

RONGA PROGRAMM

Programmi kirjeldus

Programmi eesmärk. Ronga eluringi, käitumise ja ökoloogia tundmaõppimine erinevate tegevuste ja ülesannete kaudu looduses.

Koht: Loodusrajal, erinevad võimalused

Sihtrühm: 5-8. aastased ja 3-4 klassi õpilased

Kestvus: 2-3 tundi

Rühma suurus: 10-25, läbiviija retkejuht -juhendaja

Aeg: aastaringselt, paremini sobib kevadel

Temaatika: ronga elutsükkel aastaringselt, vareslased, ronga tunnused, eluviis, toit ja vaenlased, pesitsemine, ökoloogia

Arendatavad oskused: looduse vaatlemine ja tundmaõppimine, rühmatöö

Vahendid: varese, ronga ja haki pildid, ronga topis, mustad rätikud – 25, suled või udusuled, tunnistused, paber noka voltimiseks, luup või binokulaar sule vaatamiseks, ristsõna, kahe laulu sõnad, Ronk Abraksase lugu, vareslaste lühiiseloostus

Programmi ülevaade

Ronga õppeprogramm viiakse läbi retkejuhi juhendamisel sobival loodusrajal. Loodusraja valikul tuleb lähtuda osalejate soovidest ja vanusest. Programmi saab läbi viia ka kooli lähiümbruse looduses ja pargis.

Programmi viiakse läbi aktiivtegevuste ja mängude kaudu retke jooksul. Tegevused toimuvad rühmadena. Kokkuvõtted tehakse iga ülesande juures ja päeva lõpus. Tegevused kahes vanuseastmes on põhiosas sarnased, mõned ülesanded on 3-4 klassi puhul raskemad. Programmi lõpus saavad kõik osalejad tunnistused.

Programmi tegevused ja ülesanded.

Ajakava.

Sissejuhatus. 30 min

Matk ja tegevused mängud rajal 1t-1.30

Kokkuvõtted ja tunnistused 10-30 min

Sissejuhatus.

Vestlus rongast ja teistest vareslastest ja päevakava tutvustus. 20 min

Retkejuht tutvustab lühidalt ronka ja teisi vareslasi: hakki, hallvarest ja künnivarest, CD-lt kuuleb ronga häält

Vahendid: Pildid vareslastest: ronk, hallvares, hakk ja künnivares, ronga topis, plaat ronga häälega Riitumine. Osalised moodustavad ronga perekonna: ema, isa ja pojad. Mustad rätikud 10 min

Matk ja tegevused loodusrajal

Programm üles ehitatud ema-isa õpetustele linnupoegadele

Emaj ja isa võiksid olla retkejuht ja õpetaja, lapsed pojad. Vanema rühma puhul võiksid olla rühmad (pesakonnad koos emaj ja isaga) moodustatud lastest

1. Ronkade toitumine. Rongapojad õpivad süüa otsima.

Retkejuht räägib ronkade toitumisest.

Makaronimäng. Kindlale maa- alale puistatakse laiali värvilised makaronid (nn ussikesed toiduks). Kõiki värve on sama hulk. Rongapojad (3-stes rühmades) või pesakonnad otsivad metsas toitu ja korjavad makarone. Toidu otsimiseks antakse kindel aeg (5 minutit), siis pojad kogunevad. Rühmad laovad eri värvi makaronid kuhjakestesse, need loetakse värvide kaupa üle ja vaadatakse, kes kõige rohkem toitu sai. Lõpuks arvutatakse kokku kui palju igat värvi makarone leiti ja arutatakse, miks mõnda värvi vähem saadi (kaitsevärv).

2. Ronkade hääl. Rongad on väga häälekad veebruaris ja märtsis, nende vali metalne „kronks-kronks“ kõlab kaugele üle metsa.

Rongapojad õpivad häält tegema

Kõik rongapojad võtavad ritta ja harjutavad järjekorras häält. Kes on hakkama saanud kükitavad maha. Siis tuleb rida vastupidi tagasi

Laul Rongapoisid /Sepapoiste viisil/

3. Ronkade pesitsemine. Rongapojad õpivad pesapuud valima

Puude tundmaõppimine ja arutelu sobiva pesapuu üle. Mõõdame paari puu jämedust käepäraste vahenditega.

Iga rühmad valib endale ühe jämedamatest ja suurematest puudest lähikonnas ja teeb puu alla **okstest pesa** (näiteks 10 oksast). Vanema rühma puhul võib seada mõne tingimuse okste kohta (puu liik või oksa pikkus vms näiteks

Mäng: Haraka mäng. Pesa omanikud peavad oma pesa kaitsma, kuid peale heita ei tohi. Samal ajal tuleb teiste pesadest oma pesa oksa varastada. Võidab see pesakond, kellel rohkem oksa pesas peale mängu lõppu. Mängu lõpetab mängujuht ehk retkejuht

4. Ronga eluviis. Rongapoegi õpetatakse lendama

.... Lennu harjutused

Mäng: Rebased ja rongad. Grupp jagatakse pooleks. Rebased seisavad ühel pool joone taga ja rongad teisel pool joone taga näod vastamisi. Retkejuht hüüab erinevaid väiteid rongaj ja teiste lindude loomade kohta. Lapsed peavad liikuma vastavalt sellele, kas lause on õige või vale. Kui lause on õige jooksevad rebased ronkade suunas, kui vale vastupidi. Varesed ja kullid põhimõttel jooksumäng. .

5. Lindude suled. Sulemäng ja sule uurimine.

Sulemäng. Kaks rühma saavad ühe sule, mida tuleb puhuda nii, et see lendaks teise territooriumile.

Võitja on see, kes sai sule teise poolele

Sule vaatlus luubi all. Vaadatakse sulge luubiga.

Kokkuvõte

Väike Nõid – Ronk Abraksas – (lühikese loo sõnaline esitus näiteks „väikese nõia“ poolt) (Või nukitsamees Nukitsamees)

Lõpulaul Must ronk

Lisaülesanne: Noka voltimine

Tunnistused igale osalejale