**Magiczne historie z dawnych czasów**

**Przewidywane osiągnięcia ucznia:**

• uważnie słucha tekstów czytanych przez nauczyciela lub inne dzieci,

• uczestniczy w rozmowach na temat historii, ulubionych zabawek, inspirowanych wysłuchanymi tekstami i wykonanymi zadaniami,

• wykonuje i ozdabia tekturowe pudełko na skarby,

• doskonali spostrzegawczość,

• rozwiązuje krzyżówki i zadania logiczne,

• ćwiczy umiejętność wyszukiwania w różnych źródłach informacji na temat życia i zwyczajów kotów,

• rozwija umiejętność współpracy w zespole.

**Potrzebne będą:** „Świerszczyk” nr 11/2021, stary kuferek lub pudełko, stare rzeczy (zdjęcia, zegarki, biżuteria itp.), kredki, kartki papieru, atrament, rurki do picia, trójkąt muzyczny, stare zabawki lub ich zdjęcia, puzzle (rysunek lub zdjęcie kota) dla każdej grupy, materiały, które przypominają w dotyku sierść kota, kulki z plasteliny, kostki do gry, rysunki z różną liczbą liści różnych rodzajów, liczmany.

**Uwaga!** Sytuacje dydaktyczne oznaczone ◙ można wykorzystywać w pracy z dziećmi   
6-letnimi.

**Plan zajęć**

1. ◙ ◙ Kuferek z przeszłości – wprowadzenie do pracy z nowym numerem „Świerszczyka”.

2. ◙ ◙ Przeszłość jest ważna – rozwijanie logicznego myślenia, koordynacji, analizy i syntezy wzrokowej w łamigłówkach tematycznie związanych z przeszłością.

3. ◙ ◙ Praca inspirowana opowiadaniem Melanii Kapelusz „Krokodyl krokodyla”.

4. ◙ ◙ Wypowiedzi inspirowane wysłuchanym wierszem Elizy Piotrowskiej „Mój miś”.

5. ◙ ◙ Kotek Mamrotek – poszerzenie wiadomości o kotach, ćwiczenia słownikowe   
i dźwiękonaśladowcze oraz ruchowe.

6. ◙ ◙ „Rozgadane zamczysko” – świerszczykowa gra planszowa.

7. ◙ ◙ Wyprawa w dawne dzieje – rozwiązywanie łamigłówek i krzyżówek; ćwiczenia doskonalące spostrzegawczość.

8. ◙ ◙ Pomniki i muzea – tam, gdzie czas się zatrzymał.

9. ◙ ◙ Przeszłość zamknięta w drzewie – ćwiczenia rozwijające sprawność rachunkową.

10. ◙ ◙ „Koc” – wypowiedzi na temat naszej wyobraźni i rodzinnych historii na podstawie opowiadania Joanny Szulc.

**Przebieg zajęć**

**1. ◙ ◙ Kuferek z przeszłości – wprowadzenie do pracy z nowym numerem „Świerszczyka”.**

* Nauczyciel przygotowuje stary kuferek lub pudełko, do którego wkłada różne stare rzeczy: zdjęcia, broszki, zegarek, koronkowy kołnierzyk itp. Dzieci próbują zgadnąć, co może znajdować się w kuferku. Następnie kolejno wyjmują z kuferka po jednym przedmiocie. Losujące dziecko ma zawiązane oczy i stara się opisać wylosowany przedmiot, określając jego cechy, np. duży, mały, twardy, miękki, gładki, szorstki, lekki, ciężki. Po wylosowaniu wszystkich przedmiotów dzieci je nazywają. Uczniowie z klas 0 i I dzielą nazwy przedmiotów na sylaby i głoski.
* Swobodne wypowiedzi uczniów na temat przedmiotów z kuferka (*Co to jest? Do czego to służyło? Czy teraz używamy takich rzeczy? Czym różnią się od współczesnych? Jak myślicie, dlaczego teraz już nie używamy takich rzeczy?*).

Uwaga! Jeśli dzieci, zwłaszcza młodsze, nie potrafią udzielić odpowiedzi na pytania, słuchają informacji podawanych przez nauczyciela.

* Dzieci w małych grupach wybierają sobie jeden przedmiot z kuferka i zastanawiają się, jaką historię mógłby opowiedzieć ich przedmiot, a następnie dzielą się pomysłami.
* Wyszukiwanie wskazanych przedmiotów na ilustracji (s. 16–17).

