

HNPI – Fecskeház Erdei Iskola bemutatóhely-fejlesztés

forgatókönyv

2017. január 31.

Általános bevezető

A Hortobágyi Nemzeti Park Igazgatóság hazánk első és máig legnagyobb kiterjedésű nemzeti parkjának természetvédelmi kezelő szervezeteként 1973. január 1-én alakult. A HNPI jelenlegi működési területe magába foglalja az Észak-alföldi Régió három megyéjét (Szabolcs-Szatmár-Bereg, Hajdú-Bihar, Jász-Nagykun-Szolnok), ahol ellátja a védett és fokozottan védett természeti értékek, védett és fokozottan védett természeti területek, a Natura 2000 területek, valamint a nemzetközi természetvédelmi egyezmény hatálya alá tartozó területek és értékek természetvédelmi kezelésével kapcsolatos kezelési, bemutatási, kutatási és monitorozási feladatokat.

A Hortobágyon működő Fecskeház Erdei Iskola a nemzeti park természetvédelmi értékeinek szemléltetésére kiváló helyszínen található. A hortobágyi turizmus centrumában beltéri és kültéri helyszíneivel alkalmas egy részletes és tartalmas kiállítás kialakítására. Az élményszerzés bővítése céljából interaktív játékok és táblák kerülnek kihelyezésre mind az Erdei Iskola épületében, mind pedig az udvarán. Ebből kifolyólag a kiállítás két fő egységre bontható:

- I. Belső tér
 - Földszint
 - Előtér
 - Étkező
 - Emelet
 - Folyosók
 - Pihenőtér
 - Kiegészítő játékok
- II. Kültér

Az információs táblák és az interaktív elemek megtervezésekor az alábbi szempontokat vettük figyelembe:

- stabilak, állékonyak legyenek,
- tartalmi szempontból egységes szemléletet követve készüljenek,
- átláthatóan, könnyen emészthetően interpretáljuk a szakmai tartalmat,
- az egyes tartalmak szakvezetés nélkül is könnyen érthetőek, értelmezhetőek legyenek,
- élménydús, interaktív elemekkel mutassuk be a fő témaköröket,
- a játékokat úgy alakítsuk, hogy azt felnőtt és gyerek egyaránt megértse és élvezze,
- az információátadás mindkét korosztály számára könnyen befogadható legyen.

I. Beltér

Cél: Olyan bemutatótér kialakítása, amely amellett, hogy a Hortobágyi puszta hangulatát is idézi, a hozzákapcsolódó érdekességekkel is igyekszik a látogató érdeklődését elnyerni, és ezzel kellemes benyomást tenni.

FÖLDSZINT

Előtér

1. Üdvözlünk a Fecskeház Erdei Iskolában!

Cél: A látogatók köszöntése, megszólítása, valamint Hortobágy természetvédelmi és kulturális jelentőségének hangsúlyozása.

Grafikai megjelenítés:

- Hortobágyhoz kapcsolódó látnivalók, életképek (pl. puszta gémeskúttal, daruvonulás) fotós megjelenítése.
- A tábla felső részén a hortobágyi csillagos égbolt grafikus ábrázolása.
- A gyereksávhoz kapcsolódó elemek nyomatainak grafikus megjelenítése.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Hazánk legnagyobb szikes pusztája több mint 2500 km²-en terül el. Ez a természeti és kulturális értékekben gazdag táj az országban egyedülálló módon számos címmel büszkélkedhet. Itt alapították 1973-ban hazánk első nemzeti parkját. Néhány év elteltével, 1979-ben bioszféra rezervátummá nyilvánították. A területet a biológiai sokféleség és természeti értékek megőrzése érdekében zónákra (magterületre, pufferezónára, átmeneti övezetre) osztották fel. A hortobágyi Puszta számos közösségi jelentőségű természetes élőhellyel, úgynevezett Natura 2000 területtel, valamint különleges természetmegőrzési és madárvédelmi területtel is büszkélkedhet. 1979-ben páratlan madárvilágának köszönhetően nemzetközileg elismert vizes élőhellyé, úgynevezett Ramsari területté is nyilvánították. 1999 óta a Világörökség részeként elismert hortobágyi Puszta nemcsak nappal, hanem éjszaka is meglepetéseket tartogat. A városok zavaró fényeitől távol eső pusztán barangolva káprázatos élményben lehet részünk. Egy-egy éjszakai túra alkalmával zavartalanul gyönyörködhetünk

az égbolton futó Tejútrendszerben és a kirajzolódó csillagképekben. Ezt elismerve a Nemzetközi Sötét Égbolt Szövetség 2011-ben Csillagos égbolt címmel ruházta fel Hortobágyot.

Forgassátok felváltva a hasábokat úgy, hogy az állatok választott szimbólum grafikájából 5 egy vonalba kerüljön! Közben ismerkedjete meg hazánk természeti és kulturális értékekben gazdag tájával!

Segíts Bodri kutyának a legelőre terelni az állatokat!

Interaktív elemek:

- A táblában 8x10 db háromszögalapú hasábból álló játék kap helyet. Az egyes elemek függőleges tengelyek mentén forgathatóak. Az elemek egyik oldalán O, a másikon X, a harmadikon pedig Hortobágy fotókból álló montázs jelenik meg. A feladat a klasszikus amőba játék menetét követi. A játék során a két játékosnak 5 db egyforma X vagy O ábrázoló oldalt kell vízszintes, függőleges, vagy átló mentén kiforgatni.
- A tábla alatt (a gyereksávban) egy kisebb méretű tábla kap helyet. A táblában 3 db formára vágott elemet lehet vájatban mozgatni.

Megjelenített fajok:

- magyar szürkemarha
- sinka
- rackajuh

2. Hortobágyi Nemzeti Park Igazgatóság területe

Cél: A nemzeti park és látnivalóinak (tanösvények, bemutatóhelyek), illetve azok elhelyezkedésének térképes megjelenítése. Ezáltal a látogató választ kap arra a kérdésre: "Hol vagyok?".

Grafikai megjelenítés:

- A Hortobágyi Nemzeti Park igazgatási területének térképes ábrázolása, külön kiemelve Hortobágy és Fecskeház Erdei Iskola.
- Az egyes települések, bemutatóhelyek, tanösvények neveinek feltüntetése.
- Egyes bemutatóhelyek, tanösvények (12 db) piktogrammal történő megjelenítése.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

A Hortobágyi Nemzeti Park megannyi látnivalót, természeti kincset rejt magában.

Látogass el Te is minél több helyszínre, hogy megismerkedj a Puszta rejtjelmeivel!

Interaktív elemek:

- A táblához 13 db mágnessel ellátott korong tartozik. Az egyes korongokon az adott látnivalóhoz, bemutatóhelyhez kapcsolódó fotó (megnevezéssel együtt), és a térképen szereplő piktogram található. Célja, hogy az adott bemutatóhelyhez kapcsolódó programszórólapot az erdei iskola dolgozója a táblához rögzíthesse. Ezáltal a látogató a fotó és a piktogram párosításával a programot helyszínhez tudja kapcsolni.

Helyszín és hozzákapcsolódó piktogram:

- Erdei Iskola - molnárfecske
- Hortobágyi Halas-tó – réti csík
- Tiszakürti Arborétum - kocsányos tölgy levele
- Malomháza - vadló
- Fekete-rét - sulyom
- Tisza-tavi Vízi Sétány – búbos vöcsök
- Szálkahalom – vetési varjú
- Andaháza – házi bivaly
- Bátorliget - zergeboglár
- Látogatóközpont udvara – nagy kócsag

- Cégénydányádi Kastélypark - fekete harkály
- Jászberényi Sasközpont - parlagi sas
- Górési madárház – fehér gólya

3.,„Oh, te áldott Kánahám, Hortobágy mellyéke”

Cél: Hortobágy által megihletett ismert művészek alkotásának bemutatása.

Grafikai megjelenítés:

- Egyes képzőművészek alkotásainak fotós, valamint címének szöveges megjelenítése.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Hazánk legnagyobb szikes pusztája megannyi művészt megihletett.

Rakd ki Csontváry-Kosztka Tivadar Vihar a Nagy Hortobágyon című festményének egy részletét.

Festők/szobrászok és alkotásuk címe:

Markó Károly: Alföldi táj gémeskúttal

Szabó Vladimir: Hídi vásár

Kisfaludi-Strobl Zsigmond: Hortobágyi csikós szobor

Somogyi Árpád: Három pásztor szoborcsoport

Viski János: Hortobágyi csikósok

Boromissza Tibor: Csikósszámadó

Benyovszky István: Ötös fogat

Medgyessy Ferenc: Hortobágyi bika

Wágner Sándor: Lóitatás a Hortobágyon

Konecsni György: Hortobágy

Interaktív elemek:

- A táblában 4 x 4 db elemből álló tili-toli kap helyet. Az elemek függőleges, valamint vízszintes elmozgatásával a látogató egy képet rakhat ki.

