

15.11.2009

Scenariusz do zajęć pt. „Tropem zwierząt” (tropy i ślady bytności zwierząt), gry i zabawy ekologiczne.

Scenariusz 1

Cele:

Uczestnik po spotkaniu potrafi:

- odróżnić trop i ślad
- opisać ślad wybranego zwierzęcia

Forma pracy: pogadanka, zabawy edukacyjne, pogładowa

1. Rozmowa kierowana czym jest trop, a czym ślad? Jak obserwować zwierzęta?
2. Wyjaśnienie różnicy pomiędzy tropem a śladem.

Tropy - to odciski kończyn pozostawione na podłożu, a **ślady** - to żerowiska, nory, miejsca walk, odchody, itp.

3. Pokazanie dzieciom zdjęć tropów różnych zwierząt leśnych (dzik, sarna, zając, tropy ptaków) i różnych śladów zwierząt (skorupka jajka ptasiego, zostawiona sierść zwierzęca, rozłupana skorupka orzecha).

4. Ćwiczenia „Uczę się jak zostać tropicielem”

- Każde dziecko odbija na wilgotnym podłożu ślad buta i porównuje z innymi (czy jest mniejszy, czy większy, wąski, czy szeroki, jaki kształt ma obcas itp.).
- Dzieci ustawiają się w szeregu i idą krokiem wolnym, szybkim, biegną, a następnie porównują wygląd śladów w zależności od szybkości poruszania (głębokość tropu oraz długość kroków).
- Najniższe i najwyższe dziecko w grupie idą obok siebie w jednym tempie - reszta porównuje długość kroków odbitych na śniegu.

5. Zabawa terenowa: „Zwierzyna i tropiciele”;

Dzielimy dzieci na 2 grupy. Zwierzyna ma zadanie oddalić się, zmieniając dowolnie tempo i kierunki marszu (zatrzymuje się, siada, zostawia znaki bytności np. jedzenia). Tropiciele w tym czasie mają zasłonięte oczy. Kiedy zwierzyna się ukryje, Tropiciele idą po śladach opowiadają co się wydarzyło: w jakim kierunku i tempie szła Zwierzyna, gdzie się zatrzymywała, co jadła itp.

Zabawę można poprowadzić przydzielając dowolnie wybrane role np. zwierząt: tropieni to myszy lub zające, a tropiciele to lisy lub łasice. Przeprowadzenie tego ćwiczenia mogą ułatwić i uatrakcyjnić odpowiednie atrybuty np. maski symbolizujące daną postać.

6. Zabawa ruchowa:

Podnosimy kartonik z narysowanym tropem wybranego zwierzęcia, a dzieci samodzielnie rozpoznają jakie zwierzę mogło pozostawić takie ślady i udzielają odpowiedzi za pomocą ruchu poruszają się tak, jak to zwierzę, wydają charakterystyczne dla niego dźwięki.

Scenariusz 2

Cele:

- aktywizacja uczestników warsztatów

Forma pracy: pogadanka, zabawy edukacyjne, pogładowa

Zagadki ekologiczne:

Na jego widok, drżysz zuchu.
Ma mocne nogi i chodzi w kozuchu.

(baran)

Chodzi po podwórku
I grzebie łapami.
Jest to ptak domowy,
Nazwijcie go sami. ...

(kura)

Nazywają go doktorem,
bo wie, które drzewo chore. ...

(dzieciół)

Zawsze blisko krowy i ogonem
miele, każdy już odgadnie,
bo to przecież...

(ciele)

Zbudowałam gniazdko
W stajni przy pułapie.
Uciekajcie muszki
Bo was w locie złapię.
Pomyśl Jasiu chwilę.
Tylko nie marszcz czółka.
Jak się nazywam?
A Jaś rzekł : ...

(jaskółka)

Jakie zwierzę z bajek,
ma takie zwyczaje, gdy chce połknąć wnuczkę
to babcię udaje? ...

(wilk)

Szybko biega, rzy i parska.
Na śniadanie – owsa garstka.
Potem w stajni grzecznie stoi.
Czeka, aż go ktoś napoi.
Ty odważnie podejdź doń,
bo to jest po prostu ...

(koń)

Mądre oczy, duża głowa w nocy łowi w dzień się chowa.
Zgadniesz po tych paru słowach,
że ten ptak to ...

(sowa)

Ma długie uszy,
bardzo zwinnie skacze.

Zmyka wiec przez pola do lasu
gdy psa zobaczy. ...

(**zając**)

Beczy i potrząsa bródką ,
Chce się dostać do ogródka,
Gdzie kapusta i sałatka.
Och, nietrudna to zagadka! ...

(**koza**)

Przez całą zimę słodko sobie śpi.
Wiecie, dlaczego?
Bo miód mu się śni! ...

(**niedźwiedź**)

2/ Następnym zadaniem dla dzieci jest przyporządkować ptaka i zwierzę do odpowiedniego miejsca życia (np. las, zagroda domowa).

3/ Zabawa z Chusta Klauza

Dzieci chwytają po jednym rogu chusty. Na słowa: „osoby, które mają niebieskie oczy zamieniają się miejscami” lub „osoby, które mają sznurowane buty zamieniają się miejscami” itd.

4/ Zabawa ruchowa

a. Liczba uczestników — dowolna.

Przebieg zabawy: Jeden z uczestników staje przed zespołem i skrupulatnie przygląda się jego ustawieniu, następnie odchodzi na ubocze (za drzewo, drzwi itp.). W tym czasie w zespole następują zmiany w ustawieniu, początkowo dostrzegalne, z czasem coraz mniej „ np. zamiana miejsc uczestników o różnym wzroście, różnym ubiorze, oznaczonych szarfami o różnych kolorach, itp.

b. Liczba uczestników — dowolna, ale parzysta.

Ustawienia — dwa lub więcej rzędów w siadzie płaskim rozkrocznym, przed pierwszymi w rzędach leżą piłki.

Przebieg gry: Pierwsi gracze zwracają się w prawą (lub lewą) stronę i podają piłkę w tył do sąsiadów, a ci z kolei podają następnym. W ten sposób piłka przedostaje się do ostatniego gracza w rzędzie, który wstaje i biegnie z nią na czoło gdzie siada i podaje piłkę ponownie. Piłka wędruje, więc wielokrotnie, aż pierwszy wróci na swoje miejsce. Wygrywa rząd, którego piłka odbyła najszybciej drogę.