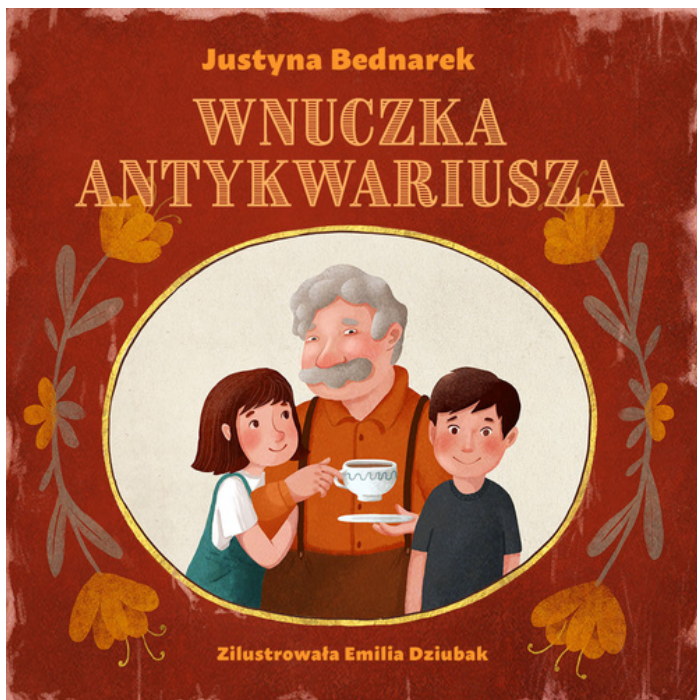


Mała książka wielka zabawa



scenariusze zajęć dla bibliotekarzy
i nauczycieli na podstawie książki
Wnuczka antykwariusza



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

Dofinansowano z budżetu państwa,
ze środków Ministra Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Drodzy przewodnicy po literackich światach!

Oto przed Wami zbiór scenariuszy warsztatów kreatywnych dla dzieci wokół książki *Wnuczka antykwariusza* autorstwa Justyny Bednarek i Emilii Dziubak. Książka trafia do wszystkich pierwszoklasistów w Polsce w ramach kampanii Instytutu Książki „Mała książka – wielki człowiek”.

Czytanie z dziećmi to:

- wymienita zabawa i przyjemność,
- okrywanie siebie: swoich emocji, potrzeb, zainteresowań
- rozwijanie kompetencji czytelniczych i komunikacyjnych,
- nauka nowych rzeczy i poszerzanie horyzontów,
- odpoczynek od przebodźcowanego świata.

To wszystko znajdziecie w naszych pomysłach na warsztaty :)

Scenariusze zostały starannie opracowane, uwzględniając potrzeby i zainteresowania dzieci rozpoczynających naukę w szkole podstawowej.

Mamy nadzieję, że ta publikacja dostarczy Wam nowych pomysłów oraz inspiracji do organizacji ciekawych i angażujących zajęć dla uczniów, które nie tylko będą rozwijać ich umiejętność czytania i pisania, ale też na trwałe rozbudzą miłość do książek i zainteresowanie literaturą.

Życzymy Wam owocnej pracy i mnóstwa radości!

Instytut Książki

Kampania społeczna Instytutu Książki „Mała książka – wielki człowiek” przypomina o korzyściach wynikających ze wspólnego, rodzinnego czytania już od pierwszych miesięcy życia dziecka. W ramach kampanii rocznie blisko milion dzieci – noworodków, przedszkolaków, pierwszoklasistów – otrzymuje wyjątkowe Wyprawki Czytelnicze.

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Więcej informacji na: www.wielki-czlowiek.pl

Scenariusz 1

Powitanie: Niech każdy z Was wylosuje jeden zielony listek, podpisze go swoim imieniem, a następnie przyklei do szablonu drzewa. Kiedy już wszyscy dołączą swoje listki, odczytajcie głośno imiona, które znajdują się na drzewku. Drzewo możecie ozdobić według własnych pomysłów.

