

Zielona misja w Warszawie

autorka: Renata Grodzka

Przedszkole nr 138 w Warszawie

opieka tutorska: Helena Świągocka

Grupa wiekowa: 5 – 6 lat

Czas realizacji zadania: 5 dni

Cele ogólne:

- Kształtowanie umiejętności nawiązywania relacji i współpracy w grupie
- Rozwijanie poczucia sprawczości, poznawanie swoich mocnych stron
- Wyzwalanie kreatywności
- Integracja grupy, poznawanie swoich potrzeb
- Rozbudzanie zainteresowania Warszawą
- Kształtowanie sprawności motorycznych

Metody: aktywizujące

Formy pracy: zespołowa, z całą grupą

Środki dydaktyczne:

dzień 1: Karty Postaci* kartki, klej, kolorowy papier, nożyczki

dzień 2: Karty Postaci, brama – jako element do przechodzenia, płyta z muzyką, dekoracja sali – zielony materiał, zasłony itp., duży worek szyszek, plastelina, sznurki, duży arkusz sztywnej folii do wydawania dźwięków, suszone liście, kartki, kredki świecowe

dzień 3: Karty Postaci, portret warszawskiej Syrenki, przezroczysta folia malarska, krepina, kartki, płyta z muzyką, duże kartonowe pudła – po jednym na zespół

dzień 4: Karty Postaci, zdjęcie Pałacu Kultury i Nauki, płyta z muzyką, szary papier, taśma malarska i nożyczki (po 2 rolki taśmy i 2 pary nożyczek na zespół), tulejki po papierze, spinacze drewniane, kartki, kredki

dzień 5: Karty Postaci, dyktafon, konstrukcje, przez które można przechodzić i z których można budować przeszkody (np. stoły, krzesła), mata powietrzna/wypełniacz (ale może też być folia

* za każdym, gdy pojawia się hasło „Karta Postaci”, chodzi o Kartę Postaci z gry Mały TR *Zielona misja*

bąbelkowa) – jako rekwizyty dla Rumianków, duży kawałek mocnego materiału, na którym można przeciągać dzieci, flaga Warszawy

UWAGI:

1. Pierwszego dnia dzieci chciały wziąć karty na swoje półki, na co się zgodziłam. W czasie zajęć, gdy karty akurat nie są potrzebne, każda grupa osobno odkładała je do przygotowanych wcześniej kopert. Ostatniego dnia dzieci odgadywały – po składzie postaci – która koperta należy do której grupy?
2. Sygnałem do zakończenia pracy w grupie – każdego dnia zajęć – była muzyka, która stopniowo robiąc się coraz głośniejsza, nagle cichła. Ta cisza była znakiem, że teraz wszyscy są już cicho.
- 3.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Dzień 1. – Zielona misja – zapoznanie się z bohaterami gry

1. Zabawa głosem, powtarzanie wyrazu „Warszawa” na różne sposoby – pomysły dzieci.
2. Zapoznanie się z bohaterami gry Mały TR *Zielona misja*. Bohaterów gry zaprasza do Warszawy towarzysz naszych codziennych zajęć - Hops¹. Poznanie supermocy bohaterów gry - cech charakterystycznych, które pomagają im w wspólnym działaniu.
3. Oglądanie Kart Postaci i podział na 6-osobowe zespoły. Każdy członek zespołu losuje dla siebie jedną z Kart Postaci. Umawiamy się, że zdajemy się na los i nie można wymienić wylosowanej karty.
4. Przygotowanie wycinanek – planu - co warto pokazać turystom (czyli naszym bohaterom z gry) w Warszawie? Przedstawienie swoich prac i pomysłów na forum grupy. Przypięcie planów do tablicy.
5. Krąg – wszyscy siadają w kręgu (razem z prowadzącym) i rozmawiają na temat tego, co działo się podczas tego dnia ważnego? Co mi się podobało, a co nie i dlaczego?

Uwagi: Dzieci spontanicznie wymyślały dodatkowe moce swoim postaciom z kart. Można to wykorzystać jako pierwszy element zajęć.

