



# DJUR I SKOGEN

**Utarbetat av:** Krystyna Rózga

**Deltagarnas ålder:** 5–7 år

**Tid som behövs för att genomföra lektionen:** 2 timmar

## Allmänna mål:

- Att bygga upp barnets naturmedvetenhet
- Skapa en positiv bild av naturen
- Utveckla kreativitet och grupparbete

## Särskilda mål:

- Att bekanta deltagarna med egenskaper hos djurarter som förekommer i europeiska skogar
- Utveckla förmågan att arbeta i grupp genom samarbete och ömsesidig uppmuntran
- Utveckla finmotoriken genom att skapa konstverk

## Metoder:

- rörelselekar
- konstnärligt arbete

## Nyckelord:

Djur, skog, vilda djur

## Material

- musikspelare
- böcker, dikter sånger om djur som förekommer i uppgifterna
- kort med spår och djur
- skogslandskapstavlor för varje deltagare
- utklippta djur från skogsdjurskartan
- låda packad omväxlande med påsar och grått/presentpapper
- i lådan finns utvalda konstnärliga tillbehör (färger/plastilin/kreativa trådar ...)
- gryn och ärtor blandade i en stor skål eller flera mindre skålar
- stora pincetter – en per två deltagare
- bok om skogsdjur och deras äventyr





## FÖRLOPP

### 1. INLEDNING (10 minuter)

Alla deltagare får tavlor med en skogsmiljö. Ledaren frågar vad som saknas i en sådan miljö. Deltagarna kommer genom trial and error fram till svaret att det saknas djur.

Ledaren frågar vilka djur man kan träffa i skogen.

Det kommer många svar som skrivs ner på tavlan med en tuschpenna. Ledaren försöker gruppera svaren efter djurriket – däggdjur, fåglar, amfibier, reptiler, fiskar. Ledaren föreslår deltagarna att leta efter olika djur, försöker skapa en känsla av gemensamt äventyr och presenterar informationen på ett sådant sätt att barnen känner att de är på väg på en skogstur.

Deltagarna kommer nu att delta i åtta lekar som är ägnade åt olika djur. Djuren kan väljas fritt. Nedan finns ett förslag på lekar för följande arter: räb, stork, varg, vildsvin, hackspett, rådjur, hare, uggla.

Innan varje uppgift är det bra att läsa ett utdrag ur en bok, en dikt eller spela en sång som handlar om det aktuella djuret, så att deltagarna får information om vilket djur det handlar om.

Efter varje uppgift får deltagarna en utklippt bild av djuret som de kan klistra in på sin tavla.

### 2. RÄVEN (15 minuter)

Efter att ha gissat att uppgiften kommer att handla om rävar frågar ledaren vilka egenskaper som förknippas med detta djur. Rävar är smarta, snabba och kan smyga sig fram.

Deltagarna sätter sig i en cirkel. I den första omgången är ledaren en räb som letar efter en håla. Han går runt cirkeln medan musiken spelar. När musiken stannar rör han vid armen på den person han står bredvid och springer runt hela cirkeln. Den personen jagar räven, och den som snabbast sätter sig blir nästa räb. Den som är snabbast att sätta sig blir den nya räven.

Leken upprepas så många gånger som det finns deltagare som vill spela rollen som räb. När leken är slut får alla en rävbild.

### 3. VARGEN (10 minuter)

Efter att ha gissat att uppgiften kommer att handla om vargar frågar ledaren vilka egenskaper man förknippar med detta djur. Vargar lever i flockar, de är jägare, de är kloka. Deltagarna får kort med spår och djur – i en enklare version kan det också vara kort med djur och deras bon. Uppgiften är att para ihop djuren med de spår de lämnar efter sig. När alla spår har kopplats ihop korrekt får deltagarna en bild av en varg.

### 4. HAREN (10 minuter)

Efter att ha gissat att uppgiften kommer att handla om harar frågar ledaren vilka egenskaper man förknippar med detta djur. Harar är snabba, skygga och lever på fälten.

Framför deltagarna placeras en hinderbana – slalom, balansgång, över- och undergång, hopp – ju mer intressanta hinder och ju mer varierad bana, desto bättre.



Varje deltagare ska, precis som en hare, ta sig igenom banan med hinder. De övriga deltagarna hejar på, och när en deltagare kommer till slutet (eller till halva banan, för att göra det mer dynamiskt) börjar nästa.

### **5. VILT (15 minuter)**

Efter att ha gissat att uppgiften kommer att handla om vildsvin frågar ledaren vilka egenskaper man förknippar med detta djur. Vildsvin är starka, ibland farliga, de gräver i marken. Deltagarna sätter sig i en cirkel och börjar skicka en paket – en flera gånger inslagen låda – mellan sig. Med hjälp av en dikt eller musik som stängs av utses en person som ska ta bort nästa lager av förpackningen – när det blir tyst (dikten eller musiken slutar) tar personen som håller paketet bort det översta lagret. Leken slutar när gruppen kommer till kartongen. Tillsammans öppnar de lådan, som innehåller konstmaterial – saker som behövs för nästa uppgift.

### **6. RÄVEN (25 minuter)**

Efter att ha gissat att uppgiften kommer att handla om rådjur frågar ledaren vilka egenskaper man associerar med detta djur. Rådjur är smidiga, skygga och växtätande. Med hjälp av innehållet i den uppackade lådan skapar deltagarna konstverk – buketter. Det kan vara:

- storformatsmålningar
- verk med användning av kreppapper
- verk med plastilin
- verk med hjälp av kreativa trådar och annat.

Arbetena är ett minne från lektionerna för barnen, som kan ta med sig dem hem.

### **7. STORK (10 minuter)**

Efter att ha gissat att uppgiften kommer att handla om storkar frågar ledaren vilka egenskaper man associerar med detta djur. Storkar är vanliga på fälten, de står ofta stilla på ett ben och flyttar till varmare länder under vintern.

Deltagarna i grupper om tre springer till slutet av salen på ett ben och hoppar tillbaka på det andra. Varje grupp hejas på av de övriga deltagarna. Loppet upprepas tills alla deltagare har haft möjlighet att delta.

### **8. HACKSPETT (10 minuter)**

Efter att ha gissat att uppgiften kommer att handla om dzięcioły frågar ledaren vilka egenskaper man associerar med detta djur. Dzięcioły är trädläkare, de knackar på barken för att få fram skadedjur som de livnär sig på.

Deltagarna får bönor blandade med gryn. De har en viss tid (t.ex. 5 minuter) på sig att ta bort bönorna från grynen med hjälp av en pincett och lägga dem i en annan behållare. Det finns en pincett per par – barnen måste kommunicera och byta verktyg.



## 9. SAMMANFATTNING (20 minuter)

Ledaren uppmuntrar deltagarna att klistra in de bilder de fått på sina tavlor med skogsmotiv som föreställer djur.

Ledaren ber deltagarna att sätta sig i en cirkel och läser en utvald bok som handlar om skogens djur och deras äventyr.