Wskazówka: Na dużym papierze narysuj drzewo z gałęziami. Przygotuj odpowiednią liczbę listków, które będą naklejane na drzewku.

W kręgu: Porozmawiajcie o rodzinnych historiach:

- Czy wiecie czym jest drzewo genealogiczne?
- Czy ktoś z Was ma pradziadka lub prababcię?
- Czy mieszkacie w mieście, w którym urodzili się Wasi rodzice?
- A może pochodzicie z innej części świata?

Wymieńcie się doświadczeniami i wspomnieniami.

Wspólne czytanie: Przeczytajcie pierwszy rozdział z książki „Wnuczka antykwariusza”.

Porozmawiajcie:

- Dlaczego dziewczynka musiała pojechać do dziadka? Czy była z tego powodu zadowolona? Jakie emocje jej towarzyszyły w związku z tą decyzją?
- Czym zajmował się dziadek dziewczynki?
- Gdzie mieścił się dom dziadka?
- W jaki sposób dziadek naprawił porcelanowego misia?

Zabawa ruchowa: Biegajcie po całej sali z rękami uniesionymi w górę. Na przerwę w muzyce osoba prowadząca zajęcia wypowiada hasło: „smutne drzewo” lub „wesołe drzewo”. Starajcie się za pomocą mimiki twarzy i ruchem ciała pokazać wydaną komendę.

Drzewo genealogiczne: Na otrzymanym szablonie drzewa stwórzcie swoje rodowody. Umieśćcie na nim osoby, które pamiętacie lub o których istnieniu wiecie.

Wskazówka: Przygotuj szablon drzewa genealogicznego na kartce A4.

Zakończenie: Obejrzyjcie swoje drzewa i porównajcie je między sobą. Czyja rodzina jest największa? A kto ma niewielu przodków? Porozmawiajcie o tym.

Scenariusz 2

Powitanie: Siedząc w kręgu, rzucajcie do siebie kłębkami wełny. Osoba, która trzyma w ręku kłębek, ma za zadanie powiedzieć coś o sobie, co lubi albo czego nie lubi.

Wskazówka: Przygotuj wcześniej kłębek wełny lub grubszej nitki.

Puszka: Odszukajcie puszkę z numerem 1. Wyciągnijcie rozsypankę sylabową i spróbujcie odczytać hasła. Porozmawiajcie o nich.

Wskazówka: Przygotuj wyrazy pocięte na sylaby: **kapsuła czasu, antykwariat, kolekcjoner**. Jeśli nie masz puszek po herbacie, włóż rozsypankę do ozdobnej koperty z numerem 1.

Wspólne czytanie: Przeczytajcie drugi rozdział z książki „Wnuczka antykwariusza”.

Porozmawiajcie:

- Co dostała Gabrysia od dziadka?
- Jakie emocje jej towarzyszyły?
- Co znajdowało się w metalowym pudełku?
- Czym była pierwsza opowieść?

Zabawa ruchowa: Wyobraźcie sobie, że każdy z Was jest jakimś kolorem – wypowiedzcie jego nazwę na głos. Kiedy już wszystkie kolory są znane, możecie zacząć biegać swobodnie po sali. Na przerwę w muzyce prowadzący zajęcia wypowiada komendę np. *czzerwony i żółty, łączcie się!*. Waszym zadaniem jest odnalezienie swojej pary. Pozostałe kolory kucają na ziemi.

Kapsuła czasu: Zróbcie swoją własną kapsułę czasu. Po powrocie do domu włóżcie do niej cenne przedmioty, zdjęcia, rysunki. Ustalcie termin, kiedy chcecie z powrotem do niej zajrzeć. Może za rok? A może za 10 lat?

Wskazówka: Przygotuj tekturowe pudełka, farby, flamastry, kredki, cekiny, bibułę. Dostosuj materiały do swoich możliwości.

Zakończenie: Porozmawiajcie o swoich kapsułach czasu, co cennego chcielibyście do nich włożyć. Korzystając z emblematów, pokażcie, z jakim nastrojem kończycie dzisiejsze zajęcia.

