

GRY I ZABAWY REALIZOWANE NA PRZYRODNICZEJ ŚCIEŻCE ZMYŚŁÓW

GAMES AND PLAYS EXECUTED ON NATURE COURSE OF SENSEM

Magda Mądrawska

Park Narodowy *Ujście Warty*

Istnieje bogata gama gier i zabaw, które wykorzystywane mogą być podczas zajęć edukacyjnych. Oczywiście część z nich może być wykonywana jedynie w pomieszczeniach, warto jednak próbować stosować gry urozmaicając nimi zajęcia prowadzone na ścieżkach edukacyjnych.

Taka metoda znajduje zastosowanie podczas zajęć prowadzonych na wybranych ścieżkach Parku Narodowego *Ujście Warty*. *Przyrodniczy Ogród Zmysłów* to przykład ścieżki, na której dzieci i młodzież uczą się bawiąc. Na 13 przystankach realizowanych może być 44 zadania, z których gros stanowią właśnie zabawy i gry. Dodatkowo do ścieżki jest przewodnik zawierający opis wszystkich zadań oraz wypożyczony na zajęcia kosz z eksponatami niezbędnymi do wykonania poszczególnych zadań. Jest to propozycja dla nauczycieli, którzy dzięki temu mogą samodzielnie korzystać z ogrodu.

Poniżej przedstawiamy zaczerpnięte z *Przyrodniczego Ogrodu Zmysłów* propozycje kilku gier i zabaw, zebrane w dwa scenariusze lekcyjne (Mądrawska M., Wypychowska D., 2004, Park Narodowy *Ujście Warty*, Chyrzyno 2004).

Scenariusz

Poziom nauczania: szkoła podstawowa.

Przedmioty: ścieżka edukacyjna, przyroda, biologia.

Cele: aktywizowanie zmysłu słuchu, nauka naśladowania głosów niektórych zwierząt, zdobycie wiedzy o ptakach, powtórzenie wiadomości.

Czas trwania zajęć: 1,5-2 godz. lekcyjnej.

Formy pracy: grupowa, indywidualna.

Dobieranie się w pary

Podczas prowadzenia zajęć edukacyjnych wielokrotnie spotykamy się z sytuacją, w której należy dobrać dzieci w pary, aby przeprowadzi różnorakie ćwiczenia czy zabawy. Warto, by również sam proces tworzenia par stał się ciekawą, a jednocześnie pouczającą zabawą. Ponadto należy pamiętać, że jak w każdej grupie społecznej, również w klasie nie brak różnego rodzaju animozji. Dzięki temu, że o doborze dzieci w pary zdecydował los, a nie same dzieci czy my, unikniemy zaostrzania wewnątrzgrupowych konfliktów.

Wariant 1

pomoce dydaktyczne: 2 komplety kartek z nazwami lub rysunkami zwierząt.

W zależności od wieku uczestników posługujemy się dwoma kompletami małych karteczek, na których umieszczone są rysunki bądź nazwy zwierząt. Mogą to być zarówno zwierzęta domowe jak i dzikie. Ważne jest jednak, aby były to takie gatunki, których głosy łatwo jest naśladować przy użyciu strun głosowych. Może to być więc np.: świnia, kaczka, krowa, osioł – jeśli chodzi o zwierzęta domowe czy wąż, sowa, gołąb, mucha, kukułka – jeśli chodzi o gatunki wolno żyjące. Przystępując do zabawy rozdajemy dzieciom karteczki prosząc, aby nie pokazywały ich pozostałym uczestnikom gry. Zadanie dzieci polega na dobraniu się w pary na podstawie wydawanych przez nie głosów.

Wariant 2

pomoce dydaktyczne: woreczek zawierający dwa komplety materiałów naturalnych np. muszle zatoczków, błotniarek, szczeżui, żółędzie, kasztany, orzechy laskowe, owoce olszy, kamyki, zgryzy bobrowe, pióra łabędzia, kruka, płomykówki itp.

Prosimy dzieci o wylosowanie z woreczka po jednym przedmiocie. Zadanie dzieci polega na dobraniu się w pary poprzez wyszukanie osoby posiadającej identyczny przedmiot.

Wariant 3

pomoce dydaktyczne: woreczek zawierający pary różnych materiałów naturalnych np. liście drzew i ich owoce, pióra różnych gatunków ptaków (ważne, aby były charakterystyczne) oraz karteczki z wizerunkiem tych ptaków.

Zabawa ta jest bardziej skomplikowaną wersją gry opisaną w wariantcie 2. Prosimy uczestników zabawy o wylosowanie z woreczka po jednym przedmiocie. Zadanie dzieci polega na prawidłowym doborze owoców do liści drzew oraz piór do wizerunków ptaków. W ten sposób tworzą się pary.

