

Vapramäe-Vellavere-Vitipalu Sihtasutus

ORAVA AASTARING

Programmi ülevaade

Õppeprogramm viiakse läbi retkejuhi juhendamisel sobival loodusrajal. Programmi sisuks on liikumine looduses, looduse vaatlemine, orava tegutsemisjälgede tuvastamine, orava eluviisi imiteerimine läbi aktiivtegevuste ja mängude. Orava eluviisi õpitakse tundma oravale loomulikus keskkonnas ja seoses aastaringis toimuvate muutustega. Vaadeldakse välimust, uuritakse toitumist, elupaika sh. pesaehitust, matkitakse liikumisviisi, häälightsusi, saadakse tuttavaks ohuallikatega.

Läbiviidavad tegevused toetavad loodusõpetuse läbivate teemade “Keskkond ja ühiskonna jätkusuutlik areng” ja “Väärtused ja kõlblus” eesmärgi ning põhimõtteid.

Aktiivõppe meetodid: rollimäng, avastusõpe, koostöö

Programmi eesmärk: Mänguliste tegevuste ja ülesannete kaudu orava käitumise ja ökoloogia tundmaõppimine.

Temaatika: orava elutsüklil aastaringiselt, kohastumused erinevatel aastaajadel, koht ökosüsteemis, orava toit ja vaenlased, pereelu (sigimine).

Sihtrühm: : lasteaed, I kooliaste

Toimumiskoht: VVV matkarajal

Õpioskused:

Laps:

- 1) väärtustab metsakooslust ja selle elurikkust
- 2) kirjeldab õpitud loomaliigi eluviise ja elupaiku;
- 3) tunneb kodukoha loodust, tuntumaid taimi, seeni ja loomi;
- 4) rühmitab esemeid ja nähtusi erinevate tunnuste alusel;
- 5) väärtustab keskkonda hoidvat ja keskkonnahoidlikku mõtteviisi;
- 6) märkab nähtusi ja muutusi looduses;
- 7) tunneb rõõmu loovast eneseväljendusest.

Vajalikud õppevahendid: orava pildid, piltkaardid jälgedest, vaenlastest, toidust, pesast, näidiskäbid, lõhnatopsid, kompimiskotid, nõõrid, silmasidemed, „oravakõrvad“ lastele, juhendaja peakate.

Programmi kestvus ja läbiviimise aeg: 2 h, aastaringiselt

Rühma suurus: 25 last

Läbiviimise koht: Vapramäe Loodusmaja ja matkarada

Programm viiakse läbi orava aastaringina. Juhendaja kannab orava peakatet. Lastele orava kõrvad. Juhendaja alustab programmi sellest aastaajast, milline aastaeg parajasti on. Kostüüm sätitakse vastavalt aastaajale kas halliks või pruuniks.

Programmi alguses teeb juhendaja sissejuhatus orava elust looduses (Tutvu Lisa 1. ORAVAST)

I KEVAD

Sissejuhatus kevadesse: Oraval võib olla 2 (- 3) pesakonda poegi: märtsis ja juulis, välja kolivad 2 kuu vanusena (mais ja septembris). Pojad elavad pesas koos emase oravaga, isased on eraldi. Oravad rüüstavad linnupesid, **karvkasukas muutub suviseks.**

Programmi koostasid: Anna-Liisa Peterson, Mare Linnamägi, Külli Kevvõi, Gea Järvela, Triinu Pertels
Programmi valmimist toetas:



SISEMINISTEERIUM



KÜSK Kodanikuühiskonna
Sihtkapital

Vapramäe-Vellavere-Vitipalu Sihtasutus

TEGEVUS kasukapuhastus (küünised) ja hammaste teritamine.

Selgitus: lapsed tõmbavad sõrmedega üle oma keha. Jäljendavad puukoore närimise liigutusi.

MÄNG isaste konkurents emase pärast

Lapsed jagatakse kolmestesse gruppidesse: 1 on emane, 2 isast oravat. Isased jooksevad ringiratast ümber emase, häälitsevad tšuk-tšuk-tšuk ja ajavad teineteist taga. Kes teise kätte saab, on tugevam.

