**Grajmy razem w klasy i kolory!**

**Przewidywane osiągnięcia ucznia:**

* aktywnie i twórczo uczestniczy w zajęciach, zgodnie współpracuje w grupie;
* doskonali umiejętność słuchania ze zrozumieniem i wypowiadania się na podstawie wysłuchanego tekstu, swobodnie wypowiada się na podany temat, odpowiada   
  na pytania, odwołując się do tekstu i własnych doświadczeń;
* rozwiązuje zagadki i zadania logiczne;
* wie, jak wykonać japońską zabawkę kendama;
* wie, jak wygląda i działa kalejdoskop;
* mówi, jak bawią się dzieci w różnych krajach;
* śpiewa i rytmicznie porusza się przy muzyce;
* estetycznie wykonuje pracę plastyczną (klasową grę planszową).

**Potrzebne będą:** „Świerszczyk” nr 5/2023, koszyk z szarfami w czterech kolorach (każdy zespół ma inny kolor, np. czerwony, niebieski, zielony, żółty), kolorowe kółeczka (punktacja), patyczki, rolki papieru toaletowego, piłeczki pingpongowe, sznurek, farby, klej, 4 kalejdoskopy, 4 arkusze szarego papieru, czarne flamastry, białe kartki, materiały do zrobienia pracy plastycznej, pastele, nożyczki, piosenka „Dwóm tańczyć się zachciało" (dostępna w serwisie YouTube.com), nagrody dla zwycięskiej drużyny i dla całej klasy (np. jabłka lub naklejki).

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

**Plan zajęć**

1. ◙ Zabawy powitalne.
2. ◙ Trening spostrzegawczości.
3. ◙ Słuchanie i czytanie opowiadania z podziałem na role, analiza głoskowa wyrazów.
4. ◙ Kształtowanie umiejętności słuchania ze zrozumieniem i wypowiadania się   
   na podstawie tekstu.
5. ◙ Rozważania na temat różnych zabaw, form spędzania wolnego czasu inspirowane opowiadaniem, ćwiczenia spostrzegawczości, koncentracji, trening czytania   
   ze zrozumieniem.
6. ◙ Zadania logiczne, matematyczne, językowe i grafomotoryczne.
7. ◙ ◙ Improwizacje ruchowe przy muzyce.
8. ◙ ◙ Ćwiczenia spostrzegawczości i grafomotoryczne.
9. ◙ Zadania inspirowane komiksem.
10. ◙ Niezwykła opowieść z cyklu Wielkie czytanie pt. „Dusia do bazy! – praca inspirowana opowiadaniem.
11. ◙ ◙ Klasowa gra planszowa – zespołowe tworzenie gier.

**Przebieg zajęć**

◙ Zabawne powitanie – wprowadzenie do zajęć.

* **Zabawa integracyjna „**Entliczek, pentliczek”: dzieci, siedząc kołem, przekazują sobie koszyk z kolorowymi szarfami i wyjmują po jednej szarfie; nauczyciel wypowiada zdanie: *Entliczek, pentliczek, czerwony stoliczek, na kogo wypadnie, na tego – bęc!*; przy haśle: *bęc!* dziecko, które ma koszyk, mówi, w co lubi się bawić.
* Przygotowanie do zabaw zespołowych: podział na dwa lub cztery zespoły   
  (wg kolorów szarf); wyjaśnianie zasad współpracy i sposobu wyłonienia zwycięskiej drużyny (punktami są kolorowe kółeczka, które na koniec zajęć dzieci policzą,   
  wyłaniając zwycięzcę).
* Zwariowane litery na rozgrzewkę – nauczyciel lub chętne dzieci czytają wierszyk „Kto bawi się wspaniale, ten się nie nudzi wcale!” Małgorzaty Strzałkowskiej   
  (s. 22–23), wszyscy szukają liter, które tworzą hasło *Baw się z nami zabawkami!*
* Ćwiczenie okrzyku zajęć: *Kto się bawi wspaniale, nudy nie zna wcale!*
* Wierszykowo – swobodna rozmowa inspirowana wierszem Elizy Piotrowskiej „Hop!” (s. 6–7); dzielenie się refleksjami po wysłuchaniu utworu; zwrócenie uwagi   
  na plastyczne i muzyczne elementy realizmu i fikcji literackiej; wyszukanie fragmentów, które są odpowiedziami na pytania, np. *Dlaczego nikt nie odwiedza trzepaka? Czego brakuje trzepakowi?* *Co się wydarzyło, gdy trzepak się żalił?*; omówienie humorystycznej puenty utworu; wzniesienie klasowego okrzyku: *Kto się bawi wspaniale, nudy nie zna wcale!*
* Zadania na rozgrzewkę w zespołach.
* Rozwiązywanie krzyżówki z działu „Krzyżówkowo” (s. 40) i odczytanie hasła: *Wyruszmy na majówkę*.

