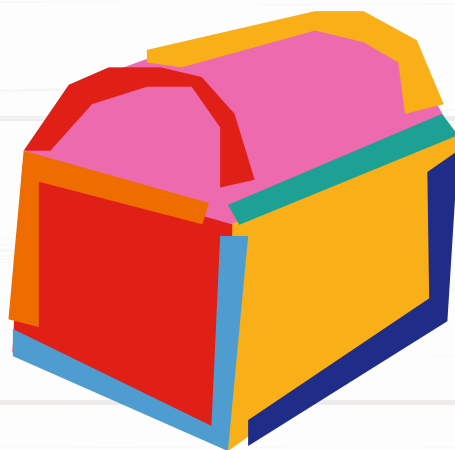


od słowa zaczyna się świat

KUFEREK PEŁEN KSIĄŻEK



BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA W PŁOCKU



www.bpplock.pl

Koordinacja projektu:

Agnieszka Olczyk, Marta Jaroszevska, Michał Stańczak

Projekt okładki:

Kasper Tomaszewski-Rytka

Skład i łamanie:

Mediakolor Płock

Biblioteka Pedagogiczna w Płocku

Ul. K.I. Gałczyńskiego 26, 09-400 Płock

**Organ prowadzący:**

Samorząd Województwa Mazowieckiego

© Biblioteka Pedagogiczna w Płocku, 2026

Nakład: 75 egz.

Druk: Mediakolor Płock, Poland, www.mediakolor.pl

mediakolor.

Wydawnictwo zostało sfinansowane ze środków Samorządu Województwa Mazowieckiego



KUFEREK

PEŁEN

od słowa
zaczyna się
świat



KSIAŻEK

SCENARIUSZE ZAJĘĆ

Drodzy Nauczyciele i Pracownicy Oświaty,
zachęcam Państwa do organizowania zajęć tematycznych i edukacyjnych, a także do współpracy z rodzicami w zakresie głośnego czytania oraz wypożyczania książek. Inspiracją niech będzie nowy projekt „Kuferek pełen książek – od słowa zaczyna się świat”. Niech te wszystkie aktywności tworzą pozytywną atmosferę wokół czytelnictwa. WYROBIENIE nawyku czytania i sprawienie, aby książki były dla dziecka ważne, może się udać jedynie dzięki naturalnej współpracy rodziców i nauczycieli. Dlatego rozbudzajcie i podtrzymujcie zainteresowania czytelnicze u najmłodszych, a z pewnością zaprocentuje to w przyszłości. Przed Państwem wdzięczne i nieszablonowe zadanie: zaszczepienie dzieciom miłości do słowa pisanego. Zapraszam do wspólnego czytania i odkrywania fascynującego świata literatury.

Adam Struzik
Marszałek Województwa Mazowieckiego



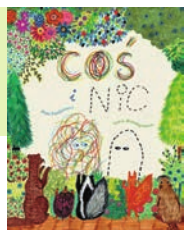
Szanowni Państwo,

Rola nauczyciela wychowania przedszkolnego w budowaniu nawyków czytelniczych jest nieoceniona. Dzięki Państwa zaangażowaniu książka może stać się dla dziecka źródłem radości, odkryć oraz pierwszych, ważnych doświadczeń czytelniczych, które zaprocentują w dorosłym życiu.

Życzę satysfakcji z realizacji zaproponowanych zajęć oraz wielu pięknych chwil spędzonych z dziećmi w świecie literatury. Jednocześnie serdecznie zapraszam do współpracy z Biblioteką Pedagogiczną w Płocku – miejscem tworzonym przez pasjonatów nowoczesnej edukacji i promocji czytelnictwa. Z przyjemnością dobierzemy literaturę z naszego bogatego księgozbioru oraz wesprzemy Państwa w realizacji wartościowych i nowoczesnych działań dydaktycznych.

Agnieszka Olczyk
Dyrektor Biblioteki Pedagogicznej w Płocku





3+

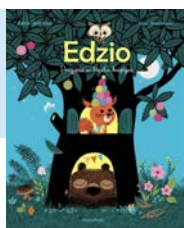


SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę

Coś i Nic

Anna Paszkiewicz, Katarzyna Walentynowicz

str 8



3-4 lata



SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę

Edzio. Przyjęcie w blasku księżyca

Astrid Desbordes, Marc Boutavant

str 15



4-5 lat



SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę

Droga na górę

Marianne Dubuc

str 18



4-6 lat



SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książki

Pomysł za milioooooon

Katerina Sad

str 20



Żuk Hugo

Simona Smatana

str 22



Muki w podróży dookoła świata

Marc Boutavant

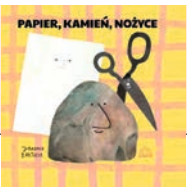
str 30



Nikt, tylko ja

Sara Lundberg

str 32

 	4-8 lat	SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książki	
	 	Cisza ma głos Monika Milewska Złodziej kolorów Štěpán Zavřel, Mafrá Gagliardi	str 36 str 39
	5+	SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę	
		Czarna książka kolorów Menena Cottin, Rosana Faría	str 43
	5-6 lat	SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę	
		Nina i Miłosz / Gra książkowa Marianne Dubuc	str 46
	5-8 lat	SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę	
		Papier, Kamień, Nożyce Joanna Bartosik	str 56
	5-9 lat	SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę	
		Miś na czas Jean-Luc Fromental, Joëlle Jolivet	str 59
	6-9 lat	SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę	
		Cicho, Tania, dość szczekania Ted Forsström	str 61
WSZYSTKIE GRUPY PRZEDSZKOLNE		SCENARIUSZE WARSZTATÓW Materiały dla przedszkoli	
	Eric Carle 		str 64

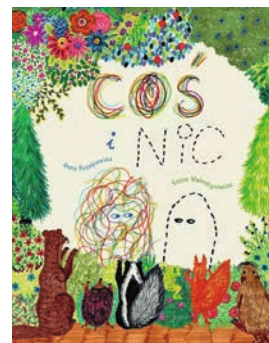
3+



SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę

Coś i Nic

Anna Paszkiewicz, Katarzyna Walentynowicz



Czas trwania: ok. 45 minut

Grupa wiekowa: 3+ (w przypadku grup otwartych do udziału w zajęciach można zaprosić również opiekunów).

Cele:

- Pobudzenie wyobraźni i kreatywności.
- Rozwijanie umiejętności prawidłowego odczytywania i nazywania emocji.

Podczas spotkania potrzebne będą:

- Książka „Coś i Nic”,
- Kredki lub flamastry,
- Paski kolorowego papieru,
- Taśma klejąca lub kleje,
- Różnej wielkości tekturowe pudełka i pudełeczka,
- Rolki po papierze toaletowym lub ręcznikach papierowych,
- Karta pracy „Nawet NIC może COŚ znaczyć”.

Organizacja przestrzeni do pracy:

Przestrzeń powinna być zaaranżowana tak, aby dzieci siedziały w kręgu na dywanie lub pufach (część związana z książką i poruszoną w niej problematyką). Należy również wydzielić miejsce do wykonania pracy plastycznej.

Działania promocyjne:

Jeśli na stałe współpracujesz z grupą dzieci, prześlij im zaproszenia. Możesz wykorzystać plakat promujący warsztaty. Pamiętaj, aby wywiesić go także poza biblioteką (ośrodkiem kultury, szkołą, przedszkolem). Zamieść informację o warsztatach na stronie internetowej Twojej placówki, blogu czy profilu na Facebooku.

Przebieg warsztatów:

PRACA Z KSIĄŻKĄ

Prosimy dzieci, by spróbowały wyobrazić sobie, jak mogłoby wyglądać NIC. Następnie czytamy im książkę, pozwalając, by samodzielnie odszukały na ilustracjach tytułowych bohaterów. Próbuje wspólnie z nimi nazwać emocje, które pojawiają się w poszczególnych fragmentach opowieści (żał, smutek, duma, radość, złość, itd.). Tłumaczymy, że nasze samopoczucie i to, co o sobie myślimy, często zależą od tego, co inni o nas mówią i w jaki sposób się do nas odnoszą.

Opcjonalnie dla dzieci starszych 5+:

Możemy wcześniej zapytać uczestników, co czują, gdy ktoś ich pochwali, powie im coś miłego, uśmiecha się do nich, a co gdy na nich krzyczy, obraża ich albo jest wobec nich niegrzeczny.

Jaka to emocja? – zabawa

Dzieci stają w kole. Kolejno odgrywamy różne stany emocjonalne, np. udajemy, że płaczemy, że jest nam wesoło, że się złościmy, że coś nas przestraszyło, że jesteśmy z czegoś dumni, itd. Zadaniem uczestników jest odgadnąć, o jaką emocję chodzi. Emocje mogą się powtarzać pod warunkiem, że zostaną przedstawione na różne sposoby. Następnie chętne dzieci samodzielnie próbują pokazać wskazaną przez nas emocję, np. smutek, radość, złość, strach, lęk, zdziwienie, itp.