MÄNG oravamatš

Variant* Imiteerida kukepoksi, lisada häälitsused. (võimalusel võiks enne/ pärast vaadata videot:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZGhZHlpSE6k>)

Lepitakse kokku mänguala (paaril umbes 2m läbimõõduga ring). Lapsed seisavad ühel jalal, käed rinnal ristatult. Imiteeritakse orava häälitsust "tšik- tšik- tšik". Hüpatakse üksteise poole, eesmärgiga vastane väikese müksuga tasakaalust ja mängu alalt välja viia.

TEGEVUS pesa(de) ehitamine - otsimismäng, millest saab teha pesa.

Selgitus: lapsed otsivad ümbrusest materjale: puulehed, sammal, rohi (aastaajal, kui saab neid otsida) ning ehitavad neist pesad. Räägitakse kuhu võiks orav pesa teha. Näidata pilte pesast.

MÄNG poegade sünd.

Selgitus: mängus osalejad on oravaema ja tema pojad. Pojad püüavad ema ülesse leida ema hääle järgi.

Väiksemad: On ÜKS oravaema, kes teeb kokku lepitud häält (piiksub). Lapsed liiguvad kinniseotud silmadega ema hääle suunas.

Suuremad: lapsed jagatakse 4-5 liikmelisteks gruppideks. Iga grupp lepib kokku oma pesakonna häälitsuse. Poegadel seotakse silmad kinni ja oravaemad jaotatakse mängualale laiali. Seejärel üritavad pojad õige häälitsuse järgi oma ema üles leida.

Programmi koostasid: Anna-Liisa Peterson, Mare Linnamägi, Külli Kevväi, Gea Järvela, Triinu Pertels
Programmi valmimist toetas:



SISEMINISTEERIUM



KÜSK Kodanikuühiskonna
Sihtkapital

Vapramäe-Vellavere-Vitipalu Sihtasutus

II SUVI

Sissejuhatus suvesse: oravalapsed kolivad eraldi, ehitavad oma pesad. Orava on pesal mitu sissekäiku. Suve teisel poolel hakkavad tasapisi talvevarusid koguma.

MÄNG vaenlaste eest hoidumine (oravapoegade teise pessa viimine). Vaenlased: kanakull, kakk, kass, metsnugis (lk 13)

Mäng 1: lapsed jagatakse pesakondadeks: oravaema ja pojad (võiksid olla samad 4-5 liikmelised grupid nagu kevadel poegade sündimise mängus). Mängualale märgitakse nõõridega iga grupi jaoks 2 pesa. Oravaema on alguses poegade ühes pesas. Kui pesa on ohus (seda ütleb retkejuht), võtab oravaema ükshaaval kahe käega igal pojalt turjast kinni (nagu lõugade vahele) ja viib teise pessa.

Mäng 2: orav põgeneb metsnugise eest. Saba kui tüür. Lapsed jagatakse paarideks: üks on orav ja teine tema saba. Saba hoiab orava keha puusadest kinni ja juhib suunda.

MÄNG: Kullimäng:

Kõik mängijad peale kahe moodustavad ringi. Ringis seista selliselt, et saaks vajadusel mugavalt teisel käest kinni võtta. Üks mängijatest valitakse nugiseks, teine on orav.

Oravale antakse võimalus valida kas ta alustab mängu ringist seest või väljast, nugis peab alustama sealt pool ringi kust oravat pole.

Orav püüab kogu ringi läbida nii, et nugis teda kätte ei saaks (ringi läbimiseks tuleb kõigi mängijate vahelt läbi joosta, ring nõ läbi õmmelda). Kui orav jookseb kahe ringis oleva mängija vahelt läbi, siis need, kelle vahelt läbi joosti, peavad kohe kätest kinni võtma ja moodustama barjääri, millest nugis ei saaks läbi tulla. Kui nugis saab orava kätte, on sellega mäng läbi ja valitakse uued oravad ja nugised.

