



## LUMEJÄNESE RADA

### Programmi sisu:

Mängulisel teel ja aktiivtegevuste kaudu kahe Eestis elutseva jänese liigi *valgejänese (Lepus timidus)* ja *halljänese (Lepus europaeus)* elu ja tegevuse tundmaõppimine. Uuritakse valgejänese ja halljänese välimust, toitumisharjumusi, elupaika ning eluviisi. Programmis sisalduvad mängud, ülesanded ja arutelud vahelduvad liikumisega talvises looduses. Programmi kirjelduses leiduvate tegevuste kohta, järjestuse ja mahu valib programmi läbi viiv retkejuht vastavalt ilmaoludele, laste vanusele, suutlikkusele ja eelnevale looduses viibimise kogemusele. Nähtu, kogetu ja õpitu kinnistatakse ilmastikuolusid arvestades Vapramäe loodusmajas.

Lumejänese raja programm toetab koolieelse lasteasutuse õppe- ja kasvatustöö põhimõtet mängu kaudu õppimisest, laste tervise edendamisest ja liikumisvajaduse rahuldamisest.

### Sihtgrupp:

Koolieelsete lasteasutuste vanemad rühmad.

### Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad:

Mina ja keskkond, Keel ja kõne, Matemaatika, Kunst, Liikumine.

### Programmi eesmärk:

- ♣ laps tutvub valge- ja halljänese välimusega ning eluviisiga
- ♣ laps õpib mõistma jänese elu aastaringis

### Õpioskuste eesmärgid:

- ♣ laps tunneb rõõmu mängust ja rakendab oma kogemusi, teadmisi ja muljeid programmi tegevustes
- ♣ laps saab aru lihtsamatest seostest, tajub sündmusi ja nähtusi tervikuna
- ♣ laps tahab õppida, uurida, avastada
- ♣ laps teab, et looduses liikumine on kasulik tervisele ja oskab sobivalt ning ohutult käituda
- ♣ laps tahab teha koostööd ja järgib kokkulepituid reegleid

### Mõisted selgitamiseks:

avamaastik, karvastik, varjevärvus, koon, jäsemed, jooksupaeg, pesakond, taimtoiduline, rohhtaim, võrse, röövloom, koprofaagia, jänesehaak

### Vahendid:

Valge- ja halljänese kujukesed, kahte värvi jänese kõrvad, lamineeritud fotod valgejänese ja halljänese, jäljereast, lamineeritud 6 erinevat värvi jänese kujutised, jänese hädakisaga peibutusvile, jänesenahk, värvilised pallid, vahendid häälte tekitamiseks, meisterdamiseks vatipadjad, PVA liim, pintslid, käärid, valged vahapliiatsid, arvuti, projektor, näritud võrsed, väljaheited, tee, kõrsikud, porgandid, raamatud, lamineeritud sedelid mõistatustega

### Programmi kestvus ja läbiviimise aeg:

2,5 -3 tundi, jaanuarist märtsini

Koostanud: Mare Linnamägi, Ingrid Raadom

Programmi valmimist toetas: Eesti-Šveitsi koostööprogrammi Vabaihenduste Fond ja Kodanikuühiskonna Sihtkapital



## Programmi kirjeldus:

### 1. Tegevused metsas

#### 1.1 Tervitamine, otsimise mäng

Programmis osalejad peavad leidma lähiümbrusse peidetud halljänesse ja valgejänesse kujukesed. Juhendaja abistab otsimist märksõnade *väga külm, külm, soojem, soe, väga soe, tuline* abil.

#### 1.2. Vaadeldakse leitud kujukesti, märgitakse erinevust.

Lapsed saavad teada, et Eestis elutseb kahte liiki jäneselisi: halljänes ja valgejänes. Valgejänes elab okaspuudega metsas, rabades, halljänes eelistab avamaastikku (põllud, heinamaad, metsaservad). Lapsed osutavad käega, missugune võiks nende arvates olla halljänes, missugune valgejänes elupaik.