Megjelenített festmény:

- Csontváry-Kosztka Tivadar: Vihar a Nagy Hortobágyon

4. Fürge ürge

Cél: A puszta legelterjedtebb emlősállatának, a közönséges ürgének, illetve földalatti járatrendszerének interaktív módon történő bemutatása.

Grafikai megjelenítés:

- Az ürge járatainak, valamint kamráinak keresztmetszeti ábrázolása.
- Felnőtt, valamint fiatal közönséges ürge grafikus megjelenítése.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Az ürge Európa keleti, délkeleti rövid füves puszták állatvilágának értékes faja. A barnás-sárgás szőrbundát viselő kisemlős kedvenc csemegéi a különböző növényi részek. Étlapján fűvek, gyökerek, magvak szerepelnek, azonban ritkán földön fészkelő madarak fészket is megtámadja, hogy a tojást elcsenhesse. Számos ragadozómadarunk fő táplálékforrása, köztük a kerecsensólyomnak, a pusztai ölyvnek, a parlagi sasnak és a pusztai sasnak. Ha úgy érzi veszély leselkedik rá vagy társaira, felegyenesedik, füttyel figyelmezteti őket, majd földalatti üregébe menekül. Földbe vájt tanyájára apró földszáncok hívják fel figyelmünket, melyet pofazacskójában szállít a felszínre. A hím felszínhez közelebb, míg a nőstény mélyebben alakítja ki több méter hosszú és 1-1,5 méter mélyen fekvő nyári járatrendszerét. Az ősz közeledtével, miután élelmiszerraktárát feltöltötte, a nyári, száraz fűvel bélelt lakását elhagyja. Mélyebbre húzódik, hogy téli lakásában álomra hajtsa fejét. A tavasz beköszöntével az ürge lakását „gyerekzsivaj” tölti be. Lakókamránál mélyebben alakítja ki fialókamráját. Március közepén hozza világra utódait. A fiatalok július végére elhagyják a szülői otthont, hogy saját üreget ássanak maguknak.

Forgasd el a korongokat a megfelelő irányba! Ha helyesen dolgoztál egy ürgejárat képe bontakozik ki a szemed előtt.

Interaktív elemek:

- A táblában 7 db eltérő méretű korongforgató található. A mozgatható elemeken a tábla alapgrafikájához illeszkedően az ürge kesze-kusza járatrendszere jelenik meg. A látogató feladata, hogy a korongok megfelelő elforgatásával a járatrendszer képet kirakja.

- Emellett a táblában egy elforgatható korong is helyet kap. A mozgatható elemen az üres fialó kamra, míg elmozdításával az alomba fejlődő kicsinyek válnak láthatóvá.

Megjelenítendő faj:

- közönséges ürge

5. A "mi madárpókunk"

Cél: A puszta földalatti élővilágának képviselője, a szongáriai cselópók interaktív módon történő megismertetése a látogatókkal úgy, hogy képet kapnak a szongáriai cselópók életéről, és hozzákapcsolódó további érdekességekről.

Grafikai megjelenítés:

- A tábla tartalmához, illetve az interaktív elemhez illő háttérgrafika.
- Szongáriai cselópók, illetve egy évének (fejlődésének) grafikus megjelenítése.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Gondtad volna, hogy a szikes puszta ad otthont hazánk legnagyobb pókfajának a szongáriai cselópóknak? Az orosz tarantulának is nevezett ízeltlábú 4 centiméteres testhosszal és lábait kinyújtva 10 centiméteres átmérővel büszkélkedhet. A barnás-szürkés színezetű, fogóhálót nem szövő ragadozó nappal földbe vájt 30-40 cm mély járatában pihen. Csölkását pókfonállal erősíti meg, nehogy beomoljon. Mikor leszáll az éj, a szongáriai cselópók vadászatra indul. Kedvenc csemegéje a sáska-, és szöcskefélék, melyeket rejtekéből hirtelen előrontva, lesből támadva kap el hatalmas csáprágója segítségével. Ha megpillantunk egyet, legyünk óvatosak. A távolból figyeljük és ne fogjuk meg, mert érintése allergiás reakciót válthat ki.

A nőstény gyakran a lakás bejáratát is pókfonállal zárja le, így gondoskodva a peték biztonságáról, melyeket áprilisban rak. Miután az utódok kikeltek, a nőstény pókfonállal a potrohája hátoldalára erősíti őket. Kicsinyei augusztusban ivaréretté válnak és elhagyják a szülői otthont, hogy párra leljenek. Ha a hím egyed megtalálta az ideális társat, akkor rövid udvarlás után a nőstény tárnájában kerül sor a párzásra. Ezt követően a születendő utódokról a nőstény gondoskodik.

Kövesd végig a szongáriai cselópók egy napját!

Forgasd el a korongokat, és tudj meg minél többet hazánk legnagyobb pókfajáról!

Elforgatható elemekhez kapcsolódóan:

- Első példányát először az 1700-es évek végén írták le.
- Testén található szőrei között levegőt képes „megkötni”, így a tárnába behullott eső

sem zavarja.

- Télen üregének száját néhány centiméteres talajszemcsével zárja el.
- Legfőbb ellensége a nagy póling és a vörös vércse.
- A nőstény petéit tartalmazó gubót a felszínre cipeli, hogy a napsugarak ériék őket.
- A nőstény akár 80-150 utódot is a világra hozhat egyszerre.

Interaktív elemek:

- A táblában egy kivágat található. A látogató feladata, hogy a kis forgatókorong mozgatása. Így lehetősége nyílik, hogy interaktív, játékos módon megismerje a hím szongáriai cselőpók egy évét (5 szakaszban).

Megjelenített fázisok:

- pete
 - testvéreivel együtt anyja hátán utazik
 - elhagyja az üreget
 - portyázás a nőstény után
 - párzás a nőstény üregében
-
- Emellett a táblában 6 db elforgatható elemet helyezünk. A mozgatható elemek felső nyomata a tábla alapgrafikájához illeszkedik, míg alatta a szongáriai cselőpókhoz kapcsolódó érdekességeket olvashat a látogató.
-
- A tábla felső sarkában egy felnagyított szongáriai cselőpók anyagmakett is helyet kap.

6. Egyéb kiegészítő elem:

a) Arany János idézet

Cél: Felhívni a látogatók figyelmét a puszta által megihletett alkotásokra úgy, hogy a bejárattal szemben az áthidalón a magyar irodalom egy kiemelt alakjának, Arany Jánosnak egy ismert művének sorát olvashatják.

Grafikai megjelenítés:

- Arany János: Toldi c. művéből való részlet szöveges formátumban való megjelenítése.

Megjelenített idézet:

- Ég a napmelegtől a kopár szik sarja ...

b) Tavasz a pusztán falfestmény

Cél: Hortobágyi táj hangulatát megidéző nyílt füves puszta megjelenítése annak érdekében, hogy a látogatók képet kapjanak a pusztáról, annak élővilágáról.

Grafikai megjelenítés:

- Tavasz végi nyílt füves pusztai életkép grafikus ábrázolása: legelő nyájjal, megcsillanó vízfolttal, gémeskúttal, seggenülő hodállyal a háttérben, valamint a jellemző fajokkal.

Megjelenítendő fajok:

- olasz sáska
- sávós rétiszőcske
- mezei pacsirta
- búbic
- piros lábú cankó (megcsillanó vízhez)
- nagy goda (megcsillanó vízhez)

c) Madármakett

Cél: A Hortobágy madárvilág kiemelt képviselőinek térben való megjelenítése a fali festmény előterében.

Installációs elemek:

- Az aula legmagasabb beltére felett a tetőszerkezethez 4 db, a területhez kötődő repülő madárfaj makettet helyezünk el 1:1 méretarányban.

Megjelenítendő fajok:

- nyári lúd 147-180 cm
- barna rétihéja 115-130 cm
- kerecsensólyom 102-126 cm
- kék vércse 66-78 cm

d) Ajtónyomat

Cél: Hortobágyi növényvilág egy-egy képviselőjének megismertetése, valamint a szobák egyszerű beazonosítása.

Grafikai megjelenítés:

Egy-egy pusztai faj grafikus megjelenítése, valamint a mellék- és üzemi helyiségek (6 db) feliratai a hálósobák ajtaján megjelenő grafikához illeszkedően cserére kerülnek.

Megjelenítendő fajok:

- macskahere
- kamilla
- pusztai cickafark

Egyéb feliratok:

- mozgáskorlátozott WC
- női mosdó
- férfi mosdó

- teakonyha
- étkező
- iroda

Étkező

1. Hol csörög a dió, mit eszik a sikló?

Cél: A különböző táplálkozási stratégiát folytató állatok evolúciós sajátosságainak ismertetése, a táplálkozás szintjének bemutatásával.

Grafikai megjelenítés:

- A tábla háttérgrafikáját a megjelenített fajok élőhelyei, táplálékszerzési helyszínei adják.
- A különböző fajok fotósan kerülnek ábrázolásra.
- A leírásban említett testrészek grafikusán kerülnek ábrázolásra.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Az állatok különböző környezeti feltételekhez, lehetőségekhez eltérő módon alkalmazkodtak. A fennmaradásukhoz szükséges igényeik kielégítésére különböző fajokra specializálódott szerveikkel és vadászati módszereikkel hatékonyan jutnak hozzá kedvenc csemegéikhez.

