



Dabas zinības | Eksperimenti

## 3.06. Noslēpumainais dzīvnieks (Kornels, vides spēle) NP

Kad biju bērns, pie manām mājām es ievēroju mazu putniņu – slaidu, krāšņu, sarkankrūtīša lielumā. Es tādu nebiju redzējis nekad iepriekš. Galva un mugura bija melni, acis – sarkanas, sāni – kastaņkrāsā, bet vēders – balts. Izplestajos spārnos vizēja žilbinoši plankumi. Kad tas lidoja, bija brūnā, baltā un melnā sajaukums. Es nezināju nevienu, kurš varētu pateikt man, kā šo putnu sauc, kamēr uztrenēju skatienu atrast vajadzīgo putnu starp simtiem citiem attēlos putnu ceļvedī.

Katru dienu divu nedēļu garumā es devos ārā un vēroju šos putnus. Es redzēju kā viņi pavilka sāņus lapas un zariņus, lai atrastu barībai kukaiņus un sēklas. Tie darbojās ar lapām tik spārīgi, ka sataisīja lielāku troksni kā briedis. Tiem bija trallinoša dziesma un kaķim līdzīgs Mjau. Man šie putni bija brīnišķīgi un mistiski.

Manī interese par šiem putniem ir augusi mūža garumā un pārtapusi par putnu vērošanu. Tas, ka netika atrasta ātra atbilde, jo ilgāk kvēlo šī ziņkārei, jo vairāk tu mācies. Visas dziļās zināšanas ir dzimušas no brīnuma un atklājuma.

Tieši kā šī putna gadījumā.

Šī spēle ļauj skatīt attēlu ar svaigu skatienu, nesabojājot to ar prekonceptijām. Tā ka klausoties ir augsta uzmanības intensitāte, tā tiek saglabāta arī skatot attēlu.

### Nepieciešams:

1

1. Noslēpumaino dzīvnieku attēli.
2. Rakstāmrīks.
3. Papīrs.
4. Palikņi.

### Darba gaita:

2

1. Izvēlas dzīvnieku ar interesantu uzvedību, un uzkrītošu ārējo izskatu. Ja izvēlas ierastu dzīvnieku, liec, lai tas izklausās eksotisks, stāstot maz zināmu informāciju, kā dotajā piemērā. Katram pēcnācējam ir tūkstošiem brāļu un māsu. Es varu redzēt uz priekšu, uz sāniem daļēji uz aizmuguri vienā un tajā pašā

laikā. 50% ieelpotā gaisa es varu uzņemt caur ādu un ūdeni es organismā uzņemu tikai caur ādu. Dzīvnieks ir varde.

