

ATLAS TROPÓW - Tajemnica Nocnych Gości

SCENARIUSZ ZABAWY

URZĄDZENIE

Eko-memory



CEL ZABAWY

Rozbudzanie ciekawości przyrodniczej poprzez rozpoznawanie zwierząt i ich tropów, uważne obserwowanie otoczenia, formułowanie hipotez oraz systematyczne dokumentowanie odkryć w osobistym zeszycie „Mój atlas tropów”.

GRUPA WIEKOWA

6-10 lat

CZAS TRWANIA

90 min.

Projekt „Mój atlas tropów” może być kontynuowany przez cały rok szkolny lub kalendarzowy.

MIEJSCE

Plac zabaw z tablicą Eko-memory oraz pobliski park, ogród, teren przy szkole, łąka lub bezpieczny fragment lasu.



WPROWADZENIE

NARRACJA DLA DZIECI

Prowadzący zaprasza dzieci do zgromadzenia się przy tablicy Eko-memory.

„Kiedy dziś rano przyszlismy na plac, wszystko wyglądało zwyczajnie. Jednak uważny obserwator zauważyłby, że w nocy ktoś tutaj spacerował. Na ziemi pojawiły się małe wgłębienia, pod drzewem leży nadgryziona szyszka, a w trawie widać wąskie przejście.

Nie wiemy jeszcze, kto nas odwiedził. Być może był to lis, jeź, wiewiórka, sarna, ptak albo zupełnie inny nocny wędrowiec. Zwierzęta rzadko zostawiają nam podpisy, ale pozostawiają tropy.

Tablica Eko-memory będzie dziś naszym centrum badawczym. Ukryte na niej zwierzęta, tropy, drzewa i liście pomogą nam rozwiązać zagadkę. Każdy z was otrzyma również własny zeszyt badacza. Od dziś każda obserwacja będzie zajmowała w nim jedną stronę. Za kilka miesięcy będziecie mogli zobaczyć, jakie zwierzęta mieszkają lub spacerują w pobliżu waszej szkoły.”

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ Ustaw kostki tak, aby obrazy zwierząt, tropów, drzew i liści nie tworzyły od razu widocznych par.
- ☐ Przygotuj zeszyty A5, ołówki, gumki, temperówki i podkładki do pisania.
- ☐ Przygotuj papierowe modele tropów na wypadek, gdyby w terenie nie udało się znaleźć wyraźnych śladów.
- ☐ W przypadku młodszej grupy przygotuj wcześniej podpisane ilustracje najczęściej spotykanych zwierząt.

Każde dziecko zakłada zeszyt A5 zatytułowany:

„Mój atlas tropów”

Prowadzący wyjaśnia zasadę:

Jedna obserwacja = jedna strona atlasu

Na każdej stronie powinny znaleźć się:

- data i godzina;
- miejsce obserwacji;
- rysunek tropu wykonany ołówkiem;
- zdjęcie lub miejsce na późniejsze wklejenie zdjęcia;
- przypuszczalny kierunek poruszania się zwierzęcia;
- wniosek: „Co to za zwierzę i dlaczego tak sądzię?”.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1

EKSPERYMENT ·

KOD MŁODEGO TROPICIELA

10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Tablica Eko-memory
- ☐ Zeszyty „Mój atlas tropów”
- ☐ Ołówki
- ☐ Lupy
- ☐ Karty „Oko tropiciela”



INSTRUKCJA

1. Prowadzący odsłania na tablicy jeden obraz tropu, nie pokazując odpowiadającego mu zwierzęcia.
2. Dzieci opisują ślad: jego kształt, wielkość, liczbę palców, obecność pazurów oraz możliwy kierunek ruchu.
3. Każde dziecko pokazuje dłońmi lub całym ciałem, jak według niego wyglądało zwierzę pozostawiające trop.
4. Grupa szuka na kostkach Eko-memory zwierzęcia, które może pasować do śladu, i uzasadnia swój wybór.
5. Dzieci otrzymują lupy i przez minutę poszukują wokół tablicy drobnego szczegółu, którego wcześniej nie zauważyły.
6. W zeszycie zapisują lub rysują swoją pierwszą zasadę: „Dobry tropiciel zawsze zwraca uwagę na...”.



CEL EDUKACYJNY

Dzieci uczą się dokładnego opisywania śladów oraz zauważania szczegółów istotnych podczas obserwacji przyrodniczej.

