: A csapat akkor teljesítette a küldetését, ha minden játékos, minden csapattag megszerezte a varázskönyvet és együtt bejutottak a Célba.

Páros játék, két csapat esetén az a csapat a győztes, amelynek mindkét tagja megszerezte a varázskönyvet, és hamarabb jutott a Célba, mint a másik csapat legkésőbb beérkező tagja (miközben gyűjtöttek mókusétkeket, és hiánytalanul leletbeszerzésük is).

📌 A játék vége!

Etessük meg a mókusokat a begyűjtött eleségekkel! Helyezzük el a zsetonokat a katalpultban, és szórjuk el nekik!

Amikor jelölt mezőre érünk, az eligazodásban a következő felsorolás segít majd:

- ☀️ Tündér: Válassz egy leletet, amelyet még nem sikerült összegyűjtened! Ha nincsen már további leletre szükséged, helyette dobhatsz még egyet!
- ☀️ Napocska: Dobhatsz még egyet!
- ☀️ Csillag: Lépj ötöt bármelyik irányba!
- ☾ Félhold: Lárifári, rosszalkodtál: eldobtad a csokis papírt. Amíg felszeded, kimaradsz egy dobásból!

👉 Mutatóujj: Lépj vissza a legközelebbi hídhöz!

Makk, dió, mogyoró, körte, gomba, gesztenye: mókuseleségek



Bicikli: Pattanj fel a biciklire! Cseréld le a bábudat bicikli bábura és kerekezz tovább!

Dobj kétszer, válaszd ki a kedvezőbb dobást, és lépd le a táblán, vagy dobj egyet, de a dobást duplán számold. Ha pl. hármast dobtál, lépj hármat, nézd meg, mi történne ott veled. Ha nem esik semmi bántódásod, nem kerülsz hátrányba, használd ki a lehetőséget, de ha nem szeretnéd, lépd le még egyszer a három mezőt (ám ott már bármivel találkozol rád is vonatkozik). Addig marad nálad a bicikli bábu, amíg defektet nem kapsz egy mezőn, vagy amíg el nem érkezel a bicikliút vége táblához. Ilyenkor lepattansz a bicikliről, és haladsz tovább a korábbi bábuddal.



Szerencsekerék: Pörgess a szerencsekerékkel, majd szerezd be, amit kipörgettél!

Jó szórakozást, örömteli játékot kívánunk!

A MÓKUSODVAS

5 éves kortól

Ebben a játékban kizárólag a kedves kis mókusokra kell figyelniük. Segítsünk nekik, gyűjtögessünk számukra minél több finomságot télire! A Csili-csali csalamádé varázslatok könyvéből újabb falatokat tudunk majd varázsolni...

Kellékek:

- Tábla
- Kilövő/katapult (2 db)
- Dobókocka (1 db)
- Mókuselésegek: gesztenye, dió, makk, mogyoró, körte, gomba (32 db)
- A mókusos szerencsekerék (1 db)
- Bábuk (5 db)
- Varázslatok könyve zsetonok (4 db)

Az eleségeket több helyről is begyűjthetjük. Először is ott vannak a mezőkön elszórva, így azokra lépve, máris bezsebelhető egy-egy csemege. Másodszor kipörgethetjük szerencsekerékkel is a falatkákat, ha fenyőfát, mókust, vagy gyümölcsös kosarat pörgetünk, végül ott van a híres varázslatos könyv, amelyért ha elmegyünk, máris további 3 eleséget tudunk varázsolni belőle! Na persze azért nem is olyan egyszerű eljutni a könyvhöz...

A játék menete:

A játék kezdetén a varázslatok könyve zsetonokat helyezünk el a táblán a könyveken! Válasszunk bábut magunknak és döntsük el, ki legyen a kezdő játékos! Haladjunk szépen sorban, a start mezőről a cél mező felé, és senki se maradjon ki a dobásból! A varázslatok könyvét nem olyan könnyű felütni, hiszen nem lehet a dobást kanyarodva lelépni. Csakis olyan dobás után lehet felkanyarodni, ami pontosan a hozzá leágazó virágszirom-mezők előtt állít meg. Tehát csak akkor lehet a virágszirmos mezőkre lépni és elmenni a könyvért, ha pontosan ez előtt a leágazó út előtt sikerül megállni. Ezt többször is meg lehet próbálni, hogy sikerüljön, persze mindig meg kell várni, hogy újra ránk kerüljön a sor. Visszafelé is le lehet lépni az adott dobást, ha az célravezető.