2. Visai grupai jāapsēžas ērti tā, lai visi varētu jūs sadzirdēt. Vadītājs sniedz aizraujošu stāstījumu par kādu dzīvnieku, nenosaucot to vārdā. Pastāsta, ka vedīsiet viņus ceļojumā, kur parādīsiet kādu ļoti neparastu dzīvnieku. Stāstījumam jābūt ļoti dzīvam un tēlainam. Tajā iekļauj dažādu sajūtu attēlojumu: džungļu skaņas, tropu karstumu un mitrumu, meža augu un trūdošu lapu smaržu un tamlīdzīgi. Cik vien tīk, variet izmantot arī humoru.
3. Mudina spēlētājus pievērst uzmanību visam ko viņi klausoties “redz”, jo pēc atgriešanās no ceļojuma viņiem vajadzēs sniegt “reportāžu” par dzīvnieku un vidi, kurā tas dzīvo.
4. Lieto iztēli rosinošus vārdus, lai stāstījumu varētu skaidri iztēloties šīs vides attēlu. Piem., ja dzīvnieks dzīvo lietusmežā, jūs varat aprakstīt tā greznību un drēgnumu. Lai klausītāji būtu iesaistīti, rada spilgtu, kodolīgu stāstījumu. Ļoti ieteicams atcerieties apraksta svarīgākos atslēgvārdus un atlikušo daļu kodolīgi improvizējiet.
5. Pēc stāsta pabeigšanas izdala papīru un zīmuļus. Paskaidro, ka “reportāža” būs dzīvnieka zīmējums tā dabas vidē. Dalībnieki zīmē dzīvnieku, kādu to ir iztēlojušies. Ja dalībnieki nav pārliecināti par savu spēju zīmēt, ka attēlus var parakstīt ar segvārdu. (Daudzi cilvēki ir pilnīgi pārliecināti, ka viņi neko neprot uzzīmēt, tādēļ līdz šim brīdim es zīmēšanu nemaz nepieminu.)
6. Kad dalībnieki ir uzzīmējuši savus attēlus, pastāsti viņiem “Ir laiks uzzināt mūsu zinātniskajā simpozijā, es vēlos, ka katrs zinātnieks dalās ar savu lauka reportāžu (noslēpumainā dzīvnieka zīmējumu) ar 4 citiem zinātniekiem. Kamēr tiek izpētīti citu zīmējumi ir daudz smieklu.
7. Cita iespēja: Kamēr grupa zīmē, novelc auklu starp diviem kokiem vai zariem. Kad visi ir beiguši, zīmējumus ar kņāgiem piesprauž pie auklas, – izveidosies “neformālās mākslas izstāde”. “Gleznu” apskatīšana izraisīs daudz diskusiju, rūpīgi skatot attēlojuma nianšes, smieklu un jautrības.
8. Jautā dalībniekiem, vai viņiem ir vēlēšanās redzēt noslēpumainā dzīvnieka fotogrāfiju? Dalībnieku entuziasms pārsteigs jūs. Koncentrētās sejas, tie fotogrāfijā centīsies saskatīt detaļas, kuras tika pieminētas, un kuras iekļāvuši arī savos zīmējumos.

## Metodiskās norādes:

**3**

Dabas zināšanas, koncentrēšanās. Dzīvnieku ekoloģija, empātija.

- Diena vai nakts, it visur.

- 3 cilvēki vai vairāk.
- 5 gadi un vairāk.

Sekojošais stāsta paraugs ir apmēram tik garš, lai noturētu pieaugušo un padsmiņnieku uzmanību. Mazākiem bērniem šo stāstu vajadzētu saīsināt. Šķiet, ka vislabāk ir stāsta galvenās idejas atcerēties no galvas un improvizēt nekā lasīt stāstu no lapiņas.

Ar šīs spēles palīdzību var pastāstīt arī par dzīvniekiem, kurus bieži nemēdz pieminēt stāstos, piemēram, stāstus par kādu taureņu sugu, kurai draud izzušana un kas ir reta.

Lielākus bērnus jūs varat mudināt pašus izdomāt kādu “noslēpumainas būtnes” stāstu un izstāstīt to grupai.

Bērniem

Ja spēlē 5-6 gadīgie bērni, jūs varat parādīt 5 dažādu dzīvnieku attēlus un jautāt, kurš tas bija dzīvnieks.

Zoodārza apmeklējumam

Tā ir lieliska aktivitāte zoodārza apmeklējumam. Pirms bērni iet apskatīt dzīvniekus, izstāsta noslēpumainā dzīvnieka stāstu un aicina viņus pievērst uzmanību, vai šis dzīvnieks ir starp zoodārza iemītniekiem. Jaunākā vecuma bērni ļoti uzmanīgi aplūkos katru dzīvnieku, cenšoties noteikt, kas ir noslēpumainais dzīvnieks. Lai iesaistīti tie būtu visu laiku, pasaka, ka pēc dzīvnieku skatīšanās sanāksiet atkal kopā.

Adaptēts pēc J. B. Cornell. Sharing Nature: Nature Awareness Activities for All Ages. Nevada City, Crystal Clarity Publishers. 2015. Sagatavoja Jāzeps Logins  
Pievienojusi: Elīza Kabakova (elizakabakova@inbox.lv)



**iesniegt savu eksperimentu**

## uzņēmēju asociācija

---

Dzimavu iela 93-27, Rīga, LV-1011

(+371) 67298683

lakifa@lakifa.lv