2

EKSPERYMENT ·

EKO-MEMORY – KTO ZOSTAWIŁ TEN TROP?

20 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Tablica Eko-memory
- ☐ Znaczniki punktów, na przykład szyszki lub drewniane krążki
- ☐ Karty zespołów
- ☐ Zeszyty i ołówki
- ☐ Opcjonalnie minutnik



INSTRUKCJA

1. Dzieci dzielą się na zespoły i wybierają nazwy, na przykład „Leśne Lisy”, „Czujne Sowy” lub „Szybkie Sarny”.
2. Pierwszy zespół obraca kostkę z obrazem zwierzęcia, a następnie próbuje odnaleźć na tablicy odpowiadający mu trop.
3. Po znalezieniu pary zespół musi wyjaśnić, jakie cechy śladu wskazują na wybrane zwierzę.
4. Za poprawną parę grupa otrzymuje jeden znacznik, a za dobre uzasadnienie – dodatkowy znacznik.
5. W kolejnej rundzie dzieci wyszukują pary „drzewo-liść”, zastanawiając się, które zwierzę mogłoby znaleźć przy danym drzewie pokarm lub schronienie.
6. Każdy zespół zapisuje w atlasie jedno pytanie, na które chciałby znaleźć odpowiedź podczas wyprawy terenowej.



CEL EDUKACYJNY

Zabawa rozwija pamięć, logiczne kojarzenie, umiejętność klasyfikowania elementów przyrody oraz uzasadniania własnych odpowiedzi.

3

EKSPERYMENT ·

ŻYWY TROP – JAK PORUSZAŁO SIĘ ZWIERZĘ?

15 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Tablica Eko-memory
- ☐ Papierowe lub drewniane modele tropów
- ☐ Pachołki albo sznurek
- ☐ Karty ruchu: „idzie”, „biegnie”, „skacze”, „skręca”, „zatrzymuje się”
- ☐ Opcjonalnie bębenek lub tamburyn



INSTRUKCJA

1. Dziecko losuje na tablicy Eko-memory obraz zwierzęcia, którego nazwy nie zdradza pozostałym.
2. Przechodzi po wyznaczonej trasie, naśladując sposób poruszania się wylosowanego zwierzęcia.
3. Pozostałe dzieci obserwują długość kroków, tempo, kierunek i częstotliwość zatrzymywania się.
4. Grupa układa na ziemi modele tropów tak, jak mogłyby wyglądać ślady tego ruchu.
5. Dzieci odgadują zwierzę, a następnie sprawdzają odpowiedź, odnajdując na tablicy właściwą parę „zwierzę-trop”.
6. W ostatniej rundzie prowadzący zmienia układ śladów, a dzieci ustalają, czy zwierzę szło spokojnie, biegło, skradało się czy nagle zmieniło kierunek.



CEL EDUKACYJNY

Dzieci odkrywają zależność między sposobem poruszania się zwierzęcia a układem pozostawianych przez nie śladów.

4

EKSPERYMENT ·

EKSPEDYCJA „NOCNY GOŚĆ”

25 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Tablica Eko-memory
- ☐ Lupy
- ☐ Linijki lub miarki
- ☐ Sznurki do mierzenia nieregularnych śladów
- ☐ Telefon lub aparat fotograficzny
- ☐ Karty obserwacji
- ☐ Znaczniki granic terenu
- ☐ Opcjonalnie papierowe tropy



INSTRUKCJA

1. Każdy zespół losuje na tablicy zwierzę lub trop, który staje się jego „patronem wyprawy”.
2. Dzieci wyruszają na wyznaczony teren i poszukują śladów obecności zwierząt: odcisków łap, piór, nor, pajęczyn, nadgryzionych szyszek, poruszonej ziemi lub ścieżek w trawie.
3. Po znalezieniu śladu grupa obserwuje go bez dotykania, mierzy, określa kierunek i ocenia, czy może być świeży.
4. Dzieci wykonują zdjęcie oraz formułują przynajmniej dwie hipotezy dotyczące właściciela śladu.
5. Po powrocie porównują odkrycie z obrazami na tablicy Eko-memory i wybierają najbardziej prawdopodobne zwierzę.
6. Zespół przedstawia wniosek według schematu: „Podejrzewamy, że był to..., ponieważ zauważyliśmy...”.



