

Z bajką na dobranoc

czyli wizyta w Muzeum Dobranocek w Rzeszowie

Scenariusz zajęć świetlicowych

Beata Godyla

Cel ogólny:

- stwarzanie sytuacji edukacyjnych mających na celu uświadamianie dzieciom, że bajki to źródło wiedzy, którą można wykorzystać w życiu codziennym i podczas zabawy z rówieśnikami.

Cele szczegółowe. Wychowanek:

- rozwija spostrzegawczość podczas odgadywania tytułów bajek;
- czierpie radość ze wspólnej zabawy z rówieśnikami;
- prawidłowo odszyfrowuje hasło;
- wykonuje pracę z zastosowaniem techniki origami płaskiego z kwadratu;
- dopasowuje cechy charakteru do bohatera dobranocki i potrafi uzasadnić swój wybór.

Metody pracy: Formy pracy:

- słowne;
- ogładowe;
- praktycznego działania.
- indywidualna;
- zbiorowa;
- grupowa.

Środki:

- układanka z hasłem;
- rymowanka;
- plansze z postaciami z bajek;
- komputer z dostępem do internetu;
- kartoniki z wypisanymi cechami bohaterów dobranoczek;
- kwadraciki do pracy (origami płaskie);
- kolorowy karton;
- klej;
- plansza z szyfrem w kształcie kota;
- dwa krzesła;
- napisy „tak” i „nie”.
- hasła do zabawy ruchowej.

Przebieg zajęć

I. Część wstępna

„333, 222, 321” – zabawa

Prowadzący wyjaśnia dzieciom zasady gry: pierwsza cyfra oznacza liczbę wybranych dzieci, druga to liczba słówek, które powinny być przez dzieci wymienione, natomiast trzecia to liczba ustnych powtórzeń wykonanych przez pozostałych uczestników

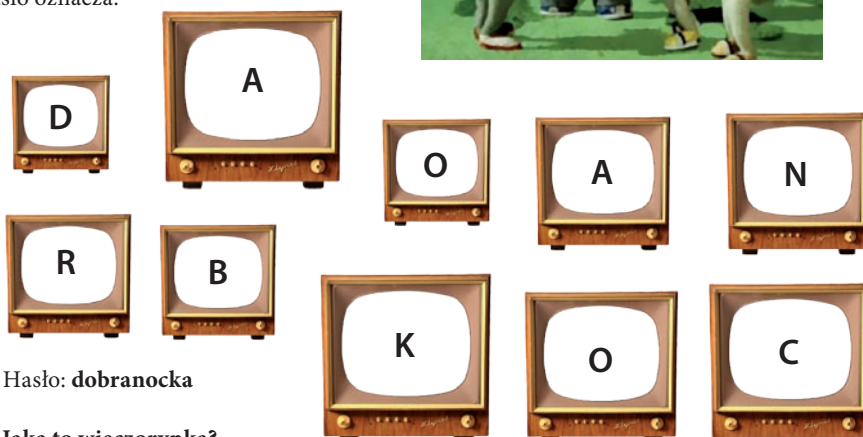
w grupie. Nauczyciel nic nie mówi, tylko zapisuje kategorię i odpowiednią liczbę, np.:

321 – bajka (troje dzieci, każde mówi dwa wyrazy związane z hasłem „bajka”, reszta jednokrotnie powtarza te hasła).

II. Część zasadnicza

Układamy telewizorki – zabawa

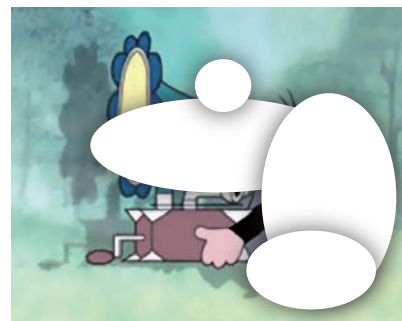
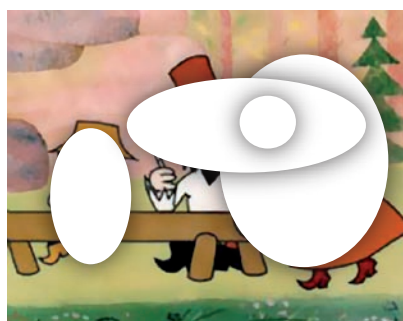
Wychowawca poleca dzieciom, by ułożyły telewizorki do najmniejszego do największego i odczytały hasło dzisiejszych zajęć. Wspólnie próbują wyjaśnić, co to hasło oznacza.



Hasło: **dobranocka**

Jaka to wieczorynka?

– odgadywanka



Nauczyciel pokazuje dzieciom obrazki z zasłoniętymi kawałkami. Dzieci próbują odgadnąć, z jakiej wieczorynki pochodzi dany fragment. Jeśli wychowanek odgadną – prowadzący odwraca obrazek i pokazuje dzieciom odpowiedź.

Prowadzący rozpoczyna pokazywanie każdej planszy słowami:

*Idzie, idzie bajka w świat
w czarodziejskiej szacie.
Przyjrzyjcie się dobrze –
tytuł jej podajcie.*



Żabi berek – zabawa ruchowa

Wybrana osoba zostaje berkiem i musi gonić inne dzieci. Gdy ktoś obawia się, że za chwilę zostanie złapany, może krzyknąć „stój” i natychmiast ukucnąć, a wtedy berek nie może go dotknąć. Osoba, która ukucnęła, może wstać dopiero wtedy, gdy ktoś inny położy ręce na jej plecach i przeskoczy przez nią jak przez kozioł. Jeśli berek dotknie dziecka, zanim zdąży ono ukucnąć, złapana osoba zostaje nowym berkiem.

