



# SKÓGARDAÐDÝR

**Unnið af:** Krystyna Rózga

**Aldur þátttakenda:** 5–7 ára

**Tími sem krafist er til að framkvæma verkefni:** 2 klst

## Heildarmarkmið:

- Til að byggja upp meðvitund barns um náttúruna
- Til að skapa jákvæða mynd af náttúrulegum heimi
- Til að efla sköpunargáfu og teymisvinnu

## Sérstök markmið:

- Kenna þátttakendum um tegundaeinkenni dýra sem finnast í evrópskum skógum
- Þróa teymisvinnufærni í gegnum samvinnu og gagnkvæma hvatningu.
- Byggja upp fínhyrfifærni í gegnum listaverkefni

## Aðferðir:

- líkamlegar athafnir
- listaverk

## Lykilorð:

Dýr, skógar, villt náttúra

## Efni:

- tónlistarleikari
- bækur, ljóð, lög um dýrin sem koma fyrir í verkefnunum
- kort með dýrum og fótspor þeirra
- skógarútsýnisborð fyrir hvern þátttakanda
- útskorið dýr af borðinu með skógar dýrunum
- kassi vafinn margoft til skiptis í poka og brúnan/gjafapappír
- kassinn inniheldur úrval listavinnuvara (litir/leirmassi/litríkir pípurreinsarar...)
- grautur og baunir blandað í stóran skál eða nokkrar minni skálar
- stórar töng - ein fyrir tvo þátttakendur
- bók um skógar dýr og ævintýri þeirra





## NÁMSKEIÐ

### 1. KYNNING (10 mín)

Allir þátttakendur fá skógarútsýnisborð. Leiðbeinandi spyr hvað vantar í slíkt landslag. Þátttakendur komast að svarið með tilraunum og villum og uppgötva að engin dýr eru þar.

Leiðbeinandi spyr hvaða dýr finnast í skógi.

Margir svör eru gefin; þau eru skrifuð á borðið með tússpenna. Leiðbeinandi reynir að flokka svörin í dýrakerfi: spendýr, fuglar, skriðdýr, froskdýr, fiskar. Leiðbeinandi leggur til við þátttakendur að leita að mismunandi dýrum, reynir að skapa tilfinningu fyrir sameiginlegu ævintýri og fléttar upplýsingaflutninginn á þann hátt að börnin finni fyrir því að þau séu að fara í skógsferð.

Þátttakendur taka nú þátt í átta leikjum tileinkuðum mismunandi dýrum. Hvaða dýr sem er má velja í þessu skyni. Hér að neðan eru tillögur að leikjum fyrir eftirfarandi tegundir: refur, storkur, úlfur, villisvín, hakkrói, hreindýr, kanína, uglu.

Áður en hver nýtt verkefni hefst er þess virði að lesa kafla úr bók, ljóð eða spila lag um dýrið – þetta leiðbeinir þátttakendum að upplýsingum um hvaða dýr verður rætt næst.

Eftir hvert verkefni fá þátttakendur útskorið teikningu af dýri til að líma á borðið sitt.

### 2. REFUR (15 mín)

Eftir að þátttakendur hafa giskað á að verkefnið snúist um refinn spyr leiðbeinandi hvaða einkenni dýrið er tengt við. Refir eru klárir og fljótir, og þeir geta laumast um.

Þátttakendur sitja í hring. Í fyrstu umferð er leiðbeinandi refur sem leitar að holu. Þeir ganga um hringinn með tónlistina spilaða. Þegar tónlistin stöðvast snertir leiðbeinandinn handlegg einstaklingsins sem hann stendur við hliðina á og hleypur um allan hringinn. Sá sem var snertur eltir leiðbeinandann; það myndar kapphlaup um tóma sætið. Sá sem kemur fyrst sest, sá sem kemur næstur verður nýi refurinn.

Leiknum er endurtekið eins oft og þátttakendur vilja leika hlutverk refsins. Þegar leiknum lýkur fær hver þátttakandi mynd af ref.

### 3. ÚLFUR (10 mín)


Eftir að þátttakendur hafa giskað á að verkefnið snúist um úlfinn spyr leiðbeinandi hvaða einkenni dýrið er tengt við. Úlfar lifa í hreiðrum, þeir eru snjallir veiðimenn.

