

**TAJEMNICZE PUDEŁKO**  
**gra terenowa w oparciu o książkę**  
**„Ojej, pudełko”, czyli Aktywne czytanie PLUS**

Scenariusz plenerowych zajęć interaktywnych na podstawie książki Anny Jankowskiej

**Czas trwania:** 60 minut

**Wiek uczestników:** przedszkolny (4–7)

**Liczba uczestników:** według liczebności grupy przedszkolnej

### **Założenia i organizacja zajęć**

Scenariusz dotyczy zajęć związanych z rozwijaniem zainteresowania czytaniem (dzieci młodsze) i aktywnym czytaniem – mającym na celu zachęcenie do nauki i doskonalenia czytania (dzieci starsze).

Zajęcia do przeprowadzenia na zewnątrz – w ogrodzie przedszkolnym, na wycieczce, spacerze, placu zabaw itp. Ze względu na formułę zabawy przeznaczony dla starszej grupy dzieci – zerówkowiczów.

Dostępny teren stanie się przestrzenią gry terenowej dla przedszkolaków. Będzie to połączenie rekreacji na świeżym powietrzu z zajęciami nastawionymi na uczenie i doskonalenie czytania!

### **Cele zajęć**

Celem zajęć jest pogłębienie wiedzy czytelniczej oraz rozwijanie umiejętności czytania u dzieci. Książka ma „uruchamiać” pokłady wyobraźni dziecka, co w każdej dziedzinie, również w czytaniu, przynosi spore korzyści. Dodatkowo formuła interaktywnych zajęć, np. z użyciem przedmiotów (tutaj przede wszystkim pudełka), daje wiele możliwości stworzenia zadań i zabaw, które zachęcą dzieci do sięgnięcia po książkę i zainteresują je samodzielnym czytaniem.

### **Materiały/ pomoce dydaktyczne**

- Książka Anny Jankowskiej „Ojej, pudełko!” (włożona do pudełka, będzie potrzebna w ostatnim zadaniu gry).
- Siedem kartek z zadaniami włożonych w różnokolorowe koperty. Na kopertach trzeba napisać kolejne z liter tworzących wyraz „pudełko” (na każdej kopercie jedna litera). Nauczyciele ukrywają je w różnych miejscach w ogrodzie, co zapewni szukającym ich dzieciom aktywność ruchową (będzie mnóstwo biegania, krzyku i radości).

### **Przebieg zajęć**

#### **Powitanie – zapoznanie z zasadami gry terenowej „Tajemnicze pudełko”**

Dzieci dowiadują się, że wezmą udział w zajęciach na zewnątrz i będą szukać kolorowych kopert. Można ustalić kolejność np. „szukamy czerwonej koperty, czas start” – i dzieci biegną po ogrodzie w poszukiwaniu koperty czerwonej.

Warto, aby jedna z nauczycielek prowadziła zabawę, a druga sukcesywnie chowała kolejne koperty. Unikniemy wtedy sytuacji, że dzieci odnajdą wszystkie naraz. Po znalezieniu koperty należy zrealizować z dziećmi ukryte wewnątrz zadanie, a kopertę odłożyć na bok (będą potrzebne później do stworzenia hasła „PUDEŁKO”).

Pudełko jest tutaj rozwiązaniem gry – i będzie przekazane na końcu (po wykonaniu wszystkich zadań i po ułożeniu hasła). Ukryta wewnątrz książka „Ojej, pudełko!” będzie niespodzianką. Dzieci po powrocie do przedszkola przeczytają ją wspólnie z nauczycielem.

## **Zadania do wykonania:**

zadanie 1 – KOPERTA CZERWONA (P)

### **PORTRETY PAMIĘCIOWE**

W tej konkurencji dzieci poznają bohaterów książki. Należy wcześniej przygotować zestaw ilustracji przedstawiających bohaterów, duży blok A3, pisaki i opaskę na oczy.

Jedno z dzieci ma zasłonięte oczy i będzie rysować portret bohatera według wskazówek grupy, która widzi ilustrację. Tak powstaną niepowtarzalne (kubistyczne wręcz) dzieła.

