

Labi az iskolaudvaron Labi a teremben

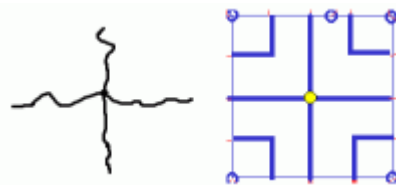
Első ránézésre talán ijesztőnek tűnik a labirintus megrajzolása, de a szerkesztési lépéseket követve, alig 20-30 perc alatt felrajzolható és utána napokig használható...

Hozzávalók

min. 40 cm-es mérőszalag, (A hosszabbal persze kényelmesebb.)
kréta és zsinór-spárga max. hossza kb. 3,5 m

Két madzagot csomózz össze és vágd le mind a négy szárát 80 cm-re.
A csomót úgy helyezd el az földön, hogy attól négy irányban a labi helyigénye kb.: 2m, 4m, 4m, 3 m.

Egy gyerek tartsa helyén a csomót, másik négy húzza ki a madzagot és mellette máris felrajzolható a labirintus szerkesztési középpontja.



A szerkesztési közepet kiegészítve a négy sarok-vonallal, kijelölhetők a körívek középpontjai.

A középpontban rögzített zsinórvégtől az ív irányban kifeszített zsinór mentén felmérhetők az ívek távolságai, majd az így kapott jelölésektől kifeszített zsinór mentén felrajzolhatók az ívek.

A köríveket ketten úgy, hogy az egyik a középpontban tartja a spárga egyik végét, amíg a másik az onnan lemért távolságban, a kihúzott zsinórt követve rajzol...

Lehet akár „büntiként” is használni, start-cél bejárással, de versenyezni is lehet benne...

Pl.:

Lépjenek be négyen az ábrán jelzett helyekre.

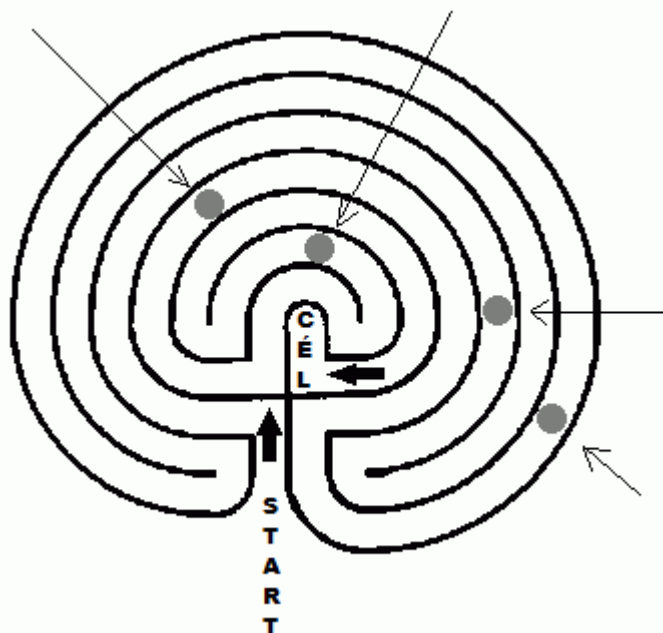
A nézők körbeállva hangosan számolnak...

A bennlévők a számolás ütemére egyszerre (szinkronban) lépegetnek...

Közben lehet fogadásokat kötni arra, hogy ki ér be előbb a célba.
(A rossz irányban indulón persze a káröröm...)

Lehet játszani dobókockával is.