Mam dla ciebie dobre słowo – zabawa

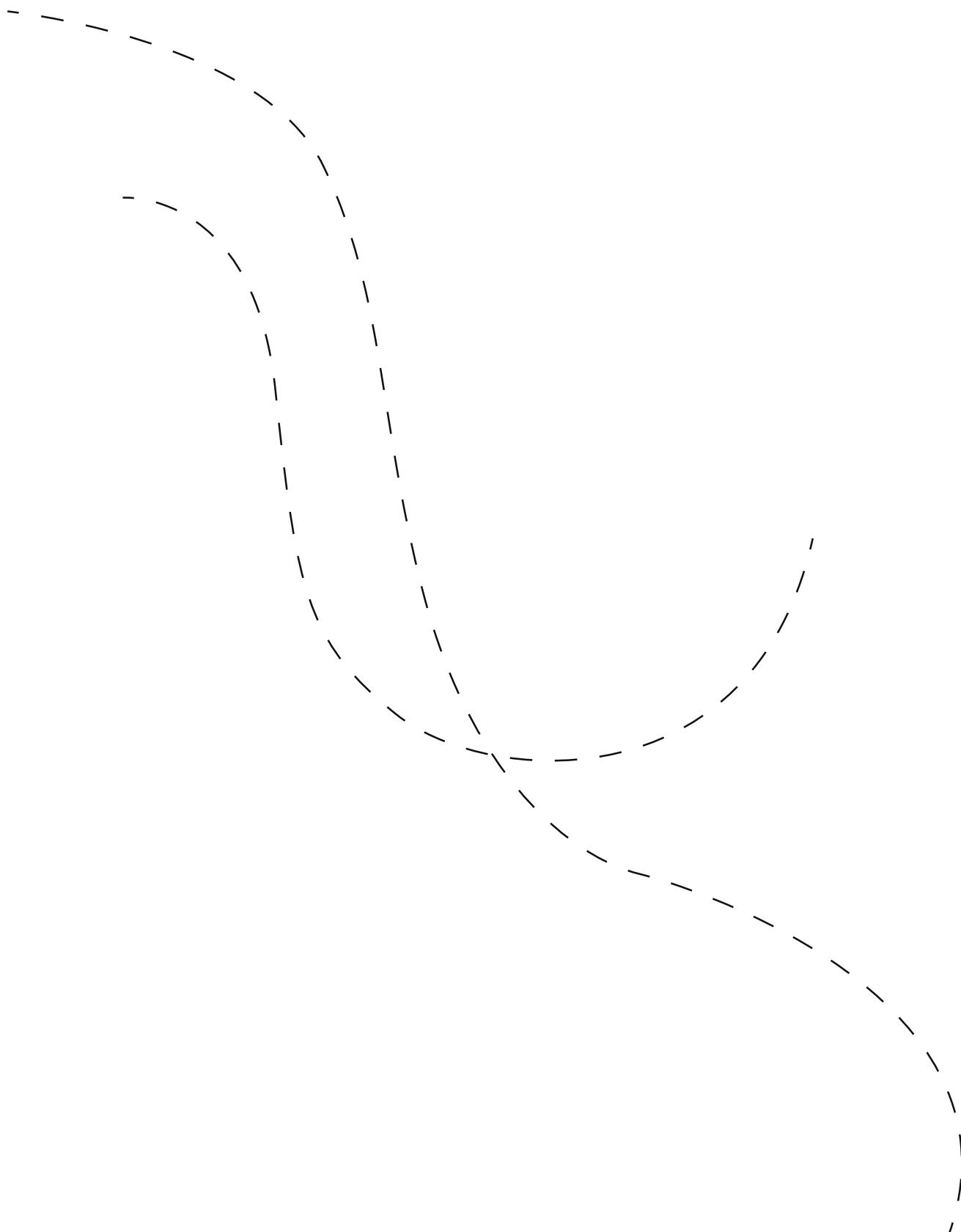
Dzieci spacerują po sali. Podchodzimy do wybranego dziecka i głośno mówimy mu coś miłego, np. masz ładną sukienkę, podoba mi się twój uśmiech, itp. Następnie to samo dziecko podchodzi do innego i również ma za zadanie powiedzieć mu jakiś komplement. Zabawa kończy się w momencie, gdy każde z dzieci usłyszy dobre słowo. Zabawę można poprowadzić również w formie berka. Wtedy coś miłego należy powiedzieć osobie, którą się złapało.

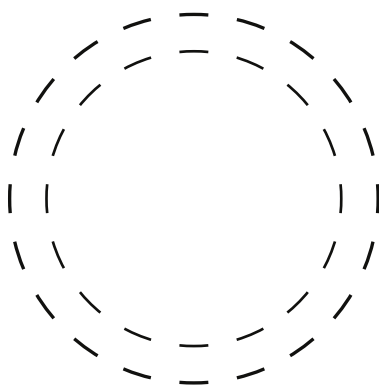
Nawet NIC może COŚ znaczyć – karta pracy

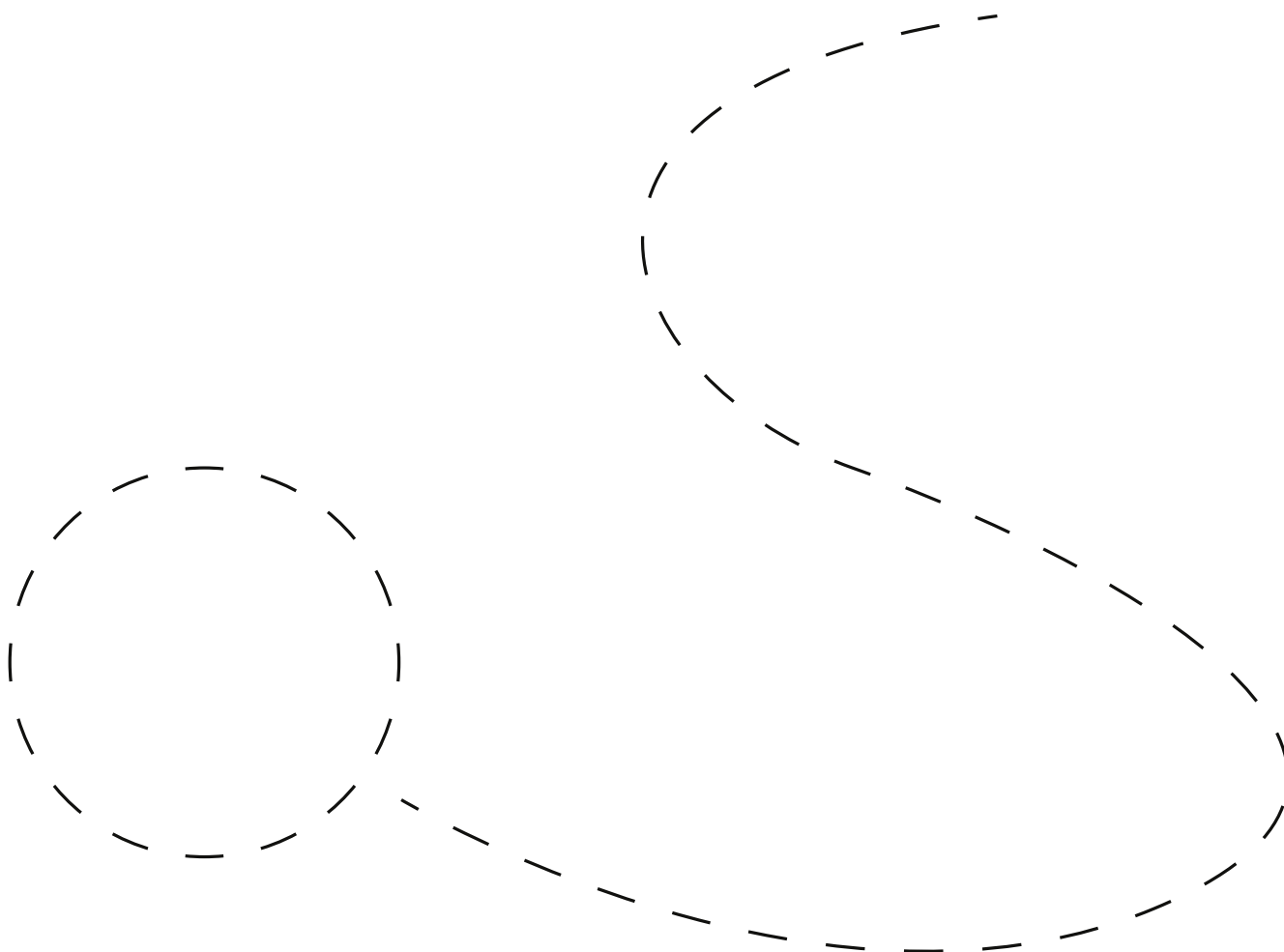
Na karcie umieszczony jest przypadkowy, nieregularny kształt. Zadaniem dzieci jest dorysować mu różne elementy w taki sposób, by coś z niego powstało. Na koniec pokazują swoje prace, a pozostałe dzieci odgadują, co powstało z tytułowego NIC.

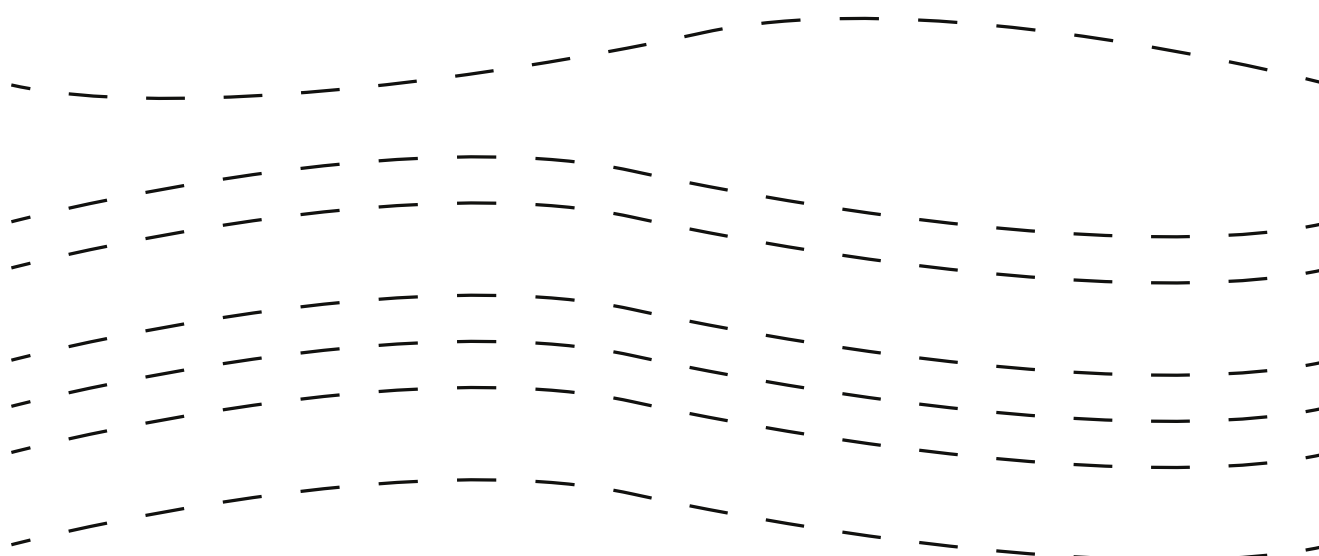
PRACA PLASTYCZNA „COŚ Z NICZEGO”

