



# DZĪVNIEKI MEŽĀ

**Izstrādājusi:** Krystyna Rózga  
**Dalībnieku vecums:** 5–7 gadi  
**Nodarbības ilgums:** 2 stundas

## Vispārīgie mērķi:

- Veidot bērna izpratni par dabu
- Pozitīva dabas tēla veidošana
- Radošuma un grupas darbības attīstīšana

## Konkrētie mērķi:

- Iepazīstināt dalībniekus ar dzīvnieku sugu īpašībām, kas sastopamas Eiropas mežos
- Attīstīt prasmi strādāt grupā, sadarbojoties un savstarpēji atbalstot
- Sīkās motorikas attīstīšana, veidojot mākslas darbus

## Metodes:

- kustību spēles
- mākslas darbi

## Atslēgas vārdi:

Dzīvnieki, mežs, savvaļas dzīvnieki

## Materiāli:

- mūzikas atskaņošanas iekārta
- grāmatas, dzejoļi un dziesmas par dzīvniekiem, kas parādīsies uzdevumos
- kartes ar pēdām un dzīvniekiem
- meža ainavas plāksnes katram dalībniekam
- izgriezti dzīvnieki no meža dzīvnieku kartēm
- kaste, kas vairākkārtīgi pārklāta ar maisiņiem un pelēku/dāvanu papīru
- kastē ir paslēpti izvēlēti mākslas piederumi (krāsas/plastilīns/radošās stieples...);
- putraimi un zirņi, sajaukti vienā lielā bļodā vai vairākās mazākās bļodās
- lielas pincetes – pa vieni uz diviem dalībniekiem
- grāmata par meža dzīvniekiem un viņu piedzīvojumiem





## NORISE

### 1. IEVADS (10 minūtes)

Visi dalībnieki saņem kartes, uz kurām attēlota meža ainava. Vadītājs jautā, kas šādā ainavā trūkst. Dalībnieki, izmantojot mēģinājumu un kļūdu metodi, nonāk pie atbildes, ka tur trūkst dzīvnieku.

Vadītājs jautā, kādus dzīvniekus var sastapt mežā.

Tiek sniegtas daudzas atbildes, ko pieraksta uz tāfeles ar marķieri. Vadītājs sagrupē atbildes pēc dzīvnieku valstībām – zīdītāji, putni, abinieki, rāpuļi, zivis. Vadītājs piedāvā dalībniekiem meklēt dažādus dzīvniekus, cenšas radīt kopīgas piedzīvojuma iespaidu un izklāsta informāciju tā, lai bērni justos, ka dodas meža ekspedīcijā.

Dalībnieki tagad piedalīsies 8 spēlēs, kas veltītas dažādiem dzīvniekiem. Dzīvniekus var izvēlēties brīvi. Zemāk ir ieteikums vadīt spēles par šādām sugām: lapsa, stārķis, vilks, mežacūka, dzenis, stirna, zaķis, pūce.

Pirms katra nākamā uzdevuma ir vērts nolasīt grāmatas fragmentu, dzejoli vai ieslēgt dziesmu, kas stāsta par šo dzīvnieku, tas dalībniekiem dod informāciju par to, par kuru dzīvnieku tagad būs runa.

Pēc katra uzdevuma dalībnieki saņem izgrieztu dzīvnieka attēlu, ko var ielīmēt savā plāksnē.

### 2. LAPSA (15 minūtes)

Pēc tam, kad dalībnieki ir atminējuši, ka uzdevums būs veltīts lapsām, vadītājs jautā, ar kādām īpašībām šis dzīvnieks saistās. Lapsas ir viltīgas, ātras, spēj slēpties.

Dalībnieki sēž aplī. Pirmajā kārtā vadītājs spēlē lapsu, kas meklē sev alu. Viņš iet apkārt aplim, kamēr skan mūzika. Kad mūzika apstājas, viņš pieskaras personas plecam, pie kuras stāv, un apskrien visu apli. Persona, kurai pieskārās, skrien pakaļ – sākas sacensības par brīvo vietu. Tas, kurš ātrāk pievienojas, sēž, bet tas, kurš ir otrais, kļūst par jauno lapsu.


Spēle atkārtojas tik reizi, cik dalībnieki vēlas iejusties lapsas lomā. Kad spēle beidzas, visi saņem lapsa attēlu.

### 3. VILKS (10 minūtes)

Pēc tam, kad ir atminēts, ka uzdevums būs veltīts vilkiem, vadītājs jautā, ar kādām īpašībām šis dzīvnieks saistās. Vilki dzīvo baros, ir mednieki un gudri.