Talán Te sem gondolnád egy-egy fajról, mennyire különleges. Olvasd el a jellemzőket, és tedd próbára magad, felismered-e őket!

föld:

- darázsölyv: Kedvenc csemegéje a darázslárva. Csőrén lévő pikkelyek megóvják a csípésekkel szemben.
- nyaktekercs: A kéregmintás tollazatú madár főként hangyákkal táplálkozik. Táplálékszerzését nyelve hegyén lévő apró horgok segítik.
- közönséges hangyaleső: Lárvája a talajban tölcser alakú mélyedést készít. A csapdájába eső hangyának testnedveit megnyúlt, pöndörödő szűrő-szívó szájszervével szívja ki.
- imádkozó sáska: Táplálékát, elsősorban a repülő rovarok alkotják. Áldozatait erős, tüskés, hirtelen kicsapó fogólábaival ragadja meg.

víz:

- törpegém: Zsákmányállatára nádszálon kapaszkodva vár. Hosszú, hegyes, szigonyyszerű csőrével kapja el a halat, melynek pikkelyein megcsillan a fény.
- kanalagém: Kanálszerűen kiszélesedő csőrét - miközben nyitva van - a sekély vízben

ide-oda mozgatja. Ha csőréhez valami hozzáér, gyorsan összezárja, és a táplálékát lenyeli.

- gulipán: A sekély, sós vízben lépegetve kutat táplálék után. Jellemző csőrével kaszáló mozdulatokat végez, hogy a vízben élő parányi rákokat kiszűrje.
- vízi sikló: A halakat, kétélűeket nyelvén lévő receptorok segítségével érzékeli.
- vöröshasú unka: A repülő rovarokat kiölthető, hosszú, ragadós nyelvvel kapja el.

fa:

- akáclevél aknázómoly: Hernyói a levél fonákán kialakított ezüstszerű, úgynevezett foltakban fejlődnek.
- csilpcsalpfüzike: Táplálékául szolgáló levéltetveket parányi rovarre specializálódott csőrével kaparintja meg.
- nagy fakopáncs: Faroktollaira támaszkodva, erős vésőszerű csőrével lyukat vés a fába, majd ragadós nyelvvel előbányássza a benne élő rovarokat.
- egy levéltetű faj: A parányi rovarok növények rügyeit, hajtásait, leveleit szívogatja. Ebben szűrő-szívó szájszerve van segítségére.

levegő:

- örvös légykapó: Ágakon várakozik áldozatára. Levegőben repülő rovarokat csőrzugjában található serték lévén érzékeli, majd kapja el őket.
- halászsas: Lába hegyes, kampós karmokban végződik. Ezek apró tüskék arra szolgálnak, hogy az elfogott hal ne csússzon ki karmai közül.
- lappantyú: Éjjel néz táplálék után. A rovarok, lepkék zsákmányolásában nagy szerepe és nagyra nyitott szája játszik szerepet.

Interaktív elemek:

- A tábla egész felületén egy nagy vájatrendszer található. A vájatrendszer az élőhelyek különböző vertikális szintjeire futnak, több elágazással. Minden elágazás egy adott táplálkozási helyszínnél végződik. A táplálkozási helyszíneken olvasható rövid jellemzéshez, és adott esetben testrészek grafikus kiemeléséhez kell a megjelenítendő fajokat ábrázoló korongokat húzni. A megoldást színek segíti.

Megjelenítendő fajok:

- darázsölyv
- nyaktekercs

- hangyaleső
- imádkozó sáska

- törpegém
- kanalas gém
- gulipán
- vízi sikló
- vöröshasú unka

- akáclevél-aknázómoly
- csilpcsalpfüzike
- nagy fakopáncs
- levéltetű faj

- örvös légykapó
- halászsas
- lappantyú

2. Csemegekosár

Cél: Azoknak a vadontermő növényeknek a megismertetése a látogatókkal, amelyek egyes része (levele, termése) emberi fogyasztásra is alkalmaz.

Grafikai megjelenítés:

- A tábla tartalmához, illetve az interaktív elemhez illő háttérgrafika.
- Az egyes növények, növényi részek grafikus megjelenítése.
- Az egyes növényekből készült „termék” piktogrammal történő megjelenítése.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

A természet éléskamrája számos olyan értékes vadontermő növényt rejt, amelyek terméseit, virágzatát, levelét felhasználva különböző finomságokat készíthetünk belőlük, vagy általuk ételünket ízletesebbé tehetjük. Sőt egyes növények terméseit önmagában is fogyaszthatjuk.

Kövessd a vonalakat, és tudd meg, milyen növény mely részéből milyen finomság készíthető!

Interaktív elemek:

- A táblán ehető növények és felnagyított növényi részek fotói, valamint a felhasználásukkal készült termékek grafikus képei szerepelnek. A felnagyított képektől indulva grafikus vonalak vezetnek a termékekhez. A látogató feladata a vonalakat követve a növények és a termékek, ételek párosítása.

Megjelenített növényfajok, részeik – termék(ek)/ételek:

- egybibés galagonya: levél; termés – saláta; lekvár, szörp
- hamvas szeder: hajtás; termés - tea; szörp, lekvár
- közönséges kökény: levél; termés - tea; gyümölcsbor, dzsem
- nagy csalán: levél - tea, saláta, főzelék
- mezei katáng: levél; gyökér – főzelék, pótkávé
- fekete bodza: virág; termés – tea, szörp; lekvár
- közönséges cickafark: levél - tea, főzelék, saláta, fűszerként vajba
- mezei sóska: levél - fűszerként levesbe, saláta, főzelék, tea
- papsajtmályva: levél - tea, saláta, főzelék,
- fehér libatop: hajtás, levél –leves, főzelék

3. Memória

Cél: Hortobágy élővilágának megismertetése a látogatókkal úgy, hogy közben a látogatók emlékező képességüket is próbára teszik.

Grafikai megjelenítés:

- A lapkák első oldalán egy egységes grafika szerepel, míg hátoldalán egy-egy élőlény fotója és neve látható.

Interaktív elemek:

- Táblába épített memóriajáték. Összesen 20 párt lehet kiforgatni 40 db (5 x 8 db) memórialapon. A feladat a képpárok megtalálása, az élőlények megismerése.

Megjelenítendő fajok:

- bíbic
- molnárgörény
- sisakos sáska
- sztyeplepke
- nagy szarvasbogár
- keleti sünn
- szürke gém
- sulyom
- tiszavirág
- réti csík
- vöröshasú unka
- nagy hőscincér
- magyar sóvirág
- vízi tündérfátyol
- lápi aca
- nagy kócsag
- kerecsensólyom
- mocsári nőzirom
- kisleányas aszat
- mezei nyúl

4. Egyéb kiegészítő elem:

a) Projektor motoros vetítőlámpához

Cél: A szakmai, iskolás csoportok és egyéb szállásvendégek által tartott, illetve számukra tartott kiselőadások, vetítések megtekintését szolgáló elektronikus eszköz biztosítása.

b) Zárható szekrény

Cél: Az elektronikus berendezések tárolására, kábelek elrejtésére szolgáló zárható szekrény elhelyezése.

EMELET

Folyosók

1. Hortobágyi Tudod-e

Cél: A Hortobágyi tájhoz, illetve élővilágához kapcsolódó érdekességek interaktív módon történő bemutatása.

Grafikai megjelenítés:

- Egyes növény és állatfajok, jelenségek fotós/grafikus megjelenítése.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

- 1) bakcsó: Régiesen vakvarjú, oláhpap, vasfejű vakkánya néven is emlegették ezt az ártéri ligeterdőkben költő madarat.
- 2) délibáb: Különböző hőmérsékletű légrétegeken megtörik a fény és emiatt a távoli tárgyakat nem valós helyükön látjuk.
- 3) kamilla: Tavasszal az olvadt hó vizét szállító szikér mentén fehér virágmező jelenik meg. Ez nem más, mint a kamilla, vagy más néven orvosi székfű. Egyik legfontosabb gyógynövényünk segíti az immunrendszerünk erősítését, gyulladáscsökkentő, és lázcsillapító hatással bír.
- 4) ökörnyál: Levegőben lengedező fénylő pókfonal, mellyel a parányi pókok utaznak.
- 5) ördögszekér: Mezei iringó elszáradt kóróját ősszel a szél messzire görgeti. Innen ered az elnevezés: ördögszekér.
- 6) homoki árvalányhaj: Egykor csokrok díszítésére használt védett növény, melynek virágzata egy-egy szőke hajszállra emlékeztet.
- 7) kunhalom: Nomád népek által kialakított, épített lakódomb, őrhely vagy sírhalom, mely napjainkra kultúrtörténeti, tájképi és természetvédelmi értékkel bír.
- 8) héjakút-mácsonya: Szárát átölelő levelei az esővizet összegyűjtik, tárolják, ezért népiesen betyárkulacsnak is nevezik.
- 9) boszorkánykör: A gomba gyökérfonalai a magas tápanyag tartamú terület felé igyekeznek, így a kifejlődő termőtestek kör alakba rendeződve sugárirányban távolodnak.
- 10) kolokán: Nyár elején tüskés, fogas levelű a vízfelszínén lebegnek. Nem szerencsés a

kutyának közéje keveredni, könnyen megsebzí. Erre utal népi neve: kutyaherélő.