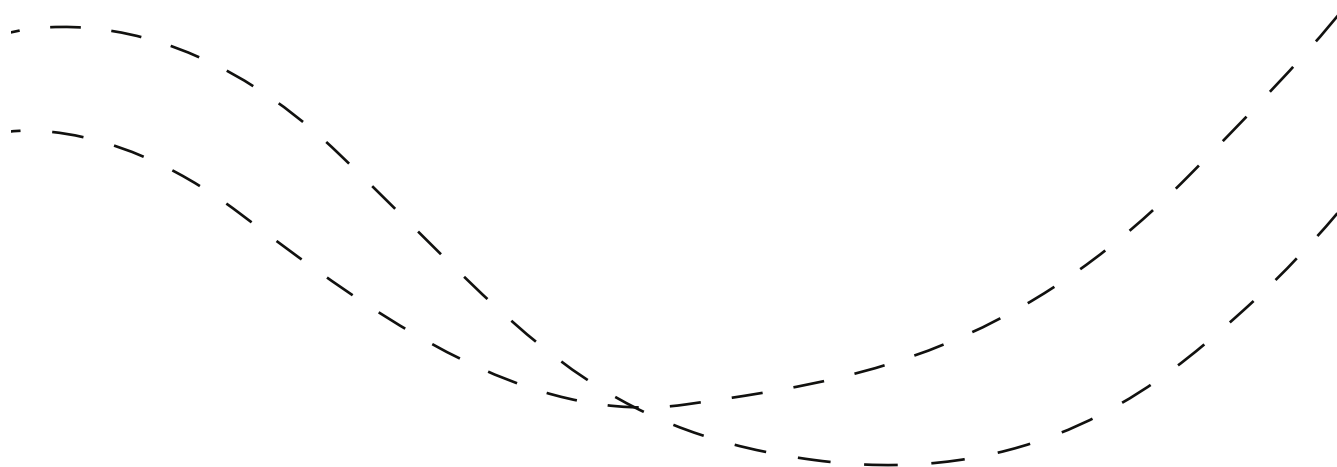
Dzieci dobierają się w pary (w przypadku spotkań otwartych z udziałem rodziców parę może stanowić opiekun) lub pracują samodzielnie. Z dostępnych materiałów plastycznych tworzą dowolną „rzeźbę”. Na koniec mogą pochwalić się swoimi dziełami i spróbować nadać im tytuły. Na zakończenie podsumowujemy spotkanie i dziękujemy uczestnikom za aktywny udział.











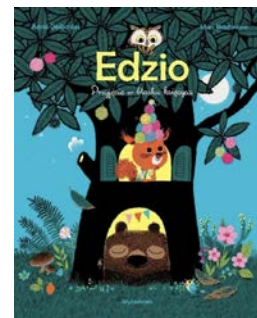
3-4 lata

SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę

WYtwórnia

Edzio. Przyjęcie w blasku księżyca

Astrid Desbordes, Marc Boutavant



Scenariusz opracowała:

Katarzyna Witt

cele warsztatów:

- Zaznajamianie z pojęciem nieśmiałości,
- Uczy jak radzić sobie z nieśmiałością i jak pomagać innym w jej przezwyciężaniu,
- Podpowiada jak nawiązywać przyjaźń i co to za relacja,
- Kształtowanie postaw związanych z relacjami i budowaniem przyjaźni,
- Uczy pojęć: smutek, samotność,
- Rozwijanie wyobraźni, kreatywności i ekspresji twórczej dzieci,
- Propagowanie czytelnictwa wśród dzieci (edukacja czytelnicza).

metody pracy:

- Aktywne czytanie książki pt. „Edzio. Przyjęcie w blasku księżyca” z serii Edzio i przyjaciele,
- Pogadanka/rozmowa,
- Praca plastyczna,
- Zabawa ruchowa.

pomoce:

- Książka pt. „Edzio. Przyjęcie w blasku księżyca” Astrid Desbordes i Marc Boutavant,
- Białe kartki papieru i kolorowe kredki lub farbki,
- Niezbyt gruba tektura, kolorowy papier, elastyczna gumka i klej lub zszywacz do zrobienia masek,
- Rzeczy przyniesione ze spaceru: gałązki, liście, szyszki, piórka itp.,
- Kolorowa włóczka, po dwa kartonowe kółka do wykonania pomponów, nożyczki.

przebieg zajęć:

ZASTANÓWCIE SIĘ RAZEM I POROZMAWIAJCIE:

1. Jak wyjść ze swojej dziupli?
2. Jak zmienia się życie Edzia?
3. Jak zastąpić pompony przyjaciółmi?
4. Jak przegnać samotność i smutki?
5. Dlaczego dobrze jest być razem z innymi?
6. Czy można żyć bez bliskich i przyjaciół?
7. Jak można wspierać nieśmiałe osoby?

RÓŻNE AKTYWNOŚCI DO WYBORU:

Szykujcie się na przyjęcie

Jesteście zaproszeni na wielki bal u Edzia. Za co lub za kogo chcecie się przebrać? Wykonajcie maski, dzięki którym zamienicie się w zwierzęta, postaci lub przedmioty! Przydadzą Wam się: niezbyt gruba tektura, kolorowe kawałki filcu, elastyczna gumka i zszywacz.

Pompony

A może macie ochotę sprawdzić, czy podobnie jak Edzio opanujecie sztukę robienia pomponów? Wystarczy kolorowa włóczka i dwa kóteczone przypominające oponki wycięte z tekturki.

Dziupla edzia

W pierwszej książce z serii o Edziu poznajemy bohatera w jego naturalnym środowisku. W dziupli Kasztana wiewiórek czuje się najlepiej i to właśnie tam spędza najwięcej czasu. Jak wygląda jego mieszkanko? Czy wszystko jest w nim pomponiaste? Jaki ma kształt skoro mieści się w drzewie? Spróbujcie zbudować mieszkanko Edzia – podłogą niech będzie sztywny i gruby karton o nieregularnym, zbliżonym do owalu kształcie. Ściany spróbujcie dokleić ze sztywniejszej, ale wciąż dość elastycznej kartki. Gdy dziupla będzie gotowa, czas ją umeblować. Zaaranżujcie przestrzeń tak, by pasowała do jej mieszkańca.

Plakaty i zaproszenia

Edzio już niedługo sam będzie gospodarzem balu! Jest mnóstwo rzeczy do zrobienia. Trzeba przygotować poczęstunek, zrobić miejsce w dziupli na tańce, wymyśleć sobie przebranie... Wiewiórek ma pełne ręce roboty! A może spróbujecie mu trochę pomóc? Trzeba zrobić plakaty dzięki którym goście dowiedzą się, że u Edzia odbędzie się bal. Plakaty muszą przyciągać wzrok z daleka! Zastanówcie się co i jak na nich przedstawić, żeby wszystkie zwierzęta zrozumiały przekaz plakatu. Gdybyście sami organizowali taki bal w bibliotece lub księgarni możecie wspólnie przygotować zaproszenia!

Zbieracz skarbów

Puchacz Jerzy wyciąga Edzia na bal. Poznajemy go też jako postać, której nie brakuje fantazji! To lokalny zbieracz skarbów i artysta, który robi coś z niczego. Zawsze uważny na to, co można znaleźć, gdy patrzy się pod nogi (pazury). Wybierzcie się na krótki spacer i spróbujcie poszukać różnych skarbów (piórka, kamyki, patyki, kasztany i wszelkie inne znaleziska). Żeby zbieranie było jeszcze bardziej profesjonalne, zadbajcie o to, by każdy poszukiwacz miał jakieś nieduże kartonowe pudełko lub woreczek. Następnie, po zakończonej misji przyjrzyjcie się swoim zbiorom – a następnie spróbujcie zamienić je w dzieła sztuki. Jako dodatkowe wsparcie dla tego zadania przydadzą się kleje, druciki, sznurki, tekturki i samoutwardzalna glina. Kiedy już stworzycie rzeźby i obiekty nadając znalezionym skarbowi nowe życie możecie śmiało otworzyć Muzeum imienia puchacza Jerzego!

Zgadnij co to

Przygotuj przedmioty z leśnej polany. Takie, które mogłyby się znaleźć w edziowym świecie i takie, które zupełnie tam nie pasują. Poproś uczestników zabawy o założenie opasek na oczy. Podawaj dzieciom małe przedmioty (najlepiej takie, które zmieszczą się w małych rączkach). Spróbujcie wykonać zabawę w całkowitej ciszy, choć na pewno trudno będzie powstrzymać emocje! Następnie, nie pokazując jeszcze przedmiotów zapytaj co dzieci rozpoznały. Które z tych rozpoznanych rzeczy mogłyby pochodzić z leśnej polany? A może przedmioty da się nawet dopasować do konkretnych bohaterów (Edzio, miś, puchacz, myszki...)? Przykładowe przedmioty: piórko, kasztan, pompon, orzech etc... Możecie wykorzystać do opowiadania, możecie chować je w bibliotece albo bawić się w różne zabawy – np. rozkładając je na środku i chowając jedną rzecz, gdy ochotnik nie patrzy, a potem musi zgadnąć co zniknęło. W tej wersji „zgadnij co to” bazujemy na zmyśle dotyku. Możesz też rozwinąć ją o zmysł węchu – zamiast przedmiotów przygotowując małe woreczki, pudełeczka czy słoiczki do wąchania. Dzieci mogą wąchać na przykład konfitury, gałązkę iglastego drzewa czy wędzoną herbatę...

