

„Az erdő a világ egyetlen olyan könyvtára, amely már akkor is tudáshoz juttat,  
ha csendben vagy és nyitott szemmel sétálsz benne.”  
(dr. Madas László erdőmérnök)

### **Kedves Játékosok!**

Egy kalandos utazásra hívunk benneteket, fedezzük fel együtt az állatok világát! A hátra hagyott nyomokból találjuk ki és fejtjük meg közösen, hogy ki járt előttünk az úton.

Mielőtt elindulunk, beszéljünk egy kicsit arról, hogy hol lehet megismerni legjobban a körülöttünk lévő környezetet. Általánosan elmondható, hogy az oktatásban a környezetre vonatkozó tudásanyag átadása terén elvont ismeretekkel találkozunk, ami nem elég, szükséges a személyes tapasztalatszerzés. A környezeti nevelés eredményeként a tudás mellett egyfajta érzésnek is ki kell alakulnia. Az embernek együtt kell élnie a természettel, de ehhez meg kell ismernie. Teheti ezt csak tankönyvek segítségével, tanulással, ám azonban ennél többre van szükség, hogy meg is értsük a minket körülvevő állatok, növények életét. Ki kell mozdulni, személyesen kell megismerni az erdőt. Mindezt hol tehetjük meg a legjobban? Természetesen az erdei iskolákban és kint a természetben. A cél, hogy a diákság felfigyeljen a természet szépségeire, érezzék a felfedezés örömét, izgalmát, amikor is új, ismeretlen dolgokkal találkozhatnak és kialakuljon bennük az együttérzés, a csodálat és a szeretet érzése. A környezeti nevelés összetársadalmi tevékenység. A környezettudatosság, magatartásformákon, tapasztalatokon és a belőlük kifejlődő értékítéleteken alapul.

Az ember mindig is kíváncsi volt, szerette volna tudni, hogyan is működik körülötte a világ. Az élet kifürkészhetetlen mivoltát jeleníti meg az ösvény ebben a játékban. Amin haladunk, ez a végtelen út, a kezdet és vég nélküliség megjelenítése, ahol minden mindennel összefügg, csakúgy, mint a természetben, a növény- és állatvilágban is.

Ahogy az erdőbe belépünk, ha még nem is látjuk az állatokat, azok ott vannak és figyelnek bennünket, de nézzük mindezt, hogyan is mondja el Wass Albert író (erdőmérnök és vadgazda) „Mese az erdőről” című művében. „Amikor az erdőre kimégy, figyelve lépj, és lábujjhegyen. Mihelyt a fák alá belépsz, és felrebben előtted az első rigó: akkor már tudnod kell, hogy az erdő észrevett. Ha megállsz egy pillanatra, hallani fogod a szellőt, ahogy a fák között tovaoson. Te már tudod, hogy ezt a szellőt az angyal rázta elő, köpenye ráncaiból. Ha jól figyelsz, a manókat is hallhatod: surrannak, matatnak itt-ott a sűrűben. Sok dolguk van, igyekezniök kell. A virágokat is láthatod majd, és minden virág kelyhéből egy tündérke les rád. Figyelik, hogy rontó-ember vagy-e? Azoktól félnek. De te látó-ember leszel, és a tündérek ezt hamar felismerik. Kiülnek a virágok szirmaira, és kedvesen reád kacagnak. De akkor a patakot is meghallod, ahogy neked mesél, csodálatos meséket az erdőről... Csak haladsz csöndesen, gyönyörködve, céltalanul, s egyszerre csak kilépsz az Angyalok Tisztására. Nem is tudod, hogy ez az, mivel az angyalokat nem láthatja a szemed. Csak annyit látsz, csak annyit érzel, hogy csodálatosan szép. És megállasz. És abban a pillanatban megnyílik a szíved, és az angyalok észrevétlenül melléd lépnek, egyenként, lábujjhegyen, és belerakják kincseiket a szívedbe. A legnagyobb kincseket, amiket ember számára megteremtett az Isten. A jóságot, a szeretetet és a békességet. Te minderről semmit sem tudsz akkor. Csak annyit hallasz, hogy a madarak nagyon szépen énekelnek körülötted, és a patak nagyon szépen mesél. Csak annyit látsz, hogy nagyon szép az erdő.”

