

# Modul Zoologija

## Lekcija 7

# Otisci životinja

"Djeca žive jako daleko od prirode i imaju malo prilika doći u intimni kontakt s njom ili je neposredno iskusiti."

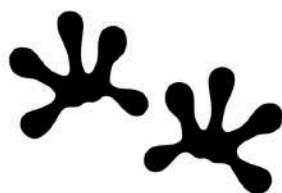
Maria Montessori, Otkriće djeteta



jazavac



jazavac



gušter



gušter

**Modul:** Zoologija – životinje i njihova tijela

**Dob:** 3–6 godina

## Uvod

U ovoj lekciji naučit ćeš kako Montessori pristup koristi **tragove** da dijete upozna šape, kopita, pandže i prste životinja. Kao što i mi ostavljamo tragove na mokrom pijesku ili zemlji, tako i životinje ostavljaju svoje tragove dok prolaze kroz prirodu.

Kroz šetnju, tvoje Montessori kartice “Tragovi životinja” i igru s plastelinom, dijete otkriva da se iz jednog malog traga može “pročitati” tko je prošao: koliko prstiju ima, ima li kandže ili kopita, razlikuju li se prednje i stražnje noge.

## Povezanost s prethodnim materijalom

Lekcija se nadovezuje na:

- kartice i figure domaćih i divljih životinja (npr. [Domaće životinje](#) na Zapiju) ;
- promatranje dijelova tijela životinja (noge, šape, papci, pandže) (vidi prethodne lekcije);
- iskustva iz prirode kad dijete vidi vlastite tragove na pijesku, zemlji ili snijegu.

## Aktivnost “Tragovi životinja u plastelinu i na karticama”

**Dob:** 3–6 godina

### Materijali:

- pladanj;
- Montessori kartice “**Tragovi životinja**” (ispod lekcije);
- nekoliko realističnih modela životinja koje se pojavljuju na karticama;
- smeđi plastelin ili glina;
- mali valjak;
- podloga (daska ili podložak).

### Koraci:

1. Započni pitanjem: “Što se dogodi kad hodamo po mokroj zemlji? Što ostane iza nas? A što misliš, ostavljaju li životinje svoje tragove?”
2. Položi pred dijete nekoliko kartica “Tragovi životinja” – jednu s fotografijom životinje i pripadajućim tragom (ili tvoj format). Promatrajte: “Ovaj trag pripada... Koliko vidiš prstiju? Izgleda li kao šapa ili kopito?”
3. Pripremi pladanj s plastelinom i figurama. Pokaži kako razvaljati plastelin valjkom u ravnu “zemlju”.
4. Uzmi životinju koja se nalazi i na kartici. Nježno pritisni njezine noge u plastelin i pažljivo je podigni. Zajedno usporedite trag u plastelinu i trag na kartici: “Jesu li slični? Što možemo prepoznati?”
5. Ponudi djetetu da samo nastavi: bira životinju, pronalazi odgovarajuću karticu “Tragovi životinja”, radi trag u plastelinu i stavlja karticu pokraj njega.
6. Kad se zaigra, možeš mu postaviti zadatak:
  - “Pronađi sve životinje koje imaju prste.”
  - “Pronađi one koje imaju kopita.”
  - “Vidiš li životinju čiji su tragovi različiti na prednjim i stražnjim nogama?”

## Cilj

- povezati životinju s njezinim tragom;
- razvijati promatranje detalja (broj prstiju, oblik traga, kandže, kopita);
- obogatiti rječnik vezan uz tragove i dijelove tijela životinja;
- poticati finu motoriku i senzorno iskustvo kroz rad s plastelinom.

## Varijante

- **Igra uparivanja:** koristi samo tvoje kartice “Tragovi životinja” – dijete uparuje sliku životinje s karticom traga ili radi memory.
- **Album tragova:** dijete otiskuje tragove (pečati ili plastelin otisnut na papir) i lijepi ih uz slike životinja u malu bilježnicu.
- **Šetnja tragova:** u snijegu, pijesku ili blatu pokušajte pronaći prave tragove (ptice, psa, mačke) i potom doma potražiti sličan trag na karticama.