MÄNG NUGIS TULEB

(tuletatud Õuesõpe lk 43)

Nugis (kanakull vms) peab jahti

Osalejad liiguvad kokkulepitud alal. Üks (mängu edenedes võib ka rohkem) määratakse nugiseks, mingi kindla eraldusmärgiga (käes nt pesamängu nõõrid pundis). Nugis hakkab teisi taga ajama, eesmärgiks nõõripundiga osalejate kõhtu puudutada. Seejärel rollid vahetatakse.

Oravad saavad ennast kaitsta, seistes kõht kõhu vastas. Nugis võib oravapaari juures puhata ja viieni lugeda, misjärel peab paar lahku minema ja mäng jätkub. Oravad ei tohi kogu aeg sama sõbraga paari moodustada.

Programmi koostasid: Anna-Liisa Peterson, Mare Linnamägi, Külli Kevväi, Gea Järvela, Triinu Pertels
Programmi valmimist toetas:



SISEMINISTEERIUM



KÜSK Kodanikuühiskonna
Sihtkapital

Vapramäe-Vellavere-Vitipalu Sihtasutus

III SÜGIS

Sissejuhatus sügisesse: karvastiku muutus halliks, kohevamaks (tutid kõrvadele, käpad karvaseks). Tegus talvevarude kogumine, seente kuivatamine.

TEGEVUS Söömine, toidutagavarade hankimine, peitmine. Seente kuivatamine puuokstel, tammetõrude ja pähklite maasse kaevamine.

pildikaardid (sarapuupähklid, tammetõrud, seemned, seemed, viinamäeteod).

Selgitus: lepitakse kokku maa-ala, kus mäng toimub. Iga laps saab ära peita ühe kaardi. Eesmärk on märgata kohti, kuhu orav võiks oma talvevarusid peita. Kaart tuleb jätta veidi nähtavale, et selle pärast ka üles leiaks. Kui kaart on peidetud, leitakse endale paariline, kes hakkab seda kaarti otsima. Peitja aitab, öeldes "külm-soe". Pärast otsib teine paariline samamoodi ka teise pildikaardi üles. Kui on piisavalt aega, siis võib sama teha ka käbide või tammetõrudega.

(

MÄNG Sahvri täitmise mäng

Mängijad jagatakse võrdsetesse gruppidesse, iga grupp saab nõõri(-d), millest kujundatakse ringikujulised sahvrid. Retkejuhi märguande peale asuvad mängijad sahvrisse käbisid koguma. Tuua võib korraga ühe käbi. Kogumist lõpetava märguande peale loendatakse käbide arv sahvrites. Võidab seltskond, kes suutis kõige rohkem käbisid varuda. Vanemate laste puhul lisab põnevust kokkulepe, et vargsi võib pätsata ka naabri sahvrist. Seda juhul, kui naabri sahver on järelvalveta. Jõudu kasutada ei tohi.

MÄNG Kompimismäng - Asjad kotikeste sisse

Kirjeldus:

Variant 1. On komplekteeritud viis kotti, kus on sees 8 tammetõru, 6 kuuseoksa, 4 seent (mänguasjana), 10 pähklit, 7 kõrvitsaseemet. (näidistõugud, teokarbid) Teha viis rühma ja lasta neil rühmades igalühel kompida ja koos arutleda mitut asja keegi kotis tundis ja siis vaadata kas oli õige.

Variant 2: Sättida valmis kaks võistkonda ja jagada igale lapsele kotist üks asi (seen, kuuseoks jne) ja teha teatevõistlusena. Kaks inimest (retkejuht ja õpetaja) lähevad seisma gruppide ette kotikestega ja stardi peale hakkavad võistluspaarid kordamööda kotist enda asjale paarilist otsima. Kui kõik lapsed on oma asjale paarilise leidnud, siis püütakse kahes rühmas neist asjadest maapinnale teha orava kujutis.