◙ Dla uczniów 6-letnich można przygotować powiększoną krzyżówkę,   
tzn. można ją przerysować na duży arkusz szarego papieru i wspólnie rozwiązywać (każdy uczeń powinien otrzymać nagrodę), można również poćwiczyć analizę i syntezę każdego dobrze wpisanego hasła. Każde dziecko otrzymuje punkty za prawidłowe odpowiedzi.

* „Znajdź różnice” – szukanie 15 różnic między obrazkami (s. 34): to ćwiczenie starsze dzieci mogą wykonywać na czas (która drużyna szybciej znajdzie różnice?).
* ◙ Ćwiczenie logopedyczne „Ukryte słowa” (s. 18–19).

Nauczyciel czyta wierszyk Małgorzaty Strzałkowskiej „Grzechoczące grzechotki”, a dzieci zastępują rysunki ich nazwami. Następnie z pomocą nauczyciela uczą się na pamięć jego fragmentu, wyraźnie i rytmicznie wypowiadając wszystkie wyrazy. Na koniec uczą się wybranego przez nauczyciela wierszyka logopedycznego (np. znalezionego w internecie).

* Zespoły, które rozwiążą kolejne zadania jako pierwsze i zrobią je poprawnie, otrzymują punkty (kolorowe kółeczka), a wszyscy wznoszą okrzyk: *Kto się bawi wspaniale, nudy nie zna wcale!*

◙ Trening spostrzegawczości.

* Na rozgrzewkę „Rysunkowo” (s. 8) – wykonanie zgodnie z instrukcją rysunkową tradycyjnej zabawki japońskiej kendama; podrzucanie piłeczki tak, by „siadła”   
  z jednej i drugiej strony rolki.
* Labirynt (s. 9) – zbieranie zabawek w labiryncie (nie wolno iść dwa razy tą samą drogą).
* Każdy zespół otrzymuje punkt i wszyscy wznoszą okrzyk: *Kto się bawi wspaniale, nudy nie zna wcale!*

◙ Małe czytanie.

* Słuchanie czytanego przez nauczyciela opowiadania Małgorzaty Strzałkowskiej „Akcja ratunkowa w Muzeum Zabawek” (s. 4–5) i dzielenie się wrażeniami   
  w swobodnej rozmowie; wyjaśnianie, dlaczego Filon spadł z półki, kto pobiegł   
  na ratunek; ocenianie postępowania przyjaciół Filona.
* Wykonywanie zadań w parach: każdy zespół przygotowuje prezentację tekstu opowiadania, dzieci czytają goz podziałem na role, dbając o odpowiednią intonację; wyszukiwanie liter *ł*, *ś*, *si*, *ę*, *ż*, *ó*, *ni*, *ń* w nazwach obrazków.
* Prezentacja wyników pracy, przyznanie punktów i wzniesienie okrzyku: *Kto się bawi wspaniale, nudy nie zna wcale!*

◙ Przygoda w Muzeum Zabawek – kształtowanie umiejętności słuchania ze zrozumieniem

i wypowiadania się na podstawie tekstu, próba wnioskowania.

* Uczniowie słuchają opowiadania Małgorzaty Strzałkowskiej „Akcja ratunkowa

w Muzeum Zabawek” (s. 4–5), śledząc tekst i zastępując obrazki słowami. Próbują odpowiedzieć na pytania, np. *Jakie zabawki stały na wysokiej półce? Kto grał wesołego walca? Dlaczego Filon spadł z półki? Kto pobiegł na ratunek?*

* Wykonanie pastelami ilustracji do opowiadania.
* Wzniesienie okrzyku: *Kto się bawi wspaniale, nudy nie zna wcale!*

◙ Magiczny prezent.

* Czytanie fragmentu opowiadania Melanii Kapelusz „Bardzo szybkie krasnoludki”   
  (s. 10–12), dzielenie się wrażeniami i odpowiadanie na pytania, np. *Jaki prezent otrzymał Bajetan? Co to jest kalejdoskop? Czym Świerszczyk się zachwycał, co tam widział? Jak działa kalejdoskop według Kleofasa? Co robi drużyna krasnoludków? Czy Pumpus opisał działanie kalejdoskopu zgodnie z prawdą? W którą wersję uwierzył Bajetan?*
* Ćwiczenie logicznego myślenia, np. *Powiedz, co to jest kalejdoskop? Jeśli nie wiesz, znajdź odpowiedź w internecie* (s. 10). Zabawa kalejdoskopem.
* Ćwiczenie koncentracji, np. *Użyj palca jako wskaźnika i, wodząc nim po tekście, policz wszystkie słowa zaczynające się literą p* (s. 11).
* Ćwiczenia grafomotoryczne wykonane w grupie, np. *Narysuj wzór z kalejdoskopu albo drużynę krasnoludków* (s. 12). Naklejenie rysunków na wspólnym arkuszu szarego papieru. Prezentowanie wyników pracy grupowej.
* Wszystkie dzieci lubią się bawić – trening czytania ze zrozumieniem tekstów z rubryki

„Chcę wiedzieć więcej”. („O zabawach z różnych stron świata” s. 38–39). Oglądanie dowolnego odcinka „[Teatru Gier Podwórkowych](https://youtu.be/sREDtxUdXlo)”.