- 11) székicsér: Ha úgy érzi, fészket veszély fenyegeti, sérült, törött szárnyú madárnak tettei magát, hogy ellenségét távol tartsa fiókáitól.
- 12) nyári lúd: Ősszel madarak ezrei kelnek útra teelő területük felé. Hogy a hosszú és fárasztó utat megkönnyítsék, a vezetőt váltva jellegzetes V-alakban repülnek. Szorosan egymást követik, mert így kevésbé fárasztó a repülés.
- 13) szajkó: Előszeretel mártózik meg az erdei vöröshangya bolyban. A hangyák a tollak közé másznak, savas váladékot választanak ki, amely segíti az élőködőket elpusztítani.
- 14) vöröshasú unka: Hasoldalán narancssárga foltos kétéltű, ha veszély fejt, végtagjait megfeszíti, szemét eltakarja, miközben hátát domborítva riasztó színű hasát mutatja. Vigyázz, mérgező vagyok! - jelzi ellenségének.
- 15) kékvércse: Előszeretel fészkel vetési varjú fészkeben. Hazánkba későn érkezik és korán tovaszáll Afrika irányába, ezért sosem épít fészket, hanem más otthonát választja.
- 16) gémeskút: Állatok itatására szolgáló vízkiemelő szerkezet. A puszták jelképeit földbe ásták, majd fadongákkal, téglákkal bélelték ki. Fölé ágast, gémet, vagy kútkávát emeltek, arra pedig egy vödört és egy nehezéket helyeztek.
- 17) árvaganéj: Legelő állat megszáradt trágyája. A múlt emberi a trágyát összegyűjtötték, megszáritották és tüzelőanyagként hasznosították.
- 18) ganéj: Az emlősök trágyája számos bogárnak, köztük a magyar galacsinhajtó, ganajtúró bogárnak szolgál táplálékául. Azáltal hogy a ganéjt földbe vájt üregébe cipeli, a talaj minőségét és szerkezetét javítja.
- 19) nyári pajzsos rák: Egy-egy esőzés alkalmával a puszták laposai vízzel telnek meg. A parányi vízivilág lakói a pajzsosrákok. Mielőtt otthonuk újból kiszárad, peték százait rakják le, amelyek rendkívül jól bírják a szárazságot. Így újabb esőzés alkalmával a peték gyorsan kifejlődnek.
- 20) homoki báránypirosító: Báránnyok jelölésére, kelmék festésére használták, mivel kérge sötétpiros festékanyagot tartalmaz.
- 21) sóút: Nem sóval felszórt út ez, hanem olyan kereskedelmi útvonal, melyen az erdélyi sóbányákban kitermelt sótömböket szállították a tiszai kikötőkből a nagyobb városokba.
- 22) cifraszűr: Pásztorok nagyratartott ruhadarabja. Általában vállukra vetve viselték, bevarrt ujját zsebként használták. Ha az udvarló a leányos háznál nem nyerte el a

szülők tetszését, a „véletlenül” otthagyt szűrét hajnalra kitették a tornáca. Innen ered a híres szólás is.

- 23) daru: Egykoron a szürke daru nemesi és paraszti udvarok nemcsak díszje, hanem házőrzője is volt. Hangos rikoltozással jelezte az idegen érkezését a gazdájának.
- 24) puszta ötös: Lovas mutatvány, mely során elől három, hátul két ló vágtazik, miközben a csikós a két hátsó ló hátán áll és irányítja a fogatot.
- 25) rühzsír: A pásztorok ezzel a higanyból, terpentintől, fagyúból kevert kenőccsel kezelték a beteg állatot.
- 26) puli: Óshonos magyar kutyafajta, melyet régen terelésre használtak. Hajdanán a pusztai népei folyóvizekről nevezték el őket. Ezzel igyekeztek a veszettséget távol tartani.
- 27) butykos: Pálinka tárolására alkalmas, szűknyakú, lapos edény, melyet üvegből vagy mázas agyagból készítettek el.
- 28) kanalasgém: A vízszint ingadozását érzékelve nádasban épített fészket képes megmagasítani, hogy a tojások ne kerüljenek víz alá.
- 29) fattyúszerkő: Ha betolakodó merészkedik fészkelő területükre, csapatokba verődve a magasba emelkednek. Zuhanórepülés közben az ellenséget a visszaöklendezett rovarváladékkal sorozzák meg.
- 30) veresnadrág csenkesz: Tavaszt követően a szikes gyep kékes-szürke színű fűféléje, a veresnadrág csenkesz kivirágzik, magjai beérnek. Ekkor a pusztai veresnadrágot ölt magára.

Interaktív elemek:

- A folyosó falán 30 db felhúzható elem kap helyet. A mozgatható elemek a fotó/grafika szerepelnek. Felette egy kis sávban egy-egy megnevezés olvasható. Ha a látogató az elemet felhúzza, egy-egy érdekességet olvashat el a képen ábrázolt témáról.

2. Egyéb kiegészítő elemek:

a) Padllónyomat

Cél: A Hortobágyi állatvilág egy-egy képviselőjének, illetve lábnyomának megismertetése.

Grafikai megjelenítés:

- Egy-egy faj lábnyomának grafikus megjelenítése, melyek a lépcsőtől az adott állat nevét viselő szobákig (8 db) vezetnek.

Megjelenítendő lábnyomok:

- molnárgörény
- vörös róka
- európai őz
- mezei nyúl
- közönséges vidra
- fehér gólya
- nagy kócsag
- parlagi sas

b) Ajtónyomat

Cél: Hortobágyi állatvilág egy-egy képviselőjének megismertetése (8 db), valamint lábnyomaikkal történő párosítása mellett a szobák egyszerű beazonosítása. A mellék- és üzemi helyiségek (4 db) feliratai a hálósobák ajtaján megjelenő grafikához illeszkedően cserére kerülnek.

Grafikai megjelenítés:

- Egy-egy faj grafikus megjelenítése, melyek lábnyomai az ajtóhoz vezetnek.

Megjelenítendő fajok:

- molnárgörény
- vörös róka

- európai őz
- mezei nyúl
- közönséges vidra
- fehér gólya
- nagy kócsag
- parlagi sas

Egyéb feliratok:

- női mosdó
- férfi mosdó
- raktár
- raktár

Pihenőtér

1. Egyéb kiegészítő elemek:

a) Tárolószekrény

Cél: A tér kihasználása érdekében mobil játékok, valamint a párnák tárolására alkalmas tárolóhely kialakítása.

b) Szőnyeg és ülőfelület

Cél: Egy olyan pihenőtér kialakítása, amely az iskolás csoportok számára játszótérként is funkcionál. Ennek érdekében egy szőnyeg, valamint babzsákok (6 db) is elhelyezésre kerülnek. Ezek a felületek lehetőséget biztosítanak arra, hogy a gyerekek kényelmesen elhelyezkedve a földön, vagy zsákon ülve játszanak.

Kiegészítő játékok

1. Hortobágy dominó szett

Cél: A Hortobágyra legjellemzőbb kulturális és természeti elemek dominó játékon keresztül történő megismertetése.

Interaktív elemek:

- Egy szett tartalma: 10 db fotó, 100 db dominó.

Megjelenítendő értékek:

- kunhalom
- gémeskút
- szürkemarha
- csikós
- daru
- vasaló
- seggenülő hodály
- kilenclyukú híd
- őstulok karám
- csillagos ég

2. Ürgelabirintus - állványos rugós labirintus

Cél: Ügyességi játékon keresztül az ürgék bonyolult vájatrendszerének bemutatása.

Interaktív elemek:

- A játék lényege, hogy egy földalatti járatrendszert szimbolizáló vájatrendszeren keresztül egy ürgét szimbolizáló golyót kell eljuttatni felszínközeli járatától a vackába. A labirintusban több zsákutca is szerepel.

3. A nagyok - formára vágott puzzle

Cél: Összesen 3 db különálló puzzle segítségével játszhatnak a kisebbek, és rakhatnak ki formára vágott Natura 2000 jelölő fajokat.

Megjelenítendő fajok:

- Nagy tűzlepke
- Nagy hőscincér
- Nagy szikibagoly

4. Ki hol lakik? mágneses játék

Cél: Bemutatni a sziki tölgyesek és a szikes rétek társulás növényvilágát.