TEGEVUS Lõhnamäng - Topsisesse - lõhnamäng

Kirjeldus: Oravad tunnevad hästi lõhna ja suudavad lõhna abil toiduvarusid leida. Kui sina oleksid orav, siis vaatame kui hästi sa tunned ära selle mis topsis peidus on: Topsisesse pannakse näiteks: Seen, kuuseokkad, pähklid, sammal, mingid marjad mida on käepärast võtta. Lapsed on ringis ja käia igapähe juures korraks läbi ja lasta nuusutada. Enne peab ütlema, et see on saladus ja keegi kõva häälega kohe välja ei ütleks mis ta tunneb. Peale ringi küsida, kas nad arvasid ära mis topsis on.

Programmi koostasid: Anna-Liisa Peterson, Mare Linnamägi, Külli Kevväi, Gea Järvela, Triinu Pertels
Programmi valmimist toetas:



SISEMINISTEERIUM



KÜSK Kodanikuühiskonna
Sihtkapital

Vapramäe-Vellavere-Vitipalu Sihtasutus

IV TALV

Sissejuhatus talve: Külmade ilmade korral püsib pesas. Ilma toiduta ei pea üle paari päeva vastu. Käib talvevarusid otsimas. mida talvel sööb

MÄNG ORAVA SAHVER - toidu otsimine (tundlik nina).

Pildikaardid (samad, mis sügisel).

Variant 1 (väiksematele): pildi ja sõna kokkuviiimine. Lapsed seisavad ringis, pildikaardid on ringi keskel, nii et pilt on peal pool. Retkejuht nimetab pildil olevaid objekte ja laste ülesanne on leida üles õige pilt.

Variant 2 (suurematele): õige toidu leidmine muude piltide seast. Lapsed jagatakse kahte võistkonda, kumbki võistkond seisab kõrvuti kolonnis. Eemal on pildikaardid, mille seast tuleb leida orava toiduks sobilikud kaardid ja tuua need enda meeskonna juurde. Iga õige kaart annab meeskonnale plusspunkti, iga vale kaart miinuspunkti. Mäng lõpeb, kui kõik toiduks vajalikud kaardid on toodud. Siis loetakse üle ka kummagi võistkonna punktid.

Mänguks vajalikud pildikaardid: 24 tk

Õige toit: linnupojad, munad, putukad, tõugud, kuusepungad, kuusevõrsed, puukoor, leht, sarapuupähkel, tammetõru, seemned, seemed (puravik, pilvik), viinamäetigu, kibuvitsamarjad, sipelgad.

Vale toit: hiir, sinilill, rannakarp, kartul, (mõni suurem loom, kelle pilt on juba eelnevalt olemas)

MÄNG- Mis kus asub? SUUREMATELE (arendab liikide tundmist ja mälu; B.Brügge "Õuesõpe" Lk 18)

Osavõtjad jagatakse gruppidesse (6-8 in), grupist moodustatakse rivi. Iga rivi ette ja taha pannakse 3m kaugusele (kotti/ metsamaterjali piirdega varjaltult?) erinevaid lehti (vms aastaajale sobivaid esemeid, ka pilte). Iga osaleja näeb, mida maha pannakse.

Iga rühmaliige saab numbrit. Mängujuht hüüab koos lehega numbrit, nt "Vaher number 3!" Seejärel jooksevad "kolmed" lehe juurde ja viivad selle rivi tagusesse kasti. Mängujuht hüüab uue lehe ja numbrit jne. Järgmine kord, hüüdes "Vaher!", peavad jooksjad meeles pidama, kas leht asub nüüd rivi ees või taga.

Mäng peaks kestma niikaua, kui tekib juba kõhklus, kuhu poole joosta. (Punkte jagatakse gruppidele nt kiiruse järjekorras või ainult esimestele)

TEGEVUS käbi närimine. Karpidesse päris näidised.

Tegevuse asukoht valitakse vastavalt kohale - käbide olemasolu

orava näritud käbi. Võrdluseks ka hiire oma. Hea, kui oleks päris eksemplar.

Selgitus: iga laps otsib endale käbi ja püüab sealt soomuseid lahti rebida, et seemet leida.

