



# METSLOOMAD

Koostaja: Krystyna Rózga

Osalejate vanus: 5–7 aastat

Läbiviimiseks vajalik aeg: 2 tundi

## Üldised eesmärgid:

- Lapse loodusteadlikkuse arendamine
- Positiivse pildi loomine loodusmaailmast
- Loovuse ja rühmatöö arendamine

## Erieesmärgid:

- Osalejate tutvumine Euroopa metsades elavate loomaliikide omadustega
- Rühmatöö oskuste arendamine koostöö ja vastastikuse toetamise abil
- Peenmotoorika arendamine kunstitööde loomise abil

## Meetodid:

- liikumismängud
- meisterdamine

## Võtmesõnad:

Loomad, mets, metsloomad

## Materjalid:

- muusika esituseks vajalikud seadmed
- raamatud, luuletused loomadest, mis ilmuvad ülesannetes
- kaardid jälgede ja loomadega
- metsakaardid igale osalejale
- lõigatud loomad metsloomade kaardilt
- karp, mis on mitu korda vaheldumisi pakitud kottidesse ja halli/kinkepaberisse
- karpi on peidetud valitud kunstitarbed (värvid/plastiliin/loomingulised traadid...)
- suure kausis või mitmes väiksemas kausis segatud kruup ja herned



- suured pintsetid – üks kahe mängija kohta
- raamat metsloomadest ja nende seiklustest

## KIRJELDUS

### 1. SISSEJUHATUS (10 minutit)

Kõik osalejad saavad plakati, millel on metsamaastik. Juhendaja küsib, mis sellelt maastikult puudub. Osalejad jõuavad katse ja eksimise meetodil vastuseni, et sealt puuduvad loomad.

Juhendaja küsib, milliseid loomi võib metsas kohata.

Osalejad annavad mitmeid vastuseid, mis kirjutatakse paberlehele markeriga. Juhendaja püüab vastused rühmitada loomade klasside järgi – imetajad, linnud, kahepaiksed, roomajad, kalad. Juhendaja teeb osalejatele ettepaneku otsida erinevaid loomi, püüab luua ühise seikluse mulje ja esitab teavet nii, et lapsed tunneksid, et nad lähevad metsamatkale.

Osalejad osalevad nüüd 8 mängus, mis on pühendatud erinevatele loomadele. Loomad võib valida vabalt. Allpool on ettepanek mängude läbiviimiseks järgmiste liikidega: rebane, toonekurg, hunt, metssiga, rähn, metskits, jänes, öökull.

Enne iga järgmist ülesannet on soovitatav lugeda ette fragment raamatust, luuletus või taasesitada laul, mis räägib antud loomast, et osalejad saaksid teavet selle kohta, millist loomast on juttu.

Pärast iga ülesannet saavad osalejad välja lõigatud looma pildi, mille nad võivad oma lehele kleepida.

### 2. REBANE (15 minutit)

Pärast seda, kui osalejad on ära arvanud, et ülesanne on seotud rebasega, küsib juhendaja, milliste omadustega nad seda looma seostavad. Rebase on nutikad, kiired ja oskavad hiilida.

Osalejad istuvad ringis. Esimeses voorus on juhendaja rebane, kes otsib endale urg. Kui muusika mängib, kõnnib ta ümber ringi. Kui muusika peatub, puudutab ta lähedal seisva inimese käsivart ja jookseb siis ümber ringi. Puudutatud inimene jookseb talle järele – algab võidujooks vaba koha pärast. Kes leiab selle kiiremini, saab istuda, teine aga jääb uueks rebaseks.

Mäng kordub nii mitu korda, kui palju on soovijaid rebase rolli proovima. Kui mäng lõpeb, saavad kõik rebase kujutise.

### 3. HUNT (10 minutit)

Pärast seda, kui osalejad on ära arvanud, et ülesanne on seotud huntidega, küsib juhendaja, milliste omadustega seostatakse seda looma. Hundid elavad karjades, nad on kütid



ja on targad.