Miałam przygotowany wstępny zarys miejsc, które będziemy odwiedzać, jednak dopasowałam

¹ Hops to stworek, który towarzyszy nam na co dzień podczas zajęć w przedszkolu.

pomysły do potrzeb dzieci. Wykorzystałam wszystkie elementy, które pojawiły się w przygotowanych przez nie planach. Dla dzieci bardziej zrozumiałe od wyrazu „misja” było określenie „wyprawa”, dlatego taka forma została przyjęta w naszej zabawie.

Trudność: jedno z dzieci nie chciało zostać wylosowaną postacią. Zostawiło swoją kartę. Następnego dnia dołączyło jednak do zabawy.

Dzień 2. – Zielona wyprawa do warszawskiego parku

1. Wejście do parku – zabawa przy muzyce, przekraczanie bramy, wejście w rolę postaci z karty, skompletowanie swojego zespołu. W którym warszawskim parku jesteśmy? - pomysły dzieci.
2. Zabawa – przejście przez bagno. Przez wiele dni padało, przed nami strasznie mokra droga, błoto, jak dostać się na drugą stronę? Praca w zespole – wymyślanie strategii na pokonanie przeszkody.
3. Prezentacja przez zespoły swoich pomysłów. Zwracanie uwagi, czy wszyscy zostali uwzględnieni w działaniu.
4. Skarb: Hops znajduje pod drzewem szyszki – spontaniczna zabawa szyszkami.
5. Wykonanie pracy plastyczno-konstrukcyjnej: zwierzę z parku. Wykorzystanie szyszek, plasteliny i wełny do wykonania zadania. Ustawienie prac na parapecie, wspólne oglądanie prac i nazywanie zwierząt.
6. Zabawa słuchowa: co słyszać w parku? Słuchanie dźwięków, jakie powstają przy potrząsaniu arkuszem sztywnej przezroczystej folii (dzieci nie widzą folii). Pomysły dzieci – co można usłyszeć w parku?
7. Wyjście z parku – zabawa przy muzyce, ponowne przejście przez bramę, tym razem w drugą stronę.
8. Praca plastyczna: pamiątka z parku – liść (technika: frottage, wycinanka). Przyczepienie powstałych „liści” do tablicy.

Uwagi: Szyszek było bardzo dużo, cały worek wysypany na podłogę...

Każda grupa wymyśliła inną metodę przejścia przez błoto. Dzieci były bardzo przejęte przechodzeniem przez bramę i wyciszyły się przy tym.

Dzień 3. – Zielona wyprawa nad Wisłę

1. Zwrócenie uwagi na scenografię: nad naszymi głowami rozpostarta jest cienka folia malarska,

- na której (od strony sufitu) rozrzucone są zielono-niebieskie kawałki pociętej krepiny. Gdzie jesteście? Co to za miejsce? Pomysły dzieci.
2. Hops mówi, że nie wie, jak to się stało, ale jesteście pod wodą w Wiśle. Na szczęście superbohaterka warszawska Syrenka pomoże nam się wydostać. Oglądanie obrazka Syrenki. Ciekawe, jakie Syrena ma supermoce? Pomysły dzieci.
 3. Syrenka mówi (wyobrażamy to sobie), jak wydostać się z Wisły. Ponieważ jesteście pod wodą, nie możemy się odzywać. Postaci z gry pokażą nam, czego dowiedzieli się od Syreny na temat możliwości wydostania się z wody. Kluczową rolę odgrywają tu supermoce postaci
Praca w zespole – tworzenie pantomimy.
 4. Wyjście z wody: wszystkie grupy jednocześnie ruszają w stronę brzegów (rozieszczonych w przeciwległych stronach sali), dzięki czemu wszystkie grupy będą musiały się wyminąć na środku. Nikt nie może się odzywać.
 5. Taniec fal przy muzyce: taniec ze wstążkami z krepiny.
 6. Praca plastyczna w zespole: fale Wisły – przyklejanie swoich wstążek z krepiny na kartce.
 7. Zabawa: wycieczka statkiem – „pływanie” po podłodze w statkach (czyli w dużych kartonach). Każda grupa dostaje na rejs jeden statek. Zwrócenie uwagi, że każda/każdy ma ochotę przepłynąć się po rzece. Statki płyną ...
 8. Relaks na plaży.

Uwagi: Podróże statkiem – pudełkiem były wspaniałe, dzieci same uzgadniały kolejność, nie kłóciły się. Bawiły się, dopóki jeden ze statków się nie rozpadł – wtedy rejs pozostałych również się zakończył.

