



# ZVIERATÁ V LESE

**Pripravila:** Krystyna Rózga

**Vek účastníkov:** 5-7 rokov

**Potrebný čas:** 2 hodiny

## Všeobecné ciele:

- Formovanie environmentálneho vedomia dieťaťa
- Vytváranie pozitívneho obrazu prírodného sveta
- Rozvoj kreativity a skupinových aktivít

## Konkrétne ciele:

- Oboznámiť účastníkov s charakteristickými vlastnosťami živočíšnych druhov vyskytujúcich sa v európskych lesoch
- Rozvoj schopností tímovej práce prostredníctvom spolupráce a vzájomného povzbudzovania
- Rozvoj jemnej motoriky prostredníctvom tvorby výtvarných prác

## Metódy:

- pohybové hry
- výtvarné práce

## Kľúčové slová

Zvieratá, les, divoké zvieratá

## Materiály

- prehrávač hudby
- knihy, básne a piesne o zvieratách, ktoré sa objavia v úlohách
- karty so stopami a zvieratami
- tabule s lesnou scénériou pre každého účastníka
- vystrihnuté zvieratá z tabule s lesnými zvieratami
- krabica zabalená viackrát striedavo do sáčkov a sivého/darčkového papiera
- krabica obsahuje vybrané výtvarné potreby (farby / plastelína / kreatívne drôty atď.)
- krupica a hrášok zmiešané vo veľkej miske alebo niekoľkých menších miskách
- veľké pinzety – jedna na dvoch účastníkov
- kniha o lesných zvieratách a ich dobrodružstvách



## PRIEBEH

### 1. ÚVOD (10 minút)

Všetci účastníci dostanú tabuľu s lesnou scenériou. Vedúci sa opýta, čo v tejto krajine chýba. Účastníci prostredníctvom pokusov a omylov prídu na odpoveď, že chýbajú zvieratá. Vedúci sa opýta, aké zvieratá sa dajú nájsť v lese.

Účastníci poskytnú množstvo odpovedí, ktoré sa zapíšu na tabuľu fixkou. Vedúci sa pokúsi zoskupiť odpovede do kráľovstva zvierat – cicavce, vtáky, obojživelníky, plazy, ryby. Navrhne účastníkom, aby hľadali rôzne zvieratá, snaží sa vytvoriť pocit spoločného dobrodružstva a prezentuje informácie takým spôsobom, aby deti mali pocit, že sa vydávajú na výpravu do lesa.

Účastníci sa teraz zúčastnia ôsmich hier venovaných rôznym zvieratám. Zvieratá si môžu vybrať podľa vlastného uváženia. Nižšie je návrh hier s nasledujúcimi druhmi: líška, bocian, vlk, diviak, ďateľ, srna, zajac, sova.

Pred každou úlohou je dobré prečítať úryvok z knihy, báseň alebo pustiť pieseň o danom zvierati, aby účastníci vedeli, o akom zvierati sa bude ďalej hovoriť.

Po každej úlohe účastníci dostanú vystrihnutý obrázok zvierťa, ktorý si môžu nalepiť na tabuľu.

### 2. LÍŠKA (15 minút)

Po tom, čo účastníci uhádnu, že úloha bude o líškach, vedúci sa opýta, aké vlastnosti sa spájajú s týmto zvieratom. Líšky sú múdre, rýchle a vedia sa zakrádať.

Účastníci sedia v kruhu. V prvom kole je vedúci líška, ktorá hľadá noru. Chodí dookola kruhu, zatiaľ čo hrá hudba. Keď hudba prestane hrať, dotkne sa ramena osoby vedľa seba a obehne celý kruh. Osoba, ktorej sa dotkol, ho naháňa – stáva sa to pretekom o voľné miesto. Kto sa ako prvý pripojí do kruhu, získa miesto, kto je druhý, stane sa novou líškou.

Hra sa opakuje toľkokrát, koľko je ochotných účastníkov hrať úlohu líšky. Keď hra skončí, každý dostane obrázok líšky.

### 3. VLK (10 minút)

Po tom, čo účastníci uhádnu, že úloha bude o vlkoch, vedúci sa opýta, aké vlastnosti sa spájajú s týmto zvieratom. Vlci žijú v svorke, sú lovci, sú múdri.

