



ZWIERZĘTA W LESIE

Opracowanie: Krystyna Różga

Wiek uczestników: 5-7 lat

Czas potrzebny do przeprowadzenia zajęć: 2 godziny

Cele ogólne:

- Budowanie świadomości przyrodniczej dziecka
- Kreowanie pozytywnego obrazu świata przyrody
- Rozwijanie kreatywności i działania w grupie

Cele szczegółowe:

- Zapoznanie uczestników z cechami gatunkowymi zwierząt, które można spotkać w europejskich lasach
- Rozwój umiejętności pracy w grupie poprzez współdziałanie i wzajemne kibicowanie
- Rozwój motoryki małej poprzez tworzenie pracy plastycznej

Metody:

- zabawy ruchowe
- prace plastyczne

Słowa klucze:

Zwierzęta, las, dzikie zwierzęta

Materiały:

- sprzęt odtwarzający muzykę
- książki, wiersze piosenki o zwierzętach, które pojawią się w zadaniach
- karty z tropami i zwierzętami
- plansze leśna sceneria dla każdego uczestnika
- wycięte zwierzęta z planszy leśne zwierzęta
- pudło zapakowane wielokrotnie naprzemiennie w worki i papier szary/prezentowy
- w pudle schowane są wybrane przybory plastyczne (farby/plastelina/druciki kreatywne...)
- kasza i groch wymieszane w dużej misce lub kilku mniejszych miskach
- duże pęsety - po jednej na dwoje uczestników
- książka o leśnych zwierzętach i ich przygodach



PRZEBIEG

1) WPROWADZENIE (10 minut)

Wszyscy uczestnicy dostają plansze, na której jest leśna sceneria. Prowadzący pyta, czego brakuje w takim krajobrazie. Uczestnicy trafiają metodą prób i błędów na odpowiedź, że brak tam zwierząt.

Prowadzący pyta, jakie zwierzęta można spotkać w lesie.

Pojawiają się liczne odpowiedzi, które zapisywane są na planszy markerem. Prowadzący stara się pogrupować odpowiedzi na królestwa zwierząt - ssaki, ptaki, płazy, gady, ryby. Prowadzący proponuje uczestnikom poszukiwanie różnych zwierząt, stara się wprowadzić wrażenie wspólnej przygody i osnuwa sposób przedstawiania informacji w taki sposób, aby dzieci poczuły, że idą na leśną wyprawę.

Uczestnicy wezmą teraz udział w 8 zabawach, które poświęcone są różnym zwierzętom. Zwierzęta można wybrać dowolnie. Poniżej znajduje się propozycja poprowadzenia zabaw do następujących gatunków: lis, bocian, wilk, dzik, dzieciół, sarna, zając, sowa.

Przed każdym kolejnym zadaniem warto przeczytać fragment książki, wiersz lub włączyć piosenkę, która o tym zwierzęciu mówi, to naprowadza uczestników na informację, o jakim zwierzęciu będzie teraz mowa.

Po każdym zadaniu uczestnicy dostają wycięty rysunek zwierzęcia, który mogą wkleić na swoją planszę.

2) LIS (15 minut)

Po odgadnięciu, że zadanie będzie poświęcone lisom, prowadzący pyta, z jakimi cechami kojarzy się to zwierzę. Lisy są sprytnie, szybkie, potrafią się przemykać.

Uczestnicy siadają w kręgu. W pierwszej turze prowadzący jest liskiem, który szuka sobie nory. Chodzi dookoła kręgu przy włączonej muzyce. Kiedy muzyka się zatrzyma, dotyka ramienia osoby, przy której stoi i biegiem okrąża całe koło. Osoba dotknięta goni go - robi się swoisty wyścig na wolne miejsce. Kto szybciej dołączy siada, kto będzie drugi - zostaje nowym lisem.

Zabawa powtarza się tyle razy, ilu jest chętnych uczestników do wcielenia się w rolę lisa. Kiedy zabawa zakończy się, wszyscy dostają podobiznę lisa.

3) WILK (10 minut)

Po odgadnięciu, że zadanie będzie poświęcone wilkom, prowadzący pyta, z jakimi cechami kojarzy się to zwierzę. Wilki żyją w watachach, są myśliwymi, są mądre.

Uczestnicy dostają karty z tropami i zwierzętami - mogą to być też w prostszej wersji karty zwierząt i ich domków. Zadaniem jest dopasowanie odpowiednio zwierząt i śladów, jakie zostawiają. Kiedy wszystkie ślady będą poprawnie połączone, uczestnicy dostają podobiznę wilka.