Þátttakendum eru afhentar spil með dýrum og fótsporum þeirra; þetta getur einnig verið, í einfaldari útgáfu, spil með dýrum og heimkynnum þeirra. Verkefnið er að passa saman dýrin og fótsporin þeirra. Þegar öll fótspor eru rétt tengd fá þátttakendur mynd af úlf.

### 4. KANA (10 mín)

Eftir að þátttakendur hafa giskað á að verkefnið snúist um kanínuna spyr leiðbeinandi hvaða einkenni dýrið er tengt við. Kanínur eru fljótir og auðhræddar; þær lifa á akrum.

Hindrunarleið er sett upp fyrir framan þátttakendur – slaló, ganga á jafnvægisstriki, fara yfir og undir, hoppa; því áhugaverðari hindranirnar og fjölbreyttari leiðin, því betra.



Eins og kanína, hefur hver þátttakandi hindrunarleið sem hann á að fylgja. Hinir þátttakendurnir hvetja, og þegar þátttakandi nær endanum (eða miðri leið, til að gera það fjölbreyttara), byrjar annar þátttakandi hlaupið.

### 5. VILLISVÍN (15 mín)

Eftir að þátttakendur hafa giskað á að verkefnið snúist um villisvínið spyr leiðbeinandi hvaða einkenni dýrið er tengt við. Villisvín eru sterk; þau geta stundum verið ógnandi; þau vilja grafa í jörðinni.

Þátttakendur sitja í hring og byrja að færa pakkann á milli – kassa sem er vafinn margoft. Með hjálp ljóðs eða tónlistar sem hægt er að slökkva á er tiltekinn einstaklingur valinn til að fjarlægja næsta lag af umbúðunum; þegar ljóðið eða tónlistin lýkur, fjarlægir sá sem heldur á pakkanum efsta lagið. Leiknum lýkur þegar hópurnir hefur opnað kassann.

Saman opna þeir kassann sem inniheldur listavinnuvarning, sem þeir þurfa til að klára næsta verkefni.

### 6. HREINDÝR (25 mín)

Eftir að þátttakendur hafa giskað á að verkefnið snúist um hreindýrið spyr leiðbeinandi hvaða einkenni dýrið er tengt við. Hreindýr eru snögg, auðhrædd og jurtaætur.

Með því að nota innihald kassans sem hefur verið opnaður búa þátttakendur til listaverk: blómabúta. Þetta geta verið:

- stórbrotin málverk
- verk unnin með kreppupappír
- verk unnin með leir
- verk unnin með litríkum pípurreinsurum
- og annað.

Verkin eru minjagripur af verkefninu fyrir börnin, sem þau geta tekið með sér heim.

### 7. STORKUR (10 mín)

Eftir að þátttakendur hafa giskað á að verkefnið snúist um storkinn spyr leiðbeinandi hvaða einkenni dýrið er tengt við. Storkur eru tíðir gestir á akrum, standa oft kyrrir á annarri fæti, og flýja til heitra landa yfir veturinn.

Í þriggja manna hópum hlaupa þátttakendur til enda rýmisins á annarri fæti og snúa til baka, hoppa á hinni. Hvern hóp hvetja hinir þátttakendurnir. Hlaupið er endurtekið þar til allir þátttakendur hafa fengið tækifæri til að taka þátt.

### 8. HAKKKRÓI (10 mín)

Eftir að þátttakendur hafa giskað á að verkefnið snúist um hakkróinn spyr leiðbeinandi hvaða einkenni dýrið er tengt við. Hakkróar eru lækna trjáanna; þeir hakka í börkin til að ná skaðvöldunum sem þeir nærast á.

Þátttakendur fá baunir blandaðar með graut. Þeir hafa tímamörk (t.d. 5 mínútur) til að fjarlægja baunirnar úr grautnum með töngum og flytja þær í annan ílát. Það er ein töng fyrir hvert par; börnin þurfa að eiga samskipti og skiptast á tækinu.



## 9. SAMANTEKT (20 mín)

Leiðbeinandi hvetur þátttakendur til að líma dýramyndirnar sem þeim hafa verið afhentar á skógarútsýnisborðin sín.

Leiðbeinandi biður alla að sitja í hring og les valda bók sem segir frá skógar dýrum og ævintýrum þeirra.