A játék célja:

Eleségeket gyűjteni, amivel majd a kilövő segítségével megettetjük a mókuskákat.


A játék nyertese:


Természetesen az a játékos, aki a legtöbb eleséget gyűjti, így a legbőségebb lakmározással kecsegteti mókusainkat.

A táblán, illetve mezőkön látható jelek az alábbiak szerint értelmezhetőek:

-  **Tündér:** Válassz egy mókuseleséget, vagy dobhatsz még egyet!
-  **Napocska:** Dobhatsz még egyet!
-  **Csillag:** Lépj ötöt bármelyik irányba!
-  **Félhold:** Lárifári, rosszalkodtál: eldobtad a csokis papírt. Amíg felszeded, kimaradsz egy dobásból!

 **Mutatóujj:** Lépj vissza a legközelebbi szerencsekerékhez!

 **Bicikli:** Pattanj fel a biciklire! Cseréld le a bábudat bicikli-bábura és kerekezz tovább!
Amíg biciklin ülsz, mindig kétszer dobj, ha rád kerül a sor. Válaszd ki a kedvezőbb dobást, és lépd le a táblán, vagy dobj egyet, de a dobást duplán számold. Ha pl. hármast dobtál, lépj hármat, nézd meg, mi történne ott veled. Ha nem esik semmi bántódásod, nem kerülsz hátrányba, használd ki a lehetőséget, de ha nem szeretnéd, lépd le még egyszer a három mezőt (ám ott már bármivel találkozol rád is vonatkozik.). Addig marad nálad a bicikli bábu, amíg defektet nem kapsz egy mezőn, vagy amíg el nem érkezel a bicikliút vége táblához. Ilyenkor lepattansz a bicikliről, és haladhatsz tovább a korábbi bábuddal.

 **Szerencsekerék:** Pörgess a szerencsekerékkel, s ha a fenyőt, a mókust, vagy a gyümölcsös kosarat sikerül kipörgetni, akkor egy mókuseleség a jutalmad!

Jó szórakozást, örömteli játékot kívánunk!

FÉNYESVÖLGYI ÁLLATAI

Alpesi gőte

Magas hegység lakóhelyem. Alapjában kék vagyok itt- ott barna-zöld mintával, tarajjal. Ha jön a lányka kinek hasa narancsvörös, háta barna, színpompásra váltok. Mélyedések, patakok kedvenc helyeimé váltak, ahol aztán rovarokat, csigákat, gilisztákat lakmározok.

Nagy mesék: A gőte meséje

Dal: Gryllus Vilmos: Erdei pocsolya

Finy Petra: Parajos gőte

Bagoly

Igazán sokféle vagyok, Uhu vagyok, Gyöngy vagyok, Hó vagyok, Macskabagoly, Füles, Kuvik, és így tovább hühoghathán, hanem lennék álmos itt. Ha épp nem hóbagoly vagyok, akkor bizony nappal alszom. Hátrafordítom fejem, meglesem az egerem.

Vadász vagyok nagyon jó, szárnyam hatalmas suhogó.

Népmese: Hogyan festette be egymást a holló meg a bagoly?

Grimm: A bagoly

Jill Tomlinson: A bagoly, aki félt a sötétben (3-10 éveseknek elalvási nehézségekre ajánlott bájós könyvecske)

Versek:

Benedek Elek: A bagoly

Uhu, uhu, uhu, huhog bagoly koma,

Lesz-e vajon este finom, jó lakoma?

Nem lát szegény nappal, nagy bánan üldögél,

Tőle ugyan szaladgálhat bátran a kis egér.

Cinege

Madár vagyok verébforma. Sok fajtámat ismerheted. Lehetek búbos, kék, vagy akár szén, sorolhatnám büszkén még. Bájos vagyok, aprócska, kicsi fák lakója. Lehet ezért, lehet nem, és picit régebben (1984), de év madara lehettem.