Dalībnieki saņem kartes ar pēdām un dzīvniekiem – vienkāršākā versijā tās var būt arī kartes ar dzīvniekiem un to mājām. Uzdevums ir atbilstoši saskaņot dzīvniekus ar pēdām, ko tie atstāj. Kad visas pēdas ir pareizi saskaņotas, dalībnieki saņem vilka attēlu.





#### 4. ZAĶIS (10 minūtes)

Pēc tam, kad ir atminēts, ka uzdevums būs veltīts zaķiem, vadītājs jautā, kādas īpašības ir šim dzīvniekam. Zaķi ir ātri, bailīgi undzīvo laukos.

Dalībniekiem tiek izveidota šķēršļu trase – slaloms, skriešana pa līdzsvara līniju, pārkāpšana pāri un līšana zem šķēršļa, lēkšana – jo interesantāki šķēršļi un jo daudzveidīgāka trase, jo labāk.

Katram dalībniekam, tāpat kā zaķim, ir jāveic trase ar šķēršļiem. Pārējie dalībnieki uzmundrina, un, kad dalībnieks sasniedz finišu (vai trases vidu, lai būtu dinamiskāk), sāk nākamais.

#### 5. MEŽACŪKA (15 minūtes)

Pēc tam, kad ir atminēts, ka uzdevums būs veltīts mežacūkām, vadītājs jautā, ar kādām īpašībām šis dzīvnieks saistās. Mežacūkas ir spēcīgas, dažkārt bīstamas, rok zemi.

Dalībnieki sēž aplī un sāk viens otram nodot paciņu – vairākkārt iesaiņotu kasti. Ar dzejoļa vai izslēgtas mūzikas palīdzību tiek noteikts, kurš dalībnieks noņems nākamo iesaiņojuma slāni – kad iestājas klusums (beidzas dzejolis vai mūzika), persona, kas tur paciņu, noņem virsējo slāni. Spēle beidzas, kad grupa nonāk pie kastes.

Kopīgi atver kastīti, kurā ir plastikas materiāli – lietas, kas nepieciešamas nākamajam uzdevumam.

#### 6. STIRNA (25 minūtes)

Pēc tam, kad ir atminēts, ka uzdevums būs veltīts stirnām, vadītājs jautā, ar kādām īpašībām šis dzīvnieks saistās. Stirnas ir veiklas, bailīgas, ēd zāli.

Izmantojot izpakotās kastes saturu, dalībnieki veido mākslas darbus – pušķus. Tie var būt:

- lielformāta gleznas
- darbi, izmantojot krepīnu
- darbi, izmantojot plastilīnu
- darbi, izmantojot radošās stieples
- un citi.

Darbi ir piemiņa no nodarbībām bērniem, viņi var tos paņemt līdzi uz mājām.

#### 7. STĀRĶIS (10 minūtes)

Pēc tam, kad ir atminēts, ka uzdevums būs veltīts stārķiem, vadītājs jautā, ar kādām īpašībām šis dzīvnieks saistās. Stārķi ir bieži sastopami laukos, bieži stāv uz vienas kājas, ziemā emigrē uz siltām valstīm.

Dalībnieki trīs cilvēku grupās skrien uz zāles galu uz vienas kājas un atgriežas, lecot uz otras kājas. Katru grupu atbalsta pārējie dalībnieki. Skriešana tiek atkārtota, līdz visi dalībnieki ir paspējuši tajā piedalīties.



## 8. DZENIS (10 minūtes)

Pēc tam, kad dalībnieki ir uzminējuši, ka uzdevums būs veltīts dzeņiem, vadītājs jautā, ar kādām īpašībām šis dzīvnieks saistās. Dzeņi ir koku ārsti, tie knābā koku mizu, lai izvilktu kaitēkļus, ar kuriembarojas.

Dalībnieki saņem pupas, kas sajauktas ar putraimiem. Viņiem ir noteikts laiks (piemēram, 5 minūtes), lai ar pinceti izņemtu pupas no putraimiem un pārvietotu tās uz citu trauku. Pincete ir viena uz pāri – bērniem ir jāsazinās un jāapmainās ar to.

## 9. KOPSAVILKUMS (20 minūtes)

Vadītājs mudina dalībniekus uzlīmēt uz savām plāksnēm iegūtos attēlus, kuros attēloti dzīvnieki.

Viņš lūdz dalībniekus sēsties aplī un lasa izvēlētu grāmatu, kas stāsta par meža dzīvniekiem un viņu piedzīvojumiem.