4-5 lat

SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę

WYtwórnia

Droga na górę

Marianne Dubuc

Scenariusz opracował:
Robert Podsiadło



cele warsztatów:

- Nauka niesienia pomocy mniejszym, słabszym, mniej doświadczonym,
- Nauka dzielenia się i czerpania z tego satysfakcji,
- Nauka szacunku do starszych,
- Odwaga w pokonywaniu niedogodności,
- Umiejętność dzielenia się przeżyciami, emocjami,
- Uczymy odpowiedzialności,
- Rozwijanie pasji odkrywania, podróżowania i zdobywania nowych doświadczeń,
- Nauka spostrzegawczości, uważności,
- Promowanie aktywnego spędzania czasu,
- Rozwijanie wyobraźni, kreatywności i ekspresji twórczej dzieci,
- Propagowanie czytelnictwa wśród dzieci (edukacja czytelnicza).

metody pracy:

- Aktywne czytanie książki pt. „Droga na górę”,
- Pogadanka/rozmowa,
- Praca plastyczna.

pomoce:

- Książka pt. „Droga na górę”,
- Kartki białe A3, kolorowe kredki, farby pastelowe lub inne dostępne, pędzelki, kartony, nożyczki, klej,
- Materace, piłki, inne elementy dostępne w Sali zabaw, z których zbudujemy górę,
- „Znalezisko” – ostatnio znalezione i przyniesiona do domu ze spaceru/wyprawy rzecz.

przebieg zajęć

1. Powitanie.
2. Czytamy książkę.
3. Rozmowa z pytaniami: Gdzie chodziła co niedzielę Pani Borsukowa? Kogo spotkała na swojej drodze? Czy lepiej chodzić na wyprawę samemu czy z przyjacielem? Kiedy wolimy sami odbywać spacer? Czego nauczył się kot Lulek od Pani Borsukowej? Kogo jeszcze spotkał kot Lulek w drodze na górę? Co może być trudnego we wchodzeniu na górę? Czy ktoś już wchodził na górę? Co można zobaczyć z góry? Czy wchodzenie na górę zimą jest takie samo jak latem? Jak trzeba się przygotować na wyprawę w góry, co trzeba ze sobą zabrać i dlaczego? itp., które rozwijają zdolności werbalne dzieci, uczą znaczenia nowych słów i składni.
4. Budujemy drogę na górę. Każde dziecko na swojej kartce maluje kawałek rzeki, która połączy się z rzeką namalowaną przez dwoje innych dzieci. Na kartce można też domalować jakąś roślinność lub inne elementy przyrody. Po wymalowaniu układamy wszystkie kartki z rzeką tak by rzeka się łączyła w jeden strumień. Z kartonu wycinamy „kładki”, którymi będzie można przez nią przejść przez ułożoną górę, z klocków możemy układać kamienie. Każde dziecko lub wg tego, które jest ochotnikiem/ochotniczką na swojej kartce może namalować ukryte zwierzę i opowiedzieć co je charakteryzuje.
5. Opowiadamy o przyniesionym z ostatniego spaceru „znalezisku: Pokazujemy „znalezisko” i opowiadamy gdzie je odkryliście? Gdzie odbyliśmy spacer? Co nas spotkało ciekawego podczas spaceru? Czy coś zobaczyliśmy pierwszy raz? Dlaczego to co dzieci przyniosły jest dla nich ważne/atrakcyjne? Czy wszystko można przynieść z takiego spaceru? Na co podczas wyprawy trzeba uważać i dlaczego?
6. Pytanie do „odważnych”: z czym Ci się kojarzy wchodzenie na górę?

4-6 lat



SCENARIUSZE WARSZTATÓW
w oparciu o książkę

Pomysł za milioooooon

Katerina Sad



cele warsztatów:

- Promowanie idei przedsiębiorczości wśród dzieci w wieku przedszkolnym,
- Zapoznanie najmłodszych z zagadnieniami ekonomii oraz oszczędzania,
- Zdobywanie wiedzy z szeroko pojętej edukacji ekonomicznej,
- Zwiększanie świadomości odbioru przekazu reklamowego,
- Kształtowanie nawyku racjonalnego gospodarowania pieniędzmi,
- Zdobywanie wiedzy dotyczącej sklepu i zachowania się w sklepach, kupowania,
- Rozbudzanie ciekawości poznawczej,
- Rozwijanie wyobraźni, kreatywności i ekspresji twórczej dzieci,
- Propagowanie czytelnictwa wśród dzieci (edukacja czytelnicza).

metody pracy:

- Aktywne czytanie książki pt. „Pomysł za milioooooon”,
- Pogadanka/rozmowa,
- Praca plastyczna,
- Zabawa ruchowa.

pomoce:

- Książka pt. „Pomysł za milioooooon” Kateriny Sad,
- Białe i kolorowe kartki papieru, materiały recyklingowe (rolki papierowe, nakrętki plastikowe lub pokrywki ze słoików), ziemniaki, plastelina, nożyki plastikowe, farby plakatowe,
- Skarby – różne zabawki, które nadają się do odciśnięcia kształtów,
- Miękkie piłeczki,
- Pieniądze (monety).

przebieg zajęć:

1. Powitanie.
2. Czytamy książkę.
3. Rozmowa/pogadanka: O czym opowiada książka? Co przydarzyło się kaczkom? Jak sobie poradziły w trudnej sytuacji? Czy kaczki były przedsiębiorcze? Co to znaczy „być przedsiębiorczym”? Rozmowa zmierzać w kierunku „pieniądza”. Co wiecie o pieniądzach? ... banknoty, monety, waluta w Polsce... itp.
4. Warsztaty plastyczne: tworzymy prace metodą stempelkowania oraz projektujemy własne pieniądze (monety można wykonać metodą „frottage”).

5. Zabawa tematyczna: Budujemy sklep lub organizujemy kącik sklepowy w sali, ułożenie opakowań (pustych), pudełek, butelek plastikowych itp. zorganizowanie lady sklepowej, kasy, zabawy tematyczne np. sprzedaż własnych prac z wykorzystaniem papierowych banknotów i monet z podziałem na role.
6. Zabawa ruchowa „Wysoko – nisko” – dzieci naśladują robienie zakupów, nauczycielka mówi, na jakiej półce znajdują się produkty: półka wysoka – dzieci wspinają się na palce i naśladują zdejmowanie towaru z półki, półka niska – dzieci kucają i naśladują zdejmowanie towaru z półki.
7. Zakończenie.



zdjęcia pomysłów ze stron: <https://mojedziecikreatywnie.pl/2020/09/stemple-z-plasteliny-zabawy-graficzne/> oraz <https://kreatywnachwila.pl/ziemniaczane-stemple-wielkanocne-dla-dzieci/>

4-6 lat



SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę

Żuk Hugo

Simona Smatana

Scenariusz opracowali:

Simona Smatana i Monika Czajkowska-Westin



cele warsztatów:

- Propagowanie czytelnictwa wśród dzieci (edukacja czytelnicza),
- Rozwijanie umiejętności słuchania i rozumienia tekstu,
- Kształtowanie zainteresowania środowiskiem przyrodniczym,
- Uwrażliwienie na konieczność dbania o środowisko naturalne i zamieszkujące je zwierzęta,
- Wzbogacenie wiedzy na temat życia żuków gnojarzy,
- Kształtowanie umiejętności współpracy i współdziałania w grupie,
- Rozwijanie wyobraźni i pobudzanie twórczej aktywności dzieci.

metody pracy:

- Aktywne czytanie książki pt. „Żuk Hugo”,
- Pogadanka/rozmowa,
- Praca plastyczna,
- Zabawa ruchowa,
- Praca kulinarna.

pomoce:

