



ANIMAIS NA FLORESTA

Elaboração: Krystyna Rózga

Idade dos participantes: 5-7 anos

Tempo necessário para a realização da atividade: 2 horas

Objetivos gerais:

- Desenvolver a consciência ambiental da criança
- Criar uma imagem positiva do mundo natural
- Desenvolver a criatividade e o trabalho em grupo

Objetivos específicos:

- Familiarizar os participantes com as características das espécies animais que podem ser encontradas nas florestas europeias
- Desenvolver a capacidade de trabalhar em grupo através da cooperação e do apoio mútuo
- Desenvolver a motricidade fina através da criação de trabalhos manuais

Métodos:

- brincadeiras motoras
- trabalhos manuais

Palavras-chave:

Animais, floresta, animais selvagens

Materiais:

- equipamento para reproduzir música
- livros, poemas, canções sobre animais que aparecerão nas tarefas
- cartas com pistas e animais
- quadros com cenários florestais para cada participante
- animais recortados do quadro animais da floresta
- caixa embalada várias vezes alternadamente em sacos e papel marrom/de presente
- na caixa estão escondidos materiais de arte selecionados (tintas/plastilina/limpa-cachimbo...)
- grãos de cereais e ervilhas misturados numa tigela grande ou em várias tigelas menores
- pinças grandes - uma para cada dois participantes
- livro sobre animais da floresta e suas aventuras





DESENVOLVIMENTO

1. INTRODUÇÃO (10 minutos)

Todos os participantes recebem um cartão com uma imagem de um cenário florestal. O monitor pergunta o que falta nesse cenário. Através de tentativas e erros, os participantes chegam à conclusão de que faltam animais.

O facilitador pergunta que animais podem ser encontrados na floresta.

Surge uma série de respostas, que são anotadas no quadro com um marcador. O monitor tenta agrupar as respostas por reinos animais - mamíferos, aves, anfíbios, répteis, peixes. O monitor propõe aos participantes que procurem diferentes animais, tenta criar uma sensação de aventura comum e apresenta as informações de forma a que as crianças sintam que estão a ir numa expedição a uma floresta.

Os participantes irão agora participar em 8 jogos dedicados a diferentes animais. Os animais podem ser escolhidos livremente. Abaixo encontram-se propostas de jogos sobre as seguintes espécies: raposa, cegonha, lobo, javali, pica-pau, corço, lebre, coruja.

Antes de cada tarefa, vale a pena ler um trecho do livro, um poema ou tocar uma música que fale sobre esse animal, para que os participantes saibam sobre qual animal será falado.

Após cada tarefa, os participantes recebem um desenho recortado do animal, que podem colar no seu quadro.

2. RAPOSA (15 minutos)

Depois de adivinhar que a tarefa será dedicada às raposas, o monitor pergunta quais características são associadas a esse animal. As raposas são astutas, rápidas e conseguem se esgueirar.


Os participantes sentam-se em círculo. Na primeira rodada, o monitor é uma raposa que procura uma toca. Ele anda ao redor do círculo com a música tocando. Quando a música para, ele toca o ombro da pessoa ao seu lado e corre ao redor do círculo. A pessoa tocada corre atrás dele - começa uma espécie de corrida pelo lugar livre. Quem chegar primeiro senta-se, quem chegar em segundo lugar torna-se a nova raposa.

A brincadeira se repete tantas vezes quantas forem as pessoas dispostas a assumir o papel de raposa. Quando a brincadeira termina, todos recebem uma imagem de raposa.

3. LOBO (10 minutos)

Depois de adivinhar que a tarefa será dedicada aos lobos, o monitor pergunta quais características são associadas a este animal. Os lobos vivem em matilhas, são caçadores, são inteligentes.

Os participantes recebem cartas com pegadas e animais - numa versão mais simples, podem ser cartas com animais e as suas casas. A tarefa consiste em combinar os animais com as pegadas que deixam. Quando todas as pegadas estiverem corretamente combinadas, os participantes recebem uma imagem do lobo.



4. LEBRE (10 minutos)

Depois de adivinhar que a tarefa será dedicada às lebres, o monitor pergunta quais características são associadas a este animal. As lebres são rápidas, assustadiças e vivem nos campos.

É montada uma pista de obstáculos diante dos participantes - slalom, corrida na prancha de equilíbrio, passar por cima e por baixo, salto - quanto mais interessantes forem os obstáculos e mais variada for a pista, melhor.

Cada participante, tal como uma lebre, tem de percorrer o percurso com obstáculos. Os restantes participantes torcem e, quando um participante chega ao fim (ou a meio do percurso, para tornar o jogo mais dinâmico), começa o seguinte.

5. JAVALI (15 minutos)

Depois de adivinhar que a tarefa será dedicada aos javalis, o animador pergunta com que características este animal é associado. Os javalis são fortes, às vezes perigosos, escavam a terra.

Os participantes sentam-se em círculo e começam a passar um pacote - uma caixa embalada várias vezes. Com a ajuda de um poema ou música que pode ser desligada, é designada uma pessoa que irá retirar a próxima camada da embalagem - quando houver silêncio (o poema ou a música parar), a pessoa que estiver com o pacote retira a camada superior. A brincadeira termina quando o grupo chegar à caixa.

Juntos abrem a caixa que contém materiais de arte - itens necessários para a próxima tarefa.

6. CORÇA (25 minutos)

Depois de adivinhar que a tarefa será dedicada às corças, o monitor pergunta quais características são associadas a esse animal. As corças são ágeis, assustadiças e herbívoras.

Usando o conteúdo da caixa que foi aberta, os participantes criam trabalhos manuais - buquês de flores. Podem ser:

- pinturas de grande formato
 - trabalhos com papel crepe
 - trabalhos com plasticina
 - trabalhos com limpa-cachimbo
- e outros.

Os trabalhos são uma lembrança das aulas para as crianças, que podem levá-los para casa.

7. CEGONHA (10 minutos)

Depois de adivinhar que a tarefa será dedicada às cegonhas, o instrutor pergunta quais características associam a este animal. As cegonhas são frequentadores dos campos, muitas vezes ficam paradas numa perna só e emigram para países quentes durante o inverno.

Os participantes, em grupos de três, correm aos saltinhos até ao fim da sala numa perna e voltam na outra. Cada grupo é aplaudido pelos restantes participantes. A corrida é repetida até que todos os participantes tenham a oportunidade de participar.



8. PICA-PAU (10 minutos)

Depois de adivinhar que a tarefa será dedicada aos pica-paus, o animador pergunta quais características são associadas a esse animal. Os pica-paus são os médicos das árvores, batem na casca para extrair os insetos de que se alimentam.

Os participantes recebem ervilhas misturadas com grãos. Eles têm um tempo determinado (por exemplo, 5 minutos) para separar as ervilhas dos grãos com uma pinça e colocá-los noutro recipiente. Há uma pinça para cada par de participantes - as crianças precisam se comunicar e trocar a ferramenta.

9. RESUMO (20 minutos)

O minitor incentiva os participantes a colarem nos seus cartões as imagens dos animais que encontraram.

Pede para se sentarem em círculo e lê um livro escolhido que fala sobre os animais da floresta e as suas aventuras.

