



ცხოველები ტყეში

მომზადდა: კრისტინა რუზგამ

მონაწილეთა ასაკი: 5-7 წელი

გაკვეთილების ჩასატარებლად საჭირო დრო: 3 საათი

ზოგადი მიზნები:

- ბავშვთა გარემოსდაცვითი ცნობიერების ჩამოყალიბება
- ბუნებრივი სამყაროსადმი პოზიტიური აღქმის ფორმირება
- კრეატიულობისა და გუნდური მუშაობის განვითარება

კონკრეტული მიზნები:

- მონაწილეებისთვის ევროპის ტყეებში გავრცელებული ცხოველთა სახეობების მახასიათებლების გაცნობა.
- გუნდური უნარების განვითარება თანამშრომლობისა და ურთიერთდახმარების გზით
- ხელოვნების შექმნის პროცესში წვრილი მოტორიკის განვითარება

მეთოდები:

- მოძრაობითი თამაშები
- სახვითი ხელოვნება

საკვანძო სიტყვები:

- ცხოველები, ტყე, გარეული ცხოველები

მასალა:

- მუსიკალური აღჭურვილობა
- წიგნები, ლექსები და სიმღერები ცხოველებზე, რომლებიც გამოჩნდება დავალებებში
- ბარათები ბილიკებითა და ცხოველებით
- ტყის პეიზაჟების დაფები თითოეული მონაწილისთვის
- ცხოველების ამოჭრილი სურათები ტყის ცხოველების დაფიდან
- ყუთი, რომელიც მონაცვლეობით რამდენჯერმეა შეფუთული, პარკებით და ნაცრისფერ/სასაჩუქრე ქაღალდებით
- ყუთში შენახული არჩეული სახვითი ხელოვნების მასალა (საღებავები/პლასტელინი/ხელნაკეთი მავთულები)

- დიდ თასში ან რამდენიმე პატარა თასში შერეული ბურღული და ბარდა.
- დიდი პინცეტი - თითო ორი მონაწილისთვის.
- წიგნი ტყის ცხოველებისა და მათი თავგადასავლების შესახებ.

მიმდინარეობა

1. შესავალი (10 წუთი)

ყველა მონაწილე იღებს დაფას, რომელზეც ტყის სცენაა გამოსახული. წამყვანი კითხულობს, თუ რა აკლია პეიზაჟზე. მონაწილეები რამდენიმე ცდის და შეცდომის გზით მიდიან პასუხამდე, რომ იქ ცხოველები არ არიან. წამყვანი კითხულობს, თუ რა ცხოველები გვხვდება ტყეში.

ჩნდება მრავალი პასუხი, რომლებიც მარკერით იწერება დაფაზე. წამყვანი ცდილობს პასუხები დააჯგუფოს ცხოველთა სამეფოების მიხედვით - ძუძუმწოვრები, ფრინველები, ამფიბიები, ქვეწარმავლები, თევზები. წამყვანი მონაწილეებს სთავაზობს სხვადასხვა ცხოველის მოძებნას, ცდილობს შექმნას საერთო თავგადასავლების განცდა და ავითარებს ინფორმაციის წარდგენის ისეთ გზას, რომ ბავშვებმა იგრძნონ, თავი თითქოს ტყის ექსპედიციაში მიდიან.


მონაწილეები ახლა მონაწილეობას მიიღებენ 8 თამაშში, რომლებიც სხვადასხვა ცხოველს ეხება. მათ შეუძლიათ აირჩიონ ნებისმიერი ცხოველი, რაც სურთ. ქვემოთ მოცემულია შემოთავაზებული თამაშის გეგმა შემდეგი სახეობებისთვის: მელა, წერო, მგელი, გარეული ღორი, კოდალა, შველი, კურდღელი და ბუ.