Dzień 4. – Zielona wyprawa do Pałacu Kultury i Nauki

1. Zaproszenie postaci z gry na wyprawę. Przechodzenie przy muzyce za zieloną kotarą. Oglądanie zdjęcia przedstawiającego Pałac Kultury i Nauki.
2. Jak dostać się do Pałacu Kultury i Nauki? Każda grupa zapraszana jest do stołu, gdzie, tak by inni nie słyszeli, poznaje przeszkody, jakie napotka na swojej drodze do Pałacu:
 - a) wszędzie jest lód i jest strasznie ślisko
 - b) jest niezwykle gorąco, chodniki i jezdnie są rozgrzane a trawniki zasypane są gorącym pyłem
 - c) wiatr przewrócił drzewa, które nie dość, że leżą wszędzie, to jeszcze się turlają albo kotłyszają, gdy chce się na nie wejść
 - d) wszystkie chodniki i ulice zaczynają się psuć – kruszą się i zaczynają wyglądać bardziej jak kawałki

skął. Są wszędzie, nawet na trawnikach.

Opracowywanie sposobu i samo pokonywanie przeszkód odbywa się w zespołach. Przedstawienie problemu i jego rozwiązań przez zespół na forum.

3. Odwiedziny w Muzeum Ewolucji: co by powiedziały dinozaury na nasz widok, gdyby mogły coś powiedzieć? Runda pomysłów dzieci.
4. Praca plastyczno-techniczna w zespołach: dinozaury. Wykonanie postaci dinozaurów z wykorzystaniem szarego papieru, taśmy malarskiej, nożyczek, tulejek po papierze i spinaczy. Jak nasz dinozaur ma na imię? Co lubi robić? - przedstawianie swoich dinozaurów przez zespoły.
5. Rysunek w zespole – ślady dinozaurów. Przypięcie prac do tablicy.

Uwagi: Do każdej taśmy jest tylko jedna para nożyczek, aby uniknąć kłótni i dla bezpieczeństwa.

Dzień 5. – Zielona wyprawa do przedszkola

Uwaga: W ostatnim dniu zmieniłam zasady. Dzieci nie pracowały już w swoich zespołach, tylko z innymi postaciami tego samego rodzaju (np. kruki z krukami) i miały do wykonania zadania związane z ich super mocami.

1. Wyjście całej grupy do szatni (lub innego pomieszczenia obok sali). Postaci z gry chciałyby przyjść do naszego przedszkola, ale... zabłądziły. Hops ma im pomóc...
2. Lirogony ustalają hasło naszej dzisiejszej wyprawy. Robią to w korytarzu, żeby pozostali nie słyszeli. Wymyślone przez lirogony hasło nagrywamy na dyktafon. Jakie to może być hasło? – pozostałe postaci próbują odgadnąć. Na koniec słuchanie hasła nagranych wcześniej przez lirogony. Czy udało się pozostałym je odkryć?
3. Kruki sprawdzają, czy droga przed nami jest bezpieczna. Wlatują do sali, czekamy na ich powrót.
4. Goryle odsuwają głazy (krzesła przy stolikach), które zagrażają drogę.
5. Golce kopią tunel. Wydrążonymi podziemnymi korytarzami idzie za nimi cała grupa (przejście wg strzałek pod stołami).
6. Bardzo się zmęczyliśmy, więc Rumianki przygotowują dla nas napój, po którym czujemy się silniejsi (użycie rekwizytu – maty powietrznej/wypełniacza).
7. Dęby pomagają nam przejść po drzewach (przejście przez zestawione ze sobą krzesła).
8. Ośmiornice i rekiny jako zwierzęta morskie prowadzą nas przez wodę (przeciągają przez salę

po dwie osoby siedzące na mocnym materiale).

9. Lirogony sprawdzają, czy pamiętamy hasło i jesteśmy już w przedszkolu. Okazuje się, że dziś są urodziny dwojga dzieci – finał ze zdmuchiowaniem świeczek i tańcami przy muzyce.
10. Oglądanie flagi Warszawy i przypinanie wokół niej Kart Postaci. Runda, podczas której każda chętna/każdy chętny mówi jednym słowem, co było dla niej/ niego ważne w czasie naszej wyprawy.