

Aktivity pre mladších žiakov

BIOLOGICKÁ ŠTAFETA

Na rovné miesto (napr. na školskom dvore) umiestnime prírodný materiál – plody a semená rôznych stromov a rastlín, listy, horniny, minerály, obrázky živočíchov a rastlín, makety húb a pod. Deti rozdelíme do 2 družstiev, zaradia sa do zástupu vo vzdialenosti 15-20 metrov od prírodnín na štartovaciu čiaru. Každý žiak dostane obálku s pokynom alebo názvom prírodniny, ktorú má priniesť. Na pokyn učiteľa si prví hráči prečítajú pokyn alebo názov prírodniny, rozbehnú sa k prírodnému materiálu, nájdu prírodninu a utekajú späť. Až keď sa hráč vráti s prírodninou, štartuje ďalší hráč. Vyhráva skupina, ktorá priniesla správne všetky prírodniny a skončila najrýchlejšie.

„ČO SA ZMENILO?“

Deti sa rozdelia do družstiev, najlepšie na 3 družstvá po 5-10 detí. Družstvá postupne pristupujú k pripraveným, zakrytým prírodninám. Učiteľ im ich na 30 sekúnd odkryje, potom deti odstúpia. Keď už všetky družstvá prírodniny videli, učiteľ niektorú z nich skryje alebo zmení ich rozloženie. Družstvá znovu pristupujú k prírodninám, skontrolujú ich počet alebo rozloženie a svoje zistenia si zaznačia do zápisníka. Hra prebieha čo najtichšie – učíme ich zároveň správať sa v prírode ticho a pracovať spoločne v kolektíve.

„MÁŠ DOBRÚ PAMÄŤ?“

Táto hra je podobná hre „čo sa zmenilo?“ – hrá sa s tými istými prírodninami, rozdiel je v tom, že je potrebné zapamätať si čo najviac prírodnín. Deti sa rozdelia do družstiev po 5-10. Družstvá pristupujú k prírodninám, učiteľ im ich na 30 sekúnd alebo 1 minútu odokryje, potom deti ustúpia a spoločne alebo jednotlivo si zapisujú do zápisníka všetky prírodniny, ktoré si zapamätali. Víťazom je ten, kto má najviac správne zapamätaných prírodnín.

„VRECKO, VRECKO, ČO V SEBE SKRÝVAŠ?“

V niekoľkých vreckách máme rôzne prírodniny (šišky, minerály, ulity, konáriky, orechy, gaštany, žalude, magnetky, môžu byť aj nepríjemné veci ☺). Deti majú hmatom zistiť, ktoré sú to a zapamätať si ich. Keď skončia, posunú vrecko ďalšiemu hráčovi a zapíšu si názov prírodnín, ktoré si zapamätali. Víťazom je ten, kto si zapamätal najviac prírodnín.

„KEĎ JE V LESE TMA“ alebo „TAJOMNÝ CHODNÍČEK“

V primeranom teréne natiahneme medzi stromy špagát alebo lano. Potom deťom zaviažeme oči a ich úlohou je držiac sa lana postupne prejsť čo najtichšie od začiatku do konca. Cestou môžu mať rôzne prekážky – prejsť cez kameň, konár alebo cez noviny, suché lístie. Musia dávať pozor, aby konár nezlomili a nespôsobili hluk. Môžeme pridať aj meranie času - túto aktivitu motivujeme napr. rýchlym únikom pred predátorom. Hru si môžu zahrať aj skupiny ako štafetu, potom sa meria výsledný čas.

„KTO SOM?“

Deťom pripneme na chrbát obrázky zvierat alebo stromov, rastlín a podobne. Potom sa všetci pomaly pohybujú po okolí. Zastavia niektoré iné dieťa a požiadajú ho, aby im pomohlo zistiť, kto sú – aký obrázok majú pripevnený na chrbte. Zastavené dieťa si pozrie obrázok a odpovedá len slovami – áno a nie. Napr. dieťa s obrázkom dáva otázky :som živá prírodnina – nie, som rastlina – nie,...Ak dieťa uhádne, vymenia si úlohy.

VRETENICA NA LOVE

Vyznačte priestor, v ktorom bude lov prebiehať. Určte jedného žiaka – mladú vretenicu, ktorá bude naháňať ostatných hráčov – jašterice, žaby, hlodavce, ktorými sa živí. Koho sa vretenica dotkne, stáva sa jej korisťou. Skonzumovaním koristi vretenica narastie, preto sa obaja chytia za ruky a ďalej naháňajú spoločne. Postupne, ako ulovia ďalšiu korisť, had rastie a vzniká dlhá reťaz hráčov. Hra sa končí, keď sa všetci stanú súčasťou hada.

ZVUKY ZVIERAT

Hráči, okrem jedného, predstavujú stádo zvierat. Každému pošepkajte alebo rozdajte obrázok jedného zvieraťa (sova, kačka, vlk, had,...). Úlohou hráčov bude pohybovať sa pomaly po vymedzenom priestore a vydávať pritom zvuky prideleného zvieraťa. Výsledkom bude zmes rôznych zvukov. Zvyšnému hráčovi zaviažte oči šatkou a potichu mu určite, aké zviera má nájsť v stáde podľa sluchu. Ak hráč nájde správne zviera, vymenia si navzájom úlohy.

NOEMOVA ARCHA

Aby Noe zachránil zvieratá pred veľkou potopou, musel na postavenej lodi zhromaždiť samca a samičku z každého druhu. Pripravte si kartičky s názvami zvierat, dve pre každý druh. Rozdajte kartičky hráčom. Všetci si potichu prečítajú názov zvieraťa. Potom im zaviažte oči. Na váš povel začnú napodobňovať zvuky daného zvieraťa, čím sa snažia privolať predstaviteľa rovnakého druhu. Zároveň načúvajú, odkiaľ sa ozýva podobné volanie. Hlavným cieľom je čo najrýchlejšie nájsť jedinca svojho druhu a zachrániť tak svoju existenciu na Zemi.