



# ÁLLATOK AZ ERDŐBEN

**Készítette:** Krystyna Rózga

**A résztvevők életkora:** 5-7 év

**Az óra megtartásához szükséges idő:** 2 óra

## Általános célok:

- A gyermekek természet iránti tudatosságának fejlesztése
- A természetes világ pozitív képének megteremtése
- Kreativitás és csoportos tevékenységek fejlesztése

## Konkrét célok:

- A résztvevők megismertetése az európai erdőkben előforduló állatfajok jellemzőivel
- Csapatmunka készségek fejlesztése az együttműködés és a kölcsönös bátorítás révén
- A finom motorikus készségek fejlesztése művészeti alkotások készítésével

## Módszerek:

- fizikai játékok
- művészeti alkotások

## Kulcsszavak

Állatok, erdő, vadállatok

## Anyagok:

- zenelejátszó
- könyvek, versek, dalok az állatokról, amelyek a feladatokban megjelennek
- kártyák nyomokkal és állatokkal
- erdeitájakat bemutató táblák minden résztvevő számára
- kivágott állatok az erdő állatai tábláról
- doboz, amelyben felváltva vannak zacskók és szürke/ajándécsomagoló papír
- a dobozban válogatott művészeti kellékek találhatók (festékek/gyurma/kreatív drótok stb.)
- darából és borsóból készült keverék egy nagy tálban vagy több kisebb tálban
- nagy csipeszek – két résztvevőre egy
- könyv az erdő állatairól és kalandjaikról





## ELJÁRÁS

### 1. BEVEZETÉS (10 perc)

Minden résztvevő kap egy táblát, amelyen egy erdei táj látható. A vezető megkérdezi, mi hiányzik ebből a tájból. Próbálkozások után a résztvevők rájönnek, hogy nincsenek állatok.

A vezető megkérdezi, milyen állatok élnek az erdőben.

Számos válasz hangzik el, amelyeket filctollal felírnak a táblára. A vezető megpróbálja a válaszokat állatcsoportokba sorolni – emlősök, madarak, kétélűek, hüllők, halak. A vezető felajánlja a résztvevőknek, hogy keressenek különböző állatokat, megpróbálja megteremteni a közös kaland érzését, és úgy mutatja be az információkat, hogy a gyerekek úgy érezzék, mintha erdei expedícióra indulnának.

Ezután a gyerekek nyolc különböző játékban vesznek részt, amelyek mindegyike egy-egy állathoz kapcsolódik. Az állatok szabadon választhatók. Az alábbiakban javaslatot adunk a következő fajokkal kapcsolatos játékokra: róka, gólya, farkas, vaddisznó, harkály, őz, mezei nyúl, bagoly.

Minden játék előtt érdemes egy rövid részletet felolvasni egy könyvből, versből vagy dalból, amely az adott állatról szól – ez segít a gyerekeknek jobban ráhangolódni a következő feladatra.

A játék végén minden résztvevő **egy kivágott állatfigurát** kap, amelyet **felragaszthat** a saját erdei táblájára.

### 2. RÓKA (15 perc)

Miután a résztvevők kitalálták, hogy a feladat a rókákról fog szólni, a vezető megkérdezi, milyen tulajdonságok kapcsolódnak ehhez az állathoz. A rókák okosak, gyorsak és óvatosan mozognak.


A résztvevők körbe ülnek. Az első körben a vezető egy róka, aki odút keres. A zene alatt körbejárja a kört. Amikor a zene leáll, megérinti a mellette ülő személy vállát, és körbefutja az egész kört. Az a személy, akit megérintett, üldözi őt – ez egy verseny lesz a szabad helyért. Aki elsőként csatlakozik a körhöz, az kap helyet, aki második, az lesz az új róka.

A játékot addig ismételjük, amíg vannak önkéntesek, akik a róka szerepét vállalják. A játék végén mindenki kap egy rókaképet.

### 3. FARKAS (10 perc)

Miután a résztvevők kitalálták, hogy a feladat farkasokkal kapcsolatos lesz, a vezető megkérdezi, milyen tulajdonságok kapcsolódnak ehhez az állathoz. A farkasok falkában élnek, vadászok, bölcsek.