Odgłosy przyrody

pomoce dydaktyczne: tarka do ziemniaków, duży gwóźdź, drewniane szczypce do ogórków kiszonych, kawałek deski, butelka (szklana lub plastikowa) kawałek rury PCV o średnicy ok. 6 cm i długości ok. 50 cm.

W świecie przyrody dźwięki są jednym z podstawowych rodzajów komunikacji. Wydają je wszystkie zwierzęta. Niektóre z głosów możemy łatwo naśladować. Używając swoich strun głosowych uda nam się wydać całą gamę odgłosów np.: *ku-ku, miauu, muuuuuu*.

Należy poprosić dzieci, by spróbowały w ciszy wsłuchać się w dźwięki wydawane przez mieszkańców lasu czy łąki. Może są wśród tych dźwięków takie, które uczestnicy zajęć zdolają powtórzyć przy pomocy swojego głosu?

Części dźwięków, które można usłyszeć w przyrodzie nie sposób powtórzyć za pomocą ludzkiego głosu, a stosunkowo łatwo imitować je można używając do tego prostych przedmiotów codziennego użytku.

Pukając gwoździem w deskę wydobędziemy dźwięk przypominający kucie dziecioła, dmuchając odpowiednio w butelkę uzyskamy efekt przypominający głos bąka, klaszcząc szczypcami do ogórków stworzymy klekot bociana, regularnie pocierając gwoździem o tarkę do ziemniaków imitujemy głos derkacza, a rycząc przez plastikową rurę naśladujemy głos jelenia na rykowisku. Wykonując poszczególne dźwięki można zadawać dzieciom zagadki, jakie zwierzę wydaje podobny głos.

Budki lęgowe

Wariant 1

pomoce dydaktyczne: karty z ilustracją przedstawiającą jeden z następujących gatunków ptaków: szpak, gągoł, pliszka siwa, wróbel, jerzyk, bogatka, muchołówka szara, kawka, kowalik. Pod rysunkami należy umieścić opis.

Kowalik: długość ciała 13-15 cm; gniazdo w dziupli naturalnej albo w skrzynkach lęgowych.

Kawka: długość ciała 31-35 cm; gniazdo w szczelinach murów i skał, nieczynnych kominach, a także w naturalnych i sztucznych dziuplach.

Muchołówka szara: długość ciała 14-15 cm; gniazdo w półotwartych dziuplach (także sztucznych) w szczelinach budynków, czasem w rozwidleniu gęstych konarów.

Pliszka siwa: długość ciała 18-20 cm; gniazdo w różnych naturalnych i sztucznych miejscach, w szczelinach i wnękach budynków, pod dachami, w stertach cegieł lub chrustu.

Bogatka: długość ciała 13-15 cm; gniazdo w dziupli naturalnej albo w skrzynkach lęgowych a także w różnych otworach stworzonych przez człowieka jak np. paliki ogrodzeniowe.

Gągoł: długość ciała 42-50 cm; gniazdo w dziupli naturalnej albo w skrzynkach lęgowych zwykle w niezbyt dużej odległości od wody.

Jerzyk: długość ciała 16-19 cm; gniazdo dawniej w szczelinach skalnych, obecnie głównie we wgłębieniach i szczelinach murów, czasami w dziuplach, także sztucznych.

Szpak: długość ciała 21-23 cm; gniazdo w dziupli naturalnej albo w skrzynkach lęgowych, w szczelinach budynków, pod dachówkami.

Ponieważ w obecnych czasach coraz mniej jest starych, dziuplastych drzew, a w zamian często zobaczyć można skrzynki lęgowe, warto poświęcić im część naszego spaceru po ścieżce.

Należy rozdać dzieciom (dobranym w pary lub kilkusobowe zespoły) po jednej tabliczce z rysunkiem ptaka i opisem. Zadaniem uczestników zabawy jest odnalezienie podczas spaceru budki lub naturalnego miejsca dogodnego do założenia gniazda przez opisany gatunek ptaka.



Fot. 1. Gra dydaktyczna dotycząca ptasich gniazd (fot. D. Anderwald)

Photo 1. Didactic game concerning the bird nests

Wariant 2

pomoce dydaktyczne: jeden komplet kart z ilustracjami przedstawiającymi gatunki ptaków wraz z krótkim opisem miejsca, w którym dany ptak buduje swoje gniazdo (należy wybrać gatunki, które najczęściej spotkać można na terenie naszej ścieżki); drugi komplet kart z ilustracjami przedstawiającymi gniazda tych ptaków. Lornetka lub kilka lornetek.

Rozdajemy dzieciom karty z ilustracjami ptaków. Podczas spaceru prowadzimy obserwacje ptaków przy pomocy lornetki. Zaobserwowanego ptak dzieci odszukują wśród swoich kart. Kolejnym etapem zadania jest wyszukanie karty przedstawiającej gniazdo tego ptaka. Karty te rozkłada na ścieżce prowadzący zajęcia.

