



# ANIMALI NELLA FORESTA

**Elaborazione:** Krystyna Rózga

**Età dei partecipanti:** 5-7 anni

**Tempo necessario per lo svolgimento delle attività:** 2 ore

## Obiettivi generali:

- Sviluppare la consapevolezza ambientale dei bambini
- Creare un'immagine positiva del mondo della natura
- Sviluppare la creatività e il lavoro di gruppo

## Obiettivi specifici:

- Familiarizzare i partecipanti con le caratteristiche delle specie animali che si possono incontrare nelle foreste europee
- Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo attraverso la cooperazione e il sostegno reciproco
- Sviluppare la motricità fine attraverso la creazione di un lavoro artistico

## Metodi:

- giochi di movimento
- lavori plastici

## Parole chiave:

Animali, foresta, animali selvatici

## Materiali:

- apparecchi per riprodurre musica
- libri, poesie canzoni sugli animali che appariranno nei compiti
- carte con tracce e animali
- tabelloni con scenari boschivi per ogni partecipante
- animali ritagliati dal tabellone degli animali della foresta
- scatola imballata più volte alternativamente con sacchetti e carta grigia/da regalo
- nella scatola sono nascosti alcuni strumenti artistici (colori/plastilina/filo metallico creativo...)
- chicchi di grano e piselli mescolati in una grande ciotola o in diverse ciotole più piccole
- pinze grandi - una ogni due partecipanti
- libro sugli animali della foresta e le loro avventure





## SVOLGIMENTO

### 1. INTRODUZIONE (10 minuti)

Tutti i partecipanti ricevono dei fogli con una scena boschiva. La persona che conduce chiede cosa manca in questo paesaggio. I partecipanti, attraverso tentativi ed errori, arrivano alla conclusione che mancano gli animali.

La persona che conduce chiede quali animali si possono incontrare nella foresta.

Vengono fornite numerose risposte, che vengono annotate sulla lavagna con un pennarello.

La persona che conduce cerca di raggruppare le risposte in base al regno animale: mammiferi, uccelli, anfibi, rettili, pesci. La persona che conduce propone ai partecipanti di cercare diversi animali, cerca di creare l'impressione di un'avventura comune e presenta le informazioni in modo tale che i bambini abbiano la sensazione di partecipare a un'escursione nella foresta.

I partecipanti prenderanno ora parte a 8 giochi dedicati a diversi animali. Gli animali possono essere scelti a piacere. Di seguito è riportata una proposta per condurre giochi dedicati alle seguenti specie: volpe, cicogna, lupo, cinghiale, picchio, capriolo, lepre, gufo.

Prima di ogni compito è utile leggere un brano del libro, una poesia o mettere una canzone che parla di quell'animale, in modo da indirizzare i partecipanti verso le informazioni relative all'animale di cui si parlerà.

Dopo ogni attività, i partecipanti ricevono un disegno ritagliato dell'animale, che possono incollare sul proprio tabellone.

### 2. VOLPE (15 minuti)

Dopo aver indovinato che il compito sarà dedicato alle volpi, la persona che conduce chiede quali caratteristiche vengono associate a questo animale. Le volpi sono astute, veloci, sanno muoversi furtivamente.

I partecipanti si siedono in cerchio. Nel primo turno, la persona che conduce è una volpe che cerca una tana. Cammina intorno al cerchio con la musica accesa. Quando la musica si ferma, tocca la spalla della persona accanto alla quale si trova e corre intorno all'intero cerchio. La persona toccata lo insegue: si crea una sorta di corsa per il posto libero. Chi si siede per primo, vince; chi arriva secondo diventa la nuova volpe.

Il gioco si ripete tante volte quante sono le persone disposte a interpretare il ruolo della volpe. Quando il gioco finisce, tutti ricevono l'immagine di una volpe.

### 3. LUPO (10 minuti)

Dopo aver indovinato che il compito sarà dedicato ai lupi, la persona che conduce chiede quali caratteristiche vengono associate a questo animale. I lupi vivono in branchi, sono cacciatori, sono intelligenti.





