

POSZUKIWACZE PRZYGÓD

ZAJĘCIA TWÓRCZE DLA DZIECI W WIEKU 6–9 LAT

Zajęcia przewidziane łącznie na 3 godziny, złożone z dwóch etapów: pierwszy (1,5 h) to próba dostania się na teren zaczarowanego zamku, drugi (1,5 h) – to wyprawa po ukryty skarb. Podany czas na zrealizowanie każdej części zabawy jest orientacyjny – wszystko zależy od grupy.

Grupa – 10–15 osób.

Temat: Wyprawa do zaczarowanego zamku

Cele:

- rozwijanie wyobraźni
- rozwijanie pamięci i koncentracji
- rozwijanie kreatywnego myślenia
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie
- rozwijanie orientacji przestrzennej.

Część I – zabawy integracyjne (15 min)

Zabawy integracyjne można przeprowadzić zarówno w grupie, która jeszcze się nie zna, jak i w grupie, która pracuje ze sobą już od dawna. Podaję propozycję dla grupy nowych osób.

1. Zabawa ćwicząca pamięć i koncentrację

Wszyscy siadają w kręgu. Prowadzący wyjaśnia, że zabawa polega na tym, aby rzucać piłeczkę do wybranej osoby, podając przy tym swoje imię i ulubiony kolor. Każde kolejne dziecko musi najpierw podać imię i ulubiony kolor osoby, od której dostało piłkę, a następnie powiedzieć swoje. Piłeczką rzucamy tak długo, by każdy miał ją w ręce co najmniej dwa razy.

Zabawę można urozmaicać (np. piłka parzy – trzeba każdą z tych czynności wykonać bardzo szybko, nie myląc się w wypowiedzi).

2. Zabawa, która pomaga grupie poznać się bliżej

Wszyscy stają z jednej strony sali; prowadzący podaje hasło, na które powinni zareagować ci, których ono dotyczy, i przebiec na drugą stronę sali, np. *Wszyscy, którzy mają w domu kota!* Hasła mogą być bardzo różne, np. *Wszyscy, którzy: lubią kolor..., mają blond włosy, chodzą do szkoły, lubią grać w piłkę nożną, mają rodzeństwo.* Ostatnim hasłem w tej zabawie jest: *Wszyscy, którzy lubią przygody.*

Część II – wprowadzająca do tematu i rozwijająca zapal oraz ciekawość dzieci (20 min)

1. Dzieci siadają wygodnie. Prowadzący nawiązuje do tematu przygód, którym zakończyła się zabawa. krótka Dzieci wypowiadają się na temat swoich najbardziej niezwykłych przygód (można nawiązać do jakiegś pory roku, święta, miejsca).

2. Prowadzący pyta, jakie cechy i umiejętności powinien mieć człowiek, który lubi przygody (dążymy do tego, by padły hasła: odwaga, śmiałość, ciekawość itp.).

3. Gdy już dzieci wypowiedzą się na temat cech typowych dla poszukiwaczy przygód, prowadzący pyta grupę, czy w takim razie wszyscy są gotowi na podjęcie wyzwania i podróż w nieznaną. Czy są odważni, dzielni i ciekawi świata? (odp. TAAK! – prowadzący: nie słyszę? Dzieci: TAAAAK!!!).

Zgodnie z deklaracją, którą złożyły dzieci podczas pierwszej zabawy, każdy wybiera sobie arkusz kolorowego papieru, a następnie odrysowuje na nim swoje dłonie i stopy, po czym wszystko wycina.

Wycięte stopy i dłonie układamy w kręgu (tak też siadają wszystkie dzieci).

Część III – rozwijająca wyobraźnię, kreatywność i umiejętność pracy w grupie oraz pracy indywidualnej (55 min)

1. Prowadzący opowiada dzieciom krótką historię o tym, że za siedmioma górami i za siedmioma lasami stoi zaczarowany zamek. W zamku dzieją się różne dziwne rzeczy: meble potrafią mówić, ściany się przesuwają itd. W najwyższej wieży tego zamku zamknięty jest mały stworek. Jeśli uda nam się do niego dotrzeć, to zaklęcie pryśnie, a my dotrzemy do największego skarbu. Niestety, zamku pilnuje straszny smok. Jeszcze nikomu nie udało się przebrnąć przez jego przeraźliwe szpony. Smok zije ogniem i wiadomo tylko, że nie da się go pokonać siłą. Trzeba znaleźć jakąś inną metodę...