Osalejad saavad kaardid jälgede ja loomadega – lihtsam versioonis võivad need olla ka kaardid loomade ja nende kodudega. Ülesanne on sobitada loomad ja nende jäljed, mis nad jätavad. Kui kõik jäljed on õigesti sobitatud, saavad osalejad hundi kujutise.

#### **4. JÄNES (10 minutit)**

Pärast seda, kui osalejad on ära arvanud, et ülesanne on seotud jänestega, küsib juhendaja, milliste omadustega mängijad seda looma seostavad. Jänesed on kiired, arglikud, elavad aasadel.

Osalejate ette seatakse takistusrada – slaalom, jookspoomil, üle ja alt minek, hüpped – mida huvitavamad takistused ja mitmekesisem rada, seda parem.

Iga osaleja peab läbima takistusraja nagu jänes. Ülejäänud osalejad ergutavad ja kui osaleja jõuab lõppu (või poole rajani, et oleks dünaamilisem), alustab järgmine.

#### **5. METSSIGA (15 minutit)**

Pärast seda, kui osalejad on ära arvanud, et ülesanne on seotud metssigadega, küsib juhendaja, milliste omadustega see loom neile seostub. Metssead on tugevad, mõnikord ohtlikud, kaevavad kärsaga maad.

Osalejad istuvad ringis ja hakkavad üksteisele edasi andma pakki – mitmekordselt pakitud karpi. Luuletuse või välja lülitatud muusika abil määratakse isik, kes eemaldab pakilt järgmise kihi – kui tekib vaikus (lõpeb luuletus või katkeb muusika), eemaldab pakki hoidev isik ülemise kihi. Mäng lõpeb, kui grupp jõuab kasti juurde.

Ühiselt avatakse karü, milles on kunsti- ja käsitöötarbed – järgmise ülesande jaoks vajalikud asjad.

#### **6. METSKITS (25 minutit)**

Pärast seda, kui osalejad on ära arvanud, et ülesanne on seotud hirvedega, küsib juhendaja, milliste omadustega seda looma seostatakse. Hirved on vilkad, arglikud, taimtoidulised.

Kasutades lahtipakitud karbi sisu, valmistavad osalejad kunstitöid – kimpe. Need võivad olla:

- suureformaadilised maalid
- krepp-paberist tööd
- plastiliiniga tehtud tööd
- värviliste traatidega tehtud tööd

ja muud.

Tööd jäävad lastele mälestuseks töötoast, nad võivad need koju kaasa võtta.



## 7. TOONEKURG (10 minutit)

Pärast seda, kui osalejad on ära arvanud, et ülesanne on seotud hirvedega, küsib juhendaja, milliste omadustega see loom mängijatele seostub. Toonekurged on põldude külalised, kes seisavad sageli ühel jalal ja rändavad talveks soojale maale.

Osalejad hüppavad võidu kolmekesi rühmades ühel jalal saali lõppu ja siis tagasi, hüppates teisel jalal. Iga rühma ergutavad ülejäänud osalejad. Võiduhüppamist korratakse, kuni kõik osalejad on saanud osaleda.

## 8. RÄHN (10 minutit)

Pärast seda, kui osalejad on ära arvanud, et ülesanne on seotud rähnidega, küsib juhendaja, milliste omadustega seda looma seostatakse. Rähnid on puude arstid, nad toksivad puu koort, et leida kahjureid, millest nad toituvad.

Osalejad saavad kruupidega segatud oad. Neil on kindel aeg (nt 5 minutit), et pintsettidega võtta kruupidest välja oad ja panna need teise anumasse. Pintsette on üks paari kohta – lapsed peavad omavahel kokku leppima ja tööriista vahetama.

## 9. KOKKUVÕTE (20 minutit)

Juhendaja julgustab osalejaid kleepima oma metsamaastikuga plakatitele saadud loomade kujud.

Ta palub osalejatel istuda ringija loeb valitud raamatut, mis jutustab metsloomadest ja nende seiklustest.