



ŽIVOTINJE U ŠUMI

Pripremila: Krystyna Rózga

Dob sudionika: 5–7 godina

Vrijeme potrebno za izvođenje aktivnosti: 2 sata

Opći ciljevi:

- Razvijanje dječje ekološke svijesti
- Kreiranje pozitivne slike svijeta prirode
- Razvijanje kreativnosti i rada u grupi

Posebni ciljevi:

- Upoznavanje sudionika sa svojstvima životinja koje se može susresti u europskim šumama
- Razvijanje vještina rada u grupi kroz suradnju i međusobno navijanje
- Razvoj fine motorike kroz izradu likovnog rada

Metode:

- fizičke aktivnosti
- likovni radovi

Ključne riječi:

Životinje, šuma, divlje životinje

Materijali:

- Uređaj za reprodukciju glazbe
- Knjige, pjesme i stihovi o životinjama koje će se pojaviti u zadacima
- Karte s tragovima i životinjama
- Ploče sa šumskom scenerijom za svakog sudionika
- Izrezane životinje s ploče „šumske životinje“
- Kutija višestruko, naizmjenično zamotana u vrećice i papir (sivi/poklon papir)
- U kutiji su skriveni odabrani likovni materijali (boje/plastelin/ kreativni žičani materijali...)
- Kaša i grah pomiješani u velikoj zdjeli ili u nekoliko manjih zdjela
- Velike pincete – po jedna za dvoje sudionika
- Knjiga o šumskim životinjama i njihovim avanturama





PRIJEDLOG IZVOĐENJA

1) UVOD (10 minuta)

Svi sudionici dobivaju ploču s prikazom šumske scenerije. Voditelj pita što nedostaje u takvom krajoliku. Sudionici metodom pokušaja i pogreške dolaze do odgovora da nedostaju životinje.

Voditelj pita koje životinje se može susresti u šumi.

Pojavljaju se brojni odgovori koji se zapisuju na ploči markerom. Voditelj pokušava svrstati odgovore prema životinjskim kraljevstvima – sisavci, ptice, gmazovi, ribe. Voditelj predlaže sudionicima da traže razne životinje, stvara dojam zajedničke avanture i uvodi način predstavljanja informacija tako da djeca osjete da kreću na šumsko putovanje.

Sudionici će sada sudjelovati u 8 igara posvećenih različitim životinjama. Životinje se mogu birati slobodno. Dolje je prijedlog kako voditi igre za sljedeće vrste: lisica, roda, vuk, divlja svinja, djetlić, srna, zec, sova.

Prije svakog zadatka preporučuje se pročitati odlomak iz knjige, stih ili pustiti pjesmu koja govori o toj životinji kako bi sudionici dobili nagovještaj o kojoj će životinji biti riječ.

Nakon svakog zadatka sudionici dobivaju izrezanu sliku životinje koju mogu zalijepiti na svoju ploču.

2) LISICA (15 minuta)

Nakon što sudionici shvate da je zadatak posvećen lisicama, voditelj pita s kojim se osobinama povezuje ta životinja. Lisice su pametne, brze, znaju se prikradati.

Sudionici sjede u krugu. U prvom krugu voditelj je lisica koja traži svoju jazbinu. Hoda oko kruga dok svira glazba. Kada se glazba zaustavi, dodiruje rame osobe pored koje stoji i brzo trči oko cijelog kruga. Dodirnuta osoba ga lovi – nastaje svojevrsna utrka za slobodno mjesto. Tko brže se priključi, sjedne; tko je drugi, postaje nova lisica.

Igra se ponavlja onoliko puta koliko sudionika želi iskusiti ulogu lisice. Na kraju igre svi dobivaju sličicu lisice.

3) VUK (10 minuta)

Nakon što sudionici shvate da je zadatak posvećen vukovima, voditelj pita s kojim se osobinama povezuje ta životinja. Vukovi žive u čoporima, su lovci, su pametni.

Sudionici dobivaju karte sa tragovima i životinjama – mogu to biti i jednostavnije karte s životinjama i njihovim skloništima. Zadatak je pravilno spojiti životinje i tragove koje ostavljaju. Kada su svi tragovi pravilno povezani, sudionici dobivaju sličicu vuka.

4) ZEC (10 minuta)

Nakon što sudionici shvate da je zadatak posvećen zečevima, voditelj pita s kojim se osobinama povezuje ta životinja. Zečevi su brzi, plašljivci, žive na poljima.

Pred sudionicima se postavlja poligon – slalom, hod po ravnoteži, prelazak preko i ispod prepreka, skokovi – što zanimljivije prepreke i raznovrsnija staza, to bolje.

Svaki sudionik, poput zeca, prelazi stazu s preprekama. Ostali sudionici navijaju, a kada sudionik stigne do kraja (ili do polovice staze radi dinamike), kreće sljedeći.



5) DIVLJA SVINJA (15 minuta)

Nakon što sudionici shvate da je zadatak posvećen divljim svinjama, voditelj pita s kojim se osobinama povezuje ta životinja. Divlje svinje su jake, ponekad opasne, kopaju u zemlji.

Sudionici sjede u krugu i počinju si davati paket – višestruko zamotanu kutiju. Pomoću sti-hova ili isključene glazbe određuje se osoba koja će skinuti sljedeći sloj pakiranja – kada na-stane tišina (kraj stiha ili glazbe), osoba koja drži paket skine gornji sloj. Igra završava kada grupa stigne do kutije.

Zajedno otvaraju kutiju u kojoj se nalaze likovni materijali potrebni za sljedeći zadatak.

6) SRNA (25 minuta)

Nakon što sudionici shvate da je zadatak posvećen srnama, voditelj pita s kojim se osobina-ma povezuje ta životinja. Srne su spretno, plašljive, biljojedi.

Koristeći sadržaj kutije, sudionici izrađuju likovne radove – bukete. To mogu biti:

- Velike slike
- Rad s krep papirom
- Rad s plastelinom
- Rad s kreativnim žicama
i drugo.

Radovi su uspomena s aktivnosti za djecu i mogu ih ponijeti kući.

7) RODA (10 minuta)

Nakon što sudionici shvate da je zadatak posvećen rodama, voditelj pita s kojim se osobina-ma povezuje ta ptica. Rode su redovni stanovnici polja, često stoje na jednoj nozi, migriraju zimi u tople krajeve.

Sudionici u grupama od tri osobe trče do kraja dvorane na jednoj nozi i vraćaju se skačući na drugoj. Svaka grupa dobiva podršku ostalih sudionika. Trka se ponavlja dok svi sudionici ne dobiju priliku sudjelovati.

8) DJETLIĆ (10 minuta)

Nakon što sudionici shvate da je zadatak posvećen djetlićima, voditelj pita s kojim se osobi-nama povezuje ta ptica. Djetlići su „liječnici stabala”, kucaju u koru da izvuku štetočine kojima se hrane.

Sudionici dobivaju mješavinu graha i kaše. Imaju određeno vrijeme (npr. 5 minuta) za izvla-čenje graha iz kaše pomoću pincete i premještanje u drugu posudu. Pinceta je jedna po paru – djeca se moraju dogovoriti i izmjenjivati sredstvo.

9) ZAKLJUČAK (20 minuta)

Voditelj potiče sudionike da na svoje ploče sa šumskom scenom zalijepe dobivene slike životinja.

Zatim traži da sjednu u krug i čita odabranu knjigu koja priča o šumskim životinjama i njiho-vim avanturama.