Wleć do dziupli

pomoce dydaktyczne: szyszki lub kamyki, drzewo z nisko umieszczoną dziuplą (ważne aby była niezamieszkała!) lub nisko zawieszona budka lęgowa z dużym otworem wlotowym – dla gągoła, ewentualnie kartonik.

Większość budek lęgowych ma mały otwór wlotowy dostosowany rozmiarem do niewielkich rozmiarów zasiedlających te budki ptaków.

Należy poprosić dzieci, aby spróbowały wrzucić z pewnej odległości (np. 2m) szyszkę lub kamyk do dziupli lub budki (kartonika).



Fot. 2. Stara Gra w klasy – w świeżej formule (fot. R. Zubkowicz)
Photo 2. The old children game "Hop Scotch" - in a new form

Ptasie anonse

pomoce dydaktyczne: kartki i długopisy

Nauczyciel prosi podzielone wcześniej na pary dzieci, o zredagowanie treści krótkiego ogłoszenia, którego autorami byłyby ptaki. Ogłoszenia mają dotyczyć miejsc gniazdowania ptaków. Np. Zatrudnię się pilnie przy wykuwaniu dziupli – dzięcioł. Luksusowy apartament na piętrze zamienię na parter z wyjściem na ogród – puchaczowa.

Przyrodnicza „Gra w klasy”

Tworząc i wymyślając gry oraz zabawy, które mogą być wykorzystywane w edukacji przyrodniczej warto czerpać garściami z gier i zabaw, w jakie nasi rodzice, my, a również nasze dzieci bawią się na co dzień. Zakładając, że forma tych zabaw jest interesującą (w przeciwnym razie dana gra nie była by tak chętnie rozgrywaną na podwórkach) warto pokusić się o stworzenie nowej treści – dostosowanej do potrzeb konkretnych zajęć o tematyce przyrodniczej.

Jedną z takich gier jest popularna gra w klasy. Gra ta ma wiele zasad i form – w zależności od tego, w jakiej części Polski dzieci w nią grają. Dlatego ważnym jest, aby na początku zabawy z dziećmi jasno określić, narzucić uczestnikom, jednolite zasady gry.

Grę tę możemy wykorzystać właściwie w każdym terenie. Wystarczy nam patyk, którym rozrysujemy na ziemi prostokąt o wymiarach ok. 250 cm na 120 cm. Prostokąt ten należy następnie podzielić na 8 części i w każdym z uzyskanych w ten sposób pól wpisać kategorię zabawy. Jeśli zabawa ta ma rozpoczynać zajęcia mogą to być

np. drzewa, ptaki, płazy i gady, ryby, rośliny zielne, bezkręgowce, polskie parki narodowe, ssaki. Zabawa ta może być również świetnym podsumowaniem zajęć. Można ją wówczas modyfikować w zależności od potrzeb (np. podsumowując zajęcia o ptakach możemy wprowadzić kategorie: ptaki zakładające gniazda na drzewach, kaczki, ptaki szponiaste, ptaki gnieźdzące się w dziuplach, ptaki odżywiające się pokarmem roślinnym, ptaki potrafiące pływać, ptaki, których głosy łatwo możemy naśladować, ptaki, u których wyraźny jest dymorfizm płciowy.)

Uczestniczące w zabawie dzieci rzucają kamyczkiem na pole z napisem *drzewa* i jeśli kamyk zostanie prawidłowo umieszczony w tym właśnie polu, skaczą, wymieniając nazwy drzew. Po poprawnym wymienieniu 8 gatunków drzew, dzieci przechodzą do kolejnej *klasy*, czyli w naszym przypadku *ptaków* itd. Dzieci, którym nie udało się umieścić kamyka w odpowiednim polu, lub poprawnie wymienić nazw np. drzew, w kolejnej turze gry powtarzają tę kategorię.

Oczywiście należy pamiętać o dostosowaniu wybranych w zabawie kategorii do wieku uczestników gry. Dodatkowo w zależności od wieku graczy zabawę tę można ułatwić bądź utrudnić stosując odpowiednio reguły gry. I tak np. grając w nią z dziećmi w wieku 6-8 lat prosimy dzieci, aby nazwę każdego drzewa wymieniały dwa razy, na kolejnych dwóch polach – w ten sposób młodsze dzieci mają do wymienienia jedynie 4 gatunki drzew. Od dzieci ze starszych grup wiekowych możemy wymagać, aby na każdym z 8 pól wymieniały inny gatunek drzewa. Dodatkowo – od dzieci młodszych możemy wymagać tylko nazw rodzajowych a od dzieci starszych pełnych nazw gatunkowych.

RYBY	SSAKI
POLSKIE PARKI NARODOWE	BEZKRĘ- GOWCE
PTAKI	ROŚLINY ZIELNE
DRZEWA	PŁAZY I GAZY

Rys. 1. Schemat gry w klasy/ *Scheme for Hop Scotch*