Valgejänes on halljänesest pisem ja vahetab talveks pruuni kasuka valge vastu. Vaadeldakse valgejänesse ja halljänesse talvist pilti ning leitakse erinevused (valgejänesse valge karvastik, mustad kõrvatipud, halljänesse pikemad kõrvad, mis ulatuksid üle koonu). Arutletakse selle üle, kuidas on karvastiku värvus ja selle muutus jänesele kasulik või kahjulik (lumevaene talv, karvastiku värvuse muutumine toimub enne lume langemist jne). Katsutakse jänese nahka.

#### 1.3. Parima varjevärvuse leidmise mäng

Lapsed püüavad loendada eelnevalt metsaservale paigutatud jänese erivärvilisi (pruun, valge, punane, sinine, kollane, hall) kujutisi. Kõiki värvusi on võrdsel arvul. Mäng on kinnituseks eelnevale arutelule, et valge värvus on talvel lumega parim varjevärvus. Mängu lõpetuseks koguvad lapsed jänese pildid kokku.

#### 1.4. Kuulamismäng

Osalejad seisavad ringis nägudega väljapoole. Programmi juhendaja tekitab ringi keskel erinevaid hääli (oksa murumise praks, pilliroo päiste sahin, astumise rudin lumel, käbide hõõrumise kröbin jne). Lapsed püüavad ära arvata, millega häält tekitati.

1.5. Eduka arvamise tunnuseks saavad lapsed pähe jänese kõrvad. Kõrvade saaja ütleb, kas ta on halljänes või valgejänes (Kõrvad vastavalt valged ja hallid). Vastsed jäneseid määravad juhendaja abiga tuule suuna, et hoiduda röövlooma (rebane, ilves, hunt, kakud, hulkuvad koerad, vares) eest allatuult. Kuulatakse peibutusvile häält jänese hädakisaga.

1.6. Soovi korral ja sooja saamise eesmärgil sobib mäng „Jänes põõsas“. Valitakse jänese ja hunt, kes jänest jahib. Ülejäänud mängijad moodustavad paaridena kätest kinni hoides põõsad. Jänes põgeneb hundi eest põõsasse. Laps, kelle poole põgeneja seisab seljaga, muutub uueks jäneseks ja saab võimaluse põgeneda. Kui hunt jänese tabab, rollid vahetuvad.

#### 1.7. Toitumine

Lapsed saavad teada, et jäneseid on taimtoidulised. Eelistatud toit on rohttaimed, puude ja põõsaste koor (haab, õunapuu), võrsed (paju, pihlakas, kask). Toidumise iseärasuseks on jänestel koprofaagia ehk oma väljaheidete söömine, mille eesmärgiks on toidu parem omastamine. Vaadeldakse pabulaid, mis on jänese seedekulglast kaks korda läbi käinud. Jänese hammustatud võrsete iseärasuseks on sile lõikekoht. Sileda lõikekoha tekitavad jänese pidevalt kasvavad teravad lõikahambad, mida ülalõualuus on kaks paari (üksteise taga). Vaadeldakse loodusest leitud või

Koostanud: Mare Linnamägi, Ingrid Raadom

Programmi valmimist toetas: Eesti-Šveitsi koostööprogrammi  
Vabaihenduste Fond ja Kodanikuühiskonna Sihtkapital





retkejuhi kastis olevaid „lõigatud“ võrseid.

#### 1.8. Toidu otsimise mäng

Iga laps saab nööriist aasaga varustatud jänese kujutise, mille ta peab riputama kohale, kus leidub tema arvates jänesele sobilikku toitu. Kuulatakse laste põhjendusi valikust ja hinnatakse sobivust. Puude määramist abistab programmi juhendaja. Võimaluse korral nuusutatakse koore pealmist kihti kriipides erinevate puu okste lõhna.

