



# ZVÍŘATA V LESE

**Příprava:** Krystyna Rózga

**Věk účastníků:** 5–7 let

**Čas potřebný k realizaci workshopu:** 2 hodiny

- Hlavní cíle:
- Budování povědomí dítěte o přírodě.
- Vytváření pozitivního obrazu světa přírody.
- Rozvoj kreativity a týmové spolupráce

## Podrobné cíle:

- Seznámení účastníků s charakteristickými vlastnostmi druhů zvířat, které lze potkat v evropských lesích
- Rozvoj schopnosti pracovat v týmu prostřednictvím spolupráce a vzájemného povzbuzování
- Rozvoj motorických dovedností prostřednictvím výtvarné činnosti

## Metody:

- pohybové hry
- výtvarné práce

## Klíčová slova:

Zvířata, les, divoká zvířata

## Materiály:

- přehrávač hudby
- knihy, básničky a písničky o zvířatech, která se objeví v úkolech
- karty se stopami a zvířaty
- lesní scénérie pro každého účastníka
- vystřižená zvířata z lesní scénérie
- krabice zabalená střídavě do pytlů a šedého/dárkového papíru
- v krabici jsou schované vybrané výtvarné potřeby (barvy/plastelína/kreativní drátky...)
- krupice a hrách smíchané ve velké misce nebo několika menších miskách
- velké pinzety – jedna na dva účastníky
- kniha o lesních zvířatech a jejich dobrodružstvích





## PRŮBĚH

### 1. ÚVOD (10 minut)

Všichni účastníci dostanou tabuli s lesní scénérií. Moderátor se zeptá, co v takové krajině chybí. Účastníci metodou pokus-omyl dojdou k odpovědi, že tam chybí zvířata.

Moderátor se zeptá, jaká zvířata lze v lese potkat.

Objeví se řada odpovědí, které se zapíší na tabuli fixou. Moderátor se snaží seskupit odpovědi podle živočišných říší – savci, ptáci, obojživelníci, plazi, ryby. Moderátor navrhuje účastníkům, aby hledali různá zvířata, snaží se navodit dojem společného dobrodružství a podává informace tak, aby děti měly pocit, že se vydávají na výpravu do lesa.

Účastníci se nyní zúčastní 8 her věnovaných různým zvířatům. Zvířata si můžete vybrat libovolně. Níže najdete návrh her věnovaných následujícím druhům: liška, čáp, vlk, divočák, datel, srna, zajíc, sova.

Před každým dalším úkolem je dobré přečíst úryvek z knihy, báseň nebo pustit píseň, která o daném zvířeti vypráví. To účastníkům napoví, o jakém zvířeti se bude nyní mluvit.

Po každém úkolu účastníci dostanou vystřižený obrázek zvířete, který mohou nalepit na svou tabuli.

### 2. LIŠKA (15 minut)

Poté, co účastníci uhádnou, že úkol bude věnován liškám, vedoucí se zeptá, jaké vlastnosti si s tímto zvířetem spojují. Lišky jsou chytré, rychlé a umí se nenápadně plížit. Účastníci se posadí do kruhu. V prvním kole je moderátor liškou, která si hledá noru. Chodí kolem kruhu za doprovodu hudby. Když hudba přestane hrát, dotkne se ramene osoby, vedle které stojí, a oběhne celý kruh. Dotčená osoba se za ním vydá – vznikne tak jakýsi závod o volné místo. Ten, kdo se rychleji posadí, vyhrává, ten, kdo bude druhý, se stává novou liškou.

Hra se opakuje tolikrát, kolikrát se najde ochotných účastníků, kteří se chtějí vžít do role lišky. Když hra skončí, všichni dostanou podobiznu lišky.

### 3. VLK (10 minut)

Poté, co účastníci uhádnou, že úkol bude věnován vlkům, moderátor se zeptá, jaké vlastnosti si s tímto zvířetem spojují. Vlci žijí ve smečkách, jsou lovci a jsou chytrí.