**2. ◙ ◙ Przeszłość jest ważna – łamigłówki rozwijające logiczne myślenie, koordynację, analizę   
i syntezę wzrokową.**

* Ćwiczenia rozwijające logiczne myślenie, koordynację wzrokową i spostrzegawczość (s. 8,   
  22–23, 30–31).
* Rozmowa kierowana na temat znaczenia hasła *Ten rację ma, kto o przeszłość dba* (*Dlaczego powinniśmy dbać o przeszłość? Co to znaczy dbać o przeszłość? Czy możemy się czegoś nauczyć, poznając przeszłość? Czego? Kto może pomóc nam poznać przeszłość?*).

**3. ◙ ◙ Praca inspirowana opowiadaniem Melanii Kapelusz „Krokodyl krokodyla”**   
(s. 10–12)**.**

* Dzieci z klas 0–II słuchają tekstu czytanego przez nauczyciela. Dzieci z klasy III czytają go   
  z podziałem na role.
* Rozmowa kierowana na temat opowiadania (dzieci z klasy II i III wyszukują w tekście odpowiednie fragmenty i je czytają), np. *O czym rozmawiali bohaterowie opowiadania?* *Dlaczego Karol był smutny? Co przydarzyło się jego zabawce?* *Co sprawiło, że poczuł się lepiej?*
* Zgadywanka – dzieci opowiadają o swojej ulubionej zabawce podając tylko jej cechy, pozostałe dzieci odgadują, o jaką zabawkę chodzi.
* Zabawa ruchowo-muzyczna.

Prowadzący pyta, dla kogo ulubioną zabawką jest lalka, samochodzik, klocki lub pluszowy miś. Ze względu na wybór dzieci dzielą się na 4 grupy. Nauczyciel trzyma trójkąt, w który delikatnie uderza. Dźwięk jest sygnałem do „ożywienia” zabawek, które zaczynają się poruszać   
w charakterystyczny dla siebie sposób. Gdy dźwięk cichnie, zabawki (dzieci) nieruchomieją.

* Wyszukiwanie wyrazów rozpoczynających się literą *a*.

Uwaga! Dzieciom z klas 0–I nauczyciel pokazuje wzór małej drukowanej litery *a*. Dzieci, wodząc palcem po liniach ostatniego fragmentu tekstu, wyszukują właściwe wyrazy.   
Te, które potrafią czytać, czytają wyrazy. Te, które potrafią liczyć, podają ich liczbę lub odkładają tyle dowolnych liczmanów, ile wyrazów z *a* wystąpiło we wskazanym fragmencie.

* Wymarzona zabawka – rysowanie wymarzonej zabawki.

Po narysowaniu wymarzonej zabawki dzieci opowiadają o niej i mówią, dlaczego właśnie taką zabawkę chcieliby mieć.

**4. ◙ ◙ Wypowiedzi inspirowane wierszem Elizy Piotrowskiej „Mój miś”** (s. 6–7)**.**

* Aktywne słuchanie wiersza „Mój miś”: słuchanie wiersza czytanego przez nauczyciela   
  (w klasach 0–I) lub dobrze czytające dzieci (w klasach II–III).
* Rozmowa inspirowana wierszem, np. *Do kogo należał Miś*? *Czego bohater wiersza zazdrości Misiowi? Dlaczego bohater tak lubi Misia? Co stanie się z Misiem, gdy bohater dorośnie?*
* Zabawki z dawnych lat – prowadzący pokazuje dzieciom zgromadzone stare zabawki (lub ich zdjęcia), dzieci wskazują podobieństwa i różnice między nimi a zabawkami współczesnymi.
* Wysportowany miś – zabawy ruchowe.

– „Idą misie do przedszkola” – zabawa orientacyjno-porządkowa.

Dzieci maszerują po sali w różnych kierunkach. Na hasło *Deszczyk* – chowają się   
w przedszkolu (w wyznaczonym miejscu). Na hasło *Idziemy do przedszkola* – ponownie maszerują w różnych kierunkach.

– „Szukamy misia” – zabawa z elementem czworakowania.

Dzieci na czworakach obchodzą dokoła siedzącego na podłodze misia. Na uderzenie   
w tamburyn – prostują się, podnosząc misia wysoko do góry.

– „Zepsuty miś” – ćwiczenie tułowia (skłony).

Dzieci stoją w lekkim rozkroku, ręce mają wyprostowane, uniesione nad głową. Na sygnał kolejno opuszczają ręce, głowę, wykonują skłony tułowia w przód (miś się zepsuł). Potem odpoczywają w siadzie skrzyżnym. Nauczyciel chodzi między dziećmi i dotyka te, które mają wyprostowane plecy. Dotknięte dzieci wstają i stają w rozkroku.