A résztvevők nyomokat és állatokat ábrázoló kártyákat kapnak – egy egyszerűbb változatban ezek lehetnek állatokat és azok élőhelyét ábrázoló kártyák is. A feladat az, hogy az állatokat a nyomokkal párosítsák. Amikor az összes nyom helyesen van párosítva, a résztvevők kapnak egy farkasképet.



#### 4. NYÚL (10 perc)

Miután a résztvevők kitalálták, hogy a feladat a nyulakról fog szólni, a vezető megkérdezi, milyen tulajdonságok kapcsolódnak ehhez az állathoz. A nyulak gyorsak, ijedősek és mezőkön élnek.

A résztvevők előtt akadálypályát állítanak fel – szlalom, gerenda, átmászás és alámászás, ugrálás – minél érdekesebbek az akadályok és minél változatosabb az útvonal, annál jobb. Minden résztvevőnek, akárcsak egy nyúlnak, teljesítenie kell az akadálypályát. A többi résztvevő szurkol nekik, és amikor egy résztvevő eléri a végét (vagy a pálya felét, hogy dinamikusabb legyen), a következő indul.

#### 5. VADKAN (15 perc)

Miután a résztvevők kitalálták, hogy a feladat a vaddisznókról fog szólni, a vezető megkérdezi, milyen tulajdonságok kapcsolódnak ehhez az állathoz. A vaddisznók erősek, néha veszélyesek, és a földben túrnak.

A résztvevők körbe ülnek, és elkezdik továbbadni a csomagot – egy több rétegű csomagolásba burkolt dobozt. Egy vers vagy zene segítségével jelölik ki azt a személyt, aki lebont egy réteget a csomagról – amikor csend lesz (a vers vagy a zene véget ér), a csomagot tartó személy eltávolítja a felső réteget. A játék akkor ér véget, amikor a csoport eljut a dobozig.

Együtt kinyitják a dobozt, amelyben művészeti kellékek találhatók – a következő feladat elvégzéséhez szükséges tárgyak.

#### 6. SZARVAS (25 perc)

Miután a résztvevők kitalálták, hogy a feladat szarvasokkal kapcsolatos lesz, a vezető megkérdezi, milyen tulajdonságok társulnak ehhez az állathoz. A szarvasok fürgék, ijedősek és növényevők.

A kicsomagolt doboz tartalmát felhasználva a résztvevők műalkotásokat – csokrokat – készítenek. Ezek lehetnek:

- nagy méretű festmények
- krepp papírból készült alkotások
- gyurmából készült művek
- kézműves drótból készült művek és mások.

A művek a gyermekek számára tartott foglalkozásokon készült emléktárgyak, amelyeket a gyerekek hazavihetnek magukkal.

#### 7. GÓLYA (10 perc)

Miután a résztvevők kitalálták, hogy a feladat a gólyákkal kapcsolatos lesz, a vezető megkérdezi, milyen jellemzők társulnak ehhez az állathoz. A gólyák gyakori vendégek a mezőkön, gyakran állnak egy lábon, és télen meleg országokba vándorolnak.



Háromfős csoportokban a résztvevők egy lábon futnak a terem végéig, majd a másik lábon ugrálva térnek vissza. Minden csoportot a többiek buzdítanak. A futást addig ismételjük, amíg minden résztvevőnek lehetősége nem volt a részvételre.

### **8. FAKOPÁNC (10 perc)**

Miután a résztvevők kitalálták, hogy a feladat a harkályokkal kapcsolatos lesz, a vezető megkérdezi, milyen tulajdonságok kapcsolódnak ehhez az állathoz. A harkályok a fák orvosai; a fakérget kopogtatják, hogy kiszedjék belőle a táplálékul szolgáló kártevőket.

A résztvevők bab és dara keverékét kapják. Korlátozott idő áll rendelkezésükre (pl. 5 perc), hogy csipesszel kiválogassák a babot a darából, és átrakják egy másik edénybe. Minden résztvevőpárnak egy csipesz jut – a gyerekeknek kommunikálniuk kell egymással, és meg kell osztaniuk az eszközt.

### **9. ÖSSZEFOGLALÁS (20 perc)**

A vezető arra kéri a résztvevőket, hogy ragasszák fel az összegyűjtött állatképeket az erdei tájakat ábrázoló táblákra.

Megkér mindenkit, hogy üljenek körbe, majd felolvas egy kiválasztott könyvet az erdei állatokról és azok kalandjairól.