Szepesi Artilla: Áfonya

Ízes áfonya

Tűzpirosan

Fénylik az erdőn

Illatosan.

Keresi a cinege, ha

Tél hava száll,

Csipdesi éhesen,

És tovaszáll.

Denevér

Másik nevem böregér, nappal alszom fejfel lefelé lógva,

a sötétben repülve keresem

eledelem,

bogarak a kedvenc csemegéim, barlangban lakom.

Mondóka:

Száraz tónak nedves partján döglött béka kuruttyol.

Hallgatja egy süket ember ki a vízben lubickol.

Sej, haj, denevér, bennünk van a kutyavér.

Farkas

Ordas vagyok,

bundám szürke,

nagy családban, falkában élek,

hangosan vonítok, félnek tőlem az állatok.

Nagy fogamra finom falat a nyuszi, bárány...

Mondóka:

Benn a bárány, kinn a farkas.

Hízik a bárány, szárad a farkas.

Ki-be bárány, benn a farkas,

amott szalad agy nagy talpas.

Kergetős játékok:

Tányér-talpas lompos farkas (lassú, lopakodó mozgás)

huss el innen, huss! (kézzel hessegetés)

Nem engedjük ki a bárányt (átkaroló mozdulat)

fuss el innen, fuss! (farkas elkergetése)

Fehérhátú fakopáncs

(harkály)

Ha fiú vagyok, sapkám vörös, ha leányka, fekete.

Szárnyam pompásan csikozott.

Erdőlakó vagyok én, korhadt fákon élek én.

Egy-egy lárva, hősincér, a csőrömbé belefér.

Bár Magyarországon ritka vagyok, a Bükkösben otthon vagyok.

A fadoktor (Szabó Csaba):

Kipi-kopi kalapács,

Fúr-farag a fakopáncs.

Kalapácsa hegyes csőre,

Fürgén csapkod a fatörzsre.

Lyukat farag, jó nagyot,

S kirántja a kukacot.

Wass Albert: A harkály meséje

Mese a vörösbegyéről meg a

harkályról

Móra Ferenc: Harkály mester

szerencséje

Szepes Mária: Pöttyös Panni

Harkály Anyó

Dal: Gryllus V.: Harkály kopogtat

Csillaghúr együttes: Fakopáncs

Feketerigó

Sok helyen megfordulok, lehet domb, vagy hegyvidék, alföld és zajos város én csak vígan

repkedem, amerre járok. Sárga

csőrömmel, fekete testemmel,

barna lábammal, szép énekemmel

láthatatlan nem maradok.

Tojóként inkább bebarnulok.

Ebből már tudhatod, hogy én egy madár vagyok. Tüskés cserjére, bokorra rakom fészkeim. Bogarakat, lárvákat, gilisztákat és gyümölcsöket eszem.

Játék: Ugráló verebek
Lázár Ervin: A nagyravágyó feketerigó
Kányádi Sándor: Feketerigó
Rónay György: Feketerigó

Gímszarvas

Szarvaim vagyok, terebélyesek, szőröm vörösesbarna, erdőkön-mezőkön legelészek, borjam pettyes, pont mint rokonom kisgidája...

Hiúz

Erős, ügyes ragadozó vagyok. 3 métert is ugorhatok. Vigyázzatok madarak és rágcsálók. Mene-küljetez ti is rókák, őzek, ha közeletekben settenkedek. Kar-mom hegyes, bundám pettyes, szakállam vagány. Fülemen a bojt viccesen áll. Nagyon védett állat vagyok, sok helyen megfordulok, legközelebb talán a Kárpát-medencében találsz rám.

Molnár József Bálint:
Vadászó hiúz holdfényben

Könyv: Száva István: A hiúz a napba néz. Galilei életregénye

Medve

Testem 1-3 méter, súlyom akár 100-700 kg is lehet. Szíнем barna, étvágyam nem csekély, mindenevő vagyok én. Szeretem a terméseket, gyümölcsöket, halat nem vetem meg a kicsi állatokat, rovarokat sem. Bükkben olykor kószálgatok, de inkább más tájakon bóklászgatok. Télen alszom, odúmat el nem hagyom. Erdőben, hegységben vígan vagyok.