ყოველი შემდგომი დავალების წინ სასურველია წიგნის ფრაგმენტის, ან ლექსის წაკითხვა ან სიმღერის ჩართვა, რომელიც ამ ცხოველზე მოგვითხრობს, რაც მონაწილეებს მისცემს ინფორმაციას იმის შესახებ, თუ რომელ ცხოველზე იქნება საუბარი შემდეგ.

თითოეული დავალების შემდეგ მონაწილეები იღებენ ცხოველის ამოჭრილ ნახატს, რომლიც თავიანთ დაფაზე შეუძლიათ დაამაგრონ.

2. მელა (15 წუთი)

მას შემდეგ, რაც გამოიცნობენ, რომ დავალება ეხება მელიებს, წამყვანი ეკითხება, თუ რა მახასიათებლებთან ასოცირდება ეს ცხოველი. მელაები ჭკვიანები, სწრაფები და ფარულად ძროშიალის უნარით გამოირჩევიან. მონაწილეები წრეში სხედან. პირველ რაუნდში წამყვანი არის მელა, რომელიც ბუნაგს ეძებს. ის წრეში დადის მუსიკის ჩართვისას. როდესაც მუსიკა წყდება, ის ეხება მის გვერდით მდგომ ადამიანს და წრეზე გარბის.



ადამიანი, რომელსაც შეეხო, მისდევს მას - რაც ერთგვარ რბოლას ქმნის ცარიელი ადგილისთვის. ვინც პირველი მიაღწევს იქ დაჯდება, ხოლო ვინც მეორე იქნება - ხდება ახალი მელა.

თამაში მეორდება იმდენჯერ, რამდენ მონაწილესაც სურს მელას როლის შესრულება. როდესაც თამაში მთავრდება, ყველას გადაეცემა მელას ფიგურა.

3. მგელი (10 წუთი)

მას შემდეგ, რაც გამოიცნობენ, რომ დავალება ეხება მგლებს, წამყვანი ეკითხება, თუ რა მახასიათებლებთან ასოცირდება ეს ცხოველი. მგლები ხროვებად ცხოვრობენ, მონადირეები არიან და ჭკვიანები არიან. მონაწილეებს ეძლევათ ბარათები კვალით და ცხოველების გამოსახულებით - ან, ეს შეიძლება იყოს ცხოველებისა და მათი სახლების გამოსახულებით. დავალება არის, შეადარონ ცხოველები და მათ მიერ დატოვებული კვალი. როდესაც ყველა კვალი სწორად იქნება დაკავშირებული, მონაწილეებს გადაეცემათ მგლის გამოსახულება.

4. კურდღელი (10 წუთი)

მას შემდეგ, რაც გამოიცნობენ, რომ დავალება ეხება კურდღელს, წამყვანი ეკითხება, თუ რა მახასიათებლებთან ასოცირდება ეს ცხოველი. კურდღლები სწრაფები, მორცხვები არიან და მინდვრებში ცხოვრობენ.

მონაწილეებისთვის მოწყობილია დაბრკოლებათა ტრასა - სლალომი, ბალანსის ძელზე სირბილი, ზევით-ქვევით სიარული, ხტომა - რაც უფრო საინტერესოა დაბრკოლებები და რაც უფრო მრავალფეროვანია მარშრუტი, მით უკეთესი.

თითოეულმა მონაწილემ, კურდღლის მსგავსად, უნდა გაიაროს დაბრკოლებებით სავსე ტრასა. დანარჩენი მონაწილეები მათ ამხნევენ და როდესაც რომელიმე მონაწილე მიაღწევს ბოლომდე (ან ნახევარ გზაზე, უფრო დინამიური რომ იყოს) იწყებს შემდეგი.

5. გარეული ღორი (15 წუთი)

მას შემდეგ, რაც გამოიცნობენ, რომ დავალება ეხება გარეულ ღორს, წამყვანი ეკითხება, თუ რა მახასიათებლებთან ასოცირდება ეს ცხოველი. გარეული ღორები ძლიერები არიან, ზოგჯერ საშიშებიც და მიწაში იქექებიან.