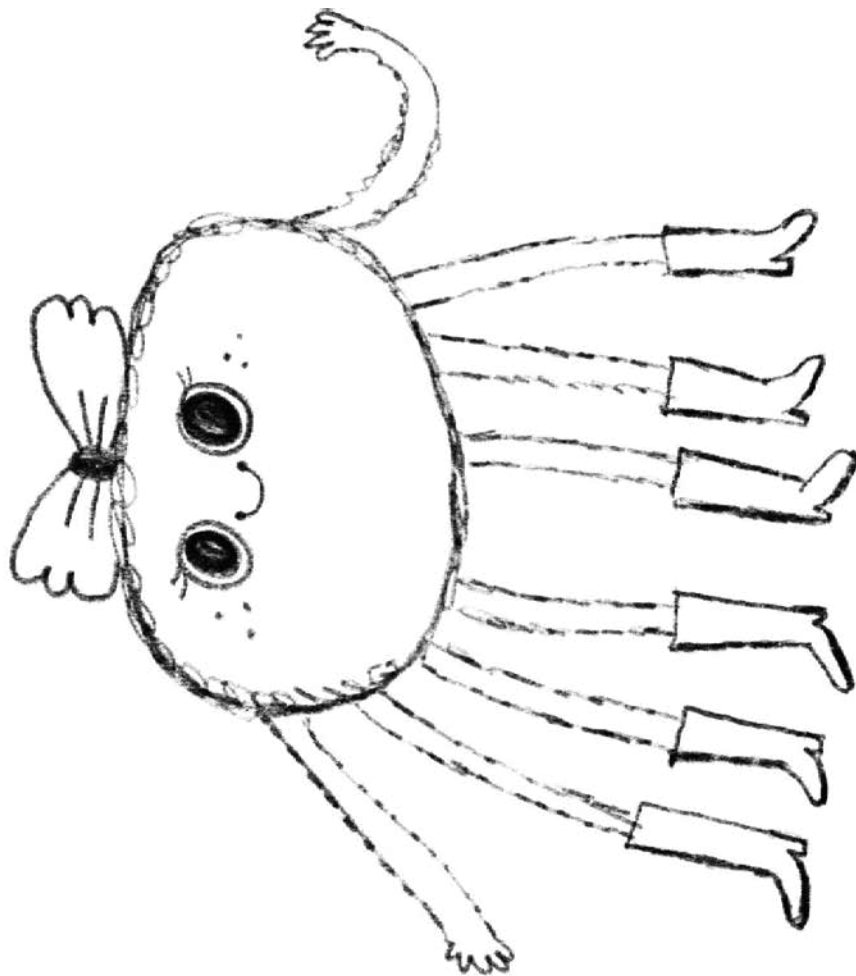
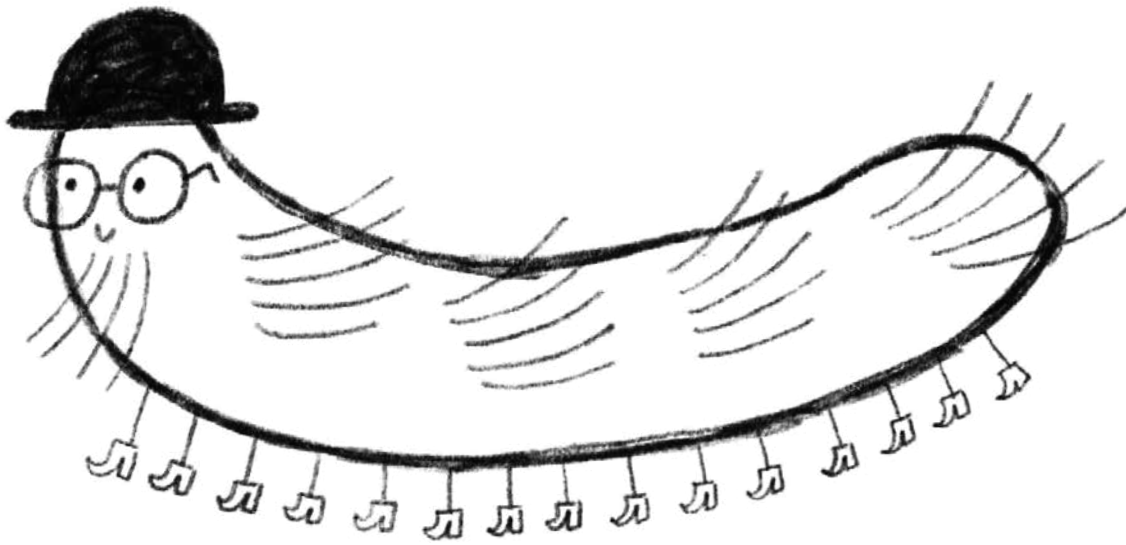
- Książka pt. „Żuk Hugo” Simony Smatany,
- Arkusz techniczny, kolor biały – format B1,
- Szablony zwierząt/owadów do pokolorowania,
- Białe kartki papieru A4, kolorowe kartki papieru A4, materiały recyklingowe (jak np. rolki papierowe, folia bąbelkowa, stare skrawki papieru), nożyczki, kredki, flamastry, farby plakatowe, pędzle, klej,
- Plastelina,
- Kilka piątek,
- Produkty spożywcze: filiżanka orzechów, 1 łyżeczka kakao, 2 łyżeczki miodu, 1 łyżeczka oleju kokosowego, filiżanka daktyli bez pestek.

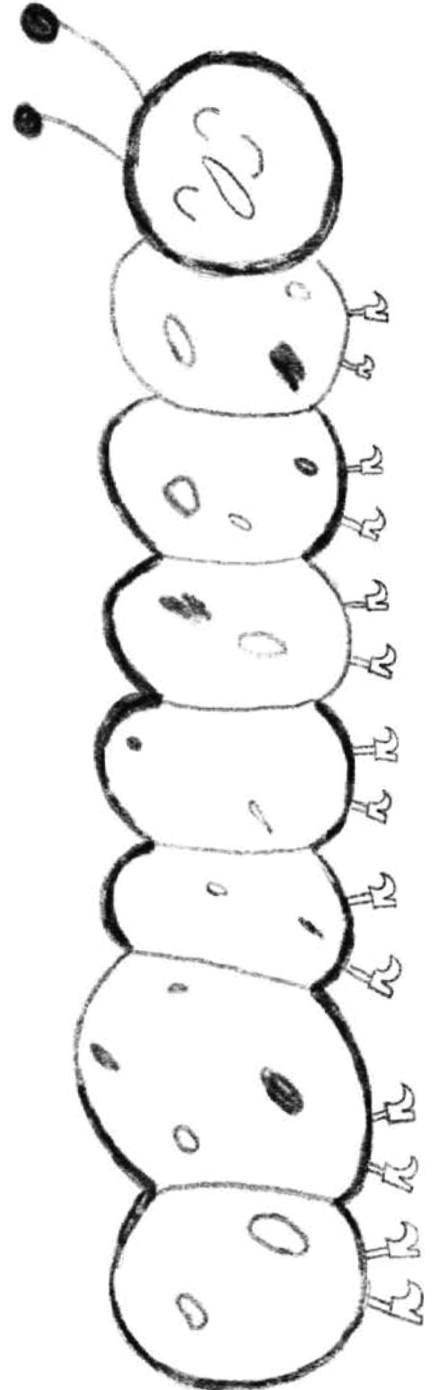
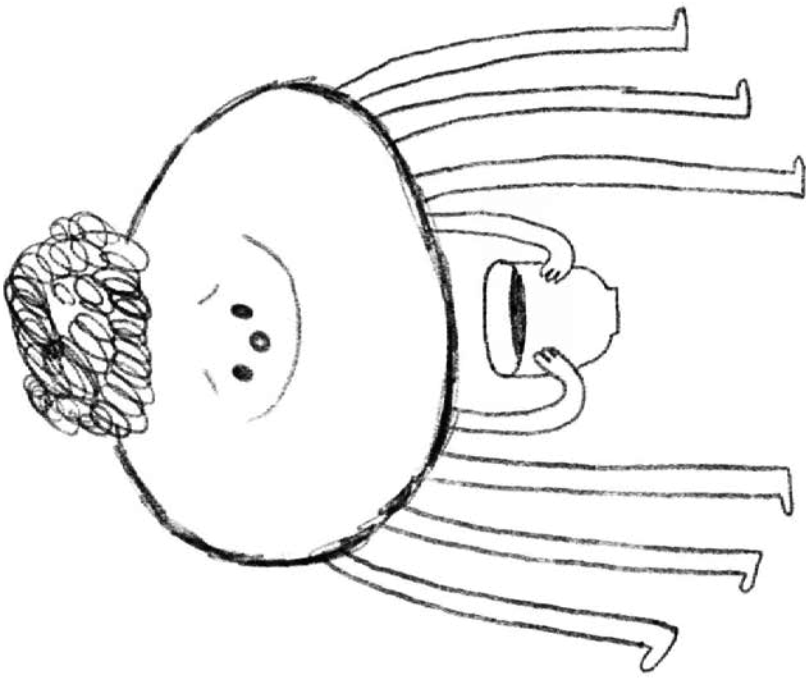
przebieg zajęć:

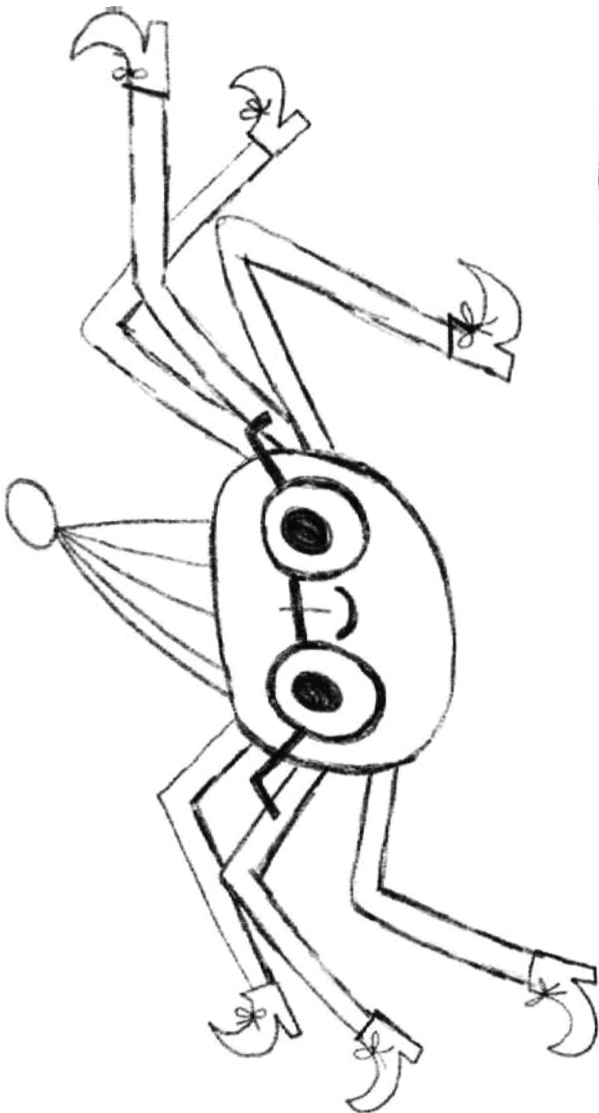
1. Powitanie.
2. Czytamy książkę historię żuka Hugona, głównego bohatera – dzieci odpowiadają, co jest dla Hugona najważniejsze – jego kule gnoju czy jego przyjaciele?