Eszközök:

- 1 db döntött tábla
- 12 db mágneses keret (6 db felül sárga, 6 db felül zöld keret. az alja mind a 12 keretnek egyforma)

Leírás:

A játékot két ember játszhatja. Mindegyik játékos kap színek szerint 6-6 keretet. A döntött táblán összesen 12 növényfajt látunk, melyből 6 a sziki tölgyesekhez, 6 pedig a szikes rétekhez kötődik. Ezek a fajok a táblán szétszórta helyezkednek el és a tábla alapgrafikája, háttere semleges (tehát nem lehet az adott társulásra következtetni).

Az egész játék mágneses, lényege, hogy az ellentétes pólusok vonzzák, az azonos pólusok pedig taszítják egymást. A sziki tölgyes társulás növényei körül a táblán északi pólussal fölfelé vannak a mágnesek így a hozzá tartozó sárga keretek mágnesei déli pólussal illeszkednek hozzájuk. A szikes rétek növényei esetében pedig éppen fordítva van. A táblán a növények körül déli pólussal felfelé vannak a mágnesek, így a hozzájuk tartozó kék keretek északi pólussal illeszkednek hozzájuk. A különböző színű keretekkel a játékosok bekarikázzák a kétféle társulás növényeit, így a játék végén láthatóvá válik, hogy melyik növény melyik társuláshoz tartozik.

A játék során a játékosoknak egymás után kell felhelyezni a saját keretüket a táblára. Minden fordulóban csak egyszer próbálkozhatnak. Az a játékos győz, akinek legelőször felkerül az összes kerete a táblára.

5. Ki ehét a végén? társasjáték

Cél: A játék célja bemutatni a rétisas által fogyasztott élőlényeket, valamint ezek táplálékát (táplálékláncokat alkotva).

Eszközök:

- 1 db tábla
- 12 db bábu
- 1 db dobókocka

Leírás:

A társasjátékot 4 játékos játszhatja. A cél az, hogy a játékosok 3 bábuikkal minél gyorsabban eljussanak a célba, ahol a táplálékuk is van.

A játék elején mindenkinek a bábuja a saját állatának a képén van. Kezdetkor a nyílnak megfelelő irányba kell, hogy elinduljanak a játékosok a bábuikkal. A táblán vannak jelekkel ellátott mezők. A napocska jelzés jó időt mutat a táplálékkereséshez. Aki erre a mezőre lép, kettőt léphet előre. Az eső jelzés rossz időt mutat a táplálékkereséshez. Aki erre a mezőre lép, kettőt lép hátra. A rétisas jelzésre való lépés esetén a játékos kimarad a következő dobásból, hiszen a rétisas elfogyaszthatja a pontyot, a tőkés récét, a szárcsát és a mezei nyulat is. Ha valaki a saját táplálékát ábrázoló mezőre lép, akkor a bábuját rögtön beviheti a cél mezőbe.

Fontos, hogy a cél mezőbe csak pontos dobással lehet bejutni. A játékot az nyeri meg, aki legelőször juttatja a bábuikat a saját cél mezőjébe, ahol a tápláléka is van.

6. "Ki mit tud a madarokról?" játék

Cél: A játék célja a Hortobágyon élő madarak bemutatása.

Eszközök:

- 2 db sülyesztett tábla
- 288 db (2x144 db), 12 színű kis korong
- 12 db műanyagból vagy fából készült kártyalap (kérdések)

Leírás:

Ezt a játékot 2 csoport vagy 2 fő játszhatja.

Ez a játék egy kérdezz-felelek játék, melyben a cél, hogy minél több pontot összegyűjtsenek a résztvevők.

A játékban 12 kérdést kell feltenni. Az ezekhez tartozó válaszok a sülyesztett táblákon lévő madaras képek (összesen 12 db), melyek alatt 12-12 kis korong alakú sülyesztés található. A kérdésekhez tartozó színes kis korongokat ezekbe a sülyesztésekbe lehet belerakni, jelezve a kérdésre adott választ.

A játék menete:

A két fő vagy a két csoport között szét kell osztani a táblákat és a korongokat is fele-fele arányban.

A játékban részt kell vennie egy független Bírónak, aki felolvassa a kérdéseket és a végén ellenőrzi a válaszokat.

A kérdés felolvasása során a résztvevőknek 1 percük van a válaszadásra. Egy kérdésre több válasz is adható. Fontos, hogy a különböző kérdésekhez különböző színű kis korongok tartoznak. A lapokon ezt színkóddal jelezzük. Így például a piros keretes kérdéshez a piros korongok tartoznak. Összesen 12 kérdés van.

Az a játékos vagy csapat nyer, akinek több helyes válasza van.

7. Készíts Te is panorámaforgatót!

Cél: A játék célja, hogy a gyerekek megismerjék az alföldi kocsányos tölgyes társulás jellemző fafajait (kocsányos tölgy, magas kőris, tatár juhar, mezei szil).

Eszközök:

- 1 db tartórúd
- 1 db tartóeszköz
- 4 db mágneses kocka
- 16 db mágneses lap

Leírás:

A játék lényege, hogy a mágneses kockákra fel lehet helyezni a mágneses lapokat, melyek tartalmazzák a különböző tölgyfajok termés, kéreg és levél képét, valamint egy kisebb leírást a fajról.

A lapok felhelyezése után a kockákat fel lehet fűzni a tartórúdra, melyet a tartóeszközre lehet vízszintesen az asztalra állítani. Ezek után ki lehet forgatni a kockákat különböző kombinációban.

8. "Ki lehetek én?" társasjáték

Cél: A cél a különböző, Hortobágyra jellemző élőhelyeken előforduló állatok, növények bemutatása.

Eszközök:

- 16 db fából vagy műanyagból készült kártyalap
- 4 db tartó
- 48 db hagyományos kártyalap
- 1 db sülyesztett fatábla

Leírás:

A 16 fából vagy műanyagból készült kártyalapon 4 különböző társulásban élő élőlény van ábrázolva. Mindegyikhez 3 hagyományos kártyalap tartozik, melyeken az adott élőlényre vonatkozó jellemzők, tulajdonságok vannak leírva. Ezekből a kártyalapokból 48, azaz 16 x 3 darab van.

Összesen 4 játékos vehet részt a játékban. A fából vagy műanyagból készült lapokat szét kell osztani (mindenkinek 4 jut) és behelyezni a tartóba úgy, hogy az adott játékos, aki felhúzta ezeket a lapokat, ne lássa, hogy mi van rajtuk, csak a 3 másik társa. A játék lényege a csapatmunka, a társaknak segíteni kell abban, hogy kitaláljuk a saját élőlényünket. Ebben az élőlényekre vonatkozó tulajdonságok segítenek a 48 kártyalapon. A játék végén, amikor kitalálták az összes élőlényt, a lapokat be lehet rakni a sülyesztett fatáblába, amely a különböző társulásokat ábrázolja.

A játék menete:

A 4 játékos maga elé rak a saját tartójába 4 darab élőlényes kártyalapot úgy, hogy azok képpel kifelé fordulnak.

A 48 kártyalapot (amiken az állítások vannak) középre kell helyezni és kezdődhet a játék.

Az első játékos felhúz egy kártyalapot és felolvassa a rajta lévő állítást. Ha biztos benne, hogy az adott állítás az általa látott lapokon lévő egyik fajhoz tartozik, akkor a megfelelő elé kell rakni a kártyalapot. Ha bizonytalan a megoldásban, illetve biztos benne, hogy csak a saját élőlényére vonatkozhat az állítás, akkor a lapot át kell adnia a második játékosnak. Ha ő sem tudja elhelyezni, akkor azt a kártyalapot félre kell rakni, mert kiesett a játékból. A játék folytatódik, a második játékos új lapot húz.

Ha elfogytak a kártyalapok, akkor mindenki sorjában felhúzza és felolvassa az előtte lévő, adott élőlényhez tartozó kártyalapokat (mindig csak egy élőlényhez tartozó kártyalapokat), és ki kell találnia, hogy melyik élőlény lehet az. A többiek ezt ellenőrzik. Összesen 2 lehetősége van a játékosnak arra, hogy kitalálja az adott élőlényét. Ha ez nem sikerül, akkor ez a lap kiesett a játékból.

Ha minden játékos készen van, akkor az élőlényeket be lehet illeszteni a megfelelő süllyesztett táblába, amin a társulások láthatóak.

Alapvetően ez egy kooperatív játék, de több garnitúra esetén a csapatokat versenyeztetni lehet a játékidő és a kitalált élőlények száma alapján. (Melyik csapat tudja rövidebb idő alatt, helyesen megoldani?)

9. Ki kivel van? párosítás játék

Cél: A játék célja bemutatni 8 vízhez, nádashoz kötődő, Hortobágy területére jellemző madárfajt.

Eszközök:

- 24 db fából vagy műanyagból készült kártyalap (8 x 3 db)
- 4 db tábla

Leírás:

4 gyerek játszhatja.

Mindenkinek jut 1-1 tábla, amin 4-4 madár teljes képe látható.

A kártyalapokon a táblákon lévő madarak 1-1 részlete látható, amiket a játék során össze kell párosítani az adott táblán lévő teljes képpel ábrázolt madarakkal. A kártyalapokat lefelé fordítva egy kupacba kell rakni és ezeket a játék során kell felfordítani és párosítani.

