



ORMANDAKİ HAYVANLAR

Hazırlayan: Krystyna Rózga

Katılımcıların yaşı: 5-7 yaş

Ders süresi: 2 saat

Genel hedefler:

- Çocuğun doğa bilincini geliştirmek
- Doğal dünyanın olumlu bir imajını yaratmak
- Yaratıcılık ve grup içinde faaliyetlerin geliştirilmesi

Özel hedefler:

- Katılımcılara Avrupa ormanlarında rastlanabilen hayvan türlerinin özelliklerini tanıtmak
- Grup çalışması becerilerini işbirliği ve karşılıklı destekleme yoluyla geliştirmek
- Küçük motor becerilerinin sanat çalışmaları yoluyla geliştirilmesi

Yöntemler:

- hareketli oyunlar
- sanat çalışmaları

Anahtar kelimeler:

Hayvanlar, orman, vahşi hayvanlar

Malzemeler:

- müzik çalar
- kitaplar, görevlerde yer alacak hayvanlarla ilgili şarkılar ve şiirler
- hayvanların olduğu kartlar
- her katılımcı için orman manzarası panoları
- kartlardan kesilmiş hayvanlar orman hayvanları
- torbalar ve gri/hediye kağıdı ile defalarca paketlenmiş kutu
- kutuda seçilmiş resim malzemeleri (boyalar/plastik hamur/yaratıcı teller...) saklanmıştır
- büyük bir kapta veya birkaç küçük kapta karıştırılmış yulaf ezmesi ve bezelye
- büyük cımbızlar - iki katılımcıya bir tane
- orman hayvanları ve maceralarını anlatan bir kitap



AKIŞ

1) GİRİŞ (10 dakika)

Tüm katılımcılara orman manzarasının resmedildiği kartlar dağıtılır. Oyunu yöneten kişi, bu manzarada neyin eksik olduğunu sorar. Katılımcılar deneme yanılma yoluyla, hayvanların eksik olduğunu bulurlar.

Oyunu yöneten kişi, ormanda hangi hayvanların bulunabileceğini sorar.

Çok sayıda cevap verilir ve bu cevaplar tahtaya tahta kalemle yazılır. Oyunu yöneten kişi, cevapları hayvanların türlerine göre gruplandırmaya çalışır - memeliler, kuşlar, amfibiler, sürüngenler, balıklar. Oyunu yöneten kişi, katılımcılara farklı hayvanları aramalarını önerir, ortak bir macera hissi yaratmaya çalışır ve çocukların orman gezisine çıkıyormuş gibi hissetmeleri için bilgileri bu şekilde sunar.

Katılımcılar şimdi çeşitli hayvanlara adanmış 8 oyuna katılacaklar. Hayvanlar serbestçe seçilebilir. Aşağıda, şu türler için oyunlar yürütme önerisi bulunmaktadır: tilki, leylek, kurt, yaban domuzu, ağaçkakan, geyik, tavşan, baykuş.

Her bir görevden önce, o hayvanla ilgili bir kitaptan bir bölüm, şiir veya şarkı dinletmek, katılımcılara hangi hayvandan bahsedileceğini önceden haber verir.

Her görevden sonra, katılımcılar hayvanın kesilmiş resmini alırlar ve bunu kartlarına yapıştırabilirler.

2. TİLKİ (15 dakika)

Görevin tilkilere adanmış olduğunu tahmin ettikten sonra, oyunu yöneten kişi bu hayvanla hangi özelliklerin ilişkilendirildiğini sorar. Tilki zeki, hızlı ve gizlice hareket edebilen bir hayvandır.

Katılımcılar bir daire şeklinde otururlar. İlk turda, oyunu yöneten kişi bir yuva arayan bir tilki rolündedir. Müzik çalarken dairenin etrafında dolaşır. Müzik durduğunda, yanında duran kişinin koluna dokunur ve tüm daireyi koşarak dolaşır. Dokunulan kişi onu kovalar - boş yer için bir tür yarış başlar. Daha hızlı oturan kişi kazanır, ikinci olan kişi yeni tilki olur.

Oyun, tilki rolünü oynamak isteyen katılımcı sayısı kadar tekrarlanır. Oyun bittiğinde, herkes tilki resmi alır.

3. KURT (10 dakika)

Görevin kurtlarla ilgili olacağını tahmin ettikten sonra, lider bu hayvanla hangi özelliklerin ilişkilendirildiğini sorar. Kurtlar sürü halinde yaşar, avcıdır, akıllıdır.