TEGEVUS- orava jäljed lumel. Jälgedest pilt ja teoreetiline jutt enne mängu

Selgitus: orava moodi hüppamine. Soovi korral võisteldakse hüppe pikkuses.

TEGEVUS/MÄNG pesa vooderdamine

Selgitus: enne mängu lepatakse kokku mänguala ning märgitakse nõõridega pesad. Lapsed on oravad muutlikes ilmaoludes. Retkejuht ütleb, mis ilm parasjagu on. Kui väljas on sula või kerge külm,

Programmi koostasid: Anna-Liisa Peterson, Mare Linnamägi, Külli Kevvõi, Gea Järvela, Triinu Pertels
Programmi valmimist toetas:



SISEMINISTEERIUM



KÜSK Kodanikuühiskonna
Sihtkapital

Vapramäe-Vellavere-Vitipalu Sihtasutus

liiguvad oravad ringi, otsivad toitu. Kui tuleb pakane, poevad oravad pesadesse ja panevad sissepääsuavale samblatuti ette (hoiavad käed ees).

MÄNG Minu käbi!

Mängijad seisavad ringis, käed selja taga, üks laps valitakse ringi keskele hajameelseks oravaks (see orav ei mäleta, kuhu ta oma sahvri tegi). “Orav” suleb silmad ja loeb 10-ni. Ülejäänud mängijad annavad vaikselt käbi käest-kätte edasi (kokkuleppeliselt võib käbi liigutada kahes suunas, näit vanemate laste puhul). Äkki hüüab orav “Minu käbi! Mängijad enam käbi edasi ei anna. Nüüd avab “orav” silmad ja püüab ära arvata, kelle käes käbi on. “Orav” ütleb mõnele mängijale “Anna käbi siia!” Mängija sirutab peopesad ette. Kui käbi oli selle mängija käes, mängurollid vahetuvad. Kui “orav” valib vale ehk tühjade pihkudega mängija, läheb mäng edasi.

Ringis seisvad mängijad püüavad “oravat” kavalate nägudega eksiteel viia. Kui “orav” pole suutnud kolme mängukorraga käbi asukohta ära arvata, valitakse uus “orav.

Mängu algne versioon S.Raadik “Õpime õues mängides” lk 25 “Oravad ja käbid”.

Programmi koostasid: Anna-Liisa Peterson, Mare Linnamägi, Külli Kevväi, Gea Järvela, Triinu Pertels
Programmi valmimist toetas:



SISEMINISTEERIUM



KÜSK Kodanikuühiskonna
Sihtkapital

Vapramäe-Vellavere-Vitipalu Sihtasutus

Lisa 1: ORAVAST –

Iseloomustus: Orav ehk **harilik orav** ehk punaorav (*Sciurus vulgaris*).

Rahvuslikult **käbikuningas**, on oravlaste sugukonda kuuluv **näriline**. See on ainus Eestis pärismaisena elav orava perekonna liik.

Lendorav ehk harilik lendorav (*Pteromys volans* L.) on näriliste seltsi, oravlaste sugukonda kuuluv pisiimetaja. Varem on teda paigutatud ka eraldi lendoravlaste sugukonda. Ta on Eesti faunas ainuke lendorava perekonna esindaja. Lendorav on öise eluviisiga ning vajab ellu jäämiseks vanu metsi. Ta on Eestis I kategooria kaitsealune liik.

Orava saba on kehas veidi lühem ja kaetud pikkade karvadega. Harilik orav vahetab karva kaks korda aastas. Suvekarvastik on tal lüheldane, õrn ning roostepruuni värvusega. Augusti ja novembrikuu vahelisel perioodil asendub suvekarvastik järk-järgult tihedama ja tumedama talvekarvastikuga. Sel ajal pikenevad oravatel ka kõrvatutikesed. Värvus on **suvel punakaspruun, talvel hallikaspruun, kõht valge**.

Järsult kõverdunud küünistega hästihaakuvate pikkade varvaste abil hüppab ta kergelt puult puule, isegi kui need asuvadüksteisest 3-4 m kaugusel.