Wskazówka: Przygotuj wcześniej emblematy z różnymi minami: smutna, zła, zaskoczona, radosna itd.

Scenariusz 3

Powitanie: Siedząc w kręgu, spróbujcie wymówić swoje imię, dzieląc je na sylaby i wyklaskując odpowiedni rytm. Jedna osoba mówi i wyklaskuje, reszta uczestników powtarza.

Puszka: Odszukajcie puszkę z numerem 2. Wyciągnijcie rozsypankę sylabową i spróbujcie odczytać hasła. Porozmawiajcie o nich.

Wskazówka: Przygotuj wcześniej wyrazy pocięte na sylaby: **album**, **wspomnienia**, **czas**, **słowik**. Jeśli nie masz puszek po herbacie, włóż rozsypankę do ozdobnej koperty z numerem 2.

Wspólne czytanie: Przeczytajcie trzeci rozdział z książki „Wnuczka antykwariusza”, a następnie odpowiedzcie na pytania:

- Kogo Gabrysia spotkała w domku na drzewie?
- Jaka historia była w puszcze nr 2?
- Jaki żart zrobili chłopcy Pani Słowik?
- Jak zakończyła się ta historia?

Zabawa ruchowa: Słuchajcie komend osoby prowadzącej, która będzie Was zamieniać w różne zwierzęta. Np. *zamieniam Was wszystkich w małpki*,

kotki, pieski itd. Mogą powstawać również różne kombinacje np. *koto-pieski* itd.

Moje zwierzę: Zróbcie kilka kleksów atramentowych na kartce i rozdmuchajcie je za pomocą słomki. Kiedy obrazek będzie suchy, uruchomcie swoją wyobraźnię i spróbujcie wymyślić, jakie zwierzę przypominają Wam powstałe kleksy. Dorysujcie brakujące elementy. Wymyślcie historię stworzonego zwierzątka.

Zakończenie: Porozmawiajcie o swoich pracach. Jakie przygody czekały na Wasze zwierzątka? Zróbcie zwierzęcą wystawę – ułóżcie wszystkie prace obok siebie i pooglądajcie je wspólnie. Zakończcie zajęcia w kręgu, puszczać iskierkę. Stojąc w kręgu i trzymając się za ręce, przekazujcie sobie uścisk dłoni. Kiedy iskierka dotrze do osoby, która ją wypuściła, zakończcie zabawę słowami: *do zobaczenia!*

Scenariusz 4

Powitanie: Siedząc w kręgu, przywitajcie się zabawnymi minami. Osoba, która zaczyna, mówi swoje imię, następnie pokazuje jakąś minę. Waszym zadaniem jest powtarzanie pokazanej miny do momentu aż „wróci” ona do nadawcy. Zabawa kończy się w momencie, kiedy wszyscy się przedstawiają i „wypuszczają” minę w kręgu.

Zabawa w kręgu: Wymyślcie jakąś zagadkę, a następnie wrzucicie ją do słoika. Kiedy skończycie tę część zadania, podawajcie sobie w rytm muzyki słoik z rąk do rąk. Na przerwę w muzyce osoba, która trzyma słoik, musi odpowiedzieć na wylosowane pytanie.

Wskazówka: Przygotuj paski, na których uczestnicy zapiszą zagadki. Pomóż uczestnikom, którym pisanie sprawia jeszcze trudność.

Wspólne czytanie: Przeczytajcie czwarty rozdział z książki „Wnuczka antykwariusza”, a następnie odpowiedzcie na pytania:

- W jaki sposób Gabrysia mogła pomóc nowemu koledze?
- Czym była rodzinna historia Marcela?

Zabawa ruchowa: Biegajcie swobodnie po sali. Kiedy osoba prowadząca podniesie do góry niebieską piłeczkę, Waszym zadaniem jest robić przysiady, kiedy podniesie czerwoną – robicie pajacyki, a kiedy zobaczycie uniesioną do góry zieloną piłeczkę – podskakujecie.

