



ŽIVALI V GOZDU

Pripravila: Krystyna Rózga

Starost udeležencev: 5–7 let

Čas, potreben za izvedbo dejavnosti: 2 uri

Splošni cilji:

- Ozaveščanje otrok o naravi.
- Oblikovanje pozitivne podobe naravnega sveta.
- Razvijanje ustvarjalnosti in skupinskih dejavnosti.

Posebni cilji:

Seznanjanje udeležencev z značilnostmi živalskih vrst, ki živijo v evropskih gozdovih.

Razvoj veščin timskega dela skozi sodelovanje in medsebojno spodbujanje.

Razvoj finih motoričnih sposobnosti skozi ustvarjanje umetniških del.

Metode:

- fizične igre,
- umetniška dela,

Ključne besede

Živali, gozd, divje živali

Materiali

- glasbeni predvajalnik,
- knjige, pesmi o živalih, ki se pojavljajo v nalogah,
- kartice s sledmi in živalmi,
- gozdna plošča za vsakega udeleženca,
- živali izrezane iz plošče z gozdni živalmi,
- škatla, napolnjena izmenično z vrečkami in sivim/darilnim papirjem,
- Škatla, ki vsebuje izbrano likovno gradivo (barve/plastelin/ustvarjalne žice itd.),
- kaša in grah, pomešani v veliki skledi ali več manjših skledah,
- velike pincete – ena na dva udeleženca,
- knjiga o gozdni živali in njihovih dogodivščinah.





POSTOPEK

1. UVOD (10 minut)

Vsi udeleženci prejmejo tablo z gozdno sceno. Vodja vpraša, kaj manjka v tej pokrajini. S poskusi in napakami udeleženci pridejo do odgovora, da v njej ni živali. Vodja vpraša, katere živali lahko najdemo v gozdu. Udeleženci podajo številne odgovore, ki se z markerjem zapišejo na tablo. Vodja poskuša odgovore razvrstiti v živalska kraljestva – sesalci, ptice, dvoživke, plazilci, ribe. Vodja predlaga, da udeleženci poiščejo različne živali, poskuša ustvariti občutek skupnega doživetja in informacije predstavi tako, da imajo otroci občutek, da se odpravljajo na gozdno raziskovanje.

Udeleženci bodo zdaj sodelovali v osmih igrah, posvečenih različnim živalim. Živali se lahko izberejo po želji. Spodaj je predlog za igre, v katerih sodelujejo naslednje živalske vrste: lisica, štoklja, volk, divji prašič, detel, srna, zajec, sova.

Pred vsako nalogo je dobro prebrati odlomek iz knjige, pesem ali pa predvajati pesem o živalih, saj bo to udeležencem dalo predstavo o tem, katera žival bo naslednja na vrsti. Po vsaki nalogi udeleženci prejmejo izrezano sliko živali, ki jo lahko nalepijo na svojo tablo.

2. LISICA (15 minut)

Po ugibanju, da bo naloga povezana z lisicami, vodja vpraša, katere lastnosti so povezane s temi živalmi. Lisice so pametne, hitre in se lahko prikradejo. Udeleženci sedijo v krogu. V prvem krogu je vodja lisica, ki išče brlog. Hodil je po krogu, medtem ko je igrala glasba. Ko se glasba ustavi, se dotakne rame osebe poleg sebe in teče okoli celotnega kroga. Oseba, ki se je dotaknil, ga lovi – to postane tekma za prosto mesto. Kdor se prvi pridruži krogu, dobi mesto, kdor je drugi, postane nova lisica.

Igra se ponovi tolikokrat, kolikor je udeležencev, ki so pripravljeni igrati vlogo lisice. Ko se igra konča, vsi dobijo sliko lisice.

3. VOLK (10 minut)

Po ugibanju, da bo naloga povezana z volkovi, vodja vpraša, katere lastnosti so povezane s temi živalmi. Volkovi živijo v tropih, so lovci, so modri. Udeleženci prejmejo kartice s sledmi in živalmi – v enostavnejši različici so to lahko tudi kartice z živalmi in njihovimi domovi. Naloga je, da se živali ujemajo s sledmi, ki jih puščajo za seboj. Ko so vse sledi pravilno ujemajo, udeleženci prejmejo sliko volka.

4. ZAJEC (10 minut)

Po ugibanju, da bo naloga povezana z zajci, vodja vpraša, katere lastnosti so povezane s temi živalmi. Zajci so hitri, plašni in živijo na poljih. Pred udeleženci se postavi poligon z ovirami – slalom, ravnotežna gred, prehodi nad in pod, skoki – bolj zanimive so ovire in bolj raznolika je pot, bolje je. Vsak udeleženec mora kot zajec opraviti progo z ovirami. Ostali udeleženci ga spodbujajo, ko pa udeleženec doseže konec (ali polovico proge, da je bolj dinamično), začne naslednji.



5. DIVJI PRAŠIČ (15 minut)

Po ugibanju, da bo naloga povezana z divjimi prašiči, vodja vpraša, katere lastnosti so povezane s temi živalmi. Divji prašiči so močni, včasih nevarni in brskajo po tleh. Udeleženci sedijo v krogu in začnejo podajati paket – škatlo, zavito v več plasti embalaže. Pesem ali glasba se uporabi za določitev osebe, ki bo odstranila naslednjo plast embalaže – ko nastane tišina (pesem ali glasba se konča), oseba, ki drži paket, odstrani zgornjo plast. Igra se konča, ko skupina pride do same škatle. Skupaj odprejo škatlo, v kateri so likovni pripomočki – predmeti, potrebni za naslednjo nalogo.

6. SRNA (25 minut)

Po ugibanju, da bo naloga povezana s srnami, vodja vpraša, katere lastnosti so povezane s temio živalmijo. Srne so agilne, plašne in so rastlinojede. Udeleženci z vsebino razpakirane škatle ustvarijo umetniška dela – šopke. To so lahko:

- velikoformatne slike,
- dela iz krep papirja,
- dela iz plastelina,
- dela iz žice,
- in drugo.

Dela so spominki iz delavnic za otroke, ki jih lahko odnesejo domov.

7. ŠTORKLJA (10 minut)

Po ugibanju, da bo naloga povezana s štorcljami, vodja vpraša, katere lastnosti so povezane s temi živalmi. Štorclje so pogosti obiskovalci polj, pogosto stojijo na eni nogi in se pozimi selijo v toplejše kraje.

V skupinah po tri udeleženci tečejo na eni nogi do konca sobe in se vrnejo s skakanjem na drugi nogi. Za vsako skupino navijajoostali udeleženci. Tek se ponovi, dokler vsi udeleženci ne dobijo priložnosti za sodelovanje.

8. DETELJ (10 minut)

Po ugibanju, da bo naloga povezana z detelji, vodja vpraša, katere lastnosti so povezane s temi živalmi. Detlji so drevesni zdravniki, kis kljuvanjem po lubju izvlečejo škodljivce, s katerimi se hranijo.

Udeleženci prejmejo fižol, pomešan z kašo. Imajo omejen čas (npr. 5 minut), da s pinceto odstranijo fižol iz kaše in ga prenesejo v drugo posodo. Na par udeležencev je na voljo ena pinceta – otroci morajo medsebojno komunicirati in si izmenjati orodje.

9. POVZETEK (20 minut)

Vodja spodbuja udeležence, naj slike živali, ki so jih zbrali, nalepijo na svoje gozdne plošče. Vse udeležence prosi, naj se usedejo v krogu in preberejo izbrano knjigo o gozdnih živalih in njihovih dogodivščinah.