A játék menete:

A játék úgy kezdődik, hogy mindenki húz 1 db táblát, amit maga elé vesz. A 24 darabos pakliból mindig a soron következő ember húz 1 lapot, amit felfordítva középre rak.

A cél az, hogy a saját táblán szereplő teljes madarakkal összepárosítsuk a megfelelő kártyalapot. Ha valaki szeretné a középben lévő lapot, akkor be kell mondania a „kell” szót, így, ha ő az első, akkor az övé lesz. Természetesen lehetséges az, hogy egy nekünk nem kellő kártyát húzunk fel, ebben az esetben, ha valaki 2 fölösleges lapot összegyűjt, amit nem tud elhelyezni a tábláján, akkor kiesett a játékból. Ha a középre rakott lap nem kell senkinek, akkor félre lehet rakni és újra húzni kell a pakliból.

Cél: minél előbb összegyűjteni a saját táblán szereplő párosítandó elemeket.

Megjelenítendő fajok:

- kékbegy
- nádi sármány
- függőcinege
- barkóscinege
- kis kócsag
- bakcsó

- törpegém
- cigányréce

10. Ismerd meg a hullóket és a kétéltűeket! vetélkedő

Cél: Bemutatni a Hortobágyon is előforduló hullóket és kétéltűeket.

Eszközök:

- 20 db korong kérdésekkel (10 kék, 10 sárga);
- 2 db életkártya (1 kék, 1 sárga);
- 2 tábla a válaszokkal (1 kék, 1 sárga);
- 1 db megoldókulcs

Leírás:

Ez a csapatjáték alapvetően egy kérdezz-felelek játék.

A játékhoz 2 darab süllyesztett tábla (a süllyesztésekben az élőlények képei), 20 darab kérdéseket tartalmazó korong, 2 darab életkártya és 1 darab megoldókulcs tartozik.

A vetélkedőt 2, ajánlott 4-4 főből álló csapat játszhatja, akiknek az egyik színe a sárga, a másik színe pedig a kék. Az a csapat nyer, aki a legtöbb pontot szerzi, a legtöbb megválaszolt kérdéssel.

Eszközök elosztása:

- 20 db korong kérdésekkel (10 kék, 10 sárga)
Középre, szétosztva ki kell rakni, szöveggel lefelé.
- 2 db életkártya (1 kék, 1 sárga)
A csapatok között értelemszerűen szét kell osztani a játék elején.
- 2 tábla a válaszokkal (1 kék, 1 sárga)
A csapatok között értelemszerűen szét kell osztani a játék elején.

A játék menete:

Ha összeállt a 2 csapat, és az eszközök is szét vannak osztva, akkor kezdődhet a játék.

A játék fontos szereplője a **Bíró**, aki független, tehát egyik csapathoz sem tartozik. Ő lesz az, aki felolvassa a kérdéseket, valamint ellenőrzi a válaszokat a megoldókulcs alapján, és szétosztja a pontokat.

Fontos, hogy a két tábla ugyanazt a képsorozatot tartalmazza, melyek a kérdésekre adandó válaszok. Mivel 20 kérdés van, emiatt minden válaszhoz 1-1 kérdés tartozik a színek szerinti

elosztásban. A táblán azért van 12 kép, mert nehezítésképpen van 2 rossz válasz is, ezekhez nem tartozik kérdés.

A játék során mindig a megfelelő csapathoz (kékek vagy sárgák) tartozó kérdéskupacból kell választani felváltva, egymás után.

Miután a Bíró felolvasta a kérdést, az adott csapatnak fél perce van a válaszadásra.

Ha jól válaszolnak, kapnak 1 pontot és beletehetik a megfelelő sülylesztésbe a kérdés korongját.

Ha rosszul válaszolnak, akkor két eset lehetséges:

- vagy beadják az életkártyát, és utána válaszolhatnak még egyszer. Jó válasz esetén csak 0,5 pontot kapnak, de rossz válasz esetén -1-et.

- a másik lehetőség, hogy a másik csapat válaszolhat a kérdésre, nekik ugyanúgy csak 0,5 pont jár a jó válaszáért, ugyanakkor a rossz válasz már -2 pontot ér. Mindkét esetben a választ rögtön kell mondani, nincs gondolkozási idő. Ha senki nem tud a kérdésre válaszolni, akkor azt a kérdéskorongot félre kell tenni.

A játék akkor ér véget, ha elfogytak a kérdések.

Megjelenítendő fajok:

- Jó válaszok

Mocsári teknős, vízisikló, rézsikló, homoki gyík, törékeny kuszma, kecskebéka, zöld levelibéka, vöröshasú unka, barna ásóbéka, pettyes göte.

- Rossz válaszok

Rákosi vipera, sárgahasú unka.

11. NATURA 2000 gyűjtőgető

Cél: Bemutatni a Hortobágyon is előforduló Natura 2000 fajokat.

Eszközök:

- 1 db mágneses süllyesztett tábla
- 14 db mágneses korong

Leírás:

A 14 korongból 7 korong Natura 2000 jelölő állatfajokat ábrázol. A tábla kétfelé van osztva és összesen 14 süllyesztése van. Az egyik oldalra a Natura 2000 jelölő állatfajokat kell berakni, a tábla másik oldalára pedig a többi állatfajt. A játék alapelve, hogy az ellentétes pólusok vonzzák, az azonos pólusok pedig taszítják egymást.

Natura 2000-es jelölőfajok:

- réti csík
- garda
- mocsári teknős
- vöröshasú unka
- cigányréce
- hamvas rétihéja
- csíkosfejűnádiposzáta
- közönséges vidra

Nem Natura 2000-es jelölőfajok:

- dévérkeszeg
- süllő
- zöld levelibéka
- mocsári béka
- búbos vöcsök
- barkóscinege
- nádi sármány
- törpeegér

Kültér

1. Nyom-dázó

Cél: A területen előforduló állatok lábnyomainak megismertetése a látogatókkal játékos módon.

Interaktív elemek:

- A játék során a látogató egy „papucsot” húz a lábára, melynek talpán felnagyított domború lábnyomok találhatóak. Miközben a látogató a homokban/földön lépeget, nyomot hagy maga után. A játék során a látogató így közelebbről is megismerkedhet az egyes állatok lábnyomaival.

Megjelenítendő fajok lábnyomai:

- tőkés réce
- vörös mókus
- vörös róka
- kis kócsag
- molnárgörény
- bakesó
- sárgarigó
- európai borz
- vaddisznó
- rétisas

2. Daloló hírnökök

Cél: Az erdei iskola körül is gyakran megforduló madárfajok játékos ismertetése, hangjuk bemutatása a látogatók számára.

Grafikus megjelenítés:

- Az erdei iskolát és környezetét ábrázoló háttérgrafika.
- Egyes madárfajok fotós megjelenítése.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

A Fecskeház Erdei Iskola lehetőséget teremt a működési terület madárvilágának megismeréséhez. Légy részese Te is ennek az hangélménynek!

Interaktív elemek:

- A táblában 12 db nyomógomb található. Emellett a táblában 12 db elforgatható elem is helyet kap. A mozgatható elemen a madársziluetdje látható, alatta a madár fotója. A látogató feladata, hogy a madárhang alapján megpróbálja felismerni melyik madárfaj énekel. A helyes megfejtést a gomb körüli színek és az elforgatható elemen szereplő sziluetttel színe segíti.

Megjelenítendő fajok:

- vörösbegy
- széncinege
- fekete rigó
- barátposzáta
- füstifecske
- házi rozsdafarkú
- sárgarigó
- ökörszem
- kuvik
- mezei pacsirta
- egerészölyv
- búbosbanka

3. Villás farkú vendégeink

Cél: Az erdei iskola névadó madarának, a fecskének, illetve fajainak és fészkelőhelyüknek megismertetése a látogatókkal interaktív módon.

Grafikus megjelenítés:

- A tábla tartalmához illő háttérgrafika.
- A hazai három fecskefaj és fészkelőhelyük grafikus megjelenítése.
- Villanydrótok, mint kottavonalak grafikus megjelenítése.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Ismerkedj meg közelebbről a hazai madárvilág villásfarkú képviselőivel, a fecskékkel!

A nyár elmúlásával, mielőtt a fecskék útra kelnének, csapatokban gyülekeznek a villanydrótokon. Vezesd a korongokat a megfelelő helyre és segíts a fecskéknek helyet találni! Ha sikerült, egy hortobágyi nóta dallama tűnik a szemed elé!

Interaktív elemek:

- A táblában 3 db elforgatható elem kap helyet a fecskefészek grafikájába illeszkedően. A mozgatható elemen egy-egy fecskefészek grafikája szerepel. Míg alatta az adott fecskefaj grafikája látható. A játék célja, hogy a látogató a fészkelőhely és fecskefaj párosítása.