I partecipanti ricevono delle carte con tracce e animali - in una versione più semplice possono anche essere carte con animali e le loro tane. Il compito è quello di abbinare correttamente gli animali e le tracce che lasciano. Quando tutte le tracce saranno state abbinare correttamente, i partecipanti riceveranno l'immagine di un lupo.

#### **4. LEPRE (10 minuti)**

Dopo aver indovinato che il compito sarà dedicato alle lepri, la persona che conduce chiede quali caratteristiche vengono associate a questo animale. Le lepri sono veloci, timide, vivono nei campi.

Davanti ai partecipanti viene allestito un percorso a ostacoli: slalom, corsa sulla trave, passaggio sopra e sotto, salto... Più gli ostacoli sono interessanti e più il percorso è vario, meglio è.

Ogni partecipante, come una lepre, deve percorrere il percorso a ostacoli. Gli altri partecipanti fanno il tifo e quando un partecipante arriva alla fine (o a metà percorso, per rendere il tutto più dinamico), inizia il successivo.

#### **5. CINGHIALE (15 minuti)**

Dopo aver indovinato che il compito sarà dedicato ai cinghiali, la persona che conduce chiede quali caratteristiche vengono associate a questo animale. I cinghiali sono forti, a volte pericolosi, scavano nella terra.

I partecipanti si siedono in cerchio e iniziano a passarsi un pacco, una scatola avvolta in diversi strati di imballaggio. Con l'aiuto di una filastrocca o di musica che si interrompe, viene designata la persona che rimuoverà lo strato successivo dell'imballaggio: quando cala il silenzio (alla fine della filastrocca o della musica), la persona che tiene il pacco rimuove lo strato superiore. Il gioco termina quando il gruppo arriva alla scatola.

Insieme aprono la scatola, che contiene materiali plastici, ovvero gli oggetti necessari per il compito successivo.

#### **6. CAPRIOLO (25 minuti)**

Dopo aver indovinato che il compito sarà dedicato ai caprioli, la persona che conduce chiede quali caratteristiche vengono associate a questo animale. I caprioli sono agili, timidi, erbivori. Utilizzando il contenuto della scatola che è stata aperta, i partecipanti creano delle opere d'arte: dei bouquet. Questi possono essere:

- dipinti di grande formato
- lavori realizzati con carta crespata
- lavori con la plastilina
- lavori con fili creativi
- e altro.

I lavori sono un ricordo delle lezioni per i bambini, che possono portarli a casa con sé.





## **7. CICOGNA (15 minuti)**

Dopo aver indovinato che il compito sarà dedicato alle cicogne, la persona che conduce chiede quali caratteristiche vengono associate a questo animale. Le cicogne sono frequentatori dei campi, spesso si immobilizzano in piedi su una zampa sola, e migrano in paesi caldi durante l'inverno.

I partecipanti, divisi in gruppi di tre, corrono fino in fondo alla sala su una gamba sola e tornano indietro saltellando sull'altra. Ogni gruppo è incoraggiato dal resto dei partecipanti. La corsa viene ripetuta fino a quando tutti i partecipanti hanno avuto la possibilità di prendervi parte.

## **8. PICCHIO (10 minuti)**

Dopo aver indovinato che il compito sarà dedicato ai picchi, la persona che conduce chiede quali caratteristiche vengono associate a questo animale. I picchi sono i medici degli alberi, picchiano sulla corteccia per estrarre i parassiti di cui si nutrono.

I partecipanti ricevono dei fagioli mescolati con della semola. Hanno un tempo limitato (ad esempio 5 minuti) per estrarre i fagioli dalla semola con delle pinzette e trasferirli in un altro contenitore. C'è una sola pinzetta per coppia: i bambini devono comunicare tra loro e scambiarsi lo strumento.

## **9. SINTESI (20 minuti)**

La persona che conduce incoraggia i partecipanti ad attaccare sui propri cartelloni le immagini degli animali raccolte.

Chiede loro di sedersi in cerchio e legge un libro scelto che racconta degli animali della foresta e delle loro avventure.

