



KAFSHË NË PYLL

Kohëzgjatja/Përgatitur nga: Krystyna Rózga

Mosha e pjesëmarrësve: 5-7 vjeç

Koha e nevojshme për të zhvilluar kursin: 2 orë

Objektivat e përgjithshme:

- Ndërtimi i ndërgjegjësimit mjedisor tek fëmijët.
- Krijimi i një imazhi pozitiv të botës natyrore.
- Zhvillimi i kreativitetit dhe punës në grup.
- Objektivat specifike:
 - Njohja e pjesëmarrësve me karakteristikat e llojeve të kafshëve që gjenden në pyjet evropiane.
 - Zhvillimi i aftësive të punës në grup përmes bashkëpunimit dhe mbështetjes së ndërsjellë.
 - Zhvillimi i aftësive motorike të imëta përmes krijimit të veprave artistike.

Metodat:

- lojë aktive
- projekte artistike

Fjalë kyçe:

Kafshë, pyll, kafshë të egra

Materialet:

- pajisje muzikore
- libra, poema dhe këngë rreth kafshëve që do të shfaqen në detyra
- karta me gjurma kafshësh dhe kafshë
- tabelë peizazhesh pyjore për secilin pjesëmarrës
- kafshë të prera nga tabela e kafshëve të pyllit
- një kuti e paketuar alternativisht në qese dhe letër gri/dhurate
- furnizime të zgjedhura arti (bojëra/plastelinë/tela artizanale) janë të fshehura në kuti
- kokrra të thata dhe bizele të përziera në një tas të madh ose disa tasa më të vegjël
- pincë të mëdha - një për secilin dy pjesëmarrës
- një libër rreth kafshëve të pyllit dhe aventurave të tyre





PROCEDURA

1. HYRJE (10 minuta)

Të gjithë pjesëmarrësit marrin një tabelë që përshkruan një skenë pyjore. Udhëheqësi pyet se çfarë mungon në këtë peizazh. Përmes provës dhe gabimit, pjesëmarrësit arrijnë në përgjigjen se nuk ka kafshë.

Udhëheqësi pyet se çfarë kafshësh mund të gjenden në pyll.

Dalin përgjigje të shumta, të cilat shkruhen në tabelë me një shënues. Udhëheqësi i përpiket t'i grupojë përgjigjet në mbretëritë e kafshëve - gjitarë, zogj, amfibë, zvarranikë, peshq. Udhëheqësi i fton pjesëmarrësit të kërkojnë kafshë të ndryshme, përpiket të krijojnë një ndjenjë aventurë të përbashkët dhe zhvillon një metodë për paraqitjen e informacionit në mënyrë që fëmijët të ndiejnë se po nisin një ekspeditë pyjore.

Pjesëmarrësit tani do të marrin pjesë në tetë lojëra të dedikuara për kafshë të ndryshme. Kafshët mund të zgjidhen lirisht. Më poshtë është një plan loje i sugjeruar për speciet e mëposhtme: dhelpra, lejteku, ujku, derri i egër, qukapiku, dreri, lepuri dhe bufi.

Para çdo detyre, është një ide e mirë të lexoni një fragment nga një libër, një poezi ose të luani një këngë për atë kafshë. Kjo do t'i tregojë pjesëmarrësve se cila kafshë do të diskutohet më pas.

Pas çdo detyre, pjesëmarrësit marrin një vizatim të prerë të kafshës që mund ta ngjisin në tabelën e tyre.

2. DHELPPRA (15 minuta)

Pasi hamendësojnë se detyra do të jetë për dhelprat, udhëheqësi pyet se me cilat karakteristika shoqërohet kafsha. Dhelprat janë të zgjuara, të shpejta dhe të afta të lëvizin tinëzisht.

Pjesëmarrësit ulen në një rreth. Në raundin e parë, udhëheqësi është një dhelprë që kërkon një strofull. Ata ecin rreth rrethit ndërsa luhet muzika. Kur muzika ndalet, ata prekin shpatullën e personit pranë të cilit qëndrojnë dhe vrapojnë rreth rrethit. Personi që prekin i ndjek ata - fillon një garë për vendin bosh. Kushdo që bashkohet i pari ulet dhe kushdo që vjen i dyti bëhet dhelpra e re.

Loja përsëritet aq herë sa ka pjesëmarrës të gatshëm të luajnë rolin e dhelprës. Kur loja mbaron, të gjithë marrin një imazh dhelpre.

3. UJKU (10 minuta)

Pasi hamendësojnë se detyra do të jetë për ujqërit, udhëheqësi pyet se me cilat karakteristika shoqërohet kjo kafshë. Ujqërit jetojnë në tufa, janë gjuetarë dhe janë inteligjentë.



