



# MIŠKO GYVŪNAI

**Parengė:** Krystyna Rózga

**Dalyvių amžius:** 5–7 metai

**Užsiėmimams skirtinas laikas:** 2 valandos

## Bendrieji tikslai:

- Formuoti vaikų suvokimą apie gamtą.
- Kurti teigiamą gamtos pasaulio vaizdą.
- Ugdyti kūrybiškumą ir komandinį darbą.

## Tikslieji tikslai:

- Supažindinti dalyvius su gyvūnų, kurie gyvena Europos miškuose, rūšių savybėmis.
- Ugdyti komandinio darbo įgūdžius, bendradarbiaujant ir vieniems palaikant kitus.
- Lavinti smulkiąją motoriką, kuriant dailės darbus.

## Būdai:

- judrieji žaidimai
- dailės darbai

## Raktažodžiai:

Gyvūnai, miškas, laukiniai gyvūnai

## Priemonės:

- muzikos grotuvas
- knygos, eilėraščiai, dainos apie užduotyse minimus gyvūnus
- lapai su gyvūnais ir jų pėdomis
- kartoninės lentos su miško peizažu kiekvienam dalyviui
- iš kartoninės lentos su miško gyvūnais iškirpti gyvūnai
- pakaitomis keliais sluoksniais maišais ir pakavimo (dovanų popieriumi) apvyniota dėžė
- dėžėje sukrauti pasirinkti dailės reikmenys (dažai / plastilinas / kūrybinės vielutės...)
- dideliame ar keliuose mažesniuose dubenyse sumaišytos kruopos ir pupelės
- didelės žnyplės – po vienas dviem dalyviams
- knyga apie miško gyvūnus ir jų nuotykius





## EIGA

### 1. ĮŽANGA (10 minučių)

Visi dalyviai gauna po kartoninę lentą su miško peizažu. Vedėjas klausia, ko trūksta tokiame peizaže. Dalyviai, bandydami ir klysdami, atsako, kad trūksta ten gyvūnų.

Vedėjas klausia, kokių gyvūnų galima pamatyti miške.

Pasigirsta gausybė atsakymų, kurie kartotinėje lentoje surašomi spalvokliu. Vedėjas stengiasi atsakymus suskirstyti gyvūnų gentimis – žinduoliai, paukščiai, varliagyviai, ropliai, žuvis. Vedėjas siūlo dalyviams ieškoti įvairių gyvūnų, stengiasi sukurti bendrojo nuotykių įspūdį ir pagrindžia informacijos pateikimo būdą taip, kad vaikai pasijaustų lyg eitų į miško žygį.

Dalyviai dalyvauja 8 įvairiems gyvūnams skirtuose žaidimuose. Galima rinktis bet kokius gyvūnus. Toliau siūloma žaidimui pasitelkti šiuos gyvūnus: lapę, gandrą, vilką, šerną, genį, stirną, kiškį, pelėdą.

Prieš pradėdant kitą užduotį vertėtų paskaityti knygos ištrauką, eilėraštį arba paleisti dainą, kur pasakojama apie tą gyvūną, kad dalyviai susivoktų, apie kurį gyvūną bus kalbama.

Po kiekvienos užduoties dalyviams išdalijama po iškirptą gyvūno piešinį, kurį gali klijuoti savo kartoninėje lentoje.

### 2. LAPĖ (15 minučių)

Atspėjus, kad užduotyje minima lapė, vedėjas klausia, kokios savybės siejamos su šiuo gyvūnu. Lapės yra gudrios, greitos, moka sėlinti.

Dalyviai susėda ratu. Pirmajame raunde vedėjas vaidina lapę, kuri ieško olos. Vaikšto aplink ratą, skambant muzikai. Muzikai nutylus, paliečia vaiko, šalia kurio atsidūrė, petį ir apibėga visą ratą. Paliestasis vejasi jį – lyg lenktyniautų dėl laisvos vietos. Greičiausiai pasiekęs laisvą vietą atsisėda, o antrasis – tampa naująja lape.

Žaidimas kartojamas tiek kartų, kiek yra dalyvių, įsikūnysiančių į lapės vaidmenį. Žaidimui pasibaigus, visiems įteikiamas lapės atvaizdas.