Wskazówka: Przygotuj wcześniej kolorowe piłeczki lub wytnij z papieru kolorowe kółka.

Kuferek pełen skarbów: A teraz pora na zadanie z wykorzystaniem Waszej wyobraźni! Wylosujcie jeden przedmiot i spróbujcie wymyślić do niego historię. Może będzie to pamiątka królowej Francji, a może pamiątka z wakacji? Stwórzcie komiks z opowieścią o wylosowanym przedmiocie.

Wskazówka dla nauczyciela: Przygotuj przedmioty dla każdego z uczestników, może być ich więcej.

Zakończenie: Obejrzyjcie swoje prace. Czy któryś z Waszych pomysłów spodobał się Wam szczególnie? Siedząc w kręgu, zakończcie zajęcia zdaniem: *najbardziej podobało mi się...* lub *najbardziej nie podobało mi się...*

Scenariusz 5

Powitanie: Na papierowych wizytówkach zapiszcie swoje imię za pomocą wyrazów, które Was określają, niech będą to Wasze mocne strony lub cechy, z których jesteście szczególnie dumni, np. Ela –elegancka, lubiana, aktywna.

Puszka: Odszukajcie puszkę z numerem 3. Wyciągnijcie rozsypankę sylabową i spróbujcie odczytać hasła. Porozmawiajcie o nich.

Wskazówka: Przygotuj wyrazy pocięte na sylaby: **pamiątka, zegarek, marzenia**. Jeśli nie masz puszek po herbacie, włóż rozsypankę do ozdobnej koperty z numerem 3.

Wspólne czytanie: Przeczytajcie piąty rozdział z książki „Wnuczka antykwariusza”, a następnie odpowiedzcie na pytania:

- Czym była kolejna opowieść z puszkki?
- Jak nazywały się dwie dziewczyny?
- Jakie marzenia miała Weronika?

Zabawa ruchowa: Stojąc naprzeciwko siebie w kręgu, słuchajcie uważnie komend nauczyciela, który będzie wskazywał, kto ma zamienić się miejscami. Np. *miejscami zamieniają się wszystkie osoby, które mają zielone oczy itd.*

Bohater: Na dużym arkuszu narysujcie ludzką postać. Następnie wypiszcie wszystkie cechy, jakie powinien mieć bohater.

Wskazówka: Przygotuj duży arkusz papieru.

Zabawa ruchowa: Pobawcie się w zabawę *Lubię osoby, które...* Do tego początku dodawajcie różne końcówki, np. *...lubią czekoladę!* Osoby, które lubią czekoladę, zamieniają się miejscami. Dzięki tej zabawie uczniowie mogą się dowiedzieć, co mają wspólnego z innymi kolegami.

Moje marzenia: Jakie są wasze marzenia? Czy odnoszą się do przyszłości czy może teraźniejszości? Namalujcie to, o czym marzycie.

Wskazówka: Przygotuj kartki A4 oraz kredki lub pastele.

Zakończenie: Zróbcie galerię waszych marzeń. Sprawdźcie, czy ktoś marzy o tym samym, co wy. A może wasze marzenia są różne? Zakończcie zajęcia iskierką przyjaźni. Siedząc w kręgu i trzymając się za ręce, jedna osoba puszcza w krąg iskierkę, mówiąc: *iskierkę przyjaźni puszczam w krąg, niechaj powróci do mych rąk.* Iskierka podawana jest dalej poprzez uściśnięcie dłoni. Kiedy wróci do nadawcy, zabawa kończy się.

Scenariusz 6

Powitanie: Pora, aby przywitały się wszystkie części ciała. Wypowiadając poszczególne słowa np. nos, ręka, ucho, noga, starajcie się poruszać daną częścią ciała w taki sposób, jakbyście chcieli się nią przywitać. Np. *a teraz witają się wszystkie nogi* itd.

Puszka: Odszukajcie puszkę z numerem 4. Wyciągnijcie rozsypankę sylabową i spróbujcie odczytać hasła. Porozmawiajcie o nich.