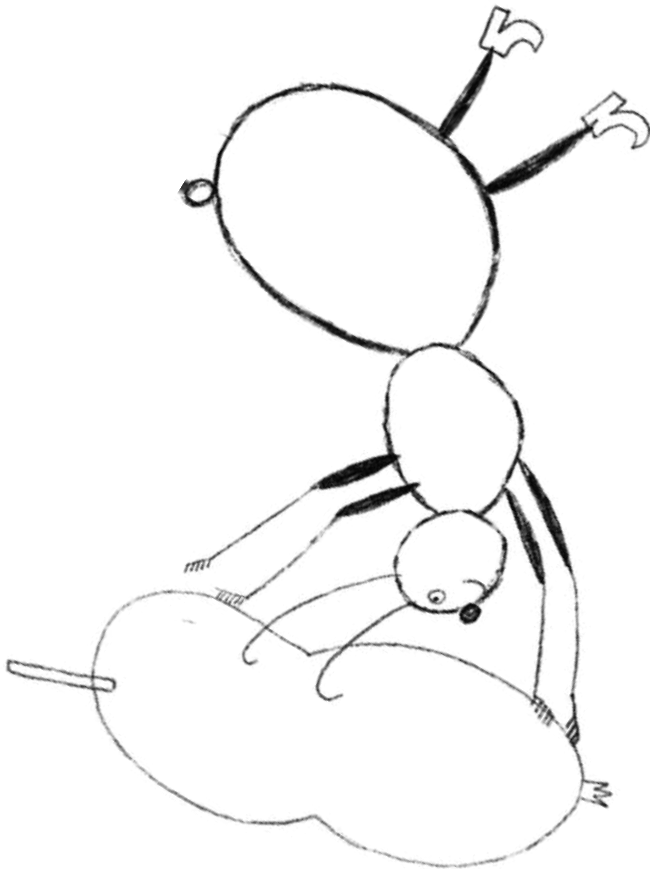
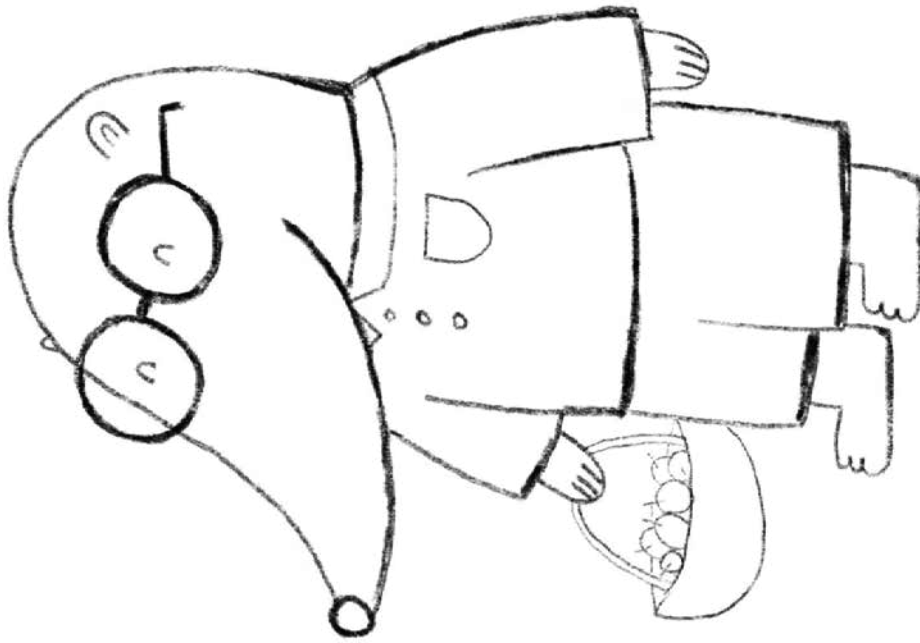
3. Rozmowa/pogadanka. Przykładowe pytania: Kto jest głównym bohaterem książki? Skąd się wzięła nazwa żuka gnojjarza? Co się dzieje z kulkami Hugona? Po co żuki gnojowe toczą kulki? Czy żuki są pożyteczne? Dlaczego? Ile może podnieść żuk gnojowy? (Chrzaszcz gnojowy potrafią ciągnąć przedmioty ważące 1141 razy więcej niż one same, co odpowiadałoby przeciętnemu dorosłemu człowiekowi ciągnącemu cztery ciężarówki na raz). Po chwili nakierowujemy rozmowę na temat przyjaźni w książce wracając do historii żuka, który traci swoje kulki podczas ulewy. Uświadamia sobie, że najważniejsi są przyjaciele, a nie rzeczy, którymi się otaczamy.
4. Zabawa plastyczna – Na środku kartki papieru w formacie B1 rysujemy żuka Hugona. Przestrzeń wokół niego będzie pusta, symbolizująca jego samotne i smutne życie. Zadaniem dzieci jest wypełnienie pustej przestrzeni nowymi przyjaciółmi Hugona, których dzieci narysują na oddzielnych kartkach papieru lub pokolorują gotowe szablony owadów/zwierząt. Na koniec przyklejamy dzieła wykonane przez dzieci wokół Żuka Hugona, tworząc wspólny kolaż, w którym Hugo nigdy więcej nie będzie sam. Dzieci zaobserwują, jak wspólnymi siłami stworzą piękne dzieło.
5. Zabawa kreatywna – dzieci siadają wokół obrazu i tworzą opowieść. Każde dziecko opowie jakiego przyjaciela namalowało/pokolorowało dla Hugona, zastanowi się jak ten nowy przyjaciel ma na imię, a może opowie kilka zdań co robi, czym się zajmuje.
6. Zabawa ruchowa – dzielimy dzieci na drużyny kilku osobowe. Każda drużyna otrzymuje piłkę. Zadanie polega na tym, by każde dziecko z drużyny przetoczyło piłkę. Na sygnał „start!” każde dziecko w drużynie staje w kolejce i przetacza piłkę (tak jak żuk gnojowy) do kolejnej osoby w drużynie. Dzieci muszą toczyć piłkę przed sobą, nie mogą jej brać do rąk ani trzymać, tylko toczyć/popychać rękoma, udając, że są żukami. Piłka musi dotrzeć do następnego dziecka w drużynie, które kontynuuje to samo zadanie. Każde dziecko w drużynie musi przetoczyć piłkę od startu do mety, a następnie przekazać ją do kolejnego dziecka. Wygrywa drużyna, która najszybciej przetoczy piłkę przez wszystkie dzieci i dotrze do mety.
7. Zabawa kulinarna – wspólne przygotowywanie słodkiej przekąski wg przepisu z książki.
8. Zakończenie.



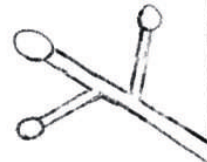
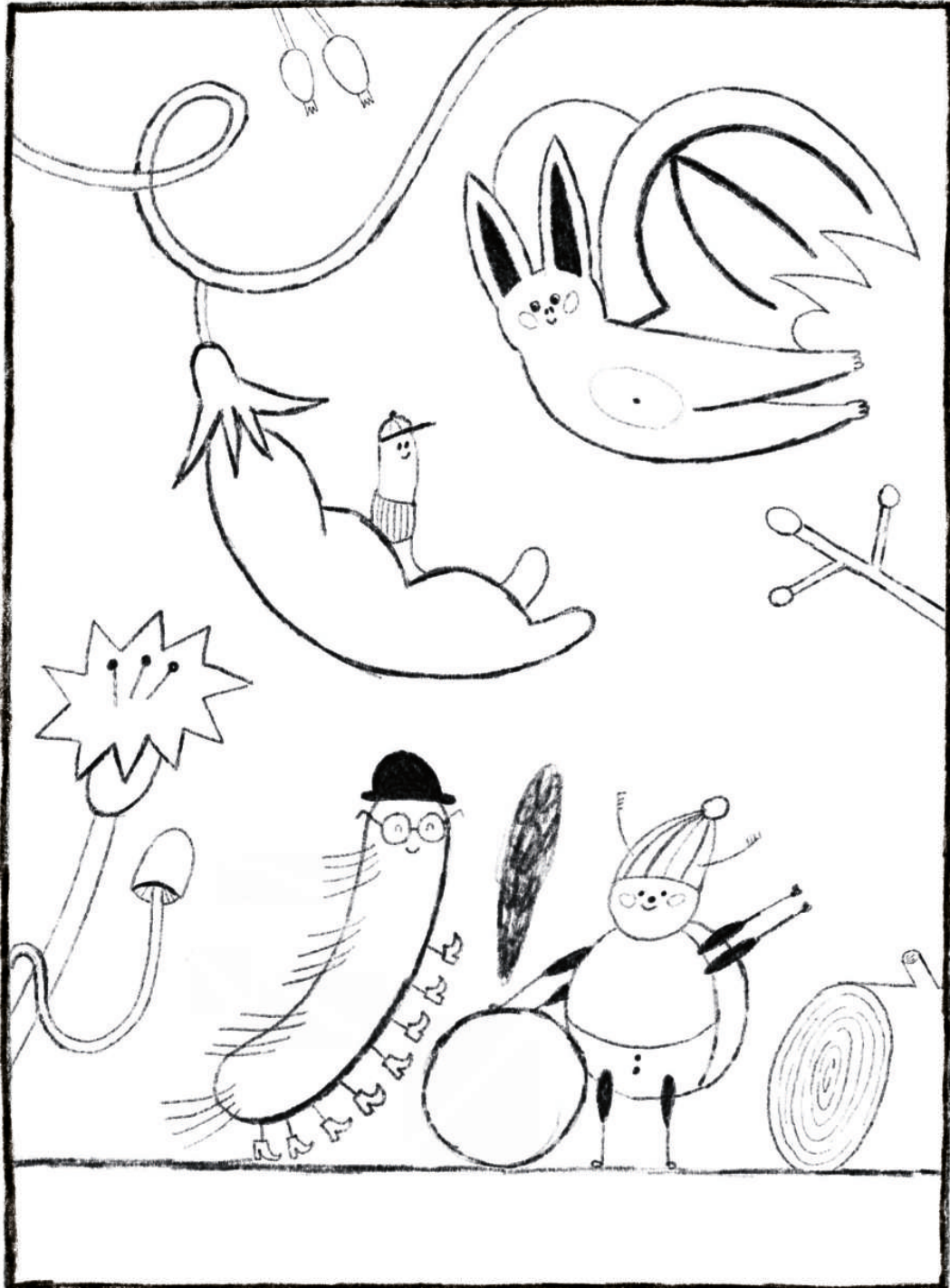