### 3. VILKAS (10 minučių)

Atspėjus, kad užduotyje minimas vilkas, vedėjas klausia, kokios savybės siejamos su šiuo gyvūnu. Vilkai gyvena gaujomis, medžioja, yra protingi.

Dalyviams išdalijami lapai su gyvūnais ir jų pėdomis. Taip pat galima rinktis paprastesnį variantą – lapus su gyvūnais ir jų nameliais. Užduotis – gyvūnus susieti su jų paliekamais pėdsakais. Kai visi pėdsakai teisingai susiejami, dalyviams įteikiamas vilko atvaizdas.

### 4. KIŠKIS (10 minučių)

Atspėjus, kad užduotyje minimas kiškis, vedėjas klausia, kokios savybės siejamos su šiuo gyvūnu. Kiškiai yra greiti, baikštūs, gyvena laukuose.

Dalyviams įrengiamas kliūčių ruožas: slalomas, bėgti buomu, eiti virš ir po, peršokti – kuo įdomesnės kliūtys ir įvairesnis ruožas, tuo geriau.



Kiekvienas dalyvis lyg zuikis turi strikinėti kliūčių ruožu. Likę dalyviai palaiko žaidėjus. Vienam dalyviui pasiekus ruožo galą (arba įpusėjęs, kad būtų dinamiškiau), pradeda kitas dalyvis.

### **5. ŠERNAS (15 minučių)**

Atspėjus, kad užduotyje minimas šernas, vedėjas klausia, kokios savybės siejamos su šiuo gyvūnu. Šernai yra stiprūs, kartais būna pavojingi, rausia žemę.

Dalyviai susėda ratu ir vienas kitam perduota siuntinį – daugeliu sluoksnių apvyniotą dėžę. Eilėraščiu arba paleidžiama muzika parenkamas vaikas, kuris nuvynios vis kitą dėžės sluoksnį – stojus tylai (pasibaigus eilėraščiui arba nutilus muzikai), dėžę turintis vaikas nuvynioja viršutinį sluoksnį. Žaidimas baigiamas, kai komanda pasiekia dėžutę.

Drauge atidaro dėžutę, kurioje sukrauti dailės reikmenys – kitai užduočiai reikalingi daiktai.

### **6. STIRNA (25 minutės)**

Atspėjus, kad užduotyje minima stirna, vedėjas klausia, kokios savybės siejamos su šiuo gyvūnu. Stirnos yra vikrios, baikščios, žolėdės.

Naudodami išpakuotoje dėžėje rastus daiktus dalyviai kuria dailės darbus – puokštes.

Tai gali būti:

- didelio formato paveikslai,
- rankdarbiai iš krepinio popieriaus,
- rankdarbiai iš plastilino,
- rankdarbiai panaudojus kūrybines vielutes ir kita.

Sukurti darbai atiduodami vaikams, kad prisimintų užsiėmimus – gali juos neštis namo.

### **7. GANDRAS (10 minučių)**

Atspėjus, kad užduotyje minimas gandras, vedėjas klausia, kokios savybės siejamos su šiuo gyvūnu. Gandrai vaikšto po laukus, dažnai sustingsta vietoje ant vienos kojos, žiemą išskrenda į šiltuosius kraštus.

Dalyviai po tris šokuoja ant vienos kojos iki salės galo ir grįžta šokuodami ant kitos kojos. Kiekvieną grupę palaiko likę dalyviai. Šokuojama tol, kol visiems dalyviams tenka padalyvauti.

### **8. GENYS (10 minučių)**

Atspėjus, kad užduotyje minimas genys, vedėjas klausia, kokios savybės siejamos su šiuo gyvūnu. Geniai yra medžių gydytojai, kalena kamieną, kad ištrauktų iš ten kenkėjus, kuriais minta.

Dalyviams įteikiamas pupelių ir kruopų mišinys. Per tam tikrą laiką (pvz., 5 minutes) privalo žnyplėmis iš kruopų išrinkti pupeles ir sudėti į kitą indą. Žnyplės skiriamos vienos porai – vaikai turi susitarti ir keistis įrankiu.





## 9. APIBENDRIBIMAS (20 minučių)

Vedėjas ragina dalyvius savo kartono lentose su miško peizažu suklijuoti laimėtus piešinius su gyvūnais.

Pakviečia susėsti ratu ir skaityti pasirinktą knygą, kurioje pasakojama apie miško gyvūnus ir jų nuotykius.