Wskazówka: Przygotuj wcześniej pocięte na sylaby wyrazy: **rodzina, talizman, obrazek**. Jeśli nie masz puszki po herbacie, włóż rozsypankę do ozdobnej koperty z numerem 4.

Wspólne czytanie: Przeczytajcie szósty rozdział z książki „Wnuczka antykwariusza”, a następnie odpowiedzcie na pytania:

- czym był kolejny rozdział?
- Jakie losy spotkały trzech Michałów?
- Dlaczego obrazek był taki ważny dla jednego z chłopców?

Mój talizman: Uruchomcie swoją wyobraźnię! Z plasteliny ulepcie swój talizman i wymyślcie, jaką mógłby mieć moc, gdyby czary istniały naprawdę!

Wskazówka: Przygotuj plastelinę dla wszystkich uczestników zajęć. Możesz dodatkowo przygotować kolorowe koraliki lub inne dodatki, które urozmaicą prace.

Zakończenie: Porozmawiajcie o swoich pracach: jakie mają moce? Czy przed czymś ochraniają, a może wpływają na samopoczucie? Za pomocą emblematów zdecydujcie, w jakim nastroju kończycie dzisiejsze zajęcia.

Wskazówka: Przygotuj emblematy ze słońcem, słońcem schowanym za chmurką oraz chmurą.

Scenariusz 7

Powitanie: Na swoich wizytówkach zapiszcie swoje imię za pomocą symboli, np. imię Iga można zapisać rysując: igłę, garnek i akwarium, imię Ela – ekierkę, lamę, album.

Puszka: Odszukajcie puszkę z numerem 5. Wyciągnijcie rozsypankę sylabową i spróbujcie odczytać hasła. Porozmawiajcie o nich.

Wskazówka: Przygotuj wyrazy pocięte na sylaby: **odwaga, atrament, bohater**. Jeśli nie masz puszek po herbacie, włóż rozsypankę do ozdobnej koperty z numerem 5.

Wspólne czytanie: Przeczytajcie siódmy rozdział z książki „Wnuczka antykwariusza”, a następnie odpowiedzcie na pytania:

- O czym był rozdział?
- Jaki prezent Gabrysia dostała od Marcela?
- O co chodziło w historii z psem w „typie jamniczka”?
- Do kogo należało wieczne pióro?
- Dlaczego nauczyciel nosił przezwisko „Jagiełło”?
- Dlaczego babcia Gabrysi została bohaterką?

Zabawa ruchowa: Siedząc w rzędzie, jeden za drugim, rysujcie sobie palcem po plecach. Hasło wymyśla osoba, która siedzi na początku i podaje je dalej. Osoba, która znajduje się na samym końcu, mówi, co było hasłem.

Znikający atrament: Korzystając z soku z cytryny i patyczków, spróbujcie zaszyfrować swoją wiadomość. Następnie po podgrzaniu spróbujcie rozszyfrować, jakie hasło znajduje się na kartce.

Wskazówka: Do podgrzania kartki możesz wykorzystać zapalniczkę, ciepło kaloryfera lub żelazka. Podczas wykonywania eksperymentu zachowaj ostrożność.

Zakończenie: Odczytajcie wszystkie tajne informacje. Czy wszystkie są czytelne? Porównajcie prace między sobą. Zakończcie zajęcia wybranym przez siebie emblematem z uśmiechniętą lub smutną miną.

Wskazówka: Przygotuj emblematy z buźką uśmiechniętą i smutną. Jeśli któryś z uczestników wybierze smutną buzię – porozmawiajcie o tym, co można zmienić, żeby poczuł się lepiej na zajęciach.

Scenariusz 8

Powitanie: Siedząc w kole, spróbujcie za pomocą gestów, bez użycia słów, pokazać co najbardziej lubicie. Kiedy jedna osoba pokazuje, Waszym zadaniem jest odgadnąć o co może chodzić.

Puszka: Odszukajcie puszkę z numerem 6. Wyciągnijcie rozsypankę sylabową i spróbujcie odczytać hasła. Porozmawiajcie o nich.

