

Z MUCHĄ ŚWIAT ZWIEDZAMY I OPOWIADAMY.

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA DZIECI NA PODSTAWIE KSIĄŻKI Z *MUCHĄ ŚWIAT ZWIEDZAMY I OPOWIADAMY*

Autorka: Marta Galewska-Kustra

Czas trwania zajęć: 60 minut

Wiek uczestników: 4–9 lat

Liczebność grupy: do 25 dzieci

Cele zajęć: zapoznanie dzieci z książką *Z muchą świat zwiedzamy i opowiadamy*, rozwój wyobraźni twórczej i zdolności myślenia twórczego dziecka, rozwój mowy: ćwiczenie umiejętności budowania złożonej wypowiedzi (opowiadania, narracji)

Materiały: książka *Z muchą świat zwiedzamy i opowiadamy*; papier rysunkowy w rolce (dostępny np. w sklepie Ikea) lub zwykłe arkusze A3 bloku rysunkowego, połączone od spodu taśmą klejącą (o kilka arkuszy więcej niż uczestników zajęć); kredki ołówkowe (dobrym pomysłem byłoby mieć także kredki w trójkątnym kształcie – o ściętych brzegach, dla dzieci, które nadal mają kłopot z prawidłowym chwytem kredki); kartki pocztowe i drobne przedmioty, które kojarzą się z wakacjami (np. klapki, pomoce do pływania i zabawki na plażę, muszelki). Obiekty te schowane są w walizce (lub w jakimkolwiek pojemniku, w którym będą niewidoczne, ale walizka z pewnością wprowadzi element zaciekawienia w skuteczniejszy sposób); globus (albo mapa świata). Jeśli prowadzący chce się skupić na terenie Polski, wystarczy użyć mapy Polski; obrazki (zdjęcia, wycięte z gazet) z różnymi obiektami, które mogą się kojarzyć z wakacyjną przygodą (po jednym obrazku na uczestnika; obiekty mogą mieć związek z wakacjami, ale dobrze by było, gdyby nie były oczywiste; te, które nie są bezpośrednio związane z wakacjami, będą stanowić większe wyzwanie dla wyobraźni dziecka, zachęcać do nietypowych skojarzeń. Na obrazku może się więc znajdować np. latawiec, aparat fotograficzny, auto, rower, rekin, chmura deszczowa); papier samoprzylepny; pocztówki z pozdrowieniami od Fefe (jedna na dziecko, opis pocztówki znajduje się na końcu scenariusza).

Przygotowanie sali: w sali powinna być przestrzeń do swobodnego wysłuchania czytanej książki (wygodnego siedzenia w kręgu) oraz stoliki z krzeselkami do pracy stolikowej, połączone ze sobą w jednej linii.

Przebieg zajęć

1. WPROWADZENIE (10 minut)

Dzieci siedzą wraz z prowadzącym w kole. Prowadzący kładzie na środku walizkę i prosi dzieci, by przez chwilę zgadywały, co może w niej być. Po chwili pozwala dzieciom zajrzeć do walizki i wyjąć z niej przedmioty (konkretne, związane z wakacjami). Rozmawia z dziećmi, z czym te przedmioty im się kojarzą, kiedy i gdzie mogą się przydać. W ten sposób wprowadza dzieci w tematykę wakacyjną. Następnie zaprasza je do wysłuchania nietypowej przygody wakacyjnej, przeżytej przez nietypowego bohatera. Pyta dzieci, czy znają muchę Fefe. Jeśli dzieci jej nie

znają, prowadzący przedstawia bohaterkę w kilku zdaniach i zaprasza do wysłuchania opowieści.

2. PRZYGODA WAKACYJNA I ZAGADKA GEOGRAFICZNA OD FEFE (15 minut)

Prowadzący czyta dzieciom wakacyjne przygody muchy Fefe. Można wcześniej wybrać fragmenty (jeśli prowadzący uzna, że przeczytanie całej książki potrwa za długo). Ważne jednak, aby przeczytać początek (wraz ze wstępem) i zakończenie książki, bo wtedy fragmenty będą stanowić całość. Czytając książkę, prowadzący pamięta o pokazywaniu dzieciom ilustracji i czytaniu informacji dodatkowych, jeśli są zawarte na danej rozkładówce (oznaczone postacią autorki książki). Później prowadzący pyta dzieci, czy domyślają się, gdzie Fefe była na wakacjach. Wraz z dziećmi odszukuje to miejsce (Hiszpania, Andaluzja) na globusie (mapie). Rozmawia z dziećmi na temat wysłuchanych przed chwilą przygód Fefe. Korzystając z ostatniej rozkładówki, prowadzący prosi dzieci, by opowiedziały prawdziwą wersję zdarzeń przedstawionych w książce (bohaterka książki rozumiała je na opak).