Wirtualny spacer

po Muzeum Dobranocek
muzeumdobranocek.com.pl

Nauczyciel zaprasza dzieci do wirtualnego spaceru po niezwykłym świecie dobranocek.

W kolekcji muzeum znajdują się oryginalne lalki z filmów kukielkowych produkowanych w Studiu Małych Form Filmowych Se-Ma-For w Łodzi. Można obejrzeć bohaterów takich animacji, jak: *Miś Uszatek*, *Przygody Misia Colargola*, *Mały Pingwin Pik-Pok*, *Maurycy i Hawranek*, *Trzy Misie*, *Kolorowy Świat Pacyka*, *Plastusiowy pamiętnik* i in. Są emisyjne pacynki, jedyny istniejący rękopis oraz maszynopisy scenariuszy pierwszej polskiej dobranocki *Jacek i Agatka*. Można podziwiać projekty postaci: Gapiszona, Gucia i Cezara, Pyzy, a także projekty plansz wyświetlanych przed emisją i po emisji wieczorynek.

W muzeum można zobaczyć dawne modele telewizorów, filmy na szpulach, kasetach i płytach, przezrocza małoobrazkowe, zestawy slajdów, a także wiele modeli projektorów. Można posłuchać z kołysanek, piosenek oraz słuchowisk, obejrzeć pokaz przezroczy.

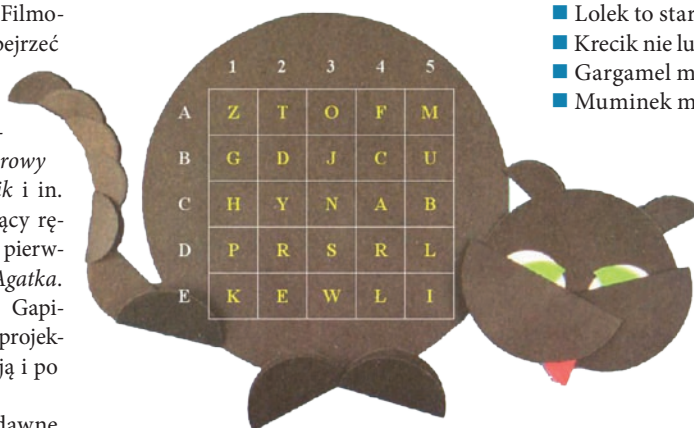
Są także: gry planszowe, losowe i zręcznościowe, karty, gry komputerowe, puzzle, zabawki mechaniczne i przytulanki, kolekcja książek, komiksów i czasopism, programy teatralne, plakaty i afisze.

Dlaczego lubimy postacie z Dobranocek? – zabawa

Prowadzący rozdaje dzieciom kartoniki z wypisywanymi cechami bohaterów bajek. Dzieci próbują ustalić, czyje to są cechy. Wspólnie uzasadniają swój wybór.

Smerfny świat**– zabawa plastyczna z origami**

Nauczyciel dzieli dzieci na cztery grupy. Każda grupa ma przydzielony stolik, na którym leży tabliczka z hasłem oraz zestaw materiałów plastycznych (kolorowy karton, kwadraciki z papieru kolorowego oraz klej). Każda grupa ma za zadanie odczytać hasło ukryte w ciele kota Klakiera, a następnie wykonać portret odgadniętej postaci z przygotowanych kwadracików. Dzieci mogą się posilkować wzorami przygotowanymi przez nauczyciela.



Hasła do odgadnięcia:

Grupa I: D3, A5, E2, D4, A4 (Smerf)

Grupa II: B1, C4, D2, B1, C4, A5, E2, D5 (Gargamel)

Grupa III: D1, C4, D1, C4, D3, A5, E2, D4, A4 (Papa Smerf)

Grupa IV: D3, A5, E2, D4, A4, E2, A2, E1, C4 (Smerfetka)

III. Część końcowa**Prawda-falsz – zabawa grupowa**

Nauczyciel przygotowuje dwa krzesła, na jednym umieszcza napis „tak”, a na drugim „nie”. Dzieci ustawiają się w dwóch kolumnach na jednej linii naprzeciwko krzesel. Prowadzący czyta krótkie zdania, a zadaniem każdej osoby jest określenie, czy dane stwierdzenie jest fałszywe, czy prawdziwe, i zajęcie właściwego miejsca. Osoba, która zajmie właściwe miejsce, zdobywa punkt dla drużyny. Wygrywa zespół, który zdobędzie więcej punktów.

Proponowane hasła:

- Muzeum Dobranocek znajduje się w Rzeszowie (tak)
- Pszczółka Maja zawsze pomaga innym (tak)
- Lolek to starszy brat Bolka (nie)
- Krecik nie lubi wychodzić na dwór (nie)
- Gargamel miał psa Klakiera (nie)
- Muminek mieszkał z rodzicami (tak)

**Literatura:**

DONELLY A., *Gry i zabawy dla starszych dzieci w wieku od 8-12 lat*, Warszawa, K. E. LIBER, 2000

DZIAMSKA D., *Papierowa wioska smerfów czyli origami płaskie z kwadratu*, Warszawa, BIS, 2008

muzeumdobranocek.com.pl
biblioteka.zsceglow.pl

Beata Godyla

nauczycielka świetlicy w Szkole Podstawowej nr 1 w Mysłowicach