Találás kérdés:
Barlang mélye az én hazám,
Itt élem világom,
Télen alszom, nyáron meg a

Kerekérdőt járom.
Azt se bánám, ha az erdő
Csupa mézzé válna!
Bár nem tudom, hogy akkor
majd
Hol terem a málna?

Dirmeg-dörmög a medve
Dirmeg-dörmög a medve,
Nincsen neki jókedve.
Alhatnék, mert hideg van,
Jó lesz benn a barlangban.

Mókus

Tölgyfa odvában van az én hajlékom, éléskamrában a magvakat gyűjtöm szorgosan. Szőröm vörös, farkam lompos, ha rám ijesztesz, az ágakon elosonok.

Nyúl

Tapsi füleimmel kifülelem, ha jön a vadász, s üregembe elbújok, lapulok, mint egy letaposott kalász.

Őz

Szarvas lehetnék, ha volna szarv fejemen, hosszú vékony lábaimmal, formás patácskáimmal, az erdőkön-mezőkön barangolok, porontyaimmal, a kis pöttyös gidácskákkal.

Róka

Ravazdi vagyok, bundám vörös, házám lyuk a föld alatt, számomra a nyúl és a tyúk a legfinomabb falat.

Mondókák:

Kiskertemben uborka, reákapott a róka.
Várj meg, róka, megleslek, Komáromba vitetlek!
Jön a róka ne nézz hátra,
tüzet viszen a markába.
Meg ne fordulj, szépen állj,
mert a róka körbejár!

Róka, róka gyere ki,
nyúlhús vár rád ideki.

Sas

Erős a csőröm,
kedvenc eledelem az apró állatok:
pockok, kisnyulak.
Magasból is hamar meglátom az eledelem,
a hegy tetején élek.
Találás kérdés:
Réti, szirti, parlagi,
levegőnek farkasai.
Éles karma, horgas csőre,
senki nem lát jobban tőle.
Ki az?

Forgó, táncoló:

Sas, sas, lakatos,
látom libád ripacsos.
Addig libát nem adok,
míg százat nem fordulok.

(Erdei) sikló

Napsütötte dombokon, hegyi erdőkben kanyargom.
Kicsinyeim tojásaimból kelnek ki.

Bár a vizet is kedvelem, rágcsálókra lesek éppen.
Vigyázz rám, kérlek, kisbarátom, védett állatként tartanak számon!

Dal: Gryllus Vilmos: Sikló
Weöres Sándor: Éren-nádon

Éren-nádon
sikló kúszik,
Kicsi patak-ágyon
vízicsibe úszik.

Hajló nád közt
kötlés zizzen,
Vízicsibe-népet
tereli a vízben.

Ér tükrében
látszik az ég is,
Fejetetején
a vízicsibe-nép is.

Siklók, békák,
pókok látják
Vízicsibe-pásztor
vízicsibe-nyáját.

Sólyom

Vadászatra beidomíthatasz. Látásom éles, karmom fényes.
Nekem is van sok rokonom: kígyászsólyom, vércse, erdeisólyom,

törpesólyom...

Nem sorolom most tovább,
inkább megeszem a vacsorát:
hüllőt, bogarat, picike madarat.
Bár Afrikába épp nem vágyom,
az egész világot bejárom.

Ezópusz (Aiszóposz) meséje: A csalogány és a sólyom

A csalogány egy magas fán ült, s szokása szerint énekelgetett. A sólyom, amely éppen megéhezett, meglátta, lecsapott rá, és megragadta. A pusztulás előtt álló csalogány kérte őt, hogy eresse el, s erősítgette, hogy úgysem halak jól vele a sólyom, ha tehát éhes, nagyobb madarak után kell vetnie magát. De a sólyom félbeszakította: „Igazán bolond lennék, ha elereszteném azt, ami a karmaim közé került, és azt kergetném, amit még nem is látok.”

A mese azt bizonyítja, hogy ugyanilyen esztelenek azok az emberek is, akik többet remélnék az elérhetőnél, s a kezük közt lévő dolgokat elszalasztják.