Saaremaal ja Hiiumaal võib kohata ka oravaid, kelle suvekarv on pealtpoolt must. Musta värvi karvkatte tingib karvade suur melaniinisaldus. Orava kehapikkuseks on 20...25 cm, saba pikkus on 19...21 cm ja nende kaal on vahemikus 170...400 g.

Elupaik ja -viis: Eestis on orav laialt levinud. Kohata võib kõigis metsatüüpides, eelkõige aga **kuuse-segametsades ja parkides**, ka surnuaedades. Orava koduterritooriumi suuruseks võib olla kuni 50 hektarit.

Oravad on uudislimulikud, päevase eluviisiga. Ta on tüüpiline puuelanik: kõverdunud küünistega varustatud pikkade varvaste abil suudab loomake puudel väga kiiresti liikuda ja ühelt puult teisele hüpata. Orav võib ka viga saamata puu ladvast alla kukkuda. Selles aitab teda suur kohev saba, mis võimaldab tal **hüppe ajal suunda muuta ja ka hoogu pidurdada**.

Toitumine: Nad on **segatoidulised**, kuid eelistavad siiski pähkleid ja mitmesuguste taimede **seemneid**, nakitsevad puukoort ning puumahla, **kuusekäbisid** (alustab söömist käbi ülemisest otsast) ja **kuuse isaspungi**. Orava päevane söögivajadus on 4000 seemet ja seepärast peab ta lüdimä iga päev 300 käbi. Iga käbi ümbertöötlemine võtab umbes 6 minutit. Nad söövad meelsasti ka **linnupoegi, nende mune ja tigusid, putukaid**. Suve teisel poolel korjavad oravad endale **talveks toiduvarusid**. Seened kuivatatakse kübaratpidi kahe oksa vahele riputatult. Need ja käbid-tõrud peidetakse kas puuõõnde või sambla alla (ca 20-30 cm sügavusele), kust toiduks vajalik talvel lõhna järgi üles otsitakse. Ilma toiduta suudavad vastu pidada kõigest paar päeva.

Pesa: Orav teeb okstest **pesa tüve lähedale puude latva** või kasutab selleks vanu varesepesi ja puuõõnsusi, vahest isegi suuremaid lindude pesakaste. **Pesa on kuulikujuline**, punutud oksaraagudest, puukooretükidest, taimedest, samblast, lehtedest ning kinnitatud puuksa külge. Pesa läbimõõt võib olla 50-80 cm. Orava puupealne elamine jätab mulje, justkui oleks üks varese pesa kummuli teise otsa käänatud. Pesa sisemus on vooderdatud lehtede, sambla, sulgede ja niinega ning **harilikult**

Programmi koostasid: Anna-Liisa Peterson, Mare Linnamägi, Külli Kevväi, Gea Järvela, Triinu Pertels
Programmi valmimist toetas:



SISEMINISTEERIUM



KÜSK Kodanikuühiskonna
Sihtkapital

Vapramäe-Vellavere-Vitipalu Sihtasutus

kaheks kambriks jaotatud. Sisemise pesakambri läbimõõt on 20-25 cm, Selles armastavad elada aga kirbud, kes sunnivad oravat üsna sageli elukohta vahetama. Tavaliselt on ühel oraval **mitu sellist pesa**. See hoiab väga hästi sooja. Isegi väga külma ilmaga ei lange temperatuur selles eriti madalale. Väljaspool innaaega elab orav eraklikult. Külmade talvede ajal juhtub siiski, et ühes pesas elab mitu loomakest - kahtlemata seetõttu, et teineteist vastastikku soojendada.

Sigimine: Jooksuaeg on jaanuarist märtsini. Oravatel on aastas **tavaliselt kaks pesakonda poegi**, märtsis ja juulis. Pesakonnas on **tavaliselt 3...5 poega**, leitud ka 8. Kehva käbiaasta korral sünnivad pojad alles suvel. . Tiinus kestab 35...42 päeva.