4-6 lat

WYtwórnia

SCENARIUSZE WARSZTATÓW
w oparciu o książkę

Muki w podróży dookoła świata

Marc Boutavant

Scenariusz opracował:
Robert Podsiadło



cele warsztatów:

- Rozwijanie pasji odkrywania, podróżowania i zdobywania nowych doświadczeń,
- Rozbudzanie ciekawości do poznawania i nauki innych języków,
- Odwaga w porozumiewaniu się,
- Promowanie aktywnego spędzania czasu,
- Kształtowanie postaw związanych z relacjami i budowaniem przyjaźni,
- Rozwijanie wyobraźni, kreatywności i ekspresji twórczej dzieci,
- Zdobywanie wiedzy o świecie; kulturze i przyrodzie,
- Propagowanie czytelnictwa wśród dzieci (edukacja czytelnicza).

metody pracy:

- Aktywne czytanie książki pt. „Muki w podróży dookoła świata”,
- Pogadanka/rozmowa /aktywność z książką poprzez wykorzystanie dołączonych do książki naklejek wielorazowego użytku,
- Praca plastyczna,
- Zabawa ruchowa.

pomoce:

- Książka pt. „Muki w podróży dookoła świata” Marc Boutavant wraz z dołączonymi do niej naklejkami,
- Białe kartki papieru i kolorowe kredki lub farbki,
- Maskotki – przyjaciele dzieci, każde dziecko przynosi swoją ulubioną maskotkę.

przebieg zajęć:

1. Powitanie.
2. Czytamy książkę.
3. Rozmowa/pogadanka:
 - O czym opowiada książka?
 - Kto jest bohaterem książki?
 - Jakie kraje odwiedził miś Muki?
 - Kogo poznał i co spotkał podczas swojej podróży?
 - Czym podróżował Muki?
 - Czy Muki nauczył się jakiś słów w innych językach?
 - Jakie słowa w innych językach znają dzieci?
 - Czy któreś z dzieci podróżowało samolotem?
 - Gdzie najdalej pojechało któreś z dzieci na rowerze?
 - Co najbardziej lubicie w podróżach? itp.
4. Wracamy do książki: każde z dzieci wybiera jedną naklejkę, którą następnie podczas ponownego wspólnego czytania umieszcza/przykleja na wybranej przez siebie stronie, opowiadając dlaczego akurat tę stronę wybrało. W ten sposób „powstaje” wspólna „nowa” wersja książki.
5. Mój przyjaciel. Każde dziecko przedstawia swoją maskotkę, opowiadając m.in. dlaczego lubi ją najbardziej ze wszystkich i dlaczego jest ona jego przyjacielem. Jakie cechy powinien mieć twój najlepszy przyjaciel.
6. Rysujemy kraj, do którego chcielibyśmy polecieć/pojechać. Na białej kartce papieru rysujemy/malujemy rośliny, zwierzęta, postaci, budynki/obiekty lub przestrzeń naszego wymarzonego kraju.
7. Zabawa ruchowa w pokazywanie słów. Jeśli nie znamy języka ludzi w innym kraju to możemy spróbować porozumieć się z nimi „pokazując” im słowa, emocje, zwroty. Dziecko pokazuje nam gestami, ruchem swój przekaz, a pozostała grupa odgaduje co dziecko chciało nam przekazać.

4-6 lat

SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę

WYtwórnica

Nikt, tylko ja

Sara Lundberg



Scenariusz opracowała:

Magda Majewska | Mosty z książek

cele warsztatów:

- Rozbudzanie pasji odkrywania, podróżowania i zdobywania nowych doświadczeń,
- Rozwijanie umiejętności wielozmysłowego odczytania języka wizualnego,
- Kształtowanie świadomości czym jest dojrzałość?
- Refleksja na temat samodzielności,
- Rozwijanie wyobraźni i kreatywności,
- Budowanie i wzmacnianie pozytywnej więzi z książką,
- Propagowanie czytelnictwa wśród dzieci (edukacja czytelnicza).

metody pracy:

- Aktywne czytanie książki pt. „Nikt, tylko ja”,
- Pogadanka/rozmowa,
- Praca plastyczna,
- Zabawa ruchowa.

pomoce:

- Książka pt. „Nikt, tylko ja”,
- Kartki czarnego brystolu w formacie A3, dodatkowo podobne kartki przygotowane wcześniej, wydrukowane i wycięte łódki (str. 35), fragmenty kartek ksero (prostokąt wielkości ok. 1/8 kartki A4 dla każdej osoby uczestniczącej w warsztatach), miękkie ołówki (HB), nożyczki, kleje w sztyfcie, pastele olejne, nożyczki,
- Obrazki przedstawiające łódki,
- Obrazy Henri Matisse’a.

przebieg zajęć pt. „Mały człowiek w wielkiej podróży”:

- Powitanie.

Wstęp

Sara Lundberg, autorka książki, którą przeczytaliśmy, jest też malarką i ilustracje do książki namalowała farbami. Ale obrazy można też tworzyć innymi sposobami – na przykład francuski malarz Henri Matisse, kiedy był tak chory, że nie mógł stać przy sztalugach, zaczął tworzyć obrazy za pomocą wycinanek z papieru. Mówił wtedy, że „maluje nożyczkami”.

W tym momencie pokazujemy grupie dwa obrazy Matisse’a.

Czy w książce są ilustracje, które kojarzą wam się z tymi obrazami?

Zapraszamy do stworzenia prac, w których również będziemy „malować nożyczkami”.

Wariant 1 (Co wyrośnie z nasionka?)

- Książka kończy się, kiedy tajemnicze nasionko zostanie zasadzone. Za chwilę spróbujemy sobie wyobrazić, co mogło z niego wyrosnąć. Ale najpierw musimy narysować samo nasionko. Wyobraźcie sobie, jak ono może wyglądać: czy ma kształt fasolki, czy raczej groszku? Czy są na nim jakieś wzorki, czy jest jednokolorowe?
- Rozdajemy prostokątne fragmenty kartek ksero, udostępniamy kolorowe flamastry lub kredki. Zadaniem dzieci jest narysowanie nasionka i wycięcie go. Następnie prosimy, by każda z osób przekazała swoje nasionko osobie siedzącej po jej lewej stronie (w wariantcie rodzinnym dzieci i rodzice mogą rysować nasionka dla siebie nawzajem).
- Teraz musimy zasadzić nasze nasionka – przyklejając je do czarnego lub granatowego brystolu. Żeby nasza tajemnicza roślina wykiełkowała, trzeba wokół niej zatańczyć, tak jak to się zdarzyło w książce. Ułóżmy nasze nasionka na środku, żeby nic im się nie stało – tylko zapamiętajmy, które jest teraz nasze – i zatańczmy.
- Włączamy muzykę i zaczynamy wspólny taniec wokół nasionka. Nie ma tu żadnych wyznaczonych kroków czy ruchów, możemy improwizować, poruszając się po kręgu.
- Po krótkim tańcu zapraszamy wszystkich do odebrania swoich nasionek i wyczarowania roślin, które z nich wyrosną. Można do tego wykorzystać suche pastele, wycinanki z papieru pomalowanego na początku zajęć, a na koniec odciski złotej lub srebrnej farby.
- Zanim uczestnicy i uczestniczki przystąpią do tworzenia, zapraszamy do chwili namysłu:
- Pomyślcie, czy wasza roślina wykiełkuje od razu w całości, a może na początku pojawi się tylko niewielki kawałek? Czy jej łodyga będzie cienka czy gruba, jedno – czy wielokolorowa, pojedyncza czy będzie ich kilka?
- Również w trakcie rysowania możemy zadawać pytania pomocnicze, na przykład:
- Czy wasza roślina będzie miała kwiaty, a może owoce? Może każdy z jej liści będzie miał inny kształt? Czy jej liście będą pierzaste jak piórka? A może będą przypominały wijącą się wstążkę? Może każdy jej kwiat będzie inny – albo każdy płatek jej kwiatu?

Uwaga: suche pastele dają świetne efekty, kiedy się je rozetrze, można też w ten sposób mieszać kolory. Jednocześnie mocno brudzą, łatwo je też niechcący rozmazać ręką na papierze – dobrze uczulić na to dzieci.