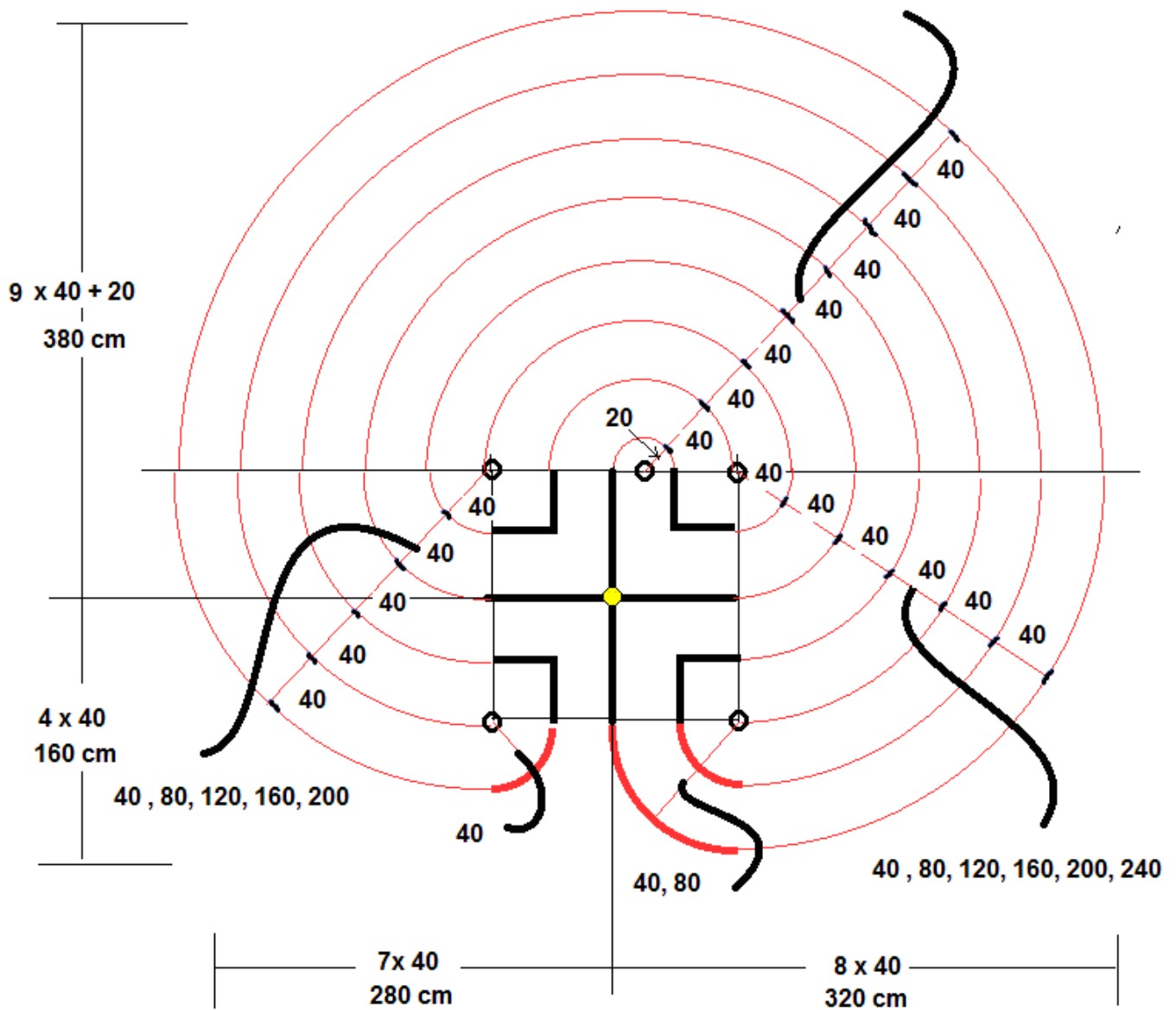
A versenyzők a dobott értéket a terület tetszőlegesen választott pontjáról a közép felé lelépve foglalják el starthelyeiket...



A labival való ismerkedéskor érdekes lehet az is, ha ketten (az egyik a célból visszafelé, a másik a startból befelé) lépegetnek szinkronban és nézők tippelnek arra, hol fognak találkozni.

No persze, az is felmerülhet, hogy időre, versenyben, ki-ki milyen gyorsan járja-futja be ...

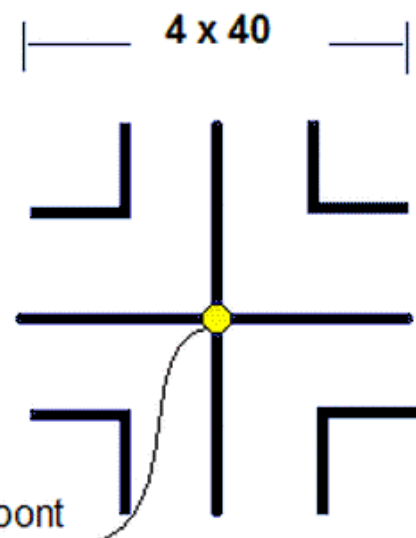
☺



Alapadat: 40 cm széles járatból számolva
Kb. 6 m x 5,5 m krétázható pl. aszfalt

1. Kijelölni a szerkesztési középpontot.
2. Felrajzolni a belső (4x40) x (4x40) bázist.
3. Kimérni és bejelölni az ívek sugarait...
4. Felső félkörök adott zsinórhosszakkal...
5. Jobboldali és baloldali negyedkörök...
6. Alsó záró ívek...