Areng: Pojad on sündides **pimedad ja paljad**. Vastsündinud kaaluvad 7... 10 g. Silmad avanevad neil alles kuu aja vanuselt. Seetõttu hakkavad pojad ka alles kuu aja vanuselt pesast väljas käima. Seetõttu on neil väiksem võimalus kiskjate saagiks langeda. Enne pesast lahkumist katab pojad pesavooderdusest võetud samblaga vm, väga külma ja tormise ilma korral suleb pesaava. Imetamine kestab 2...3 kuud. **Kahekuuselt noored iseseisvuvad**. Pojad elavad pesas koos emase oravaga, isased on eraldi.

Suguküpseks saavad nad aastaselt. Orava **keskmine eluiga on viis aastat**. Maksimaalne eluiga 10 aastat.

Peamisteks vaenlasteks on neil metsnugis, kassikakk ja kanakull. Ise on ohuks laululindudele rüüstates nende pesi. Eelnevatel aegadel oli Eestis oluliseks ohustajaks ka inimene, kuid kaasajal meil oravatele enam jahti ei peeta.

Programmi koostasid: Anna-Liisa Peterson, Mare Linnamägi, Külli Kevväi, Gea Järvela, Triinu Pertels
Programmi valmimist toetas:



SISEMINISTEERIUM



KÜSK Kodanikuühiskonna
Sihtkapital

Vapramäe-Vellavere-Vitipalu Sihtasutus

Lisa 2. Lugusid oravast –mida saab lugeda vihmase ilma korral

Beatrix Potter “Lugu orav Käbikäpast” Kirjastus Ilo 2008
Leida Tigane “Orav Pikkhamba söökla” TEA Kirjastus 2010
Elmar Keskküla “Orav Kikk-kõrv” Kirjastus Kunst
Claire Bertholet. “Oravake Riho metsatukast” TEA Kirjastus 2016

Lisa 3. Luuletus

Sobib kordamiseks matka lõpus.

Lugeda esimene rida luuletusest, teine rida lugeda kuni allajoonitud sõnani, lasta lastel luulerea lõpp ise pakkuda. Lugeda uus rida ja neljandal salmil lasta lastel pakkuda riimi lõpp jne kuni lõpuni. St. lastel lasta allajoonitud sõna ise pakkuda.

Siis kui talv on taeva ALL
Kasukas on temal HALL
Pesas rohkem PIKUTAB
Haigutab ja RINGUTAB
Otsib üles TALVEVARUD
Seened, pähklid, TAMMETÕRUD
Kevadel teeb palju KISA
Et saaks valmis mitu PESA
Siis kui puud on juba HALJAD
Pojad sünnivad neil PALJAD
Alguses ei kuule, NÄE
Pimedana möödub PÄEV
Kui on vanust kuu JAGU
Karv on seljas, peas on NÄGU
Puudel mängivad nad KULLI
Aga nähes KANAKULLI,
Kassi, nugist või KAKKU
Orav pugema peab PAKKU
Olla ei saa AEGLANE
Need on nende VAENLASED
Pesa kõrgel puu OTSAS
Tuleb joosta nii kuis JAKSAB.

Variants 2* (pisematele)

“Oraval on tore ema,
ronimist ei keela tema!
Tema keelata ei saa,
sest ta ronib ise ka.”

http://www.loodusajakiri.ee/loodusesober/artikkel181_165.html

Programmi koostasid: Anna-Liisa Peterson, Mare Linnamägi, Külli Kevväi, Gea Järvela, Triinu Pertels
Programmi valmimist toetas:



SISEMINISTEERIUM



KÜSK Kodanikuühiskonna
Sihtkapital

Vapramäe-Vellavere-Vitipalu Sihtasutus

LISA 4 - MEISTERDAMINE- toimub vihmase või külma ilmakorral



Õues meisterdamine: Lapsed jagada gruppidesse, eraldada igale grupile paraja vahega alad (moodustuks nn galerii). Ülesandeks moodustada metsamaterjalist orava pilt.