Konkurencja dostarczy mnóstwa radości, ćwiczy komunikację i myślenie przestrzenne.

zadanie 2 – KOPERTA ZIELONA (U)

### **KOCIE WYGIBASY**

Ustawiamy dzieci w szeregu, prosimy, aby chwyciły się za ręce. Po jednej ze stron szeregu wyznaczamy start. Na starcie dziecko otrzymuje hula-hop, a następnie musi przekazać je kolejnej osobie z szeregu w taki sposób, aby nie puścić ręki sąsiada. Hula-hop możemy przekraczać, wkładać głowę do środka, itp. Zadaniem grupy jest je „przetransportować” do ostatniego dziecka. Będzie trudno! Ćwiczymy koordynację ruchową, gibkość i pracę w zespole!

zadanie 3 – KOPERTA NIEBIESKA (D)

### **LITERKOWY SZYFR**

Symbol=litera, dwa zespoły i odczytanie szyfru! Tworzymy szyfr, w którym obrazek jest podstawiony pod literę. Trzeba przygotować dwa komplety obrazków (jeden dla nauczyciela, drugi dla dzieci) oraz kartę z legendą do szyfru. Nauczyciel przed rozpoczęciem gry ustala kolejność obrazków, aby na końcu, po przyporządkowaniu do nich liter, stworzyły hasło np.: K (chmurka), O (samochód), T (kwiatek), E (banan), K (miś). Nauczyciel ustawia obrazki w taki sposób, aby nie były widoczne dla całej grupy. Następnie pokazuje je kilkorgu dzieciom i prosi o zapamiętanie ich kolejności. Dzieci wracają do grupy i odtwarzają zapamiętane ułożenie obrazków. Celem gry jest ułożenie przez dzieci zapamiętanej sekwencji obrazków, a następnie przyporządkowanie do nich liter według legendy do szyfru. Ćwiczenie na pamięć i koncentrację!

zadanie 4 – KOPERTA ŻÓŁTA (E)

### **LITEROWE KÓŁKO I KRZYŻYK**

Czas na drugą konkurencję ruchową, żeby odpoczęła głowa.

Zadanie oparte na zasadach gry w kółko i krzyżyk, tylko zamiast symboli kółka i krzyżyka używamy dwóch wybranych liter. Wyznaczamy przestrzeń gry – np. rysujemy ją kredą na chodniku (kratkę 3x3 pola), na której będziemy umieszczać kartki z literami, raz jeden, a raz drugi zespół. Wygrywa zespół, który ułoży w jednej linii (poziomej, pionowej lub skośnej) na trzech kolejnych polach swoją literę.

zadanie 5 – KOPERTA FIOLETOWA (Ł)

### **LITERKOWA BOMBA**

Tutaj potrzebujemy np. piłki (jako bomby), woreczka z literami i klepsydry. Po upływie odmierzonego przez klepsydrę czasu rozlegnie się jakiś mocny dźwięk sygnalizujący wybuch

(gwizdek/dzwonek/sygnal dźwiękowy odtworzony z telefonu). Dzieci stoją w okręgu, blisko siebie. Na początek jedno z nich losuje (z woreczka z literami) jedną literkę, np. A. Zadaniem grupy jest przekazywanie sobie po kolei „piłki-bomby” i mówienie słowa na A. Jest na to ograniczony czas, który mierzy klepsydra! Po upływie tego czasu bomba wybucha. Emocje gwarantowane!

zadanie 6 – KOPERTA RÓŻOWA (K)

### **BEREK z MIŚKIEM RYŚKIEM**

Kolejna aktywna konkurencja, którą zna każdy przedszkolak! Tym razem w misiowym wydaniu. Maskotka wędruje do osoby „goniącej”, która, jeśli kogoś złapie, przekazuje misia i zmienia się w uciekającą. Dziecko, które otrzymało misia, jest teraz berkiem. Rozluźnienie przed kolejną konkurencją umysłową.

zadanie 7 – KOPERTA BIAŁA (O)

### **ILE KROKÓW DO CIEBIE?**

Tutaj niewielka modyfikacja dobrze znanej dzieciom gry podwórkowej.. Będzie jednak jedna zmiana, bo użyjemy literek. Przedstawiamy dzieciom krótką instrukcję – że np. A to krok tip-top, B – mały krok, C – skok na dwóch nogach. Najlepiej wymyślić jakieś trzy kroki, aby dzieciom łatwo było je zapamiętać. Nauczyciel ma przygotowane plansze z literami. Po pytaniu dzieci „Ile kroków do ciebie?” odpowiada, że np. 3 i pokazuje właściwą literkę. Zadaniem dzieci jest wykonać odpowiedni „krok”.

Po wykonaniu wszystkich zadań nauczycielka wraz z dziećmi układają koperty tak, by powstało słowo PUDEŁKO! Wiadomo już, co dzieci otrzymają jako nagrodę na koniec gry! W pudełku można oprócz książki przygotować również małe dyplomy (jak w przypadku serii o Felusiu) i np. zakładki.

Taka formuła zajęć jest bardzo interesująca dla dzieci starszych, które angażują się w wykonanie zadań, są kreatywne i ciekawe, nastawione na cel! Aktywności ruchowe połączone z zadaniami logicznymi pozwalają wykorzystać czas rekreacji na świeżym powietrzu na naukę. To przyswajanie wiedzy przez zabawę!

Zajęcia uczą też współpracy, komunikacji, wspierają umiejętności społeczne i rozwijają wyobraźnię.