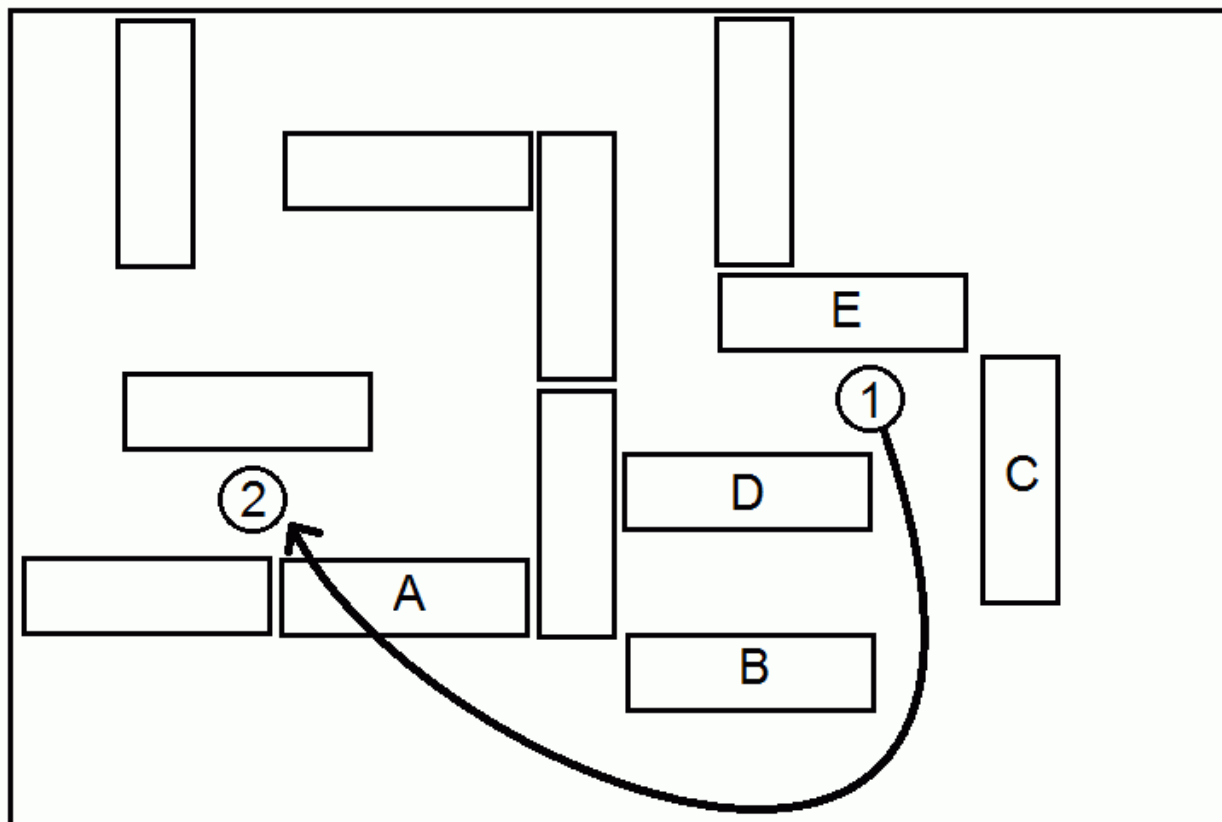
szerkesztési középpont



Találj ki a sötét labirintusból!

Élőjátékhoz rendezzük át a termet az asztalok labirintust képező elhelyezésével.

Az ábrán egy 12 asztalos elrendezés, amiből sorrendben a B, C, D, E jelűek (asztalhiány esetén) elhagyhatók.



Kitalálós változatban: egy játékost állítsunk az „1”-el jelölt helyre, majd kössük be a szemét és vezessük el a „2” –vel jelzett pozícióba. (Közben csendesen emeljük ki az A-asztalt, majd rakjuk vissza.)

1. Ami kézenfekvő, úgy kell kibotorkálnia, hogy nem ugrik át az asztalokon...
2. A nézők közül egy kiválasztott navigálja: „előre”, „jobbra”, „balra” szavakkal.

