

Hodina moudré sovy

73

CÍL:

- Prostřednictvím hry a prožitku seznámit děti s péčí o ptactvo v zimě.
- Vzbudit zájem o život ptáků ve volné přírodě.
- Rozvíjet u dětí empatii k živým tvorům.
- Vést děti k záměrné pozornosti, všimnout si života v přírodě ve svém okolí.

MOTIVACE:

Ptáček volá:

„Vojto, Bětko, semínka dej na krmítko.

Čím víc bude zrníček, tím víc bude písniček.

Kdo se o mne nepostará, tomu bude smutno zjara.“

Miroslava Sloupová

Hra je jedním z neefektivnějších způsobů předávání informací. Jejím prostřednictvím lze také rozvíjet dovednosti a postoje.

Než přistoupíme k vlastní hře, seznámíme děti s podmínkami, v jakých žijí ptáci, kteří neolétají do teplých krajín, ale přezimují u nás. Jak můžeme prostřednictvím krmítka správně pomoci v období dlouhých tuhých zim s bohatou sněhovou nadílkou.

Během vyprávění mohou děti pracovat s obrazovým materiálem, nebo poslouchat zvuky ptáků. Nezapomeneme uvést pravidla chování během hry.

CÍLOVÁ SKUPINA:

žáci MŠ, ZŠ, 1.–3. ročník

DOBA TRVÁNÍ:

dle potřeby a možnosti

MÍSTO:

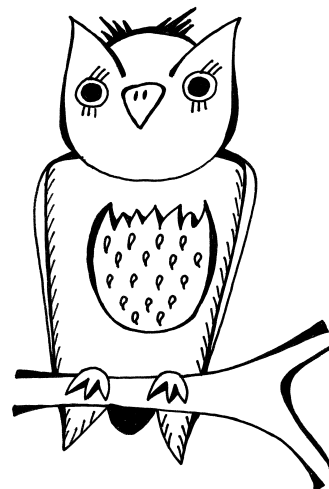
pracovna, za příhodného počasí venkovní prostředí

POMŮCKY:

švihadla na vyznačení prostoru, který představuje krmítko, rekvizity znázorňující sovu, případně další ptáčky

METODY A FORMY PRÁCE:

- vyprávění
- motivační rozhovor
- práce s obrazovým materiálem a knihou
- hraní rolí
- pohybové činnosti
- řízený rozhovor
- poslech CD s nahrávkou hlasů ptáků



POSTUP:

Přípravná část:

Na zemi je vyznačeno švihadly obdélníkové nebo kruhové krmítko v takové velikosti, aby se tam vešli všichni ptáčci = děti.

Děti – tedy ptáčci, sedí na koberci a paní učitelka se představí jako **moudrá sova**.

Aby prožitek byl ještě intenzivnější, mohou být **předem připraveny rekvizity**, například křídla pro ptáčky, nebo čelenky, maska a plášť pro moudrou sovu.

Při nedostatku časových a materiálních možností na přípravu rekvizit, lze hru realizovat i bez nich, jen s **využitím dětské fantazie**.

- Moudrá sova nejdříve ptáčkům vysvětlí, jak se mají chovat za velkých mrazů, že si musí najít nějaký úkryt a schoulit se do klubička. Následně si děti vyzkouší létání, vyhledání úkrytu i schoulení. Vše může být doprovázeno zvuky větru.
- Sova je znovu zavolá na koberec a pokračuje s výukou. Vypráví ptáčkům, že někteří hodní lidé se snaží ptáčkům v zimě pomáhat, ale někdy neví, jak mají postupovat správně.
- Ti, kteří to ví, dávají do krmítka potravu, která ptáčkům prospívá. Například, ovesné vločky, mák, ořechy, proso, slunečnicová semena, lněné semínko, kousky loje, bobule jeřabin, popřípadě strouhanou mrkev nebo jablka.



MŠ

I. st.
ZŠ

- Někdy ale dávají do krmítek zbytky svých lidských jídel, které ptáčkům škodí. Jsou to zbytky z kuchyně, těstoviny, kořeněné, pečivo, slané nebo uzené potraviny. Je to pro ptáky nevhodné a způsobují jim to vážné zažívací potíže – tedy bolení břicha a může to vést až k jejich úhynu. Děti předvedou bolení břicha.
- Princip hry spočívá v tom, že moudrá sova postupně jmenuje různé druhy pokrmů, vhodných i nevhodných. Při dobrém pokrmu, se ptáček snaží co nejrychleji přiletět na krmítko a předvádět zobání. Při nevhodné potravě zůstanou na místě, nebo odletí ještě dále.
- Na signál plesknutí všichni ptáčci odletí z krmítka a někam se usadí. Na signál soviho houkání opět přiletí blíže.
- Kdo se splete, předvede bolení břicha.
- Dle uvážení se opakuje i vícekrát, až děti bezpečně poznají, co do krmítka patří a co nepatří.

REFLEXE:

- Co do krmítek patří?
- Co nového jste se dozvěděli?
- Co se vám líbilo?
- Co jste už věděli?
- Jakou říkanku jsme se naučili?
- Máte doma krmítko?
- Jací ptáčkové k vám zalétají?

TEMATICKÉ OKRUHY PRŮŘEZOVÉHO TÉMATU ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA:

- **Základní podmínky života** – pochopení významu správné pomoci člověka živým tvorům.

ROZVÍJENÉ KOMPETENCE:

- ŽÁK**
- osvojí si znalosti o životě přezimujících ptáků
 - učí se vnímat přírodu kolem sebe
 - propojuje si získané informace do širších souvislostí
 - aplikuje získané znalosti a dovednosti v běžném životě

MŠ

I. st.
ZŠ

Metodické listy jsou ke stažení na
www.liska-evvo.cz/skolam