Sűn

Kis kópé vagyok én, az erdő peremén,
ha farkas, róka támad, gombolyagga változom,
a támadó vadak orrát,
tüskéimmel bosszantom.

Szalamandra

A gyík rokona vagyok én, ám fekete bőröm sárga pöttyök cifrázzák.
Vízben és szárazföldön is jól megvagyok,
kicsi halakat és bogarakat is majszolok.

Szarvasbogár

A Bogyó és Babócnál már találkoztál velem, én vagyok Vendel! Rokonaim, a bogarak között én nőtem a legnagyobbra, fejemen két nagy „agancsot” hordok,
kedvenc ételem a növények és a korhadt fák.

A fa odvában lakom
egyre kevesebb van belőlem,
vigyázz rám!

Vers:

Eladó a csiga háza, hírtét vitték a határba.

Nézi a nyúl, igen görbe, nem fér bele, csak a körme.

A katica felfigyel, lesz itt nekem elég hely.

De egy lepke megelőzte, beukucskált a kéménybe.

Rákiált két nünüke: Előbb értünk mi ide!

Szarvasbogár megszodálja, kérdezi, hogy mi az ára.

Egyezkednek, vitatkoznak, a ház árán összekapnak.

Csiga-biga elunta, az ajtaját becsukta.

Egyszer volt csak eladó, azóta sem kapható.

Vaddisznó

Nagydarab testem sötét szőr fedi,
számból agyar lóg ki, farkam kunkori,
kedvencemet a finom makkot, az avarból is kítűrom.

Ha jól laktam, vár a pihenés, a jó hús pocsolóban,
itt dagonyázom porontyaimmal,
kicsi csíkos malackáimmal.

Vadkacsa

Másik nevem tőkés réce, s én vagyok biz' a házi kacsa őse.

Farktollamat ríszálom, míg csőrömmel halászom.

Fiú nevem gácsér; de színpompás tollazatom nyáron én is eldobom,
s ekkor tojó pároméhoz hasonlít a ruházatom.

Weöres Sándor: Kacsa-úsztató

Tó vize, tó vize csupa nádszál,
Egy kacsa, két kacsáé oda-császkál.

Sárban ezer kacsa bogarászik,
Reszket a tó vize, ki se látszik.

Vadmacska

Ábrázatom pont olyan, mint bármely másik cicusnak. Mégis vigyázz nagyon velem, nem épp szelíd tekintetem. A fülem

ugyan kicsit lapos, ám szaglásom fantasztikus! Magányosan járok-kelek, gyíkot, kígyót, nyulat eszek.

Mondókák

Macska fogott egeret,
Játszott vele eleget.

A játékot megunta,
Az egeret bekapta.

Macska, macska,
csakcsa macska,
fűrge, mint a kishalacska.

Ide fut,
oda fut,
megpihenni
sose tud.

Vidra

Otthonomat víz közelében építem. Sokat fürdök, lubickolok, édesvíznek lakója vagyok. Kicsi halat, rákot, rovarokat, és pocokot vadászok. Nappal elbújok, éjszaka aktív vagyok. Ha találkozunk vigyázz rám, védett állat vagyok ám. Télen sem alszom, szívesebben játszom.

Varga József, Egyperces mesék: Az árva vidra

Játék: A vidra halat fog

Szabad időmben gyakran kisétálok a Lendva-patak partjára. Szeretem a medre szegélyén gazdagon pompázó, dús növényzetet s a vízében úszkáló állatocskákat figyelni. Különösen a fűrge vidrapár pajkos játékát szeretem nézni.

Csalódás ért. Lakásuk üres volt. - Vajon hol lehetnek? - tűnődtem. Keresni kezdtem őket. Egy satnya égerfa gyökerei alatt vettem észre a hímet. - De hol van a nőstény?

- Megölték - hallottam.

- Megölték? Kik? - kérdeztem.

- Az ember! - volt a válasz.

- Ezt nem értem. Ti védettek vagytok!

- A vízbe bocsáztattak, szennyes anyagot bocsáztattak. Az ölte meg a páromat!

Játék: A vidra halat fog

