



METSÄN ELÄIMET

Valmistelija: Krystyna Rózga

Osallistujien ikä: 5-7-vuotiaat

Toimintaan tarvittava aika: 2 tuntia

Yleiset tavoitteet:

- Tavoitteet: lapsen luontotietoisuuden lisääminen
- Myönteisen kuvan luominen luonnosta
- Luovuuden ja ryhmätoiminnan kehittäminen

Erityistavoitteet:

- Tutustuttaa osallistujat Euroopan metsissä tavattavien eläinlajien ominaispiirteisiin.
- Ryhmäytöntaitojen kehittäminen yhteistyön ja keskinäisen kannustamisen avulla
- Hienomotoristen taitojen kehittäminen taideteoksia luomalla

Menetelmät:

- Liikuntaleikit
- taideteokset


Avainsanat: Liikuntatekniikka, liikunta, liikunta, liikunta, liikunta, liikunta, liikunta, liikunta, liikunta, liikunta, liikunta, liikunta, liikunta, liikunta, liikunta:

Eläimet, metsä, villieläimet

Materiaalit:

- musiikkileikkivälineet
- kirjoja, runoja, lauluja eläimistä, jotka esiintyvät toiminnassa.
- kortit, joissa on jälkiä ja eläimiä
- metsätaulut jokaiselle osallistujalle
- leikattuja eläimiä metsän eläintaulusta
- laatikko, joka on pakattu toistuvasti vuorotellen pusseihin ja harmaaseen/esittelypaperiin.
- laatikkoon piilotetut valikoidut taidetarvikkeet (maalit/muovit/luomutikut....).
- rouheita ja herneitä sekoitettuna suuressa kulhossa tai useammassa pienemmässä kulhossa.



- 
- suuret pinsetit, yksi kullekin kahdelle osallistujalle.
 - kirja metsän eläimistä ja niiden seikkailuista

KIERRÄTYKSET

1. OHDANTO (10 minuuttia)

Kaikki osallistujat saavat taulun, jossa on metsämaisemia. Ohjaaja kysyy, mitä tällaisesta maisemasta puuttuu. Osallistujat päätyvät kokeilemalla vastaukseen, että eläimiä ei ole.

Ohjaaja kysyy, mitä eläimiä metsästä löytyy.

Annetaan lukuisia vastauksia, jotka kirjoitetaan taululle tussilla. Kouluttaja yrittää ryhmitellä vastaukset eläinkunnittain - nisäkkäät, linnut, sammakkoeläimet, matelijat, kalat. Kouluttaja tarjoaa osallistujille mahdollisuutta etsiä eri eläimiä, pyrkii luomaan tunteen yhteisestä seikkailusta ja kutoo tietoa niin, että lapset tuntevat olevansa lähdössä metsäretkelle.

Osallistujat osallistuvat nyt 8 leikkiin, jotka on omistettu eri eläimille. Eläimet voidaan valita vapaasti. Alla on ehdotus leikkien johdattamiseksi seuraaviin lajeihin: kettu, haikara, susi, villisika, metsäpeura, metsäkauris, jänis, pöllö.

Ennen jokaista tehtävää on hyvä lukea katkelma kirjasta, runosta tai soittaa laulu, jossa puhutaan kyseisestä eläimestä, tämä ohjaa osallistujia tietämään, mistä eläimestä seuraavaksi puhutaan.

Jokaisen tehtävän jälkeen osallistujat saavat eläimestä leikatun piirroksen, jonka he voivat liittää taululleen.

2. LIS (15 minuuttia)

Kun on arvattu, että tehtävässä on kyse ketuista, ohjaaja kysyy, mitä ominaisuuksia tähän eläimeen liittyy. Ketut ovat fiksuja, nopeita ja osaavat hiipiä.

Osallistujat istuvat piiriin. Ensimmäisellä kierroksella johtaja on kettu, joka etsii koloa. Hän kävelee piirin ympäri musiikin soidessa. Kun musiikki loppuu, hän koskettaa vieressä seisovan henkilön olkapäätä ja juoksee piirin ympäri. Kosketettu henkilö ajaa häntä takaa - eräänlainen kilpajuoksu vapaasta paikasta. Nopeammin perässä tuleva henkilö istuu alas, ja toiseksi tulleesta tulee uusi kettu.

Leikki toistetaan niin monta kertaa kuin on halukkaita osallistujia ketun rooliin. Kun leikki on ohi, jokainen saa ketun kuvan.