A kihozós, vagy célba ér és visszajön változatban:

1. Egy bekötött szemű játékos induljon el az „1” pontból, azzal a feladattal, hogy hozza ki a „2” pontban elhelyezett tárgyat. (Ölje meg a minotauruszt!)
- 2.a/ Mutassuk meg az oldalkövetős trükköt.
(Belépéskor egyik kezét folyamatosan a labi egyik oldalán vezetve egészen biztosan ki fog találni.)
- 2.b/ Beszéljük meg, hogy az „oldalsimítós” trükk, csak a labi egy részének a bejárására alkalmas.
(Pl.: Nem sikerülhet vele belülről kiutat keresni, ha egy „sziget” mellől indul, és csak körbejár.)

mese a görög mitológiából

Minosz krétai király akinek palotája **Knosszoszban** állt, ő volt az első görög király aki a görög szigetvilágot hódításai során magának tudhatta. A monda szerint neki született a félig ember félig bika alakú fia, a Minotaurusz. A krétai király, Minosz magához hívatta **Dédaloszt** aki építőmester volt. Megparancsolta neki, hogy építsen egy palotát. Épített is egy zezugos palotát Knosszoszban, a Labirintust ahova Minosz elrejtette a szörnyszülött fiát. Ám a király, hogy titka ki ne tudódjon, megtiltotta Dédalosznak, hogy elhagyja Knosszoszt. Ám ő mindenáron menni akart. Ki is eszelte, hogy viasszal és mézzel madártollakat erősít össze és szárnyra kapva megszöknek fiával **Ikarosszal**. Ám mielőtt szárnyra kaptak volna, megparancsolta fiának nehogy közel repüljön a naphoz, mert megolvad a viasz és a mélybe zuhan. Megszöktek, szárnyra kaptak. Ikarosznak azonban annyira megtetszett a repülés, hogy egyre magasabbra repült. A nap megolvasztotta szárnyait és a Földközi tengerbe zuhant. A monda szerint a **Földközi tenger e részét Ikaroszról nevezték el, Ikáriai tenger névre**.

Minosznak volt egy másik fia **Androgeosz**, aki elhatározta, hogy az Olimpiai játékokon mindenkit legyőz. Így is történt, viszont ez az athéni királynak Égeosznak nem tetszett és megölette a győztest. A krétai király haragra gerjedt fia halálán és flottájával megtámadta a szárazföldi görögöket. Az athéniak békéért esedeztek. A béke Minosz király ultimátumával ért véget, miszerint minden 9. évben az Athéniaknak 7 ifjút és 7 lányt kell küldeniük a Minotaurusznak áldozatul. Az athéniak királyukat tettéért meg is gyűlölték. Ekkor tért haza Égeosz idegenben nevelkedett fia, **Thészeusz**, aki a panaszáradatot halván elhatározta, hogy a következő hajóval el megy krétára, hogy megölje a szörnyszülöttet. Felszállt a 7 ifjút és 7 leányt szállító hajóra amin a fekete zászló lebegett a gyász jeleként. Megígérte apjának, ha sikerrel tér haza akkor fehér zászlóval fog hazahajózni. Krétára érkezvén az áldozatokat Thészeusszal együtt elvezették. Minosz lánya **Adriadne** meglátván Thészeuszt rögtön beleszeretett. Még aznap éjszaka beosont hozzá a börtönbe és felajánlotta neki, hogy szökjenek meg kettesben. Égeosz fia azonban nem akarta cserbenhagyni társait ezért Adriadné egy kardot adott neki, amivel megölheti a Minotauruszt és egy fonalat, amivel kitalál majd a Labirintusból. Így is történt. Megölte a Minotauruszt, az Athéni fiatalokkal és Adriadnéval együtt hajóra szállt és elindultak Athén felé. Útközben megálltak egy szigeten pihenőre. Adriadné elfáradt és mélyen elaludt. Thészeusz elfelejtve, hogy életével tartozik a lánynak, ott felejtette a szigeten. Mikor felébredt zokogva átkozta szerelmét. Meghallotta ezt egy isten, **Dionüszosz a bor és vígság istene** s megmentette a lányt, Thészeuszra pedig felejtést bocsájtott. Az athéniak a győzelmet ünnepevén a hajón elfelejtették kicserélni a fekete zászlót fehérre. Égeosz egy sziklaszirten várta a hajót, ám amikor megpillantotta, hogy a hajó fekete vitorlákkal tér vissza a tengerbe vetette magát. **A monda szerint róla nevezték el az Égei tengert.**