

„Päevakoera päev“

Õppeprogramm viiakse läbi kevadsuvisel ajal loodusrajal aktiivtegevuste ja mängude kaudu. Programmi ajal kehastuvad lapsed liblikateks ja teevad läbi erinevad liblika arengujärgud.

Õppeaine: loodusõpetus

Teema, alateema: Liblika mooned

Klass, kooliaste: lasteaed

Programmi eesmärk: liblika eluringi, ökoloogia tundmaõppimine erinevate ülesannete ja tegevuste kaudu looduses.

Õpioskused: looduse vaatlemine ja tundmaõppimine

Vajalikud õppevahendid: röövikukostüümid: 25 tk, liblikatiivad 25 tk, rööviku pilt A4, liblika mooned, kapsalehed, salatiled, kurgiviilud, kilingid „lilled“ tähistamiseks, lina kookoni tegemiseks, paber, klepppaber (raamatukile), käärid.

Programmi kestvus ja läbiviimise aeg: 2 h, mai-juuni

PÄEVAKOERA SUVEPÄEV

1. Programmi tutvustus –lapsed saavad selga röövikukostüümid

Liblikate tutvustus, liblika kehaosad (tiivad, tundlad, pea, silmad, 6 jalga, keha). Räägitakse kes on röövik, näidatakse pilte liblika arengust.

Kevadel munevad emased liblikad munad (lehtede alla), mõne aja pärast kooruvad munadest väikesed ussikesed ehk röövikud, röövikud söövad palju ja kasvavad suureks. Röövikutel on palju vaenlasi, kes tahavad neid ära süüa. Selle vältimiseks on paljudel röövikutel hirmuäratav välimus. Vestlus lastega, kas keegi on näinud varem mõnda röövikut. Ligikaudu 2 nädala pärast on röövik valmis nukkuma. Nuku sees toimub rööviku muutumine liblikaks, umbes 2 nädala pärast on liblikas valmis nukust väljuma.

Röövikute mäng:

Lapsed seisavad märgistatud joone taga, veidi kaugemale ees on teine joon mille taga on mängujuht. Märguande peale hakkavad röövikud mängujuhi poole liikuma. Aeg- ajalt hüüab mängujuht ühe looma/linnu nime, kes röövikut sööb. Õeldes: „seis lind tuleb“, peab laps tõmbama ennast küüru ja jääma seisma ehk varjuma. Edasi saab liikuda mängujuhi märguande peale. Võidab see, kes esimesena üle joone saab, temast saab järgmine mängujuht.

2. Röövikute toitumine

Röövikud on spetsialiseerunud teatud liikidele, kellest nad toituvad (nõges, toomingas jne). Erinevate puude otsa riputatakse erinevad toiduained (kapsalehed, salat, kurgiviilud). Lapsed jagatakse gruppidesse, igale grupile öeldakse puuliik, mille otsast nad toitu otsida võivad. Söömine toimub ilma käte abita.

3. Nukkumine.

Röövikud on kõhud täis söönud ja „muutuvad nukuks“.

Mäng „nukkudele“:

1. Lapsed peavad moodustama tiheda ringi (kui on suur grupp tuleb jaotada mitmeks ringiks), üks laps valitakse keskele kel seotakse silmad kinni. Nüüd peab ta liikuma/põrkuma teist abiga ringis, kui puutub kellegi vastu suunatakse ta edasi. Teised lapsed peavad hoidma ringi ja hoolitsema, et ta ei kukuks. Mõne aja pärast toimub vahetus – nii et kõik saavad veidi aega keskel olla.
Mängu saab mängida ka kolmekesi paaris, kus kaks last seisavad vastastikku käed avatud ja keskel on kolmas laps röövikuna. Röövikut lükatakse käest kätte.
2. Kõik röövikud otsivad endale tugeva puuksa või mõne muu koha mille küljes rippuda. Kes alla kukub ja enam ennast üleval hoida ei jaksa muutub liblikaks ja saab endale tiivad.
3. Proovida saab ka kookonisse kerimist. Üks laps hakkab enda ümber kerima lina ja hiljem ühest küljest ettevaatlikult tõmmates saab selle taas lahti harutada.

4. Liblikate elu – kõik lapsed vabastavad ennast röövikustüümidest ja saavad endale tiivad.

Liblikad lendlevad ringi, toitu otsivad nad lilleõitelt. Liblikad on taimtoidulised.

Mängud liblikatele:

1. Mängu käigus õpitakse tundma lilli. Iga laps korjab 3 erinevat lille või kogutakse grupi peale 5-10 erinevat taime. Taimed reastatakse ja õpitakse nad ära. Seejärel moodustatakse 2 meeskonda. Meeskonnad reastatakse vastastikku kolonnidesse, nende vahele keskele seatakse õpitavad taimed. Mängujuhi märguande peale jooksevad esimesed ja toovad ära lille mille on mängujuht välja hõiganud jne.
Kiirem toob meeskonnale punkti.
2. Mänguala märgistatakse ja asetatakse maha ringid, mis tähistavad lilleõisi. Ringide arv on ühe võrra väiksem kui mängus osalevate laste arv. Mängujuhi märguande peale hakkavad liblikad ringide vahel lendama. Ühel hetkel mängujuht plaksutab käsi, vilistab või teeb midagi muud, mis äratav tähelepanu. Siis peavad liblikad leidma oma õie ja minema sinna peale, kes ilma jääb peab järgmisel korral hoolikam olema või langeb mängust välja.
3. **Liblikapood:** Üheskoos mõeldakse, milliseid liblikaid võiks poes müügil olla (lapsuliblikas, koerliblikas, admiral).

Mängujuht valib välja poemüüja ja ostja. Ülejäänud lastele sosistab ta kõrva ühe liblika nime. Liblikad seisavad ühes reas, seejärel tuleb ostja, kes küsib poest ühte liblikat. Müüja küsib liblika eest tasu (näit. kolm plaksu käele). Kui liblika eest on makstud, stardivad vastava nimega liblikad ja lendavad ostja eest ära. Ostja peab ühe kätte saama. Kui liblikas on kinni püütud osad vahetuvad. Juhul kui ostjal ei õnnestu liblikat kinni püüda alustab ostja uuesti ostmist.

5. **Liblikate talvitumine.** Kui suvi läbi saab, siis osad liblikad talvituvad munadena, osad otsivad varjulist kohta talvitumiseks. Esimesed liblikad kevadel on lapsuliblikad, koerliblikad, päevapaabusilmad.
Muinasjutt kollasest ja valgest liblikast.
6. Tagasiteel otsitakse looduslikke vahendeid, millest teha liblikapilti. Piknikuplatsil seatakse asjad paberile ja kleebitakse üle klepppaperiga.