* Przyznanie punktów za prawidłowe odpowiedzi i wzniesienie okrzyku: *Kto się bawi wspaniale, nudy nie zna wcale!*

◙ Ćwiczenia z myślenia – praca w grupach.

Wykonywanie zadań logicznych, językowych i grafomotorycznych (s. 30–31). Przyznanie punktów zespołom aktywnie pracującym i dobrze rozwiązującym zadania. Wzniesienie okrzyku: *Kto się bawi wspaniale, nudy nie zna wcale!* po wykonaniu zadań.

◙ ◙ Bawmy się – zabawa ruchowo-naśladowcza.

* Słuchanie i próba śpiewania piosenki „Dwóm tańczyć się zachciało" (serwis YouTube.com).
* Improwizacja ruchowa przy muzyce: uczniowie tańczą w parach, a gdy usłyszą słowa: *kłócili się ze sobą*, odgrywają je poprzez ruch i szukają innego partnera.
* Po zabawie ruchowo-naśladowczej wzniesienie okrzyku: *Kto się bawi wspaniale, nudy nie zna wcale!*

◙ ◙ Ćwiczymy spostrzegawczość i grafomotorykę.

* „Rysuj krok po kroku” (s. 24) – ćwiczenia grafomotoryczne.
* „Nietypowe poszukiwania” (s. 20), „Wyszukiwanka Łośka Tośka” (s. 36–37) – doskonalenie spostrzegawczości.
* Przyznanie punktów i recytacja okrzyku: *Kto się bawi wspaniale, nudy nie zna wcale!*
* „Znajdowanka” (s. 16–17) – wyszukiwanie przedmiotów na ilustracji.
* Przyznanie punktów i recytacja okrzyku: *Kto się bawi wspaniale, nudy nie zna wcale!*
* Drużynowe zadanie z działu „Kopnięte królestwo” (s. 32–33) – doskonalenie czytania ze zrozumieniem, logicznego myślenia, spostrzegawczości.
* Przyznanie punktów i okrzyk: *Kto się bawi wspaniale, nudy nie zna wcale!*

◙ Komiksowe zadania do wykonania.

* Głośne czytanie przez chętne dzieci komiksu „Kotek Mamrotek – Budowniczy” (s. 14–15) i wykonywanie zadań w grupach, np. *Wpisz do wyszukiwarki: niesamowite budowle świata. Powiedz, która z budowli zrobiła na tobie największe wrażenie   
  i dlaczego. Narysuj narzędzie, które mogłoby pomóc Mamrotkowi podczas budowania. Ułóż co najmniej pięć wyrazów z liter zawartych w słowie: klocuszki.*
* Przyznanie punktów i recytacja okrzyku: *Kto się bawi wspaniale, nudy nie zna wcale!*

◙ Niezwykła historia! – praca inspirowana opowiadaniem Karoliny Grabarczyk „Dusia   
do bazy” (s. 43–46).

* Słuchanie opowiadania czytanego przez nauczyciela lub przez chętnych uczniów. Dzielenie się wrażeniami. Wyjaśnianie pojęcia *lalkarka*. Omawianie fantastycznego sposobu na nudę, który wymyśliła Dusia. Prezentacja swoich sposobów radzenia sobie z nudą.
* Udzielanie odpowiedzi na pytania z rubryki „Prawda czy fałsz” (s. 47).
* Przyznanie punktów i recytacja okrzyku: *Kto się bawi wspaniale, nudy nie zna wcale!*

◙ ◙ Klasowa gra planszowa – praca w grupach.

* Przeliczenie punktów (kolorowych kółeczek), wyłonienie zwycięskiej drużyny, wręczenie jabłek lub naklejek.
* Wspólne tworzenie z różnych materiałów na szarym papierzegier wymyślonych przez uczniów
* „Iskierka” na pożegnanie: uczniowie z nauczycielem stoją w kręgu, zachowując ciszę; nauczyciel puszcza „iskierkę”, mówiąc *Iskiereczkę puszczam w krąg, niech powróci do mych rąk.* (lekko ściska dłoń dziecka po prawej stronie, a ono podaje ją dalej), a kiedy „iskierka” do niego wróci, wszyscy wykonują klasowy okrzyk: *Kto się bawi wspaniale, nudy nie zna wcale!*

Bożena Kotasińska