Mi is tudjuk, tudhatjuk, hogy az állatok ott vannak, ott jártak előttünk.

Hogyan és miből láthatjuk mindezt? Melyek ezek a jelek?

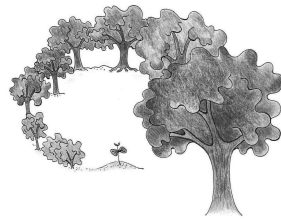
Ilyen lehet például az állatok lábnyoma, hangja, szaga, de a táplálkozásával és egyéb életmegnyilvánulásaival kapcsolatos jelek is árulkodóak lehetnek. Ezekből nemcsak a konkrét vadfajra tudunk következtetni, hanem a fajon belül, különösen az úgynevezett nagyvadról, többször az egyedek korára és nemére is.

Mi most csak a lábnyomokkal fogunk foglalkozni. A szakemberek a következőképpen fogalmazzák: az egyes *nyom* - a lábnyom - a vad egyik lábának lenyomata a talajon, a négy láb által hátrahagyott rajzolat pedig a *nyomképlet*. A vad vonulásakor kirajzolódó lábnyomok sokasága, a nyomképletek összessége, a *csapa*. A gyakran használt kitaposott útvonal pedig a *váltó*. Mindezekről és a játék során megismert nyomok tulajdonosairól (borz, dámszarvas, európai sün, fácán, farkas, gímszarvas, hiúz, holló, kutya, mezei nyúl, mosómedve, muflon, nagy kárókatona, őz, rénszarvas, róka, tőkés réce, túzok, vaddisznó, vadmacska, vetési varjú és vidra) a [kerek-erdo.hu](http://kerek-erdo.hu) oldalon a Nyomkereső cím alatt olvashattok többet.

A társasjáték remek szórakozást nyújt az egész családnak, emellett segít megtanítani a szabályok betartását, valamint az erdőben található vadnyomok felismerését.

Ismerd meg játszva a környezetet! Jó szórakozást kívánunk!

„NIMRÓD” Kerek-Erdő Egyesület



## Nyomkereső társasjáték - Ki járt előttem az erdőben?

Három az egyben (táblás társasjáték, memória kártya, tarokk kártya)

A játék részei: 42 lapos vadnyomos kártya (memória kártya – tarokk kártya), 1 db játéktábla, 6 db fabábú, 1 db fadobókocka.

### Kártya

42 lapos vadnyomos kártyán lévő lábnyomok:

- 22 db tarokk lap (számozott): 1 – 1 db túzok, rénszarvas, valamint 2 – 2 db gímszarvas, dámszarvas, őz, muflon, vaddisznó, róka, mezei nyúl, tőkés réce, fácán és kutya,
- 20 db figurás lap, tízes és ász: 2 – 2 db (piros – káró, kör) holló, nagy kárókatona, vetési varjú, európai sün, borz; (fekete – pikk, treff) farkas, hiúz, vadmacska, vidra, mosómedve.

Valamennyi lap pontértékkel rendelkezik, ahogy a magyar tarokk kártyajátékban.

Tarokk lap (22 db számozott)

I, XXI és Skíz (honőrök)	5 pont	(3x5) összesen: 15 pont
II, III, IIII, V, VI, VII, VIII, IX	1 pont	(19x1) összesen: 19 pont
X, XI, XII, XIII, XIV, XV, XVI, XVII, XVIII, XIX, XX		

Figurás (20 db)

Káró (piros) / Kör (piros) / Pikk (fekete) / Treff (fekete)

király	5 pont,	(4x5) összesen: 20 pont
dáma	4 pont,	(4x4) összesen: 16 pont
lovas	3 pont,	(4x3) összesen: 12 pont
botos	2 pont,	(4x2) összesen: 8 pont
Káró (piros) / Kör (piros)		
ász	1 pont,	(2x1) összesen: 2 pont
Pikk (fekete) / Treff (fekete)		
tízes	1 pont.	(2x1) Összesen: 2 pont

A kártyalapok összértéke 94 pont.