3. AKTYWNOŚĆ TWÓRCZA (15 minut)

Prowadzący zaprasza dzieci do wymyślenia nowych, niespodziewanych, nieplanowanych podróży muchy Fefe. Wyciąga globus (mapę) i prosi każde dziecko, by z zamkniętymi oczami wskazało palcem miejsce na świecie. Zaznacza to miejsce małą karteczką z imieniem dziecka (potrzebny papier samoprzylepny). Prowadzący zaprasza dzieci do stolików. Dzieci siedzą przy stolikach połączonych ze sobą, jedno obok drugiego. Przed nimi leży rozwinięty długi arkusz papieru (tak, by miejsca do wygodnego rysowania wystarczyło dla wszystkich) i kredki. Na fragmencie arkusza, który należy do danego dziecka, prowadzący zapisuje nazwę miejsca, które wylosowało dane dziecko (np. Chicago, Stany Zjednoczone, Karaiby, Alaska). Każde dziecko losuje też jeden obrazek, który przedstawia obiekt, jaki zabrała w tę podróż/zobaczyła na miejscu mucha Fefe (tu używamy obrazków wspomnianych w materiałach do zajęć). Zadaniem każdego dziecka jest narysować wakacyjną przygodę Fefe, jaka wydarzyła się w danym miejscu, i wykorzystać do tego wylosowany obiekt (przykleić go na obrazku i nawiązać do niego w swojej rysunkowej historii).

Gdy dzieci rysują, prowadzący zapisuje nad każdym obrazkiem numer dnia wakacji (np. dzień pierwszy, dzień drugi). Tym sposobem na całej płachcie papieru utworzona zostanie wakacyjna historia, złożona ze scen dziejących się na całym świecie. Prowadzącym pomaga dzieciom w przyklepieniu zdjęć obiektów, które wylosowały.

UWAGA 1:

Jeśli dziecko ma kłopot z samodzielnym wymyśleniem historii, prowadzący nie podpowiada konkretnych rozwiązań, ale zadaje pytania, które pomogą dziecku ją wymyślić: *Jaka jest w tym miejscu pogoda? Czy są tam góry, a może ocean lub morze? (Tu trzeba skorzystać z mapy). Kogo Fefe mogła tam spotkać? Co mogła robić (skoro są tam góry, morze itd.)? Co zabrała ze sobą/zobaczyła na miejscu? Tu odwołanie do wylosowanego obrazka: Jak myślisz, do czego jej się ta rzecz przydała/co się stało, kiedy na miejscu znalazła tę rzecz/spotkała tę osobę czy zwierzę?*

UWAGA 2: W przypadku dzieci starszych można poprosić je o zapisanie tytułu przygody i jej przebiegu w kilku zdaniach u dołu rysunku.

4. OPOWIADAMY NOWE PRZYGODY FEFE (15 minut)

Po zakończonej pracy rysunkowej prowadzący umieszcza arkusz z przygodami w miejscu, z którego wszyscy mogą go w całości zobaczyć.

Każde dziecko kolejno opowiada przygodę, którą narysowało. Opowieść zaczyna się od zaznaczonego na arkuszu pierwszego dnia i kończy na dniu ostatnim. Prowadzący zachęca dzieci do opowiadania. Jeśli dziecko ma kłopot, zadaje pytania dodatkowe: *Gdzie poleciała Fefe? Co się tam wydarzyło? Kogo spotkała Fefe? Co tam robiła? Jaka tam była pogoda?*

5. ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ (5 minut)

Prowadzący dziękuje dzieciom za udział w zajęciach i wyraźnie chwali je za wymyślenie nowych przygód Fefe. Podkreśla rolę wyobraźni, która pozwoliła im na wymyślenie takich pięknych historii. Na zakończenie wręcza im pamiątkowe pocztówki, napisane przez samą Fefe (pocztówki trzeba wcześniej przygotować, a zawierają one pozdrowienia od Fefe i podziękowania za wymyślenie jej nowej przygody).

Treść pocztówki może brzmieć następująco:

....., (tu wpisać imię dziecka)

dziękuję Ci za wspólną zabawę i za wymyślenie mi nowej, wspaniałej podróży! Dzięki swojej wyobraźni sam także możesz przeżyć wiele świetnych przygód. Przesyłam Ci pozdrowienia i życzę wielu dobrych, wakacyjnych (i nie tylko) przeżyć! Mucha Fefe