4) ZAJĄC (10 minut)

Po odgadnięciu, że zadanie będzie poświęcone zającom, prowadzący pyta, z jakimi cechami kojarzy się to zwierzę. Zające są szybkie, płochliwe, żyją na polach.

Przed uczestnikami ustawiony zostaje tor przeszkód - slalom, bieg po równoważni, przejście nad i przejście pod, przeskok - im ciekawsze przeszkody i im bardziej urozmaicona trasa - tym lepiej.

Każdy uczestnik, niczym zając, ma do przebycia trasę z przeszkodami. Reszta uczestników kibicuje, a kiedy uczestnik dojdzie do końca (lub do połowy trasy, aby było dynamiczniej), rozpoczyna kolejny.

5) DZIK (15 minut)

Po odgadnięciu, że zadanie będzie poświęcone dzikom, prowadzący pyta, z jakimi cechami kojarzy się to zwierzę. Dzikie są mocne, czasem bywają groźne, ryją w ziemi.

Uczestnicy siadają w kręgu i zaczynają podawać sobie paczkę - wielokrotnie zapakowane pudło. Za pomocą wiersza lub wyłączonej muzyki wyznaczana jest osoba, która będzie zdejmowała kolejną warstwę opakowania - kiedy zapada cisza (skończy się wierszyk lub muzyka) osoba, która trzyma paczkę zdejmuje wierzchnią warstwę. Zabawa kończy się, gdy grupa dostanie się do pudełka.

Wspólnie otwiera pudełko, w którym są materiały plastyczne - rzeczy potrzebne do następnego zadania.

6) SARNA (25 minut)

Po odgadnięciu, że zadanie będzie poświęcone sarnom, prowadzący pyta, z jakimi cechami kojarzy się to zwierzę. Sarny są zwinne, płochliwe, roślinożerne.

Korzystając z zawartości pudła, które zostało rozpakowane, uczestnicy tworzą prace plastyczne - bukiety. Mogą to być:

- wielkoformatowe malunki
- praca z wykorzystaniem krepiny
- praca z wykorzystaniem plasteliny
- praca z wykorzystaniem drucików kreatywnych
- i inne.

Prace są pamiątką po zajęciach dla dzieci, mogą zabrać je ze sobą do domu.

7) BOCIAN (10 minut)

Po odgadnięciu, że zadanie będzie poświęcone bocianom, prowadzący pyta, z jakimi cechami kojarzy się to zwierzę. Bociany są bywalcami pól, często zastygają stojąc na jednej nodze, emigrują na zimę do ciepłych krajów.

Uczestnicy w grupach trzyosobowych odbywają bieg na koniec sali na jednej nodze i wracają, skacząc na drugiej. Każda grupa jest dopingowana przez resztę uczestników. Bieg powtarza się, aż wszyscy uczestnicy będą mieli szansę wziąć w nim udział.



8) DZIĘCIOŁ (10 minut)

Po odgadnięciu, że zadanie będzie poświęcone dzięciołom, prowadzący pyta, z jakimi cechami kojarzy się to zwierzę. Dzięcioły to lekarze drzew, stukają w korę, aby wydobyć szkodniki, którymi się żywią.

Uczestnicy otrzymują fasolę wymieszaną z kaszą. Mają określony czas (np. 5 minut) na wyjęcie z kaszy fasoli za pomocą pęsety i przełożenie jej do innego pojemnika. Pęseta jest jedna na parę - dzieci muszą porozumieć się i wymieniać narzędziem.

9) PODSUMOWANIE (20 minut)

Osoba prowadząca zachęca uczestników, do naklejenia na swoje plansze leśna sceneria zdobytych grafik, przedstawiających zwierzęta.

Prosi o zasiągnięcie w kręgu i czyta wybraną książkę, która opowiada o leśnych zwierzętach i ich przygodach.

Zachęcamy do przeprowadzenia lekcji opartej na powyższym scenariuszu w dniach od **11 listopada do 12 grudnia 2026 roku** oraz wzięcia w ten sposób udziału w europejskim projekcie **Read.For Real – Czytaj Serio**, którego operatorem jest Fundacja Powszechnego Czytania.

Po więcej informacji zapraszamy na stronę: www.readforreal.com/pl oraz na fanpage na Facebooku: [@read.forreal](https://www.facebook.com/readforreal).