

## GRA DYDAKTYCZNA ZGADNIJ, KIM JESTEM?

### DIDACTIC GAME – GUESS, WHO I AM?

Hanna Będkowska

Centrum Edukacji Przyrodniczo-Leśnej w Rogowie

#### **Etap edukacyjny:** gimnazjum

Grę dydaktyczną *Zgadnij, kim jestem?* można przeprowadzić jako uzupełnienie lekcji w lesie poświęconej leśnym zwierzętom.

**Cel zajęć:** zdobycie umiejętności przedstawiania różnych zwierząt leśnych.

Grę *Zgadnij, kim jestem?* można przeprowadzić podczas fazy wykonawczej lekcji w lesie. Może służyć utrwaleniu zdobytych podczas zajęć wiadomości.

Podczas zajęć nauczyciel opowiada uczniom o tym, że zwierzęta z człowiekiem włącznie są konsumentami – organizmami cudzożywnymi zdobywającymi pokarm, energię i tlen kosztem producentów. Wśród konsumentów można wyróżnić:

- 1) roślinożerców – zwierzęta korzystające z materii organicznej zawartej w roślinach;
- 2) drapieżniki – zwierzęta korzystające z materii organicznej zawartej w żywych organizmach innych zwierząt;
- 3) pasożyty – organizmy, które czerpią pożywienie z żywych tkanek innego organizmu;
- 4) wszystkożerców – zwierzęta, które mogą odżywiać się zarówno pokarmem roślinnym, jak i zwierzęcym. Charakteryzuje je brak specjalizacji pokarmowej.

W trakcie lekcji w lesie uczniowie poznają dwanaście różnych zwierząt leśnych, np.: łosia, larwę strzygoni choinówki, bobra, rysia, krzyżaka ogrodowego, jastrzębia, pchłę, kleszcza, sikorkę bogatkę, dzika, skorka i kosa. Zadaniem prowadzącego zajęcia jest takie ich przedstawienie, aby była możliwość przeprowadzenia gry. Należy opisać nie tylko wygląd zwierząt, lecz również ich zwyczaje, rodzaj pożywienia i środowisko życia.

Warto również podkreślić podczas zajęć, że zwierzęta, głównie zwierzyna łowna, mogą wyrządzać szkody w ekosystemach leśnych. Najbardziej zagrożone są młodsze drzewostany. Wymusza to konieczność zabezpieczenia upraw przed zgryzaniem i spalowaniem. Wyjaśniamy użyte terminy. Zakładane są osłony, używane repelenty, powierzchnie są grodzone.

#### **Opis gry**

**Środki dydaktyczne:** karty pracy (10 egz.).

**Materiały pomocnicze:** clipy (10 szt.), ołówki (10 szt.), gumka, temperówka.

Czas trwania gry: 30 minut.

## Przebieg gry

Wyznacz dwunastu uczniów, którzy przyjmują rolę zwierząt leśnych omawianych podczas lekcji w lesie, np.: łosia, larwy strzygoni choinówki, bobra, rysia, krzyżaka ogrodowego, jastrzębia, pchły, kleszcza, sikorki bogatki, dzika, skorka i kosa.

Pozostali uczniowie dobierają się w pary. Każda para otrzymuje kartę pracy.

Uczniowie *zwierzęta* spacerują po wyznaczonym terenie i odpowiadają na pytania kolegów.

Pozostali uczniowie podchodzą kolejno do *zwierząt* i zadają im pytania, próbując odgadnąć nazwę.

Pomylić można się tylko raz.

Zwycięża para, która bezbłędnie odgadnie nazwy wszystkich zwierząt.

### Uwaga !

Wyznacz teren, po którym mogą poruszać się uczniowie *zwierzęta* na tyle duży, aby uczniowie zadający pytania nie przeszkadzali sobie i nie słyszeli siebie nawzajem.



Fot. 1. Przykładowa realizacja zajęć z wykorzystaniem gry *Zgadnij, kim jestem?* (fot. A. Będkowska)  
*Photo 1 Sample realisation of lesson with the use of game "Guess who I am?"*

**Karta pracy uczniów**

*Zgadnij, kim jestem?*

Członkowie grupy:

.....  
.....

L.p.	Imię kolegi / koleżanki	Nazwa zwierzęcia	Utracona szansa
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			