მონაწილეები წრეში სხედან და ერთმანეთს ამანათს გადასცემენ - რამდენჯერმე შეფუთულ ყუთს. ლექსის ან მუსიკალური სიგნალის გამოყენებით ერთ ადამიანს ენიჭება შეფუთვის შემდეგი ფენის მოხსნა. როდესაც სიჩუმე ჩამოვარდება (ლექსი ან მუსიკა მთავრდება), ის, ვინც ამანათი უჭირავს, ხსნის ზედა ფენას. თამაში მთავრდება, როდესაც ჯგუფი ყუთამდე მიაღწევს.

ერთად ხსნიან ყუთს, რომელშიც სახვითი ხელოვნების მასალა დევს - შემდეგი აქტივობისთვის საჭირო ნივთები.

6. შველი (25 წუთი)

მას შემდეგ, რაც გამოიცნობენ, რომ დავალება ეხება შველს, წამყვანი ეკითხება, თუ რა მახასიათებლებთან ასოცირდება ეს ცხოველი. ირმები მოქნილები, მშიშრები და ბალახისმჭამელები არიან.

გახსნილი ყუთის შიგთავსის გამოყენებით, მონაწილეები ქმნიან ხელოვნების ნიმუშებს - კომპიზიციებს, ეს შეიძლება მოიცავდეს:

- დიდი ზომის ნახატებს
- კრეპის ქაღალდის ნამუშევრებს
- პლასტელინისგან დამზადებულ ნამუშევრებს
- ხელნაკეთი მავთულის ნამუშევრებს

და სხვა.

ეს ნამუშევრები არის აქტივობის სუვენირები, რომლებიც ბავშვებს სახლში წაღება შეუძლიათ.

7. წერო (10 წუთი)

მას შემდეგ, რაც გამოიცნობენ, რომ დავალება ეხება წეროს, წამყვანი ეკითხება, თუ რა მახასიათებლებთან ასოცირდება ეს ცხოველი. წეროები ხშირი სტუმრები არიან მინდვრებში, ხშირად ერთ ფეხზე დგანან და ზამთრისთვის უფრო თბილ ქვეყნებში მიგრირებენ. მონაწილეები, სამკაცრიან ჯგუფებად იყოფიან, ერთ ფეხზე დარბაზის ბოლომდე გარბიან და მეორეზე ხტუნვით ბრუნდებიან. თითოეულ ჯგუფს სხვა მონაწილეები ამხნევენ. სირბილი მეორდება მანამ, სანამ ყველა მონაწილე არ მიღებს მონაწილეობას.

8. კოდალა (10 წუთი)

მას შემდეგ, რაც გამოიცნობენ, რომ დავალება ეხება კოდალას, წამყვანი ეკითხება, თუ რა მახასიათებლებთან ასოცირდება ეს ცხოველი. კოდალები ხის ექიმები არიან, რომლებიც მის ქერქზე აკაკუნებენ, რათა ამოიღონ მავნებლები, რომლებიც ხით იკვებებიან.

მონაწილეებს ეძლევათ ლობიო, რომელიც შერეულია ბურღულთან. მათ აქვთ განსაზღვრული დრო (მაგ., 5 წუთი), რათა პინცეტით ამოიღონ ლობიო ბურღულეულიდან და გადაიტანონ სხვა კონტეინერში. თითოეულ წყვილს ერთი პინცეტი აქვს - ამიტომ ბავშვები უნდა მორიგდნენ ერთმანეთთან, რომ გაცვალონ ხოლმე ხელსაწყოები.

9. შეჯამება (20 წუთი)

წამყვანი მონაწილეებს ეუბნება ტყის პეიზაჟების ამსახველ დაფაზე დააკრან შეგროვებული ცხოველების სურათები. ის მონაწილეებს სთხოვს, წრეში დასხდნენ და წაიკითხონ ტყის ცხოველებისა და მათი თავგადასავლების შესახებ შერჩეული წიგნი.