Účastníci dostanou karty se stopami a zvířaty – v jednodušší verzi to mohou být také karty se zvířaty a jejich doupaty. Úkolem je správně přiřadit zvířata a stopy, které zanechávají. Když budou všechny stopy správně přiřazeny, účastníci dostanou podobiznu vlka.

### 4. ZAJÍC (10 minut)

Poté, co účastníci uhádnou, že úkol bude věnován zajícům, moderátor se zeptá, jaké charakteristické vlastnosti si s tímto zvířetem spojují. Zajáci jsou rychlí, plaší a žijí na polích.

Před účastníky je připravena překážková dráha – slalom, běh po kladině, přechod přes a pod, skok – čím zajímavější překážky a čím pestřejší trasa, tím lépe.



Každý účastník, stejně jako zajíc, musí překonat překážkovou dráhu. Ostatní účastníci fandí a když účastník dojde na konec (nebo do poloviny dráhy, aby to bylo dynamičtější), začíná další.

### 5. DIVOČÁK (15 minut)

Poté, co účastníci uhádnou, že úkol bude věnován divočákům, moderátor se zeptá, jaké charakteristické vlastnosti si s tímto zvířetem spojují. Divočáci jsou silní, někdy nebezpeční, ryjí v zemi. Účastníci se posadí do kruhu a začnou si předávat balíček – několikrát zabalenou krabici. Pomocí básničky nebo vypínání hudby se určí osoba, která bude odbalovat další vrstvu obalu – jakmile nastane ticho (skončí básnička nebo hudba), osoba, která drží balíček, odbalí vrchní vrstvu.

Hra končí, jakmile se skupina dostane až ke krabici.

Společně otevrou krabici, ve které jsou uloženy výtvarné potřeby – věci potřebné pro další úkol.

### 6. SRNA (25 minut)

Poté, co účastníci uhádnou, že úkol bude věnován srnám, moderátor se zeptá, jaké charakteristické vlastnosti si s tímto zvířetem spojují. Srny jsou hbité, plašivé a býložravé. S využitím obsahu rozbalené krabice účastníci vytvářejí výtvarná díla – kytice.

Může se jednat o:

- velkoformátové obrázky
- práce s použitím krepového papíru
- práce s použitím plastelíny
- práce s použitím kreativních drátků a další.

Díla jsou pro děti suvenýrem z kroužku a mohou si je odnést domů.

### 7. ČÁP (10 minut)

Poté, co účastníci uhádnou, že úkol bude věnován srnám, moderátor se zeptá, jaké charakteristické rysy si s tímto zvířetem spojují. Čápi jsou častými návštěvníky polí, často stojí na jedné noze a na zimu migrují do teplých krajů.

Účastníci ve skupinách po třech běží na jedné noze na konec místnosti a skákáním na druhé noze se vrací zpět. Každá skupina je povzbuzována ostatními účastníky. Běh se opakuje, dokud se ho nezúčastní všichni účastníci.

### 8 DATEL (10 minut)

Poté, co účastníci uhádnou, že úkol bude věnován datlům, moderátor se zeptá, jaké charakteristické rysy si s tímto zvířetem spojují. Datli jsou lékaři stromů, klepou do kůry, aby z ní vylákali škůdce, kterými se živí.

Účastníci dostanou fazole smíchané s krupicí. Mají určitý čas (např. 5 minut) na to, aby pomocí pinzety vybrali fazole z krupice a přesunuli je do jiné nádoby. Pinzeta je jedna na pár – děti se musí domluvit a pomůcku si vzájemně vyměňovat.





## 9. SHRNU TÍ (20 minut)

Vedoucí vybízí účastníky, aby na své tabule nalepili získané obrázky zvířat v lesním prostředí. Požádá je, aby se posadili do kruhu, a přečte vybranou knihu, která vypráví o lesních zvířatech a jejich dobrodružstvích.