



ШУМСКИ ЖИВОТНИ

Автор: Кристина Рузга

Возраст на учесниците: 5-7 години

Потребно време за спроведување на активноста: 2 часа

Општи цели:

- Градење на еколошка свест кај децата
- Создавање позитивна слика за природниот свет
- Развивање на креативност и тимска работа.

Посебни цели:

- Запознавање на децата со карактеристиките на животинските видови што живеат во европските шуми
- Развивање на вештини за тимска работа преку соработка и меѓусебна поддршка
- Развивање на моторни вештини преку создавање уметнички дела

Методи:

- активни игри
- уметнички проекти

Клучни зборови:

Животни, шума, диви животни

Материјали:

- Музичка опрема
- Книги, песнички за животни за кои што ќе се зборува за време на активностите
- Карти за работа со животински траги и животни
- Таблички со шумски пејзажи за секое дете
- Слики на животни исечени од табличката „Шумски животни“
- Кутија спакувана наизменично во кеси и сива хартија/хартија за подароци
- Уметнички материјали (бои/пластелин/жици за ракотворби) спакувани во кутија
- Житарки и грав измешани во голем сад или неколку помали чинии
- Големи пинцети - по една за две деца
- Книга за шумски животни и нивните авантури





АКТИВНОСТ

1. ВОВЕД (10 минути)

Сите деца добиваат таблички на кои е прикажан шумски пејзаж. Водачот на работилницата прашува што недостасува во овој пејзаж. Преку обиди и грешки, децата доаѓаат до одговорот дека таму нема животни.

Водачот прашува кои животни можеме да ги сретнеме во шума.

Децата одговараат а одговорите ги запишуваме на табла со фломастер. Водачот ги групира одговорите во животински царства - цицачи, птици, водоземци, влекачи, риби. Ги поканува децата да бараат разни животни со цел да се создаде чувство на заедничка авантура и да ги презентира информациите на таков начин за да децата имаат чувство дека одат во шумска експедиција.

Сега децата ќе учествуваат во 8 игри посветени на различни животни. Тие можат да изберат кое било животно што го сакаат. Подолу е предложен план за водење на активностите за следниве видови животни: лисица, штрк, волк, дива свиња, клукајдрвец, срна, зајак и був.

Пред секоја следна задача, најдобро би било да се прочита извадок од книга, песна или да се пушти песна која што се однесува за некое конкретно животно. Така децата ќе дознаат за кое животно ќе се разговара.

По секоја задача, децата добиваат исечен цртеж од животно што можат да го залепат на своите таблички.

2. ЛИСИЦА (15 минути)

Откако децата ќе погодат дека задачата ќе биде за лисици, водачот ги прашува кои се карактеристиките на ова животно. Лисиците се паметни, брзи и способни да се прикратнуваат.

Децата седат во круг. Во првата рунда, водачот игра улога на лисица која бара дувло. Тој оди наоколу во кругот додека свира музиката. Кога музиката ќе престане, тој го допира рамото на детето до кое стои и трча наоколу кругот. Детето кое водачот го допрел го брка - започнува трка за слободно место. Кој ќе биде прв - седнува, а кој ќе биде втор - станува нова лисица. Играта се повторува онолку пати колку што има деца кои се подготвени да ја преземат улогата на лисица. Кога играта ќе заврши, секој добива слика од лисица.

3. ВОЛК (10 минути)

Откако децата ќе погодат дека задачата ќе биде за волци, водачот прашува кои се карактеристиките на ова животно. Волците живеат во глутници, тие се ловци и интелигентни. Децата добиваат картички со животински траги и животни – или пак картички со животни и нивните места на живеење. Задачата е да ги поврзат животните и соодветните траги што ги оставаат зад себе. Кога сите траги ќе ги поврзат правилно, децата добиваат слика од волк.

4. ЗАЈАК (10 минути)

Откако децата ќе погодат дека задачата ќе биде за зајаци, водачот ги прашува кои се карактеристиките на ова животно. Зајаците се брзи, плашливи и живеат на ливади.

Водачот на работилницата става пред децата патека со пречки - слалом, трчање на греда, преминување преку и под, скокање – најдобро е кога пречките се интересни и кога рутата е поразновидна.

Секое дете мора да ја помине патеката со пречки како зајак. Другите деца го бодрат, а кога едно дете ќе стигне до крајот или ќе биде на половина патека, за да биде подинамично, започнува друго дете.

5. ДИВА СВИЊА (15 минути)

Откако децата ќе погодат дека задачата ќе биде за дива свињи, водачот ги прашува кои се карактеристиките на ова животно. Дивите свињи се силни, понекогаш се опасни, копаат во земјата.

Децата седат во круг и почнуваат да си подаваат пакетче кое е завиткана повеќе пати. Со помош на песна или музички знак се определува кое дете ќе го отстрани следниот слој од пакувањето. Кога ќе настапи тишина (завршува песната или музиката), детето кое го држи пакетчето го отстранува горниот слој. Играта завршува кога групата ќе стигне до кутијата која што била завиткана.

Децата заедно ја отвораат кутијата во кое што се наоѓаат уметнички материјали - работи потребни за следната задача.

6. СРНА (25 минути)

Откако децата ќе погодат дека задачата ќе биде за срни, водачот ги прашува кои се карактеристиките на ова животно. Срните се агилни, плашливи и тревојади.

Користејќи ја содржината од распакуваната кутија, децата создаваат уметнички дела – букети. На пример:

- цртежи во голем формат
- уметничко дело со креп хартија
- уметничко дело со пластелина
- уметничко дело со креативни жици за ракотворби
- и др.

Делата се спомен од активностите на децата, тие можат да си ги земат дома.

7. ШТРК (10 минути)

Откако децата ќе погодат дека задачата ќе биде за штркови, водачот ги прашува кои се карактеристиките на ова животно. Штрковите се чести посетители на полињата, честопати стојат на една нога и мигрираат во топлите земји за време на зимата.

Децата, во групи од по тројца, трчаат до крајот на салата на една нога и се враќаат скокајќи на другата. Секоја група е охрабрувана од другите учесници. Трчањето се повторува сè додека сите деца не земат учество во играта.



8. КЛУКАЈДРВЕЦ (10 минути)

Откако децата ќе погодат дека задачата ќе биде за клукајдрвци, водачот ги прашува кои се карактеристиките на ова животно. Клукајдрвците се доктори на дрвјата, тропајќи по кората ги извлекуваат штетниците со кои се хранат.

Децата добиваат грав измешан со житарки. Тие имаат одредено време (на пр. 5 минути) да ги отстранат гравчињата од житарките со пинцета и да ги префрлат во друг сад. Еден пар деца има една пинцета - децата мора да соработуваат и да си ја подаваат пинцетата.

9. ЗАВРШНА АКТИВНОСТ (20 минути)

Водачот ги охрабрува децата да ги залепат сликите на животни на своите таблички со шумски пејзажи. Ги замолува да седнат во круг и им ја чита избраната книга за шумските животни и нивните авантури.