Wskazówka: Przygotuj wyrazy pocięte na sylaby: **gramofon, muzeum, starocie, przyjaciel**. Jeśli nie masz puszek po herbacie, włóż rozsypankę do ozdobnej koperty z numerem 6.

Wspólne czytanie: Przeczytajcie ósmy rozdział z książki „Wnuczka antykwariusza”, a następnie odpowiedzcie na pytania:

- czym był rozdział?
- Dlaczego dziewczynka była smutna?
- Co Gabrysia znalazła w kolejnej puszcze?

Rzuć piłkę: Stojąc w kole waszym zadaniem będzie rzucanie piłki do siebie w określony sposób. Np.: rzuć piłką stojąc na jednej nodze, rzuć piłkę leżąc na plecach itd.

List: Jak się dzisiaj czujecie? Jakie emocje Wam towarzyszą? Spróbujcie napisać list do siebie lub narysować obrazek, który będzie pokazywał, jak się dzisiaj czujecie. Będziecie mogli otworzyć ten list za jakiś czas, żeby sprawdzić, co się zmieniło.

Zakończenie: Porozmawiajcie o emocjach, które Wam towarzyszą. Czy czujecie się lepiej po napisaniu listu? Jeśli ktoś z Was jest chętny może przeczytać list na głos. Siedząc w kręgu i trzymając się za ręce puśćcie iskierekę przyjaźni między sobą.

Scenariusz 9

Powitanie: Siedząc w kręgu, podawajcie sobie różne przedmioty, które powstaną w Waszej wyobraźni. Np. przekazujcie sobie cenną filiżankę. Zróbcie to w taki sposób, żeby filiżanka się nie stłukła. Potem możecie podawać sobie jakąś cenną pamiątkę lub wielkiego słonia itd.

W kręgu: Porozmawiajcie o tym, co najbardziej podobało się Wam w zajęciach. Co było niespodzianką? A może coś sprawiło Wam trudność? Wymieńcie się doświadczeniami.

Wspólne czytanie: Przeczytajcie wspólnie rozdział 9 i porozmawiajcie o nim

- Jak zmieniło się nastawienie Gabrysi?
- Jaka niespodzianka czekała na dziewczynkę?
- Co było w siódmej puszcze?

Zabawa ruchowa: Wybierzcie spośród Was osobę, która zacznie zabawę słowami: moje oczy widzą coś koloru np. zielonego. Waszym zadaniem jest odnalezienie wszystkich przedmiotów w tym kolorze, które znajdują się w sali.

Moja puszka wspomnień: Zapiszcie na kartce, co najbardziej Wam się podobało na zajęciach. Z jakimi emocjami kończycie cykl spotkań? Ozdóbcie swoją puszkę według własnego pomysłu.

Wskazówka: Przygotuj puste opakowania po jogurtach – mogą być różnych rozmiarów. Do ozdabiania opakowań przygotuj flamastry lub farby. Do wykonania wieczka będą potrzebne papier kolorowy oraz taśma klejąca.

Zakończenie: Pooglądajcie swoje puszki i porozmawiajcie o nich. Patrząc na arkusz z narysowaną walizką i koszem na śmieci, zastanówcie się, co chcielibyście zabrać z całego cyklu zajęć ze sobą (walizka), a co Wam się nie podobało i najchętniej wyrzucilibyście do kosza. Zapiszcie swoje refleksje na kartkach, a następnie przyklejcie do szablonów.

Wskazówka: Na dużym arkuszu narysuj symbol walizki oraz symbol kosza. Umieść w widocznym miejscu. Przygotuj małe karteczki do naklejania, na których uczestnicy zapiszą swoje refleksje.

Scenariusze zajęć przygotowała **Justyna Tumiłowicz** – absolwentka Pedagogiki i Edukacji Medialnej. Miłośniczka książek, edukatorka muzealna, zafascynowana światem dziecięcej wyobraźni. Prywatnie żona i mama dwójki dzieci.