



Čas přípravy
30 minut



Čas realizace
70–90 minut



Prostor
klubovna



Roční období
kdykoli



Počet účastníků
minimálně 4



Věková kategorie
čte/píše

MEDVĚD – POZNÁVÁM ZVÍŘATA

Obecný cíl: Rozvoj těchto kompetencí: k učení, ke komunikaci, sociální a personální.

Konkrétní cíl: Rozvíjení kladného citového vztahu dětí k přírodě; naučení dětí rozeznávat domácí a hospodářská zvířata od těch, která žijí ve volné přírodě; vnímání krásy a výlučnosti přírody i v maličkostech a „všedních“ věcech.

Legenda: Medvěd Medulka šel do divadla na představení zvířátek. Moc se na pohádku těšil. Pan oponář však zapomněl zvednout oponu, tak zvířátka hrála za oponou. Medvěd Medulka viděl jenom jejich obrysy. Pomůžeš Medvědovi s určením, kdo v pohádce hrál?

Motivace: Dítě od malička poznává ve svém okolí mnoho nového: učí se o zvířatech, rostlinkách, lidech atd. Je dobré budovat v dětech k jejich prostředí již od malička kladný vztah a naučit je vnímat krásu a výjimečnost přírody...

Potřeby: K tomuto metodickému listu je pracovní list P2A.

Kartičky se zvířátky, karty s kresbami pro hru Kam patří? Pastelky a tužky.

Provedení:

Poznám zvířátka

1. část – O kom mluvím?

Děti sedí v kroužku na koberci, vedoucí hry popisuje hlasy a zvuky různých zvířat a děti je mají správně přiřadit: „O kom mluvím, když řeknu, že zakokřhal?“ Kdo první pozná zvířátko a správně odpoví – kohout, dostane kartičku s obrázkem kohouta a půjde si sednout stranou. Hra pokračuje: „O kom mluvím, když řeknu, že ... zakdákal, zapípal (kuře, ptáček), zapištěl (myš, morče), zabučel (včela, moucha, komár...), zabrumlal (medvěd), zatroubil (jelen, slon), zakáchal (kachna), zakejhal, zamňoukal, zaštěkal, zabučel, zamečel, zabečel, zachrochtal, zahýkal, zařehal, zahoukal, zakuňkal, zazpíval, zakrákal, zařval, zasyčel, zacvrkal...

Hra pokračuje tak dlouho, než získají kartičku všechny děti.

2. část – Kam patří?

Do čtyř rohů místnosti umístíte ceduli s jednoduchou kresbou, např.:

postel a židle – pro „domácí zvířata“

traktor – pro „hospodářská zvířata“

palma – pro „cizokrajná zvířata“

smrk – pro „naše volně žijící zvířata“

Vysvětlíte dětem, co obrázek na ceduli znamená. Jejich úkolem bude ukázat ostatním kartičku, kterou získaly v předchozí hře, předvést hlas zobrazeného zvířátka a pokusit se ho správně zařadit – posadit se ke správné ceduli. Tím se rozřadí do skupin pro další hry. Početnější skupinu ještě můžete dále rozdělit po 3–5 dětech (není nutný stejný počet členů).

3. část – hra: Zvířecí pantomima

Z obrázků, které máte, vyjmete ty jednodušší a každá skupina si z nich vybere nebo vylosuje jedno zvíře. Úkolem dětí bude společně se poradit, co zvíře dělá, jak se pohybuje a chová. Potom ho zkusí všichni společně pantomimicky předvést. Ostatní je sledují a snaží se uhodnout, o jaké zvíře jde.

4. část – Vědecká přednáška

Děti zůstávají ve skupinkách. Z obrázků vyberte domácí nebo lépe hospodářská zvířata a dejte opět k vylosování. Děti se poradí a potom společně „přednesou“ ostatním vše, co o zvířeti vědí a proč je lidé chovají.

Po vystoupení všech skupinek si shrňte, proč lidé chovají hospodářská zvířata.

Metodické poznámky: U každé skupinky může být jeden „dospělý“, který může zapisovat údaje o zvířeti z Vědecké přednášky a později je vystavit na nástěnce. Vedoucí hry nechá děti hovořit samotné, máme však připravené

doplňující otázky: Jak je velké? Jakou má srst, peří? nebo nedokončené „větvičky“, které děti doplňují: žíví se ..., bydlí

Pracovním list – Zvířata

Děti mohou zůstat v menších skupinkách a společně vyplňují pracovní list. Druháci mohou vpisovat do kroužků u jednotlivých slov správná čísla obrázků i sami. Dětem, které ještě neumějí číst, předčítá jednotlivá slova instruktor. Děti mohou buď vepsat číslo do kroužku, nebo jen vybarvit kroužek u slova a stejnou barvou i malé číslo u obrázku.

Společně s instruktorem si zakroužkují i domácí a hospodářská zvířata. V závěru první třídy a ve druhé třídě si mohou celou stránku děti vyplnit i doma.

Tato aktivita přibližuje Ideály Pionýra: Poznání a Příroda.

Přístup k dětem se specifickými vzdělávacími potřebami:

Při hře „O kom mluvím“ dejte těmto dětem šanci tím, že jim poradíte nejznámější zvuky zvířátek, pocit úspěšnosti totiž vždy motivuje. Velmi

pečlivě – pomalu a zjednodušeně pak těmto dětem vysvětlíte, co představují obrázky na cedulích pro druhou část hry, pomozte jim jejich vybrané zvířátko správně zařadit, pokud si nevědí rady. Neobratným jedincům poraďte s pohyby pro pantomimu. Nesmělé děti, děti s vadami řeči, autisty nebo lehce mentálně retardované nevybírejte k mluvení před ostatními – ze skupinky zvolte raději nadané „řečníky“. Dyslektikům předčítají názvy zvířat z pracovního listu instruktoři, zároveň pomáhají dysgrafikům s vyplňováním číslic do kroužků. Pozor na děti s poruchami zrakové diferenciací – zopakujte jim, co je barva modrá a co červená.

Pozor na:

Hyperaktivní děti si posadte blíže k sobě a hlídejte jejich chování.

Moje poznámky: