



# ЖИВОТИЊЕ У ШУМИ

Припремила: Кристина Рузга

Узраст учесника: 5-7 година

Време потребно за одржавање: 2 сата

## Општи циљеви:

- Развијање еколошке свести код деце
- Стварање позитивне слике о природи
- Развијање креативности и групног рада

## Специфични циљеви:

- Упознавање учесника са карактеристикама животињских врста које се могу наћи у европским шумама
- Развој вештина тимског рада кроз сарадњу и међусобну подршку
- Развој fine моторике кроз стварање уметничких дела

## Методи:

- активне игре
- уметнички радови

## Кључне речи:

Животиње, шума, дивље животиње

## Материјали:

- опрема за репродукцију музике
- књиге, песме о животињама које ће се појавити у задацима
- картице са траговима и животињама
- табле шумског пејзажа за сваког учесника
- исечене животиње са табле шумске животиње
- кутија више пута наизменично упакована у кесе и сиви/поклон папир
- у кутијама се налази одабрани уметнички прибор (боје/пластелин/креативни штапићи...)
- каша и пасуљ помешани у великој чинији или неколико мањих чинија
- велике пинцете - једна за два учесника
- књига о шумским животињама и њиховим авантурама





## I. ТОК

### 1. УВОД (10 минута)

Сви учесници добијају таблу са шумским пејзажом. Водитељ пита шта недостаје у таквом пејзажу. Учесници долазе до одговора методом покушаја и грешака да тамо нема животиња. Водитељ пита које се животиње могу наћи у шуми.

Појављују се бројни одговори који су написани на табли маркером. Водитељ покушава да групише одговоре у животињска царства - сисари, птице, водоземци, гмизавци, рибе. Водитељ позива учеснике да траже различите животиње, покушава да створи осећај заједничке авантуре и прилагођава презентацију информација на такав начин да деца осете да иду на шумску експедицију.

Учесници ће сада учествовати у 8 игара посвећених различитим животињама. Можете изабрати било које животиње. У наставку је предлог за игре за следеће врсте: лисица, рода, вук, дивља свиња, детлић, срна, зец, сова.

Пре сваког следећег задатка, вреди прочитати одломак књиге, песму или пустити песму која говори о тој животињи, то ће учеснике усмерити ка информацијама о којој животињи ће се говорити.

Након сваког задатка, учесници добијају исечен цртеж животиње који могу да залепе на своју таблу.

### 2. ЛИСИЦА (15 минута)

Након погађања да ће задатак бити посвећен лисицама, водитељ пита са којим карактеристикама је повезана ова животиња. Лисице су паметне, брзе и способне да се шуњају.

Учесници седе у кругу. У првом колу, водитељ је лисица која тражи јазбину. Хола по кругу уз музику која свира. Када музика престане, он додирне раме особе поред које стоји и трчи око целог круга. Особа, коју додирне, га јури - почиње својеврсна борба за слободно место. Ко га први заузме, седе, ко дође други постаје нова лисица.

Игра се понавља онолико пута колико има учесника који су спремни да преузму улогу лисице. Када се игра заврши, сви добијају слику лисице.

### 3. ВУК (10 минута)

Након погађања да ће задатак бити посвећен вуковима, водитељ пита са којим карактеристикама је ова животиња повезана. Вукови живе у чопорима, ловци су и паметни су.

Учесници добијају папире са траговима и животињама - то могу бити и, у једноставнијој верзији, картице животиња и њихових кућица. Задатак је упарити животиње и трагове које остављају за собом. Када су сви трагови правилно повезани, учесници добијају слику вука.

### 4. ЗЕЦ (10 минута)

Након погађања да ће задатак бити посвећен зечевима, водитељ пита са којим карактеристикама је ова животиња повезана. Зечеви су брзи, плашљиви и живе на пољима.





Испред учесника се поставља стаза са препрекама - слалом, трчање по греди, прелазак преко и испод, скок - што су препреке занимљивије и што је рута разноврснија, то боље. Сваки учесник, баш као зец, мора да савлада руту са препрекама. Остали учесници га бодре, а када један учесник стигне до краја (или до пола руте, да би било динамичније), креће следећи.

### **5. ДИВЉА СВИЊА (15 минута)**

Након погађања да ће задатак бити посвећен дивљим свињама, водитељ пита са којим карактеристикама је ова животиња повезана. Дивље свиње су јаке, понекад опасне, копају по земљи.

Учесници седе у кругу и почињу да додају један другом пакет - кутију вишеструко упаковану. Помоћу песме или музике која се искључује, одређује се особа која ће уклонити следећи слој амбалаже - када наступи тишина (песма или музика се заврши), особа која држи пакет уклања горњи слој. Игра се завршава када група дође до кутије.

Заједно отварају кутију која садржи уметнички прибор - ствари потребне за следећи задатак.

### **6. СРНА (25 минута)**

Након погађања да ће задатак бити посвећен срнама, водитељ пита са којим карактеристикама је ова животиња повезана. Срне су окретне, плашљиве и једу искључиво биљке.

Користећи садржај распаковане кутије, учесници стварају уметничка дела - букете. То могу бити:

- слике великог формата
- рад са креп папиром
- рад са пластином
- рад са креативним штапићима
- и остало.

Радови су успомена са састанака, деца могу да их понесу кући са собом.

### **7. РОДА (10 минута)**

Након погађања да ће задатак бити посвећен родама, водитељ пита са којим карактеристикама је ова животиња повезана. Роде су чести посетиоци поља, често непомично стоје на једној нози и преко зиме бораве у топлим крајевима.

Учесници у групама од по три скакућу до краја собе на једној нози и враћају се скачући на другој. Сваку групу бодре остали учесници. Активност се понавља све док сви учесници не добију прилику да учествују.

### **8. ДЕТЛИЋ (10 минута)**

Након погађања да ће задатак бити посвећен детлићима, водитељ пита са којим карактеристикама је ова животиња повезана. Детлићи су лекари дрвећа, лупају по кори како би извукли штеточине којима се хране.

Учесници добијају пасуљ помешан са кашом. Имају одређено време (нпр. 5 минута) да пинцетом изваде пасуљ из каше и ставе га у другу посуду. Добија се једна пинцета по пару - деца морају да се договоре и размењују алат.





## 9. РЕЗИМЕ (20 минута)

Водитељ подстиче учеснике да залепе добијене слике животиња на своје табле са шумским пејзажом.

Седају у круг и водитељ чита књигу по свом избору, која говори о шумским животињама и њиховим авантурама.