Megjelenítendő fajok:

- füsti fecske – nyílt fészek zárt istállóban
 - molnárfecske – parasztház külső részén zárt fészek
 - partifecske – partfal
-
- A táblában 6 db vajatban mozgatható, fecskét ábrázoló nyomattal ellátott korong kap helyet. Emellett a táblán kottavonalakat szimbolizáló vezetékek grafikái szerepelnek. A játék célja, hogy a látogató a vajatban mozgatható korongokat, mint hangjegyeket a megfelelő helyre húzza. Ha a látogató helyesen dolgozott egy hortobágyi pásztornóta dallami tűnnek elő. A táblában egy nyomógomb is helyet kap, így a látogató az eredeti nótát is meghallgathatja.

Megjelenítendő nótá:

- Kiszáradt a tóból mind a sár, mind a víz ...

4. Natura 2000 panorámaforgató

Cél: A Hortobágyi Nemzeti Park Igazgatóság területén található egyes Natura 2000 jelölő élőhelyek, illetve azok egy-egy növényképviselőjének bemutatása.

Grafikus megjelenítés:

- Natura 2000 jelölő élőhelyek és jellemző növényfajainak fotós megjelenítése.

Interaktív elemek:

- A játék 4 db vízszintes tengely mentén forgatható kockából áll. Az első kockán 4 jellemző Natura 2000 jelölő élőhely fotója, míg három kockán az élőhelyek jellemző növényeinek fotója szerepel. A látogatók feladata az egyes élőhelyhez tartozó növényfajokat egymás mellé forgatni. A helyes megfejtést színkód segíti.

Megjelenítendő élőhelyek és fajok:

- pannon homoki gyep: magyar kökőrcsin, budai imola, homoki kikerics
- kékperjés láprétek: kornistárnics, őszi vérfű, buglyos szegfű
- keményfás ligeterdő: tavaszi tőzike, tavaszi csillagvirág, erdei tisztessű
- pannon szikes sztyeppék és mocsarak: magyar sóvirág, kislefű, sziki kocsord

5. Szerencsekerék - rönkpálya

Cél: A táblákon és kiegészítő interaktív elemeken olvasottak és látottak alapján egy interaktív társasjátékkal az ismeretanyag memorizálása.

Grafikai megjelenítés:

- A szerencsekerék egyes körcikkein színes háttéren feleletválasztós kérdések, valamint kiegészítő társasjáték instrukciók jelennek meg.
- A szerencsekerékhez tartozó táblán a felhívó szöveg, valamint a kérdésekhez tartozó szimbólumokkal jelölt 'büntetés feladatok' kerülnek feltűntetésre.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Pörgess, válaszolj helyesen a kérdésre, és lépj a hozzád legközelebb eső megfelelő színű rönkre! Versenyezzetek, ki ér előbb célba? Ha a választ nem tudod, hajtsd végre a szimbólummal jelzett feladatot!

A szerencsekeréken olvasható kérdések és válaszlehetőségek:

1. Mivel figyelmezteti társait az ürge?
a, füttyül b, sikolt c, ciripel
2. Mit nem csinál a szongáriai eselőpók?
a, csólakást b, fogóhálót c, pókfonalat
3. Ég a napmelegtől a kopár szík ...
a, sarka b, sara c, sarja
4. Mi is az a *kanalas*?
a, orvosság b, mesterember c, eszköztartó
5. Mivel érzékeli a vízi sikló a halakat?
a, nyelvével b, farkával c, szemével
6. Milyen állat a lappantyú?
a, édesvízi hal b, éjjeli madár c, varangyfélé
7. Hogy hívjuk a pókfonalat, melyen pókok utaznak?
a, ördögszekér b, ökörnyál c, hálójelző
8. A gombák sugárirányú terjeszkedése a ... kör.

- a, kalapos b, boszorkány c, kézműves
9. Melyik madár a legjobb házőrző?
a, daru b, nagy kócsag c, bakcsó
10. Mi az a *papsajt*?
a, szentelt sajt b, toktermés c, márkánév
11. Milyen háznak nevezték el az erdei iskolát?
a, holló b, veréb c, fecske
12. Miről híres a hortobágyi égbolt?
a, csillagairól b, kék egéről c, sarki fényéről
13. Miért '*darázs*' a darázsölyv?
a, sárga csíkos b, darázslárvaevő c, fullánkja van
14. Mi az a *tündérfátyol*?
a, algaféle b, fejdísz c, vízi virág
15. Szerencséd van! A parlagi sas felkarol és előrébb repít három lépéssel!
16. Eltévedtél az ürgejáratban, amíg a kiutat keresed, két teljes körből kimaradsz!
17. Túl sűrű a tiszavirág napja, lépj előre hatot, hogy a feladatait hamarabb letudja!
18. Aj-aj! A szongáriai cselőpók egy kicsit éhes, jobb ha hátrébb lépsz négyet!

Rossz válasz esetén a szimbólumokhoz kötődő feladatok (két kérdésenként egy típus):

Vigyázz! Ha a feladatok során leesel, kiesel!

- Guggolj a rönkődön tízet!
- Állj a rönkön fél percig fél lábon!
- Állj a rönkön fél percig lábujjhegyen!
- A következő lépésig fuss egyhelyben!
- A következő lépésig ugrálj a rönkődön!
- A következő lépésig vállkörözz a rönkön!
- A következő lépésig néptáncolj a rönkön!

Interaktív elemek:

- Egy darab állványos szerencsekerék kihelyezése, ami dobókockaként szolgál. A szerencsekerék körcikkeiben a Hortobágyhoz köthető feleletválasztós kérdések kerülnek feltüntetésre színes mezőkön.
- A helyes válaszok felhúzó elem alatt találhatóak.
- Farönkökből álló pálya, melyen a gyerekek lépcsőről lépésre juthatnak el a CÉL feliratig. Az egyes farönkök a lépésre szánt felületen színesre festettek. A játékos feladata, hogy a szerencsekerék forgatását követően helyes válasz esetén arra a hozzá legközelebb eső színes rönkre lépjen, amilyen színű volt az adott kérdés háttere. A nyertes az a játékos, aki előbb ér el a cél feliratig.

6. Ki mekkorát ugrik? - ugrópálya

Cél: A Hortobágyon is fellelhető állatfajok ugrástávolságának ismertetése a játék során.

Grafikai megjelenítés:

- A formára vágott elemeken a megjelenítendő állatfajok sziluettje, neve és az ugrástávolságának hossza cm-ben jelenik meg.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Te mekkorát ugrasz?

Interaktív elemek:

- Az udvaron egy ugrópályát építünk ki. Az ugrópálya oldalsó sávján leszúrható elemek, állatsziluettel ellátott elemek jelzik a megjelenítendő fajokat a megfelelő távolságoknál. A látogatók versenyezhetnek is, melyik állatot tudják 'leugrani', vagy egymás közt is vetélkedhetnek.

Megjelenítendő fajok:

- üregi nyúl 50 cm
- güzüegér 100 cm
- vörös róka 150 cm
- európai vadmacska 250 cm
- európai őz 400 cm

Komplex Natura 2000 fajkutató játék szett

Cél: Lehetőséget nyújtani a táborozók számára egy 'kincskereső' jellegű játéktúra megvalósítására. A különböző helyeken elhelyezett fejtörő játékok megoldása minden esetben 1-1 olyan Natura 2000 jelölő faj, mely a Hortobágyon is megtalálható. Ezért ezek a táblák egységes grafikai jelzést, valamint sorszámot kapnak. A megfejtéshez olykor logika, máskor megoldókulcs szükséges, melyhez a környező interaktív táblákon elrejtett grafikai elemek nyújtanak segítséget. A játékokkal így csapatversenyeztetésre is lehetőség adódik pl.: Ki találja meg mind a 10 Hortobágyon felelhető Natura 2000 jelölő fajt előbb?

A játékok az udvaron a fás ligetre koncentrálva több helyszínen találhatóak.

1. DUNAI GÖTE

Grafikai megjelenítés:

- A fajpéldák grafikus ábrázolása.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Vajon hol rejtőzik egy újabb Natura2000 jelölő vízimádó? Meríts választ a 4. tábláról!

Interaktív elemek:

- A táblában egy forgatható korongot helyezünk el, amin 9 db lyuk található. A lyukak mögött betűk olvashatóak. Ha a forgatókorongot forgatjuk, a betűk mindig változnak a kivágatokban. A forgatókorongon található egy nyíl, ami a táblán található számsorokra mutat. Az egyik számsor, amit a fajkutató játé 4. tábláján rejtünk el a helyes szám, amire ha rámutatunk a nyíllal, a dunai göte betűit olvashatjuk. A betűket így már csak helyes sorrendbe kell tenni. A kivágatokban olvasható betűk többsége nem állítható össze értelmes szóvá, de vannak köztük a korábbi táblákon szereplő fajpéldák, melyek megtévesztésül szolgálhatnak.

Forgatás során megjelenő betűkből kirakható szavak:

- dunai göte
- betűző szű
- pókbangó
- téltemető
- vízibolha

2. VÖRÖSHASÚ UNKA

Grafikai megjelenítés:

- A fajpéldák fotós ábrázolása.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Színes vagyok és érdekes, megoldókulcsomat a képek közt keresd!