### Játéktábla

A végtelen utat ábrázoló tábla. A játékmezőkön lábnyomok sokasága (a kutya nyoma található) – a játékosok ezen haladnak.

A játékmezők között vannak megkülönböztetett helyek

- 21 db gímszarvas kép – kártyát lehet felvenni,
- 3 db túzok lábnyom – kimaradsz egyszer a dobásból,
- 3 db tőkés réce lábnyom – dobhatsz még egyszer.

## **Játék menete**

### **Táblás társasjáték I. (színes)**

Kedves Nyomkeresők, a játékban gyűjtsetek össze minél több vadnyomkártyát és érjetez minél hamarabb vissza a kiindulási pontra, azaz a célba. Néha az útvajtok keresztezni fogják egymást, így csak a végén derülhet ki, hogy ki volt a leggyorsabb. A játékosok által választott bábúnak a saját színének megfelelő rajt mezőről kell elindulnia a „végtelen úton” és ugyanoda is kell beérkeznie. Nem biztos, hogy a legelső nyeri meg a játékot, mert a gyűjtött vadnyomkártyák pontjait is összesíteni kell, így meg kell várni, míg mindenki befejezi a játékot. A célba érés sorrendjének megfelelően, aki elsőként beérkezik 10 pontot, aki másodikként 8 pontot, a következők 6, 4, 2, 0 pontot kapnak. A kártyalapok pontértéke a korábban leírtak szerinti: a honőrök és a királyok 5–5 pontot, a dámák 4–4 pontot, a lovasok 3–3 pontot, a botosok 2–2 pontot, az összes többi lap 1–1 pontot érnek. A lapok összértéke 94 pont.

21 db játékmezőn lehet kártyát felvenni (a gímszarvas képeknél),

3 db játékmezőn (a tűzok lábnyomán) kimaradsz egyszer a dobásból és

3 db játékmezőn (a tőkés réce lábnyomán) dobhatsz még egyszer.

### **Táblás társasjáték II. (fekete–fehér)**

Kedves Nyomkeresők, a játékban minél több vadnyomkártyát kell összegyűjtenetek, amelyeket akkor vehettek fel, ha a vadnyomokkal jelölt mezőkre léptek. Azt a kártyát kell felvenni, amelyik vadnyomra léptetek, tehát ki kell keresni a csomagból. A játék addig tart, amíg az összes kártyát összegyűjtitek. A végén a nálatok lévő kártyák pontértékét össze kell adni, az nyer, akinek a legtöbb pontja lett. A sarkokból kell elindulni. Dobókockával dönthetitek el, hogy ki melyik sarokból és milyen sorrendben indulhat. A sakkból ismert huszár (ló) lépéssel kell haladni. A lépés L-alakzatként határozható meg; a lépés során a bábú a körülötte lévő mezők egyikétől számítva további két mezőt léphet keresztül, ugorhat át. A lépéslehetőségeidet egyedül a lépni kívánt mezőn elhelyezkedő társaid figurája korlátozza.

### **Memória kártya:**

Kedves Játékosok, a kártyákat keverjétek össze, utána ábrával lefelé helyezzétek el. A játék sorrendjét a dobókockával dönthetitek el. Mindenki dob egyet, aki a legnagyobbat dobta, az kezd. A játékos két kártyalapot megfordít. Ha azonos lábnyomok lesznek rajta, akkor félre rakja és húzhat újat. Ha nem azonosak a lábnyomok, akkor vissza kell fordítani őket és a soron következő játékos fordít meg két kártyalapot. A játék addig tart, amíg a lefordított lapok elfogynak. Az a győztes, akinek a legtöbb pár gyűlik össze.

### **Tarokk kártya:**

A játék menete a tarokk szabályai szerint. Leírás a [kerek-erdo.hu](http://kerek-erdo.hu) oldalon a Nyomkereső cím alatt található.