

GARDIENII NATURII

Habitate sălbaticе și impactul uman

Obiectiv: Să învețe caracteristicile unui habitat sănătos și ce se întâmplă cu fauna sălbatică atunci când

Materiale: niciunul

Activitate: Acest joc activ învață ce este un habitat și că populațiile de viețuitoare sunt în mod continuu afectate de elementele mediului lor.

Începeți prin a revizui definiția habitatului și discutați componentele unui habitat. Accentuați hrana, apă și adăpost. (Explicați că, deși este o componentă, nu vom folosi spațiu în acest joc.) Arătați participanților semnale cu mâinile pentru mâncare (mâinile la stomac), apă (mâinile la gură) și adăpost (mâinile care formează un cap în jos). „V” deasupra capului). Rugați-i să exerseze să facă semnalele rapid în timp ce strigi: „Mâncare... apă... adăpost... apă... adăpost... mâncare!”

Selectați aproximativ o treime din grup și rugați-i să meargă într-o parte și să se alinieze. Restul grupului se aliniază de cealaltă parte. Explicați că participanților din grupul mai mic sunt un animal care mănâncă plante (alegeți unul potrivit pentru locația dvs.) și că toți cei de cealaltă parte formează habitatul animalului. Trebuie să se întoarcă unul la altul. În număr de trei, fiecare animal decide de ce are nevoie (hrană, adăpost sau apă) și fiecare participant din habitat decide ce va fi (hrană, apă sau adăpost); fiecare participant (animal sau habitat) face un semnal de mână corespunzător. La următorul număr de trei, ambele grupuri se întorc și se confruntă.

Amintiți-le că trebuie să aleagă un singur semnal (sau componentă de habitat) și să păstreze același semnal până la sfârșitul acelei runde. Este posibil să nu schimbe semnalele după ce au văzut semnalele pe care cealaltă parte le face.

La următorul număr de trei, participanții din habitat rămân acolo unde sunt, iar animalele trec pentru ei, obținând ceea ce au nevoie (hrană, apă sau adăpost) și aduceți-i (doar o componentă de habitat per animal) înapoi în partea animală. Dacă un animal nu găsește ceea ce are nevoie (de exemplu, dacă nu mai rămâne apă pentru un animal însetat care face semnalul cu mâna de apă), animalul respectiv trebuie să moară și să devină parte a habitatului, continuând ciclul vieții. Încurajați participanții să își facă „moartea” dramatică și distractivă, astfel încât să nu vrea să trișeze pentru a „rămâne în viață”.

Demonstrați jocul cu ajutorul unuia dintre elevi. (Tu fii animalul, iar elevul să fie o componentă a habitatului.) Jucați mai multe runde și urmăriți cum fluctuează populația de animale.

Apoi, cereți animalelor să întoarcă spatele în timp ce habitatul se adună în jurul vostru. (Este o idee bună ca un alt profesor să distragă atenția animalelor în acest timp, dacă este posibil.) Spuneți: „Oamenii au călcat în picioare pajiștile. Nu a mai rămas hrană pentru animale, doar apă și adăpost. Așa că poți face doar semnalele pentru apă și adăpost, nu pentru mâncare.” Joacă o rundă și apoi anunță că toate animalele flămânde sunt animale moarte, deoarece nu există hrană.

Apoi, adună din nou habitatul în jurul tău și spune: „Oamenii au poluat toată apa. Nu există hrană și apă acum – doar adăpost. Nu poți face decât semnalul pentru adăpost!” Joacă o altă rundă și apoi anunță că toate animalele însetate și flămânde sunt animale moarte, deoarece nu există hrană și apă.

Pentru ultima rundă, spuneți habitatului că toți copacii au fost tăiați și că nu mai există adăpost. Pune-i să se așeze în liniște și spune-le că atunci când animalele se întorc pentru a le înfrunța, ar trebui doar să zâmbească și să facă cu mâna. Toate animalele mor. Explicați că acest lucru se întâmplă atunci când nu avem grijă de habitate. Dacă tăiem un copac sau poluăm un râu, nu afectăm doar acel copac sau acel râu. De asemenea, afectăm multe viețuitoare. Totul este conectat.