



ЗВІРІ В ЛІСІ

Розробка: Кристина Рузьга

Вік учасників: 5-7 років

Час, необхідний для проведення заняття: 2 години

Загальні цілі:

- Формування природничої свідомості дитини
- Створення позитивного образу світу природи
- Розвиток творчості та роботи в групі

Конкретні цілі:

- Ознайомлення учасників з видами тварин, які мешкають у європейських лісах
- Розвиток навичок роботи в групі через взаємодію та взаємну підтримку
- Розвиток дрібної моторики через створення художніх робіт

Методи:

- рухливі ігри
- художні роботи

Ключові слова:

- Тварини, ліс, дикі тварини
- Матеріали
- обладнання для відтворення музики
- книги, вірші пісні про тварин, які з'являться в завданнях
- картки зі слідами та тваринами
- плакати з лісовим пейзажем для кожного учасника
- вирізані тварини з ілюстрації лісові тварини
- коробка, багаторазово упакована по черзі в пакети та сірий/подарунковий папір
- у коробці заховані вибрані художні приладдя (фарби/пластилін/дротики для творчості....)
- крупа та горох, змішані у великій мисці або декількох менших мисках
- великі пінцети - по одному на двох учасників
- книга про лісових тварин та їхні пригоди





ПЕРЕБІГ

1. ВСТУП (10 хвилин)

Всі учасники отримують плакати з лісовим пейзажем. Ведучий запитує, чого бракує в такому пейзажі. Учасники методом проб і помилок приходять до висновку, що там бракує тварин.

Ведучий запитує, яких тварин можна зустріти в лісі.

З'являються численні відповіді, які записуються на плані маркером. Ведучий намагається згрупувати відповіді за царствами тварин - ссавці, птахи, земноводні, плазуни, риби. Ведучий пропонує учасникам пошукати різних тварин, намагається створити враження спільної пригоди і подає інформацію таким чином, щоб діти відчували, що вони йдуть у лісову експедицію.

Учасники візьмуть участь у 8 іграх, присвячених різним тваринам. Тварин можна вибирати довільно. Нижче наведено пропозицію провести ігри з такими видами тварин: лисиця, лелека, вовк, кабан, дятел, косуля, заєць, сова.

Перед кожним наступним завданням варто прочитати уривок з книги, вірш або увімкнути пісню, яка розповідає про цю тварину, це підкаже учасникам, про яку тварину зараз йтиметься.

Після кожного завдання учасники отримують вирізаний малюнок тварини, який вони можуть наклеїти на свою дошку.

2. ЛИС (15 хвилин)

Після того, як учасники вгадали, що завдання буде присвячене лисицям, ведучий запитує, з якими рисами асоціюється ця тварина. Лисиці спритні, швидкі, вміють крастися.

Учасники сідають у коло. У першому раунді ведучий є лисом, який шукає собі нору. Він ходить навколо кола під музику. Коли музика зупиняється, він торкається плеча людини, біля якої стоїть, і біжить навколо всього кола. Людина, якої він торкнувся, біжить за ним – починається своєрідна гонка за вільне місце. Хто швидше приєднається, той сідає, хто буде другим - стає новим лисом.

Гра повторюється стільки разів, скільки є бажаючих взяти на себе роль лиса. Коли гра закінчиться, всі отримують зображення лиса.

3. ВОВК (10 хвилин)

Після того, як учасники здогадалися, що завдання буде присвячене вовкам, ведучий запитує, з якими рисами асоціюється ця тварина. Вовки живуть зграями, вони мисливці, вони розумні.

Учасники отримують картки зі слідами і тваринами – у спрощеній версії це можуть бути картки тварин і їхніх будиночків. Завдання полягає в тому, щоб правильно поєднати тварин і сліди, які вони залишають. Коли всі сліди будуть правильно поєднані, учасники отримують зображення вовка.

4. ЗАЄЦЬ (10 хвилин)

Після того, як учасники здогадалися, що завдання буде присвячене зайцям, ведучий запитує, з якими рисами асоціюється ця тварина. Зайці швидкі, полохливі, живуть на полях. Перед учасниками встановлюється смуга перешкод – слалом, біг по балансирній дошці, перехід над і під, стрибок – чим цікавіші перешкоди і чим різноманітніший маршрут, тим краще. Кожен учасник, як заєць, повинен пройти трасу з перешкодами. Решта учасників вболівають, а коли учасник доходить до кінця (або до середини траси, щоб було динамічніше), починає наступний.

5. КАБАН (15 хвилин)

Після того, як учасники здогадалися, що завдання буде присвячене кабанам, ведучий запитує, з якими рисами асоціюється ця тварина. Кабани сильні, іноді небезпечні, риють землю. Учасники сідають у коло і починають передавати один одному пакунок – багаторазово упаковану коробку. За допомогою вірша або вимкненої музики визначається особа, яка буде знімати наступний шар упаковки – коли настає тиша (закінчується вірш або музика), особа, яка тримає пакунок, знімає верхній шар. Гра закінчується, коли група дістанеться до коробки. Всі разом відкривають коробку, в якій знаходяться матеріали для творчості – речі, необхідні для наступного завдання.

6. САРНА (25 хвилин)

Після того, як учасники здогадалися, що завдання буде присвячене сарнам, ведучий запитує, з якими рисами асоціюється ця тварина. Сарни спритні, полохливі, травоядні. Використовуючи вміст розпакованої коробки, учасники створюють художні роботи – букети.

Це можуть бути:

- великоформатні малюнки
- роботи з використанням крепіни
- роботи з використанням пластиліну
- роботи з використанням творчих дротів та інші.

Роботи є сувенірами після занять для дітей, вони можуть забрати їх з собою додому.

7. ЛЕБЕДЬ (10 хвилин)

Після того, як учасники здогадалися, що завдання буде присвячене оленям, ведучий запитує, з якими рисами асоціюється ця тварина. Лелеки часто бувають на полях, часто стоять на одній нозі, на зиму емігрують до теплих країн.

Учасники в групах по троє біжать до кінця зали на одній нозі і повертаються, стрибаючи на іншій. Кожна група вболіває за решту учасників. Біг повторюється, поки всі учасники не матимуть можливості взяти в ньому участь.



8. ДЯТЕЛ (10 хвилин)

Після того, як учасники здогадалися, що завдання буде присвячене дятлам, ведучий запитує, з якими рисами асоціюється ця тварина. Дятли – це лікарі дерев, вони стукають по корі, щоб витягнути шкідників, якими харчуються.

Учасники отримують квасолю, змішану з крупою. Вони мають певний час (наприклад, 5 хвилин), щоб витягнути квасолю з крупи за допомогою пінцета і перекласти її в інший контейнер. Пінцет є один на пару – діти повинні домовитися і обмінятися інструментом.

9. ПІДСУМОК (20 хвилин)

Ведучий заохочує учасників наклеїти на свої плакати лісові пейзажі з отриманими малюнками, що зображують тварин.

Просить сісти в коло і читає вибрану книгу, яка розповідає про лісових тварин та їхні пригоди.