Interaktív elemek:

- A táblában 4 db körgyűrű található. A legkülső gyűrűn különböző színek és minták jelennek meg (pl.: vörös, csíkos, pöttyös, zöld). Eggyel beljebb a fajokban olvasható jelzőkről alkotott grafikus ábra, melyek önmagukban is értelmezhetőek (pl.: nő, gyöngy, tüdő, szita), eggyel beljebb egy szó előtagjai (pl.: s, un, vi, o, rab), az utolsó körgyűrűn pedig a szavak utótagjai (pl.: rág, ú, ló, ő, ja). Ha a körgyűrűket helyesen forgatjuk, értelmes növény és állatneveket kapunk. Ahhoz viszont, hogy a látogató a vöröshasú unka forgassa ki, minden megjelenített színben, grafikában, szó előtagjában és utótagjában pöttyök találhatóak. Pl.: a vörös színnél 2 db pötty, a has grafikánál 3 db, az un előtagnál 5 db, és a ka utótagnál 1 db. A pöttyök száma és sorrendje a megjelenített fajok alatt olvasható. pl.: (peténél – 2 db, lárvánál – 3 db, bábnál – 5 db, imágónál – 1 db.) A táblán jól látható helyen a keresett állat pöttyei újra megjelennek, innen tudhatja, hogy mi a keresett faj.

A forgatás során kirakható fajok:

- vöröshasú unka
- csíkos kecskerágó
- sárga nőszirm
- pettyezetett tüdőfű
- sávós szitakötő
- aranyos bábrabló
- piros kígyószisz
- fekete nadálytő
- hamvas rétihéja

3. EURÓPAI VIDRA

Grafikai megjelenítés:

- A fajpéldák fotós ábrázolása.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Úszni nagyon szeretek, minden halat megeszek!

Interaktív elemek:

- A táblában egy 3x4 háromszöghasábból álló forgatót helyezünk el. A forgatók minden oldalán betűk olvashatóak. Az értelmes szót balról jobbra, lefelé haladva lehet kiolvasni. A három oldalán 3 db Natura 2000 jelölő fajt lehet olvasni, viszont csak egyikükre igaz az állítás.

A forgatás során megjelenő fajok:

- európai vidra
- havasi cincér
- tiszai ingola

4. RÉTI CSÍK

Grafikai megjelenítés:

- A réti csík grafikus ábrázolása.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Vágtázz úgy, mint a vadlovak, és találd meg a Natura 2000 jelölő halat!

Grafikusan interaktív elemek:

- A táblán grafikusan jelenítünk meg egy 6x6 kockás játémezőt. A játémezőn betűk találhatóak. A játémező mellett grafikailag jelzésre kerül a kezdő-, és az utolsó kocka, melyekre a játékosnak rá kell lépnie. A játék egyetlen szabálya az, hogy a kezdőkockától az utolsó kockáig csak lólépésben lehet haladni a pályán. A játék nem szabja meg, hogy hány betűből áll a megfejtés, sem azt, hogy melyik típusú lólépés melyiket követi. A játék grafikáján az alapok úgy, mint maga a lólépés fogalma feltüntetésre kerül.

5. SZTYEPPLEPKE

Grafikai megjelenítés:

- A sztyepplepke grafikus ábrázolása.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Neve igen beszédes, csak Gárdonyival nehézkes. Megoldásra rejtjelek vezetnek, ebből párat a 8. táblán keress meg!

Interaktív elemek:

- A táblában egy szokatlan tili-tolit helyezünk el. A tili-toli egy függőlegesen álló fő sávval rendelkezik, abba kell a szimbólumokkal ellátott kockákat helyes sorrendbe tolni. A tili-toli fő sávjából oldalirányba is húzódnak járatok, ide lehet félretolni a kockákat, hogy betűsorrendet módosítsunk. Első látásra a kockákon semmi értelmes betű nincs, hiszen Gárdonyi titkosírás jelei szerepelnek rajta. A titkosírás betűi a táblán megoldókulccsal szerepelnek, de 5 db, amik a sztyepplepke szóban is megtalálhatóak, a 8. táblán kerülnek feltüntetésre.

6. ÜSTÖKÖSGÉM

Grafikai megjelenítés:

- A fajpéldák fotós ábrázolása.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Sok szép Natura 2000 jelölő madár fedezhető fel a táblán, de melyik neve kering a Nap körüli pályán?

Interaktív elemek:

- A tábla grafikáján megjelenítünk 12 db vízi élővilághoz köthető Natura 2000 jelölő madárfajt. A madarak mellett hosszú, számokból és betűkből álló kódsor áll. Egy szám és egy betű jelenti a madár nevének egy betűjét. A táblában található egy kódfejtő korong, ami segít a kódok megfejtésében. A látogató feladata a látott szám/betű párost egymás mellé forgatni a kódfejtőben, így egy nyíl rámutat egy másik betűre, ami már a madár nevében szerepel.

Megjelenítendő madárfajok:

- üstökös-gém
- kis kárókatona
- bölömbika
- törpegém
- bakcsó
- nagy kócsag
- vörös gém
- batla
- kanalasgém
- küszvágó csér

7. NAGY SZARVASBOGÁR

Grafikai megjelenítés:

- A fajpéldák grafikus ábrázolása és marása.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Ha látod, könnyen felismered, fején ékes koronával díszel. Satírozz és keress, a képeket emlékül elteheted!

Interaktív elemek:

- 5 db satírozótábla, melyen egy-egy bogár szerepel, neveikkel, valamint tartószervezeten felhívó szöveggel.

Megjelenítendő fajok:

- nagy szarvasbogár
- hétpettyes katica
- pompás virágbogár
- ragyás futrinka
- holdszarvú ganéjtúró

8.TAVI DENEVÉR

Grafikai megjelenítés:

- A fajok grafikus ábrázolása.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Megannyi denevér kering a levegőben, de csak egy gyönyörködik a hortobágyi állóvízen!

Grafikusan interaktív elemek:

- A táblán a denevérek grafikai és alattuk a 'denevér' szó láthatóak. A denevérekhez vájatrendszerek tartoznak. A vájatrendszerekbe kell a jellemzőkről készült grafikával ellátott korongokat tolni. Minden denevérhez 3-3 markáns külső jegyet ábrázoló korong tartozik, melyet a denevér grafikáján is jól meg lehet tekinteni. A 3-3 korongon 1-1 betű vagy szórészlet is olvasható. Ezek a betűk adják a megfejtés első felét. Tehát a tavi denevér grafikájához a T-A-VI betűs korongokat kell húzni. A felhívó szöveg ráutaló mondatából lehet kikövetkeztetni, hogy a helyes megfejtés csak a tavi denevér lehet.

Megjelenítendő jelzők:

- T-A-VI
- AL-PE-SI
- NI-M-FA
- BA-JUS-ZOS

9. KISFÉSZKŰ ASZAT

Grafikai megjelenítés:

- A fajok játékos grafikus ábrázolása.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Nézd ezeket a vicces rajzokat! Felismered bennük a Natura 2000 jelölő fajokat? Forgasd ki neveiket (vízszintesen jobbra-balra, átlósan fel-le; vagy vegyesen), ami betű pedig kimaradt, a játék helyes megfejtésére mutat.

Interaktív elemek:

- A táblán különböző növények asszociációs grafikáit és neveit szórjuk szét sorszámmal ellátva. A játékon egy nagy betűmezőben kell az asszociációs grafikákhoz tartozó elnevezéseket megkeresni vízszintesen, vagy átlósan. A szövegek a mezőn irányt is tudnak változtatni. A megtalált szavak betűit a táblában át lehet forgatni, így egy másik színnel lehet jelölni a már megtaláltakat. A kimaradó betűkből kiolvasható, hogy az első számú grafika neve a megfejtés.

Megjelenítendő asszociációs grafikák:

- kiséfészke
- zöld koboldmoha
- zöld seprómoha
- kúszó zeller
- osztrák sárkányfű
- tatógó kökörcsin

10. MOCSÁRI TEKNŐS

Grafikai megjelenítés:

- A fajok grafikus ábrázolása.

Szöveges tartalom vázlatos ismertetése:

Natura 2000 jelölő barátunk lemenekül a tábláról. Nem szeret a magasban lenni, menthetetlenül az iszapot keresi. Az újabb megfejtéshez keresd a képen a felsorolt állatokat, és amelyik a homályban marad, arra vagyunk kíváncsiak!

Interaktív elemek vázlatos ismertetése:

- A táblán egy nagyon mozgalmas grafikán, melyen különböző állatfajok és növények csoportja egymást takarva kerülnek ábrázolásra, elmozdítható elemek is vannak. Az elemek alatt újabb mozgalmas grafikák találhatóak. A tábla aljában a megjelenített állatfajok nevei és grafikái szerepelnek, melyek mindegyike a mozgalmas grafikán is megjelenik kivéve a mocsári teknőst. Miután a játékos az összes grafikát megtalálta a mozgalmas képen, megtudhatja, hogy a hiányzó grafika tulajdonosa a mocsári teknős.