#### 1.9. Toidu otsimise mäng 2

Lumele puistatakse värvilised pallid, mis tuleb toiduna kokkulepitud kohta koguda. Mängitakse eesmärgiga võimalikult palju „toitu“ koguda. Iga mängija loendab kogutu. Võib lasta lastel moodustada rivi kogutud toiduhulga alusel suuremast vähimani. Mängu lõpetuseks saavad kõik mängijad retkejuhilt topsi asetatud kõrsikud, mida tuleb süüa jänese moodi käte abita.

#### 1.10. Liikumisviis

Joonise abil selgitatakse lastele, et jänese jäljerühm moodustub neljast käpajäljest nii, et tagapool on kaks lühikest esikäpajälge üksteise taga ning eespool on kaks pikemat ja laiemat tagakäppade jälge kõrvuti. Vaadeldakse istumisjälge, kus tagakäppade jäljed on kõrvuti ja eespool kõrvuti väikesed esikäppade jäljed. Proovitakse jänese hüppeid ise teha. Otsitakse ja vaadeldakse jänese liikumisjälgi, selgitatakse mõistet *jänesehaak*.

#### 1.11. Teatevõistlus valge- ja halljäneste vahel

Valge- ja halljäneste rühmad poolitatakse, grupid seisavad nägudega üksteise poole 5-7 m vahega. Lastevahelisele alale märgitakse värviliste pallidega sik-sak rada (jänesehaagid). Kokkuleppeliselt läbitakse rada kas jooksuga või imiteeritakse jäneshüppeid. Märanguande peale alustab kummagi võistkonna esimene võistleja ja annab rajalõigu läbimise järel teatevahetuse üle oma võistkonna vastassuunas tulijale.

1.12. Elu jätkamine. Räägitakse, et esimene jooksuaeg (paarilise leidmine) on jänestel veebruari lõpus, märtsi alguses. Jänestel sünnib 2-3 pesakonda poegi, kellest esimesed hangepoegadena võivad hukkuda. Poegade arv pesakonnas on 1-6 poega (esimeses pesakonnas vähem, suvistes rohkem). Jänespoegadel on sündides karvkate ja silmad avanenud. Jänesepojad saavad emapiima korra päevas ja hakkavad juba esimestel päevadel rohtu närima.

1.13. Jänese rahvapäraste nimetuste ütlemine. Eeldatavalt teavad lapsed mõnda: haavikuemand, haavikuisand, pikk-kõrv, kikk-kõrv, välejalg, argpüks, tuttsaba.

#### 1.14. Mõistatamine

Lapsed otsivad lähiümbruse puudele riputatud värvilisi lipikuid, kus on kirjas jäneseiga seotud mõistatused. Õigesti mõistatatu annab metsast ärasõiduloa.

Sõit loodusmajja Vapramäel



## 2. Tegevused Vapramäe looduses

2.1. Riietumine, tualett, soe tee ja kõrsikud, porgandiamps. Teejoomise kõrvale pakutakse kuulamiseks lugusid jänesest (M. Doyle „Mutt ja jänes“, A. Jakobsoni muinasjutud „Miks jänesel huul lõhki on?“, „Jänes astub keelust üle“, „Jänes ja külmataat“, J. Tangsoo „Vahva jänes Tillu“ jne.)

### 2.2. Lühikeste loodusfilmide vaatamine, kogetu kinnistamine

### 2.3. Jänese meisterdamine või joonistamine (lapse valik)

Iga laps saab tunnistuse, millel on kirjas, et ta oli vapper lumeskõndija, terane vaatleja, usin otsija ja sai tuttavaks valge- ning halljänesega. Tunnistusel on vastavad pildid. Tunnistuse teisele poole kujundavad ja kleebivad lapsed vatipadjast valgejänes. Tunnistuse paber on musta värvi ja jänesekujutis tehakse valge vahapliatsiga (joonistajad) või valgest vatist (meisterdajad).

Programmi koostasid

Ingrid Raadom

Mare Linnamägi