



# ЖИВОТНИ В ГОРАТА

**Автор:** Кристина Рузга

**Възраст на участниците:** 5-7 години

**Необходимо време за извършване на дейностите:** 2 часа

## Общи цели:

- Изграждане на осъзнание за природата у детето
- Създаване на положителен образ на природния свят
- Развиване на креативност и работа в екип

## Специфични цели:

- Запознаване на участниците с видовите характеристики на животните, които се срещат в европейските гори
- Развитие на уменията за работа в екип чрез взаимодействие и взаимна подкрепа
- Развитие на фини двигателни умения чрез рисувателни дейности

## Методи:

- игри с движение
- произведения на изкуството

## Ключови думи:

Животни, гора, дива природа

## Материали:

- оборудване за възпроизвеждане на музика
- книги, стихотворения, песни за животните, които се появяват в задачите
- карти с пътеки и животни
- табла с горски пейзажи за всеки участник
- изрязани животни от таблото Горски животни
- кутия, опакована многократно в торбички и в амбалжна/подаръчна хартия
- в кутията са скрити художествени материали (бои/пластелин/ творчески пръчици...)
- ориз и грах, смесени в голяма купа или няколко по-малки купички
- големи пинсети - по една на двама участници
- книга за горските животни и техните приключения





## ХОД НА ИГРАТА

### 1) ВЪВЕДЕНИЕ (10 минути)

На всички участници се дава табло с горски пейзаж. Водещият пита какво липсва в този пейзаж. Участниците стигат до отговора по метода на пробите и грешките, че там няма животни.

Ръководителят пита кои животни се срещат в гората.

Появяват се многобройни отговори, които се записват на дъската с маркер. Водещият се опитва да групира отговорите по животински царства - бозайници, птици, земноводни, влечуги, риби. Фасилитаторът предлага на участниците да търсят различни животни, опитва се да внесе усещането за споделено приключение и поднася информацията по такъв начин, че децата да почувстват, че отиват на горска експедиция.

Сега участниците ще участват в осем игри, посветени на различни животни. Животните могат да бъдат избирани свободно. По-долу са дадени предложения за водене на игри със следните видове: лисица, щъркел, вълк, дива свиня, кълвач, сърна, заек, бухал.

Преди всяка следваща задача е полезно да се прочете откъс от книга, стихотворение или да се включи песен, в която се говори за това животно, което насочва участниците към информацията за животното, за което ще се говори.

След всяка задача на участниците се дава изрязана рисунка на животно, която те могат да залепят на дъската.

### 2. ЛИСИЦА (15 минути)

След като се досетят, че задачата ще бъде за лисици, водещият пита с какви характеристики се свързва животното. Лисиците са умни, бързи и умеят да се промъкват.

Участниците сядат в кръг. В първия кръг лидерът е лисица, която търси бърлога. Разхожда се из кръга с пусната музика. Когато музиката спре, той докосва ръката на човека, до когото е застанал, и бягайки обикаля целия кръг. Докоснатото дете го преследва - то прави своеобразна надпревара за свободното място. Който се присъедини по-бързо, сяда, а този, който е втори, става новата лисица.

Играта се повтаря толкова пъти, колкото са желаещите да играят ролята на лисицата. Когато играта приключи, всеки получава подобие на лисицата.

### 3. ВЪЛК (10 минути)

След като се досетят, че задачата ще бъде за вълци, водещият пита с какви характеристики се свързва животното. Вълците живеят на глутници, те са ловци и са умни.

На участниците се раздават картички със следи и животни - в по-опростен вариант това могат да бъдат и картички с животни и техните домове. Задачата е да свържете животните и следите, които оставят. Когато всички следи са правилно свързани, участниците получават подобие на вълк.



#### **4. ЗАЕК (10 минути)**

След като се досетят, че задачата ще бъде за зайци, фасилитаторът пита с какви характеристики се свързва животното. Зайците са бързи, плашливи и живеят в полята.

Пред участниците се поставя трасе с препятствия - слалом, бягане по гредата, пресичане и преминаване под нея, скачане - колкото по-интересни са препятствията и колкото по-разнообразен е маршрутът, толкова по-добре.

Подобно на заек, всеки участник трябва да следва трасе с препятствия. Останалите участници аплодират и когато някой от тях стигне до края (или до средата на маршрута, за да е по-динамично), започва друг участник.

#### **5. ДИВА СВИНЯ (15 минути)**

След като се досетят, че задачата ще бъде за диви прасета, фасилитаторът пита с какви характеристики се свързва животното. Дивите прасета са силни, понякога могат да бъдат опасни и ровят почвата.

Участниците сядат в кръг и започват да си подават по един пакет - многократно опакована кутия. С помощта на стихче или изключена музика се определя човек, който да премахне следващия слой от опаковката - когато настъпи тишина (стихчето или музиката свършат), човекът, който държи опаковката, премахва най-горния слой. Играта приключва, когато групата разопакова кутията.

Заедно отварят кутията с художествени материали - неща, необходими за следващата задача.

#### **6. СЪРНА (25 минути)**

След като се досетят, че задачата ще бъде за елени, фасилитаторът пита с какви характеристики се свързва животното. Елените са пъргави, плашливи и тревопасни.

Използвайки съдържанието на разопакованата кутия, участниците създават произведения на изкуството - букети. Те могат да бъдат:

- големи картини
- изработени от от крепирана хартия
- изработени от пластилин
- изработени от творчески пръчици и други.

Творбите са сувенир за децата от заниманието и те могат да ги вземат със себе си вкъщи.

#### **7. ЩЪРКЕЛ (10 минути)**

След като се досетят, че задачата ще бъде за щъркелите, фасилитаторът пита с какви характеристики се свързва животното. Щъркелите са редовни посетители на полето, често замръзват, изправени на един крак, и през зимата заминават за топлите страни.

Участниците в групи по трима изминават крака на своята на един крак и се връщат обратно, скачайки на другия. Всяка група е подкрепяна от останалите участници. Пробеget се повтаря, докато всички участници имат възможност да се включат.



## 8. КЪЛВАЧ (10 минути)

След като се досетят, че задачата ще бъде за кълвачи, фасилитаторът пита с какви характеристики се свързва животното. Кълвачите са лекари на дърветата, които претърсват кората, за да извлекат вредителите, с които се хранят.

Участниците получават грах, смесен с ориз. Те разполагат с определено време (напр. 5 минути), за да извадят с пинсета грахчетата от купата с оризови зрънца и да ги прехвърлят в друг съд. Всяка двойка има по един чифт пинсети - децата трябва да общуват и да разменят инструмента.

## 9. РЕЗЮМЕ (20 минути)

Фасилитаторът насърчава участниците да залепят на дъските си с горски пейзажи графиките с животни, които са сдобили, .

Той ги кани да седнат в кръг и четат книга по техен избор, която разказва за горските животни и техните приключения.