– „Biegnij do misia” – bieg i ćwiczenie równowagi.

Dzieci stoją w luźnej gromadce na jednym końcu sali naprzeciwko posadzonych na podłodze misiów. Na sygnał biegną do swoich misiów. Po ponownym sygnale zatrzymują się w miejscu.

– Ćwiczenie oddechowe.

Dzieci leżą na plecach, każde sadza misia na brzuchu. W czasie wdechu miś się unosi, w czasie wydechu – opada.

**5.** **◙ ◙ Kotek Mamrotek – rozwijanie wiedzy o kotach, ćwiczenia słownikowe i dźwiękonaśladowcze oraz ruchowe** (s. 14–15)**.**

* Dzieci pracują w grupach. Każda z nich otrzymuje puzzle rysunku lub zdjęcia kota. Po ułożeniu portretu kota dzieci nadają mu imię i wypowiadają kilka zdań o nim (jak wyglądają, jak się zachowuje, co lubi).
* Uczniowie wyszukują w internecie informacje o tym, jakie zwierzę było przodkiem kota domowego, i dzielą się nimi z innymi grupami.
* Gromadzenie słownictwa związanego z kotem domowym.

Uczniowie klas 0-II podają wszystkie określenia pasujące do kota. Uczniowie klas III wpisują w tabelkę określenia z podziałem na przymiotniki (np. miękki, puszysty, zwinny) i czasowniki (np. mruczy, przeciąga się).

* Zabawa badawcza „Milutki jak kot”: dzieci odnajdują w sali przedmioty i materiały, które   
  w dotyku przypominają sierść kota.
* „Zabawy kotków” – ćwiczenia słowikowe i dźwiękonaśladowcze.

– Pobudka – dzieci kładą się na podłodze zwinięte jak śpiący kotek, a następnie na sygnał prowadzącego budzą się, przeciągają się, rozprostowują kończyny, robią kocie grzbiety, wstają.

– Poranna toaleta – „kotki” siadają i myją swoje futerko łapką.

– Posiłek – „kotki” udają, że piją mleko z miseczki (ruch języka do przodu i do tyłu), a potem oblizują się (okrężne ruchy językiem po wargach w prawą i lewą stronę, usta są otwarte).

– Kocia muzyka – najedzone zadowolone „kotki” przeciągle miauczą i mruczą *miauu,* *miauuuu*, *mrrrryyyy*.

– Zabawy kotków – „kotki” spacerują po sali na czworakach, udają zabawę piłeczką, kłębkiem wełny.

– Drzemka – „kotki” znowu się przeciągają, szukają miejsca do snu, udeptują łapkami miejsce, zwijają się w kłębek i zasypiają, cichutko mrucząc.

* **◙** Dlaczego? Ciekawostki na temat kotów – uczniowie szukają w internecie odpowiedzi   
  na pytania, np. *Jakie miejsca lubi kot?* ***Dlaczego kot mruczy?*** *Dlaczego kot lubi, kiedy się go głaszcze? Dlaczego koty z upodobaniem drapią obicia mebli?* ***Dlaczego kot na powitanie ociera się o nasze nogi? Dlaczego kot udeptuje przednimi łapami kolana człowieka?***
* „Ale draka rysuję zwierzaka” (s. 24) – rysowanie zgodnie z instrukcją (dzieci mogą   
  w taki sam sposób narysować kota).

**6. ◙ ◙ „Rozgadane zamczysko” – świerszczykowa gra planszowa** (s. 25–32)**.**

* Głośne czytanie tekstu wprowadzającego do gry i opisującego etapy jej przygotowania.
* Przygotowanie w 5–6 grupach gry zgodnie z podaną instrukcją: przygotowanie kulek   
  z plasteliny lub liczmanów, kostek do gry, kartek i przyborów do pisania. Zapoznanie się   
  pod kierunkiem nauczyciela z zasadami gry.
* Pełne lub szybkie rozgrywki w grupach.

**7. ◙ ◙** **Wyprawa w dawne dzieje – rozwiązywanie łamigłówek i krzyżówek; ćwiczenia doskonalące spostrzegawczość** (s. 20, 34, 40–41)**.**

Dzieci z klas 0–I pod kierunkiem nauczyciela wykonują zadania z rubryk „Ukryte obrazki”   
i „Wytęż wzrok”. Dzieci z klas II–III rozwiązują krzyżówki z rubryki „Krzyżówkowo”.