CEL EDUKACYJNY

Dzieci rozwijają umiejętność prowadzenia obserwacji terenowej, dokumentowania dowodów i formułowania wniosków na podstawie zauważonych cech.

5

EKSPERYMENT

LABORATORIUM ATLASU TROPÓW

20 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Tablica Eko-memory
- ☐ Ołówki, kredki, linijki i gumki
- ☐ Telefon lub wydrukowane zdjęcia
- ☐ Zeszyty A5 „Mój atlas tropów”
- ☐ Naklejki lub pieczątki badacza

INSTRUKCJA

1. Każde dziecko wybiera jeden ślad zaobserwowany podczas wyprawy lub jeden trop poznany przy tablicy Eko-memory.
2. Na nowej stronie zapisuje datę, godzinę i dokładne miejsce obserwacji.
3. Dziecko wykonuje ołówkiem możliwie wierny rysunek śladu, zaznaczając jego wielkość i kierunek.
4. Obok pozostawia miejsce na zdjęcie lub wykonuje uproszczony szkic otoczenia, w którym znaleziono trop.
5. Na podstawie tablicy i rozmowy z grupą zapisuje wniosek: „To może być trop..., ponieważ...”, a w razie niepewności dodaje znak zapytania.
6. Po ukończeniu strony dzieci prezentują swoje odkrycia przy odpowiadających im obrazach na tablicy i otrzymują pieczątkę lub naklejkę „Młody Tropiciel”.

CEL EDUKACYJNY

Dzieci uczą się tworzenia uporządkowanej dokumentacji przyrodniczej oraz dostrzegają, że poprawny rysunek, opis i hipoteza są częścią pracy badacza.

PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

PYTANIA DLA DZIECI

- Który ślad był dziś najtrudniejszy do rozpoznania i dlaczego?
- Jakie szczegóły pomogły ci połączyć zwierzę z jego tropem?
- Czego nie wolno robić podczas obserwowania śladów dzikich zwierząt?
- Co możemy powiedzieć o zwierzęciu, nawet jeśli go nie widzieliśmy?
- Gdzie w naszej okolicy warto poszukać kolejnych tropów?

PODKREŚLENIE WARTOŚCI

✦ uważność

✦ ciekawość poznawcza

✦ współpraca

✦ wytrwałość

✦ samodzielność

✦ odpowiedzialność

✦ świadomość przyrodnicza

✦ szacunek do przyrody

AKCESORIA I DODATKI

- 🍃 pionowa tablica Eko-memory z 24 obrotowymi kostkami;
- 🍃 zeszyt A5 dla każdego dziecka;
- 🍃 etykiety lub naklejki z napisem „Mój atlas tropów”;
- 🍃 ołówki;
- 🍃 gumki;
- 🍃 temperówki;
- 🍃 podkładki do pisanie i rysowania;
- 🍃 kredki;

- 🍃 telefon lub aparat fotograficzny;
- 🍃 wydrukowane ilustracje tropów najczęściej spotykanych zwierząt;
- 🍃 lupy;
- 🍃 linijki, miarki i krótkie sznurki;
- 🍃 pachołki, taśma lub znaczniki terenu;
- 🍃 papierowe, gumowe albo drewniane modele tropów;
- 🍃 karty obserwacji;
- 🍃 znaczniki punktów dla zespołów.

Dodatki uatrakcyjniające zajęcia:

- pieczątki „Młody Tropiciel”;
- naklejki ze zwierzętami;
- kamizelki lub opaski dla zespołów badawczych;
- identyfikatory z imionami i rolami dzieci;
- tamburyn lub bębenek do zabawy ruchowej;
- małe lusterka do oglądania śladów z różnych stron;
- przezroczyste folie do odrysowywania kształtów;
- kreda do zaznaczania kierunku ruchu na utwardzonym podłożu;
- mapa okolicy do oznaczania miejsc obserwacji;
- segregator lub pudełko na wspólne zdjęcia i karty odkryć.

Proponowane role w zespołach:

- tropiciel – wyszukuje ślady;
- obserwator – ogląda ślad przez lupę;
- mierniczy – mierzy jego wielkość;
- fotograf – wykonuje zdjęcie;
- kronikarz – zapisuje informacje;
- rzecznik – przedstawia hipotezę zespołu.

Żaba



Sowa