



ANIMALELE DIN PĂDURE

Pregătit de: Krystyna Rózga

Vârsta participanților: 5-7 ani

Timpul necesar pentru desfășurarea cursului: 2 ore

Obiective generale:

- Conștientizarea copiilor cu privire la natură
- Crearea unei imagini pozitive a lumii naturale
- Dezvoltarea creativității și a activităților de grup

Obiective specifice:

- Familiarizarea participanților cu caracteristicile speciilor animale din pădurile europene
- Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă prin cooperare și încurajare reciprocă
- Dezvoltarea abilităților motorii fine prin crearea de opere de artă

Metode:

- jocuri fizice
- lucrări artistice

Cuvinte cheie

Animale, pădure, animale sălbatice

Materiale

- aparat de redare muzică
- cărți, poezii cântece despre animale care vor apărea în sarcini
- cărți cu urme și animale
- panouri cu peisaje forestiere pentru fiecare participant
- animale decupate din panoul cu animale din pădure
- o cutie umplută alternativ cu pungi și hârtie de ambalat gri/de cadouri
- cutia conține materiale artistice selectate (vopsele/plasticină/fire creative etc.)
- griș și mazăre amestecate într-un bol mare sau în mai multe boluri mai mici
- pensete mari - una la doi participanți
- carte despre animalele din pădure și aventurile lor





PROCEDURA

1. INTRODUCERE (10 minute)

Toți participanții primesc o tablă cu o scenă din pădure. Liderul întreabă ce lipsește din acest peisaj. Prin încercări și erori, participanții ajung la concluzia că nu există animale. Instructorul întreabă ce animale pot fi găsite în pădure. Se dau numeroase răspunsuri, care sunt scrise pe tablă cu un marker. Conducătorul încearcă să grupeze răspunsurile în regnuri animale - mamifere, păsări, amfibieni, reptile, pești. Conducătorul sugerează participanților să caute diferite animale, încearcă să creeze un sentiment de aventură comună și prezintă informațiile în așa fel încât copiii să simtă că participă la o expediție în pădure. Participanții vor lua parte la opt jocuri dedicate diferitelor animale. Animalele pot fi alese după bunul plac. Mai jos este o sugestie pentru jocuri care implică următoarele specii: vulpe, barză, lup, mistreț, ciocănitoare, căprioară, iepure, bufniță.

Înainte de fiecare sarcină, este o idee bună să citiți un fragment dintr-o carte, o poezie sau să cântați un cântec despre animal, deoarece acest lucru le va da participanților o idee despre animalul care va fi discutat în continuare. După fiecare sarcină, participanții primesc o imagine decupată a animalului, pe care o pot lipi pe tabla lor.

2. VULPE (15 minute)

După ce ghicește că sarcina va fi despre vulpi, liderul întreabă ce caracteristici sunt asociate cu acest animal. Vulpile sunt inteligente, rapide și se pot furișa. Participanții stau în cerc. În prima rundă, liderul este o vulpe care caută o vizuină. El se plimbă în jurul cercului în timp ce muzica cântă. Când muzica se oprește, el atinge umărul persoanei de lângă el și aleargă în jurul întregului cerc. Persoana pe care a atins-o îl urmărește – devine o cursă pentru un loc liber. Cine se alătură primul cercului primește un loc, cine este al doilea devine noua vulpe. Jocul se repetă de câte ori sunt participanți dispuși să joace rolul vulpii. Când jocul se termină, toată lumea primește o imagine cu o vulpe.

3. LUPUL (10 minute)

După ce ghicește că sarcina va fi despre lupi, liderul întreabă ce caracteristici sunt asociate cu acest animal. Lupii trăiesc în haite, sunt vânători, sunt înțelepți. Participanții primesc cărți cu urme și animale – într-o versiune mai simplă, acestea pot fi și cărți cu animale și locuințele lor. Sarcina este de a potrivi animalele cu urmele pe care le lasă în urmă. Când toate urmele sunt potrivite corect, participanții primesc o imagine cu un lup.

4. IEPURELE (10 minute)

După ce ghicește că sarcina va fi despre iepuri, liderul întreabă ce caracteristici sunt asociate cu acest animal. Iepurii sunt rapizi, sperioși și trăiesc în câmpuri. În fața participanților se amenajează un traseu cu obstacole – slalom, bârnă de echilibru, treceri peste și sub, sărituri – cu cât obstacolele sunt mai interesante și traseul mai variat, cu atât mai bine. Fiecare participant, ca un iepure, trebuie să parcurgă traseul cu obstacole. Restul participanților îi încurajează, iar când un participant ajunge la final (sau la jumătatea traseului, pentru a-l face mai dinamic), următorul începe.



5. MISTREȚUL (15 minute)

După ce ghicește că sarcina va fi legată de mistreți, liderul întreabă ce caracteristici sunt asociate cu acest animal. Mistreții sunt puternici, uneori periculoși și scormonesc în pământ. Participanții stau în cerc și încep să paseze un pachet - o cutie înfășurată în mai multe straturi de ambalaj. Se folosește o poezie sau o melodie pentru a desemna persoana care va îndepărta următorul strat de ambalaj - când se face liniște (poezia sau melodia se termină), persoana care ține pachetul îndepărtează stratul superior. Jocul se termină când grupul ajunge la cutie. Împreună, ei deschid cutia, care conține materiale de artă - obiecte necesare pentru următoarea sarcină.

6. CERBUL (25 minute)

După ce ghicește că sarcina va fi legată de cerbi, liderul întreabă ce caracteristici sunt asociate cu acest animal. Cerbii sunt agili, sperioși și erbivori. Folosind conținutul cutiei despachetate, participanții creează opere de artă - buchete. Acestea pot fi:

- picturi de format mare
- lucrări realizate cu hârtie creponată
- lucrări realizate cu plastilină
- lucrări realizate cu sârmă pentru artizanat și altele.

Lucrările sunt suveniruri din cursurile pentru copii, care le pot lua acasă.

7. BARZA (10 minute)

După ce ghicește că sarcina va fi despre berze, instructorul întreabă ce caracteristici sunt asociate cu acest animal. Berzele sunt vizitatori frecvenți ai câmpurilor, stând adesea nemîșcate pe un picior, și migrează în țări calde pentru iarnă. Participanții, grupați în trei, alargă până la capătul sălii pe un picior și se întorc sărind pe celălalt. Fiecare grup este încurajat de restul participanților. Alergarea se repetă până când toți participanții au avut ocazia să ia parte.

8. CIOCĂNITOAREA (10 minute)

După ce ghicește că sarcina va fi legată de ciocănitori, instructorul întreabă ce caracteristici sunt asociate cu acest animal. Ciocănitorile sunt doctori ai copacilor; ele ciocănesc scoarța pentru a extrage dăunătorii cu care se hrănesc. Participanții primesc fasole amestecată cu griș. Au la dispoziție un timp limitat (de exemplu, 5 minute) pentru a îndepărta fasole din griș folosind o pensetă și a o transfera într-un alt recipient. Există o pereche de pensete pentru fiecare pereche de participanți - copiii trebuie să comunice și să facă schimb de instrumente.

9. REZUMAT (20 de minute)

Conducătorul încurajează participanții să lipească imaginile cu animale pe care le-au colectat pe panourile cu peisaje forestiere. Le cere tuturor să se așeze în cerc și să citească o carte selectată despre animalele din pădure și aventurile lor.