Účastníci dostanú karty so stopami a zvieratami – v jednoduchšej verzii to môžu byť aj karty so zvieratami a ich domovmi. Úlohou je priradiť zvieratá k stopám, ktoré zanechávajú. Keď sú všetky stopy správne priradené, účastníci dostanú obrázok vlka.

### 4. ZAJAC (10 minút)

Po tom, čo účastníci uhádnu, že úloha bude o zajacoch, vedúci sa opýta, aké vlastnosti sa spájajú s týmto zvieratom. Zajace sú rýchle, plaché a žijú na poliach.

Pred účastníkmi je pripravená prekážková dráha – slalom, kladina, preliezanie a podliezanie, skákanie – čím zaujímavejšie prekážky a čím pestrejšia trasa, tým lepšie.



Každý účastník, ako zajac, musí prekonať prekážkovú dráhu. Ostatní účastníci ho povzbudzujú a keď účastník dosiahne koniec (alebo polovicu dráhy, aby to bolo dynamickejšie), začne ďalší.

### **5. DIVIAK (15 minút)**

Po tom, čo účastníci uhádnu, že úloha bude o diviakoch, vedúci sa opýta, aké vlastnosti sa spájajú s týmto zvieraťom. Diviaky sú silné, niekedy nebezpečné a ryjú v zemi.

Účastníci sedia v kruhu a začínajú si podávať balík – krabicu zabalenú do viacerých vrstiev obalu. Na určenie osoby, ktorá odstráni ďalšiu vrstvu obalu, sa používa báseň alebo hudba – keď nastane ticho (báseň alebo hudba skončí), osoba držiaca balík odstráni vrchnú vrstvu. Hra končí, keď sa skupina dostane k škatuli.

Spoločne otvoria krabicu, ktorá obsahuje výtvarné potreby – predmety potrebné na ďalšiu úlohu.

### **6. SRNA (25 minút)**

Po tom, čo účastníci uhádnu, že úloha bude o srnách, vedúci sa opýta, aké vlastnosti sa spájajú s týmto zvieraťom. Srny sú obratné, plaché a bylinožravé.

Pomocou obsahu rozbalenej krabice účastníci tvoria svoje výtvarné práce – kytice. Môžu to byť:

- veľkoformátové maľby
- diela z krepového papiera
- diela z plastelíny
- diela z kreatívneho drôtu
- a iné.

Výsledné diela sú pre deti na pamiatku a môžu si ich odniesť domov.

### **7. BOCIAN (10 minút)**

Po tom, čo účastníci uhádnu, že úloha bude o bocianoch, inštruktor sa opýta, aké vlastnosti sa spájajú s týmto zvieraťom. Bociany sú častými návštevníkmi polí, často stoja na jednej nohe a na zimu migrujú do teplých krajín.

Účastníci v trojiciach bežia na jednej nohe na koniec miestnosti a skáču na druhej nohe späť. Každú skupinu povzbudzujú ostatní účastníci. Beh sa opakuje, kým sa nezúčastnia všetci účastníci.

### **8. ĎATEĽ (10 minút)**

Po tom, čo účastníci uhádnu, že úloha bude o ďatľoch, vedúci sa opýta, aké vlastnosti sa spájajú s týmto zvieraťom. Ďatle sú lekári stromov; klepú na kôru, aby z nej vytiahli škodcov, ktorými sa živia.

Účastníci dostanú fazuľu zmiešanú s krupicou. Majú obmedzený čas (napr. 5 minút) na to, aby pomocou pinzety odstránili fazuľu z krupice a preniesli ju do inej nádoby. Na každú dvojicu účastníkov je k dispozícii jedna pinzeta – deti musia komunikovať a vymieňať si nástroj.





## 9. WZHRNUTIE (20 minút)

Vedúci navrhne účastníkom, aby na svoje tabule s lesnou scenériou nalepili obrázky zvierat, ktoré nazbierali.

Požiada všetkých, aby si sadli do kruhu a prečítali vybranú knihu o lesných zvieratách a ich dobrodružstvách.

