



ŽIVOTINJE U ŠUMI

Pripremila: Krystyna Rózga

Uzrast učesnika: 5-7 godina

Vrijeme potrebno za održavanje: 2 sata

Opšti ciljevi:

- Razvijanje ekološke svijesti kod djece
- Stvaranje pozitivne slike o prirodi
- Razvijanje kreativnosti i grupnog rada

Specifični ciljevi:

- Upoznavanje učesnika sa karakteristikama životinjskih vrsta koje se mogu naći u evropskim šumama
- Razvoj vještina timskog rada kroz saradnju i međusobnu podršku
- Razvoj fine motorike kroz stvaranje umjetničkih dela

Metodi:

- aktivne igre
- umjetnički radovi

Ključne riječi:

Životinje, šuma, divlje životinje

Materijali:

- oprema za reprodukciju muzike
- knjige, pjesme o životinjama koje će se pojaviti u zadacima
- kartice sa tragovima i životinjama
- table šumskog pejzaža za svakog učesnika
- isječene životinje sa table šumske životinje
- kutija više puta naizmjenično upakovana u kese i sivi/poklon papir
- u kutijama se nalazi odabrani umjetnički pribor (boje/plastelin/kreativni štapići...)
- kaša i pasulj pomiješani u velikoj činiji ili nekoliko manjih činija
- velike pincete - jedna za dva učesnika
- knjiga o šumskim životinjama i njihovim avanturama





TOK

1. UVOD (10 minuta)

Svi učesnici dobijaju tablu sa šumskim pejzažom. Voditelj pita šta nedostaje u takvom pejzažu. Učesnici dolaze do odgovora metodom pokušaja i grešaka da tamo nema životinja.

Voditelj pita koje se životinje mogu naći u šumi.

Pojavljaju se brojni odgovori koji su napisani na tabli markerom. Voditelj pokušava da grupiše odgovore u životinjska carstva - sisari, ptice, vodozemci, gmizavci, ribe. Voditelj poziva učesnike da traže različite životinje, pokušava da stvori osjećaj zajedničke avanture i prilagođava prezentaciju informacija na takav način da djeca osjete da idu na šumsku ekspediciju.

Učesnici će sada učestvovati u 8 igara posvećenih različitim životinjama. Možete izabrati bilo koje životinje. U nastavku je prijedlog za igre za sljedeće vrste: lisica, roda, vuk, divlja svinja, djetlić, srna, zec, sova.

Prije svakog sljedećeg zadatka, vrijedi pročitati odlomak knjige, pjesmu ili pustiti pjesmu koja govori o toj životinji, to će učesnike usmjeriti ka informacijama o kojoj životinji će se govoriti. Nakon svakog zadatka, učesnici dobijaju isječen crtež životinje koji mogu da zalijepe na svoju tablu.

2. LISICA (15 minuta)

Nakon pogađanja da će zadatak biti posvećen lisicama, voditelj pita sa kojim karakteristikama je povezana ova životinja. Lisice su pametne, brze i sposobne da se šunaju.

Učesnici sjede u krugu. U prvom kolu, voditelj je lisica koja traži jazbinu. Hoda po krugu uz muziku koja svira. Kada muzika prestane, on dodirne rame osobe pored koje stoji i trči oko cijelog kruga. Osoba, koju dodirne, ga juri - počinje svojevrsna borba za slobodno mjesto. Ko ga prvi zauzme, sijeda, ko dođe drugi postaje nova lisica.

Igra se ponavlja onoliko puta koliko ima učesnika koji su spremni da preuzmu ulogu lisice. Kada se igra završi, svi dobijaju sliku lisice.

3. VUK (10 minuta)

Nakon pogađanja da će zadatak biti posvećen vukovima, voditelj pita sa kojim karakteristikama je ova životinja povezana. Vukovi žive u čoporima, lovci su i pametni su.

Učesnici dobijaju kartice sa tragovima i životinjama - to mogu biti i, u jednostavnijoj verziji, kartice životinja i njihovih kućica. Zadatak je upariti životinje i tragove koje ostavljaju za sobom. Kada su svi tragovi pravilno povezani, učesnici dobijaju sliku vuka.

4. ZEC (10 minuta)

Nakon pogađanja da će zadatak biti posvećen zečevima, voditelj pita sa kojim karakteristikama je ova životinja povezana. Zečevi su brzi, plašljivi i žive na poljima.

Ispred učesnika se postavlja staza sa preprekama - slalom, trčanje po gredi, prelazak preko i ispod, skok - što su prepreke zanimljivije i što je ruta raznovrsnija, to bolje.

Svaki učesnik, baš kao zec, mora da savlada rutu sa preprekama. Ostali učesnici ga bodre, a kada jedan učesnik stigne do kraja (ili do pola rute, da bi bilo dinamičnije), kreće sljedeći.



5. DIVLJA SVINJA (15 minuta)

Nakon pogađanja da će zadatak biti posvećen divljim svinjama, voditelj pita sa kojim karakteristikama je ova životinja povezana. Divlje svinje su jake, ponekad opasne, kopaju po zemlji. Učesnici sjede u krugu i počinju da dodaju jedan drugom paket - kutiju višestruko upakovanu. Pomoću pjesme ili muzike koja se isključuje, određuje se osoba koja će ukloniti sljedeći sloj ambalaže - kada nastupi tišina (pjesma ili muzika se završi), osoba koja drži paket uklanja gornji sloj. Igra se završava kada grupa dođe do kutije.

Zajedno otvaraju kutiju koja sadrži umjetnički pribor - stvari potrebne za sljedeći zadatak.

6. SRNA (25 minuta)

Nakon pogađanja da će zadatak biti posvećen srnama, voditelj pita sa kojim karakteristikama je ova životinja povezana. Srne su okretne, plašljive i jedu isključivo biljke.

Koristeći sadržaj raspakovane kutije, učesnici stvaraju umjetnička dela - bukete. To mogu biti:

- slike velikog formata
- rad sa krep papirom
- rad sa plastelinom
- rad sa kreativnim štapićima
- i ostalo.

Radovi su uspomena sa sastanaka, djeca mogu da ih ponesu kući sa sobom.

7. RODA (10 minuta)

Nakon pogađanja da će zadatak biti posvećen rodama, voditelj pita sa kojim karakteristikama je ova životinja povezana. Rode su česti posetioci polja, često nepomično stoje na jednoj nozi i preko zime borave u toplim krajevima.

Učesnici u grupama od po tri skakuću do kraja sobe na jednoj nozi i vraćaju se skaćući na drugoj. Svaku grupu bodre ostali učesnici. Aktivnost se ponavlja sve dok svi učesnici ne dođu priliku da učestvuju.

8. DJETLIĆ (10 minuta)

Nakon pogađanja da će zadatak biti posvećen djetlićima, voditelj pita sa kojim karakteristikama je ova životinja povezana. Djetlići su ljekari drveća, lupaju po kori kako bi izvukli štetočine kojima se hrane.

Učesnici dobijaju pasulj pomiješan sa kašom. Imaju određeno vrijeme (npr. 5 minuta) da pincetom izvade pasulj iz kaše i stave ga u drugu posudu. Dobija se jedna pinceta po paru - djeca moraju da se dogovore i razmjenjuju alat.

9. REZIME (20 minuta)

Voditelj podstiče učesnike da zalijepe dobijene slike životinja na svoje table sa šumskim pejzažom.

Sjedaju u krug i voditelj čita knjigu po svom izboru, koja govori o šumskim životinjama i njihovim avanturama.