3. WILK (10 minuuttia)

Arvattuaan, että tehtävässä on kyse susista, kouluttaja kysyy, mitä ominaisuuksia tähän eläimeen liittyy. Sudet elävät laumoissa, ne ovat metsästäjiä, ne ovat älykkäitä.

Osallistujille annetaan kortteja, joissa on jälkiä ja eläimiä - tai yksinkertaisemmassa versiossa kortteja, joissa on eläimiä ja niiden taloja. Tehtävänä on yhdistää eläimet ja niiden jättämät jäljet. Kun kaikki jäljet on yhdistetty oikein, osallistujat saavat suden kuvan.



4. Jänis (10 minuuttia)

Kun kouluttaja on arvannut, että toiminta on omistettu jäniksille, hän kysyy osallistujilta, mitä ominaisuuksia he yhdistävät tähän eläimeen. Jänikset ovat nopeita, ujoja ja elävät pelloilla. Osallistujien eteen pystytetään esteiden rata - slalom, tasapainopalkki, yli ja ali, hyppy - mitä mielenkiintoisemmat esteet ja mitä monipuolisempi reitti, sitä parempi.

Jokaisen osallistujan on jäniksen tavoin suunnistettava esteiden läpi. Muut osallistajat kannustavat, ja kun osallistuja pääsee maaliin (tai puoliväliin, jotta tilanne olisi dynaamisempi), seuraava osallistuja aloittaa.

5. DOG (15 minuuttia)

Kun ohjaaja on arvannut, että tehtävässä on kyse villisioista, hän kysyy, mitä ominaisuuksia tähän eläimeen liittyy. Villisiat ovat vahvoja, voivat joskus olla raivokkaita ja kaivautua maahan.

Osallistajat istuvat piiriin ja alkavat ojentaa toisilleen pakettia - laatikkoa, joka on pakattu moneen kertaan. Riimittelyn tai sammutetun musiikin avulla nimetään henkilö, joka ottaa seuraavan kerroksen paketista pois - kun hiljaisuus laskeutuu (riimi tai musiikki loppuu), henkilö, joka pitää pakettia, ottaa ylimmän kerroksen pois. Leikki päättyy, kun ryhmä pääsee laatikkoon.

Yhdessä he avaavat laatikon, joka sisältää taidemateriaaleja - seuraavassa tehtävässä tarvittavia asioita.

6. SARNA (25 minuuttia)

Kun ohjaaja on arvannut, että tehtävässä on kyse peurasta, hän kysyy, mitä ominaisuuksia tähän eläimeen liittyy. Hirvet ovat ketteriä, ujoja ja kasvin syöjiä.

Osallistajat luovat puretun laatikon sisällön avulla taideteoksia - kukkakimppuja. Nämä voivat olla:

- suurikokoisia maalauksia
 - kreppipaperin työstäminen
 - työskentely muovailuvahalla
 - luovaa lankatyöskentelyä
- ja muita.

Teokset ovat lapsille matkamuisto toiminnasta, jonka he voivat viedä kotiinsa.

7. BOCIAN (10 minuuttia)

Kun ohjaaja on arvannut, että toiminta käsittelee haikaroita, hän kysyy, mitä ominaisuuksia tähän eläimeen liittyy. Haikarat ovat vakioasiakkaita pelloilla, ne jäätyvät usein seisomaan yhdellä jalalla ja muuttavat talveksi lämpimiin maihin.

Osallistajat juoksevat kolmen hengen ryhmissä huoneen päähän yhdellä jalalla ja palaavat takaisin hyppien toisella jalalla. Muut osallistajat kannustavat kutakin ryhmää. Juoksu toistetaan, kunnes kaikki osallistajat ovat saaneet osallistua.



8. Woodpecker (10 minuuttia)

Kun on arvattu, että tehtävässä on kyse tikoista, vetäjä kysyy, mitä ominaisuuksia tähän eläimeen liittyy. Tavat ovat puiden lääkäreitä, ne naputtelevat kuorta poistaakseen syömänsä tuholaiset.

Osallistujille annetaan puuroon sekoitettuja papuja. Heillä on tietty aika (esim. 5 minuuttia) poistaa pavut puurosta pinseteillä ja siirtää ne toiseen astiaan. Pinsettejä on yksi pari per pari - lasten on kommunikoitava keskenään ja vaihdettava työkalua.

9. YHTEENVETO (20 minuuttia)

Ohjaaja kannustaa osallistujia liimaamaan eläimistä ottamansa kuvat metsämaisematauluihinsa.

Hän pyytää heitä istumaan piiriin ja lukemaan haluamansa kirjan, joka kertoo metsän eläimistä ja niiden seikkailuista.