2. Żeby jednak wiedzieć, z jakim wrogiem przyjdzie się zmierzyć, dzieci układają z wyciętych dłoni i stóp postać smoka, a następnie skleja ją w całość i z pomocą prowadzącego wieszają w widocznym miejscu.

3. Wiedząc, że smoka nie da się pokonać siłą, dzieci szukają w sali jakiejś wskazówki, mówiącej o tym, co może zadziałać na smoka i go udobruchać (wskazówka w postaci kartki z rysunkiem prezentu, została wcześniej ukryta przez prowadzącego).

4. Gdy już dzieci odnajdą karteczkę i odszyfrują informację, że smok lubi prezenty, prowadzący rozdaje dzieciom po dwie kartki formatu A4. Z jednej – metodą orgiami – dzieci wykonują tulipanka. Drugą kartkę przeznaczają na wykonanie czegoś, co chciałyby podarować smokowi, co na niego ich zdaniem zadziała, co mu się spodoba – forma i technika pracy jest dowolna (dzieci otrzymują wszystkie niezbędne materiały typu: kredki, nożyczki, papiery kolorowe i kleje).

5. Po wykonaniu prezentów, składamy je wszystkie blisko smoka i czekamy na reakcję. Smok przekazuje prowadzącemu informację, że prezenty są śliczne i bardzo mu się podobają, ale to za mało, żeby wpuścić wszystkich do zaczarowanego zamku. Aby wejść do środka, dzieci muszą wymyślić wierszyk o smoku (wierszyk złożony co najmniej z trzech zwrotek).

6. Grupa siada z prowadzącym w kręgu i wspólnie wymyślają wierszyk. Najpierw wymyślają dla smoka imię, a następnie podają jakieś propozycje cech albo słów które im się kojarzą ze smokiem i jego imieniem. Prowadzący pomaga grupie – zadaje pytania w stylu: *Co się rymuje ze słowem, radzi: Pamiętajcie, że musimy podkreślić dobre cechy smoka.*

7. Gdy już wspólnymi siłami uda się stworzyć wierszyk o smoku, żeby wzmocnić jego przekaz, układamy do niego jeszcze choreografię – ruchy rąk, nóg itd. Następnie oficjalnie stajemy przed smokiem i prezentujemy twórczość.

8. Ostatecznie smok wzruszony wszystkimi prezentami oraz wierszem stworzonym na jego cześć, pozwala grupie wejść na zamek, co nastąpi podczas następnych zajęć.

Temat: Wizyta w zaczarowanym zamku – zdobycie skarbu

Cele:

- rozwijanie wyobraźni, w tym także wyobraźni przestrzennej
- rozwijanie sprawności fizycznej
- rozwijanie kreatywnego myślenia oraz twórczego rozwiązywania zagadnień plastycznych
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie, integracja
- budowanie świadomości o potrzebie przyjaźni (we wspólnym działaniu i osiągnięciu celów).

Część I – wprowadzająca (10 min)

1. Prowadzący przypomina sobie z dziećmi, jak udało się im pokonać smoka i w ramach podsumowania wyraża swoją dumę, nadając każdemu dziecku tytuł „odważniaka” (może to być naklejka, albo jakaś karteczka z napisem „odważniak” przypięta do koszulki) W zależności od czasu i koncepcji prowadzącego – ten fragment zajęć można przeprowadzić na początku drugiego spotkania lub pod koniec pierwszego).

2. Następnie prowadzący przedstawia dzieciom kolejny etap wyprawy; pokonanie smoka pozwoliło wszystkim na wejście na teren zamku, ale żeby dostać się do środka trzeba jeszcze przejść przez wielki zaniedbany ogród oraz fosę, w której pływają straszne krokodyle.

Część II – rozwijająca wyobraźnię i sprawność fizyczną (10 min)

1. Przed nami przeszkody do pokonania:

- na drodze leżą porozwalane i połamane drzewa (trzeba się pod nimi przeturlać z jednego końca sali do drugiego w linii prostej)
- krzaki z trującymi kolcami obrosły ścieżkę prowadzącą do wejścia zamku (dzieci przechodzą z jednego końca sali do drugiego po narysowanej kredą linią, nie wolno z niej zejść, gdyż grozi to ukłuciem trującym kolcem)
- doszliśmy do fosy, ale nie ma nigdzie opuszczonego mostu; żeby nas przypadkiem krokodyle nie zauważyły, musimy się zakamuflować i przeczołgać na dół, do wody (czołganie pod ustawionymi krzesłami wzdłuż sali)
- jesteśmy już przy wodzie z krokodylami; na drugą stronę możemy się przedostać, jedynie skacząc po małych, śliskich kamieniach (skoki na jednej nodze wzdłuż sali).