Pjesëmarrësve u jepen karta me pista dhe kafshë - këto mund të jenë edhe karta më të thjeshta të kafshëve dhe shtëpive të tyre. Detyra është të përputhen kafshët dhe gjurmët që lënë pas. Kur të gjitha gjurmët përputhen saktë, pjesëmarrësit marrin një imazh ujku.

4. LEPURI (10 minuta)

Pasi hamendësojnë se detyra do të jetë për lepuri, udhëheqësi pyet se me cilat karakteristika shoqërohet kjo kafshë. Lepurit janë të shpejtë, të pakujdesshëm dhe jetojnë në fusha. Për pjesëmarrësit përgatitet një pistë me pengesa - një zigzag, një vrapim me tra ekuilibri, një kërcim sipër e poshtë, një kërcim me kalë - sa më interesante të jenë pengesat dhe sa më e larmishme të jetë rruga, aq më mirë. Çdo pjesëmarrës, si një lepur, duhet të përfundojë një pistë me pengesa. Pjesa tjetër e pjesëmarrësve i brohorasin ata, dhe kur pjesëmarrësi arrin në fund (ose në gjysmë të pistë, për një përvojë më dinamike), ata fillojnë tjetrën.

5. DERRI I EGËR (15 minuta)

Pasi hamendëson se detyra do të jetë për derrat e egër, udhëheqësi pyet se me cilat karakteristika shoqërohet kjo kafshë. Derrat e egër janë të fortë, ndonjëherë të rrezikshëm, dhe ata gjëmojnë në tokë.

Pjesëmarrësit ulen në një rreth dhe fillojnë të kalojnë një pako - një kuti të mbushur me shtresa të shumëfishta mbështjellëse. Një poezi ose muzikë ndalet, duke caktuar dikë që të heqë shtresën tjetër të mbështjellëses - kur bie heshtja (poezia ose muzika mbaron), personi që mban paketën heq shtresën e sipërme. Loja mbaron kur grupi arrin te kutia.

Grupi hap kutinë së bashku, që përmban materiale arti - gjëra të nevojshme për detyrën tjetër.

6. KAPROLLI (25 minuta)

Pasi hamendësojnë se detyra do të jetë për kaprollin, udhëheqësi pyet se me cilat karakteristika shoqërohet kjo kafshë. Drerët janë të shkathët, të trembur dhe barngrënës.

Duke përdorur përmbajtjen e kutisë së papaketuar, pjesëmarrësit krijojnë vepra arti - buqeta. Këto mund të përfshijnë:

- piktura në shkallë të gjerë
- punë me letër krep
- punë me argjilë modelimi
- punë me tel artizanal

dhe të tjera.

Këto vepra janë një suvenir i aktivitetit për fëmijët; ata mund t'i marrin me vete në shtëpi.





7. LEJLEKU (10 minuta)

Lehtësuesi, duke supozuar se aktiviteti do të ketë të bëjë me lejlekët, pyet se cilat veçori lidhen me këtë kafshë. Lejlekët janë vizitorë të shpeshtë në fusha, shpesh ngrijnë në njërën këmbë dhe migrojnë në klima më të ngrohta për dimër.

Pjesëmarrësit, në grupe prej tre vetash, vrapojnë në fund të dhomës në njërën këmbë dhe kthehen duke kërcyer në tjetrën. Çdo grup inkurajohet nga pjesa tjetër e pjesëmarrësve. Vrapimi përsëritet derisa të gjithë pjesëmarrësit të kenë pasur mundësinë të marrin pjesë.

8. QUKAPIKU (10 minuta)

Pasi hamendëson se aktiviteti do të jetë rreth qukapikëve, udhëheqësi pyet se me cilat karakteristika shoqërohet kjo kafshë. Qukapikët janë mjekë pemësh, duke trokitur në lëvore për të nxjerrë dëmtuesit me të cilët ushqehen.

Pjesëmarrësve u jepen fasule të përziera me drithëra të drithërave. Ata kanë një kohë të caktuar (p.sh., 5 minuta) për të hequr fasulet nga drithërat e drithërave duke përdorur piskatore dhe për t'i vendosur ato në një enë tjetër. Pincat janë një për çift - fëmijët duhet të komunikojnë dhe të shkëmbejnë mjete.

9. PËRMBLEDHJE (20 minuta)

Lehtësuesi i inkurajon pjesëmarrësit të ngjisin grafikët e kafshëve që kanë mbledhur në tabelat e tyre të peizazheve pyjore. Ata u kërkojnë pjesëmarrësve të ulen në një rreth dhe të lexojnë një libër të zgjedhur rreth kafshëve të pyllit dhe aventurave të tyre.