**8. ◙ ◙** **Pomniki i muzea – tam, gdzie czas się zatrzymał** (s. 2, 18–19, 38–39)**.**

* Oglądanie zdjęć znanych pomników i swobodne wypowiedzi na ten temat, np. *Dlaczego się je wznosi? Czy każdy może mieć swój pomnik? Gdzie stawiamy pomniki? Czy pomniki stawiamy tylko ludziom? Jakie pomniki znajdują się w naszej miejscowości? Co upamiętniają?*
* Oglądanie historyjki obrazkowej „Ala Kostka”, rozmowa na jej temat (np. *Co robiła Ala? Czy książka się jej podobała? Dlaczego postanowiła iść do kwiaciarni? Co zrobiła Ala z kupionymi tam kwiatami?*); nadawanie tytułów kolejnym obrazkom historyjki; opowiadanie o przygodzie Ali Kostki.
* Czytanie wiersza Małgorzaty Strzałkowskiej „Pomnik Geniusza” (s. 18–19) – uczniowie klas 0 i I słuchają utworu czytanego przez nauczyciela i odczytują wyłącznie ukryte w wierszu wyrazy, uczniowie klas II i III czytają wiersz samodzielnie.

Co zrobić, aby pomnikom się nie nudziło? – burza mózgów.

* **◙** „Chcę wiedzieć więcej” (s. 38–39) – wyszukiwanie i czytanie informacji o nietypowych muzeach.

– Dzieci pracują w 6 grupach. Każda z nich czyta informacje z rubryki „Chcę wiedzieć więcej” o przydzielonym jej muzeum (Sławne guziki, Rozpalone muzeum, Rowerowy raj, Pradawne szuru-buru, W krainie zabawek, Świecące napisy) i wyszukuje w internecie zdjęcia tych muzeów, ich eksponatów, a także zdjęcia i nazwy innych nietypowych muzeów. Następnie grupy dzielą się informacjami na temat tych miejsc.

– Jakie muzeum możemy stworzyć? – wspólne planowanie nietypowego muzeum, które można zorganizować w klasie.

– Jakie muzeum chcemy zwiedzić i dlaczego? – swobodne wypowiedzi.

**9. ◙ ◙** **Przeszłość zamknięta w drzewie – ćwiczenia rozwijające sprawność rachunkową**(s. 32–33)**.**

* Praca inspirowana „Bajeczką matematyczną” Natalii Usenko (s. 32).

Uczniowie klas 0–II słuchają opowiadania czytanego przez nauczyciela, uczniowie klasy III czytają opowiadanie samodzielnie. W czasie słuchania/czytania utworu dzieci układają przed sobą liczmany w ilości odpowiadającej opisanej w nim liczbie drzew, wykonują obliczenia, mogą zapisać odpowiednie działania.

* Prowadzący rozdaje uczniom rysunki, na których są narysowane różne rodzaje liści. Uczniowie podają nazwy drzew, z których one pochodzą. Następnie w parach układają zadania tekstowe do ilustracji. Dzieci młodsze mogą dokonywać obliczeń na liczmanach, dzieci starsze układają działania.

**10. ◙ ◙ „Koc” – wypowiedzi na temat naszej wyobraźni i rodzinnych historii na podstawie opowiadania Joanny Szulc** (s. 43–46)**.**

* Słuchanie opowiadania czytanego przez nauczyciela lub z podziałem na role przez dzieci.
* **◙** Wyszukiwanie w tekście fragmentów mówiących o tym, kogo różnym osobom przypominał kocyk, i zastanawianie się, kogo dzieci widziałyby w takim kocyku.
* Czytanie fragmentu opisującego, kim czuł się kocyk, gdy otulił Wiktora. Rozmowa na temat historii rodzinnych przedmiotów, które mogą być obecne w rodzinnie od wielu pokoleń.
* Rodzinna pamiątka.

Każde dziecko stara się przypomnieć sobie jakąś rodzinną pamiątkę lub rzecz, która jest   
w rodzinie od wielu lat. Następnie uczniowie rysują komiks, w którym pokazują, co mogła widzieć dana rzecz, jakich sytuacji rodzinnych mogła być świadkiem.

* „W kleksie widzę…” – zabawa rozwijająca wyobraźnię.

Każde dziecko robi na kartce dużego kleksa (dodatkowo może go rozdmuchać przez słomkę), zastanawia się, co mu przypomina otrzymany kształt, i dzieli się swoimi spostrzeżeniami   
z pozostałymi dziećmi.

Anna Omilianowska