Hurra! Udało się. Jesteśmy już przy wejściu do zamku!

Część III – wyobraźnia przestrzenna i praca w zespole (55 min)

2. Żeby wejść do środka, musimy sobie ten zamek stworzyć w wyobraźni (każdy zamyka na chwilę oczy i wyobraża sobie zamek), w tym czasie prowadzący szykuje materiały niezbędne do stworzenia zamku:

- ustawia jedną ławkę na drugiej do góry nogami,
- przygotowuje 4, 5 dużych kartonów formatu A0 (lub innych możliwie dużych formatów), farby plakatowe, pędzle i kubeczki na wodę, nożyczki i taśmę klejącą (dwustronną i przezroczystą).

3. Dzieci tworzą zamek z dostępnych materiałów – obudowują ławki (prowadzący może podpowiadać, jak wyglądają zamki, przypominać zamki z bajek, filmów lub z życia); dzieci muszą ustalić, co chcą zrobić i w jaki sposób (prowadzący pomaga w razie potrzeby). Zamek powinien mieć wieże, ściany, bramę.

4. Po skończonej pracy (realny zamek stoi przed oczami dzieci i prowadzącego) każde dziecko oficjalnie przechodzi przez stworzoną w zamku bramę (u mnie dzieci stworzyły otwierające się drzwi, co dawało taką możliwość).

5. Jesteśmy w zamku, w którym ściany się poruszają, sufity falują, meble rozmawiają, obrazy wędrują po ścianach, a na korytarzach spotykamy same niezwykle rzeczy. Aby przedostać się do najwyższej wieży zamku, musimy nauczyć się wtapiać w otoczenie – dzieci poruszają się po sali w rytmie muzyki (melodia powinna być żywa, skoczna, taneczna). Gdy muzyka cichnie, zatrzymują się nieruchomo (prowadzący sprawdza, czy na pewno nikt się nie poruszył); zabawę powtarzamy 4 razy.

6. Teraz na drodze spotykamy dziwne rzeczy i przedmioty! – ponownie gra muzyka, dzieci poruszają się po sali. Gdy muzyka cichnie, każdy musi przedstawić sobą przedmiot wymieniony przez prowadzącego (np. świeczka, filiżanka, kwiatek, skarpetka, sedes) – dzieci układają z siebie żywe obrazy.

Udało się! Nikt nas nie rozpoznał, tak dobrze się kamuflowaliśmy w zamku.

7. Jesteśmy już w korytarzu prowadzącym do zakłętej komnaty w najwyższej wieży. Na ścianach prowadzących do tej komnaty wiszą klucze – podział dzieci na dwie lub więcej grup (w zależności od ilości osób), każda grupa (licząca min. 3 osoby) musi stworzyć z siebie zaczarowany klucz (dzieci tworzą z siebie nawzajem klucz, którym prowadzący otwiera drzwi do komnaty).

Część IV – przyjaźń (15 min)

1. Dzieci spotykają na zamku małego stworka (prowadzący przedstawia obrazek małego stworka), który dziękuje im za uwolnienie i krótko mówi o przyjaźni oraz jej roli w życiu – że tylko dzięki niej byli w stanie się tu dostać.

2. Ostatnia zabawa podsumowująca, to nić przyjaźni. Dzieci siadają w kręgu razem z prowadzącym, po czym prowadzący, trzymając w rękę włóczkę, tłumaczy zasady zabawy: każdy musi rzucić do kogoś innego włóczką, wypowiadając imię tej osoby oraz mówiąc jej coś miłego (co mi się w tobie podoba, za co cię lubię). Jeśli dostaniesz włóczkę od kogoś, to rzucasz ją dalej, z tym że trzymasz w rękę nić, a kłębek podajesz dalej, mówiąc jakiejś innej osobie coś miłego. Ona robi to samo. W ten sposób po kilku turach, każdy trzyma co najmniej kilka nici, tworząc w ten sposób pajęczynę przyjaźni i więź między dziećmi.

Na koniec prowadzący odcina każdemu na pamiątkę wszystkie nici które trzyma w rękę (tyle nici, ile razy dostał włóczkę) oraz przyznaje każdemu „Order wielkiego przyjaciela” w postaci nalepki (lub karteczki z rysunkiem uśmiechniętej buźki). To jest właśnie skarb, który stanowił cel wyprawy.



Smok z dłoni i stóp



Budowanie zamku