Katılımcılara izler ve hayvanların bulunduğu kartlar verilir - daha basit bir versiyonda hayvanlar ve yuvalarının bulunduğu kartlar da verilebilir. Görev, hayvanları ve bıraktıkları izleri doğru şekilde eşleştirmektir. Tüm izler doğru şekilde eşleştirildiğinde, katılımcılara kurt resmi verilir.

4. Tavşan (10 dakika)

Görevin tavşanlara adanmış olacağını tahmin ettikten sonra, oyunu yöneten kişi bu hayvanla hangi özelliklerin ilişkilendirildiğini sorar. Tavşanlar hızlıdır, ürkektir, tarlalarda yaşarlar. Katılımcıların önüne bir engel parkuru kurulur - slalom, denge aleti üzerinde koşma, üstünden ve altından geçme, atlama - engeller ne kadar ilginç ve parkur ne kadar çeşitlilik arz ederse o kadar iyidir.

Her katılımcı, bir tavşan gibi, engelli parkuru geçmek zorundadır. Diğer katılımcılar tezahürat yapar ve bir katılımcı parkurun sonuna (veya daha dinamik olması için parkurun yarısına) ulaştığında, bir sonraki katılımcı başlar.

5. YABAN DOMUZU (15 dakika)

Görevin yaban domuzlarına adanmış olacağını tahmin ettikten sonra, oyunu yöneten kişi bu hayvanla hangi özelliklerin ilişkilendirildiğini sorar. Yaban domuzları güçlüdür, bazen tehlikeli olabilirler, toprağı kazırlar.

Katılımcılar bir daire şeklinde otururlar ve bir paketi birbirlerine uzatmaya başlarlar - bu paket, birçok kez paketlenmiş bir kutudur. Bir şiir veya durdurulan müzik yardımıyla, paketin bir sonraki katmanını çıkaracak kişi belirlenir - sessizlik olduğunda (şiir veya müzik bittiğinde), paketi tutan kişi en üst katmanı çıkarır. Oyun, grup kutuyu açtığında sona erer. Birlikte, bir sonraki görev için gerekli malzemelerin bulunduğu kutuyu açarlar.

6. GEYİK (25 dakika)

Görevin geyiklerle ilgili olacağını tahmin ettikten sonra, eğitmen bu hayvanla hangi özelliklerin ilişkilendirildiğini sorar. Geyikler çevik, ürkek ve otobur hayvanlardır. Katılımcılar, açılan kutunun içindekileri kullanarak sanat eserleri, yani buketler oluştururlar.

Bunlar şunlar olabilir:

- büyük boyutlu resimler
- krapon kağıdı kullanılarak yapılan çalışmalar
- oyun hamuru kullanılarak yapılan eserler
- yaratıcı teller kullanılarak yapılan çalışmalar
- ve diğerleri.

Çalışmalar, çocukların derslerden sonra hatıra olarak eve götürebilecekleri eserlerdir.

7. LEYLEK (10 dakika)

Görevlerin leyleklerle ilgili olacağını tahmin ettikten sonra, oyunu yöneren kişi bu hayvanla hangi özelliklerin ilişkilendirildiğini sorar. Leylekler tarlalarda sıkça görülür, genellikle tek ayak üzerinde dururlar ve kış için sıcak ülkelere göç ederler.

Katılımcılar üçer kişilik gruplar halinde salonun sonuna kadar tek ayak üzerinde koşar ve diğer ayakları üzerinde zıplayarak geri dönerler. Her grup, diğer katılımcılar tarafından tezahürat edilir. Koşu, tüm katılımcılar katılma şansı bulana kadar tekrarlanır.



8. AĞAÇKAKAN (10 dakika)

Görevin ağaçkakanlarla ilgili olacağını tahmin ettikten sonra, oyunu yöneten kişi bu hayvanla hangi özelliklerin ilişkilendirildiğini sorar. Ağaçkakanlar ağaçların doktorlarıdır, kabuğunu vurarak beslendikleri zararlıları çıkarırlar.

Katılımcılara, yulaf ezmesi ile karıştırılmış fasulye verilir. Belirli bir süre (örneğin 5 dakika) içinde, cımbızla yulaf ezmesinden fasulyeleri ayırıp başka bir kaba aktarmaları istenir. Her çifte bir cımbız verilir; çocuklar anlaşarak aleti birbirleriyle paylaşmalıdır.

9. ÖZET (20 dakika)

Oyunu yöneten kişi, katılımcıları, elde ettikleri hayvanları gösteren grafikleri orman manzarası panolarına yapıştırmaya teşvik eder.

Katılımcılardan bir daire şeklinde oturmalarını ister ve orman hayvanları ve maceralarını anlatan seçilmiş bir kitabı okur.