Programmi koostasid: Anna-Liisa Peterson, Mare Linnamägi, Külli Kevväi, Gea Järvela, Triinu Pertels
Programmi valmimist toetas:



SISEMINISTEERIUM



KÜSK Kodanikuühiskonna
Sihtkapital

ORAVA AASTARING

Vapramäe-Vellavere-Vitipalu Sihtasutus



Veel lugemist/vaatamist/kuulamist

[pesa läbilõige](#)

[orav kevadist mahla joomas](#)

<https://et.wikipedia.org/wiki/Närilised>

["lendav" orav koos kábiga](#)

[karvastiku vahetus](#)

[Suvised karvatutid](#)

[Sööki käppadega hoidmas](#)

[söök hambus](#)

Videod oravast, märkusega mis videost näeb.:

<http://vikerraadio.err.ee/v/okoskoop/saated/58d55b15-18b8-41b9-8505-6363553606a8/okoskoop-ilma-ennustamine-vesi-ja-oravad-krista-taim> hääliitus 43 minutil

<https://www.youtube.com/watch?v=nU7RfJvv5NQ>

<https://arhiiv.err.ee/vaata/looduse-aabits-looduse-aabits-13-saade-imetajad> hääliitus 2.18 minutil

<https://www.youtube.com/watch?v=LAFkZUn9sZ0> - mis juhtub siis, kui käärinud õunu süüa

<https://www.youtube.com/watch?v=ZGhZHlpSE6k> oravad rivaalitsevad seemnete pärast

<https://www.youtube.com/watch?v=1XsUjY5Z8fk> orav sööb pähklit. Orig. HÄÄLEGA!

<https://www.youtube.com/watch?v=ZUjQtJGaSpk> orava saba jutt

<http://etv.err.ee/v/uudised/tele/016955a9-9381-4e7c-bcbf-4a7f4a97b9a8/maailma-vallutanud-oravavideo-autor-see-orav-on-mul-vana-tuttav-lumest-toidu-otsimine>

<http://www.earthtouchnews.com/cute-and-cool/funny/this-red-squirrel-is-the-master-of-snow-diving-video> -lumest toidu otsimine

https://www.youtube.com/watch?v=HjmED5EwC_U oravapöeg, reklaam, maskott

Programmi koostasid: Anna-Liisa Peterson, Mare Linnamägi, Külli Kevväi, Gea Järvela, Triinu Pertels
Programmi valmimist toetas:



SISEMINISTEERIUM



KÜSK Kodanikuühiskonna
Sihtkapital

Vapramäe-Vellavere-Vitipalu Sihtasutus

<https://www.youtube.com/watch?v=PAYStZKPJT0-> erinevad söömiskohad, talvevarude peitmine, pähkli hammustamine

<https://www.youtube.com/watch?v=D7KwTiDkcis-> beebidega

<https://www.youtube.com/watch?v=FOEC9P9KQHI-> käbi haaramine

<https://www.youtube.com/watch?v=hSWfC3RzQ0w-> hüpped, teised loomad

<https://www.youtube.com/watch?v=BAZZJ2JOIGM>

Kasutatud allikad:

<http://bio.edu.ee/loomad/Imetajad/SCIVUL2.htm>

<https://et.wikipedia.org/wiki/Orav>

<https://et.wikipedia.org/wiki/Lendorav>

http://www.looduspilt.ee/loodusope/?page=liigitutvustused_liik&id=195

http://miksike.ee/docs/referaadid2006/harilik_orav_annesulg.htm

http://www.loodusajakiri.ee/loodusesober/artikkel181_165.html

<http://entsyklopeedia.ee/artikkel/orav1>

http://www.eestiloodus.ee/artikkel4659_4623.html

<http://rihupoiss.pbworks.com/w/page/6846377/ORAV%20JA%20TEMA%20PESAPAIK>

Programmi koostasid: Anna-Liisa Peterson, Mare Linnamägi, Külli Kevväi, Gea Järvela, Triinu Pertels
Programmi valmimist toetas:



SISEMINISTEERIUM



KÜSK Kodanikuühiskonna
Sihtkapital