Wariant 2 (Moja niezwykła podróż)

- Wyobraźcie sobie, że to was porywa prąd rzeki i zabiera w niezwykłą podróż. Wyobraźcie sobie krajobraz, przez który powiodłaby was rzeka i namalujcie go... nożyczkami, jak Matisse.
- Rozdajemy kartki czarnego brystolu i prosimy o wyznaczenie na nich konturu rzeki. Czy na brzegach waszej rzeki wyrośnie gęsty las czy miasto, a może jedno i drugie? To zależy tylko od was.
- Zachęcamy do gęstego wypełniania powierzchni naklejanymi elementami papieru i uwzględniania, że czasem coś będzie głębiej/dalej, a coś wyłoni się na pierwszy plan. Dobrze podkreślić, że nie ma problemu, jeśli ktoś woli wydzierać niż wycinać. Na koniec warto pokolorować rzekę na jednolity kolor, ewentualnie wypełnić ją falkami.
- Kiedy krajobrazy będą gotowe, rozdajemy wycięte łódki – jeśli są wydrukowane w trybie czarno-białym, dzieci mogą je pokolorować.
- Teraz brakuje już tylko was – narysujcie swoje sylwetki ołówkiem na kawałku białego papieru, wytnijcie i umieśćcie w łódce. I już – możecie ruszyć na spotkanie przygody!
- W wariantcie rodzinnym dzieci i rodzice mogą tworzyć swoje prace osobno albo wspólnie, sklejając dwie kartki A4 taśmą papierową od tyłu (wzdłuż dowolnego boku, zależnie od tego, jaki format chcą uzyskać).

Prezentacja prac – 5 minut

- Zapraszamy wszystkich do przedstawienia swoich prac. Ważne, by podkreślić, że jest to dobrowolne, ale jednocześnie nie zniechęcać.
- Prezentację można zrobić na dużym stole – grupa ustawia się wtedy lub wędruje wokół tak przygotowanej ekspozycji – każdy może też po prostu podnieść swoje dzieło, żeby pokazać je innym.
- Prace wykonane w ramach wariantu 2 warto wyeksponować obok siebie, starając się połączyć je rzeką – w ten sposób na chwilę powstanie jeden wielki krajobraz naszych niezwykłych podróży.
- Zachęcamy też do opowiedzenia czegoś o pracach, które powstały – w przypadku tych stworzonych w ramach wariantu 1 można zastanowić się nad właściwościami rośliny, która wyrosła z nasionka. Może na przykład z jej kwiatów lub owoców można zrobić pyszną herbatkę, która... no właśnie, jak działa?
- Każdej z prac, którą twórca lub twórczyni chce pokazać, staramy się zapewnić chwilę prawdziwej uwagi ze strony grupy.

Zakończenie

Na koniec pytamy uczestników i uczestniczki, czy jest coś, co szczególnie im się podobało w warsztatach. Odpowiadają chętne osoby.



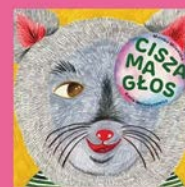
4-8 lat



SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę

Cisza ma głos

Monika Milewska



SCENARIUSZ
ZAJĘĆ

WIEK:
4-8

Czas trwania:

ok. 60–90 minut (obejmuje czas krótkiej przerwy, którą można zorganizować np. przed przystąpieniem do przygotowywania prac plastycznych). W zależności od czasu, którym dysponujemy, możemy zrealizować wszystkie aktywności lub wybrać te, które najbardziej pasują.

Cele:

Po spotkaniu uczestnicy i uczestniczki:

- Potrafią docenić moc CISZY i potrafią wyjaśnić dlaczego ważne jest, abyśmy dbali w życiu o miejsce dla CISZY,
- Umieją swoimi słowami opisać gdzie i kiedy CISZA czuje się dobrze,
- Potrafią podać sposoby na wyciszenie się.

Podczas spotkania potrzebne będą:

- Kolorowe piórka,
- Książka „Cisza ma głos”,
- Arkusze szarego papieru,
- Flamastry,
- Markery,
- Do stworzenia łapaczy snów: sznurki, tasiemki, piórka, koraliki, drewniane patyczki,
- Kleje,
- Nożyczki,
- Papierowe łódki z kolorowego papieru,
- Chusta animacyjna (Klanza) lub folia malarska,
- Sprzęt do puszczenia muzyki.

Organizacja przestrzeni do pracy:

Przestrzeń powinna być zaaranżowana tak, aby uczestnicy siedzieli w kręgu na dywanie lub pufach (część związana z książką i poruszoną w niej problematyką). Należy również wydzielić miejsce do wykonania pracy plastycznej i zabaw.

Działania promocyjne:

Jeśli na stałe współpracujesz z grupą dzieci, przekaz im zaproszenia. Możesz wykorzystać plakat promujący warsztaty (pamiętaj, aby wywiesić go także poza biblioteką). Zamieść informację o warsztatach na stronie internetowej Twojej biblioteki, blogu czy profilu w mediach społecznościowych.

Przebieg spotkania

1. ROZGRZEWKA I POZNANIE SIĘ UCZESTNIKÓW (10 min)

Siadamy w kręgu, każdy uczestnik/uczestniczka mówi po kolei swoje imię i dźwięk, który lubi, który jest przyjemny, np.: szum fal, szelest liści.

Następnie wysypujemy na środek kolorowe piórka. Każdy bierze sobie taką liczbę piórek, jaki ma nastrój (skala od 0–5, gdzie 0 oznacza bardzo zły nastrój, a 5 świetny humor). Chętne osoby mogą opowiedzieć o tym ile wzięły piórek i dlaczego. Chwila zabawy piórkami: podrzucanie, zdmuchiwanie z dłoni, łaskotanie się piórkiem, wsłuchiwanie się czy spadające piórko wydaje jakieś dźwięki.

2. PRACA Z TEKSTEM (20 min)

Czytamy książkę „Cisza ma głos” (lub wybrany fragment). Zanim zaczniemy czytać, prosimy dzieci, aby każde się położyło wygodnie, ustawiamy stoper na minutę i prosimy, aby w tym czasie nikt nie wydał żadnego dźwięku. Po przeczytaniu tekstu chwila rozmowy o tym, czym jest cisza i co się dobrze robi w ciszy.

Następnie na dużym arkuszu papieru zapisujemy słowo CISZA, a dookoła wypisujemy wszystko, co lubimy robić w ciszy.

Podsumowanie i przykładowe pytania do dzieci:

- Czy cisza jest potrzebna? Jeśli tak, to dlaczego?
- Czego cisza nie lubi?
- Co ciszy przeszkadza?
- W jakich miejscach cisza chciałaby zamieszkać?
- Dlaczego w książce cisza się ciągle gdzieś przeprowadzała?
- Jakie znamy sposoby na wyciszenie się?

3. KRAINA CISZY (15 min)

Dzielimy się na kilka zespołów czteroosobowych. Każda ekipa na swojej dużej kartce rysuje krainę, w której cisza czułaby się bardzo dobrze i nie musiałaby się wyprowadzać.

Podsumowanie: siadamy w kręgu i każdy zespół opowiada o swojej krainie.

4. CISZA NA MORZU (15 min)

Każdy uczestnik/uczestniczka dostaje złożoną papierową łódkę (przy starszych dzieciach można składać wspólnie). Na jednej burcie łódek dzieci piszą nazwy krainy, do której cisza chciałaby popłynąć, a na drugim boku rysujemy to, co cisza zabrałaby w podróż. Jak już łódki są gotowe kładziemy je na chuście animacyjnej lub na folii malarskiej (świetnie imitującej morze) i robimy sztorm tak, aby żadna łódka nie wypadła. Na hasło CISZA, morze nieruchomieje.

5. ŁAPACZE SNÓW (20 min)

Tworzymy własne łapacze dobrych snów, które wyciszają i pomagają zasnąć. Do drewnianego patyczka przywiązujemy sznurki, tasiemki, na które nawlekamy koraliki i inne dostępne ozdoby. Na koniec przyczepiamy sznurek, na którym łapacz będzie wisiał w naszym pokoju.

6. PODSUMOWANIE (10 min)

Siadamy w kręgu i każdy mówi jedno słowo, które kojarzy mu się z ciszą. Przenosimy się do zaczarowanego lasu, osoba prowadząca opowiada historię (tekst poniżej) i korzystając z elementów jogi wspólnie robimy kilka pozycji.

W zaczarowanym lesie rośło wielkie DRZEWO, pod którym przeciągał się magiczny PIES (pozycja PSA Z GŁOWĄ W DÓŁ). Na czubku psiego nosa usiadł MOTYL. Przez las płynął strumyk, przy którym zacumowała mała ŁÓDKA. W łódce płynął czarodziej, który miał ze sobą WĘŻA. Nastąpiła noc i wszyscy poszli spać (pozycja ŚPIĄCEGO DZIECKA).

Zostajemy w pozycji dziecka 2 minuty i odpoczywamy przy muzyce relaksacyjnej.



DRZEWO



PIES Z GŁOWĄ W DÓŁ



MOTYL



ŁÓDKA



WĄŻ



ŚPIĄCE DZIECKO

4-8 lat



SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę

Złodziej kolorów

Štěpán Zavřel, Mafra Gagliardi



Czas trwania: ok. 90 minut

Cele:

- Ćwiczenie pamięci i słuchania ze zrozumieniem,
- Pobudzanie do pracy z książką i zachęcanie do czytelnictwa,
- Rozwijanie aktywności twórczej dzieci i ćwiczenie wyobraźni plastycznej,
- Zachęcanie najmłodszych do mówienia o swoich emocjach,
- Rozwijanie zdolności pokazywania własnych emocji, rozumienia, kiedy występują, i ich nazywania.

Uczestnicy:

Dzieci w wieku 4–8 lat lub grupy rodzinne z dziećmi.

Materiały:

- Książka „Złodziej kolorów”,
- Białe arkusze A4 i A3,
- Wydrukowany szablon z ostatniej strony tego scenariusza – głowa,
- Nożyczki,
- Kleje,
- Papierowe talerzyki,
- Kamyki,
- Farby i pędzle oraz gąbeczkowe stempelki,
- Pisaki,
- Kolorowe krepina i bibuła, ewentualnie kolorowe skrawki papieru,
- Kolorowe włóczki,
- Cukierki Skittles,
- Woda w słoiku, strzykawka.

Organizacja przestrzeni do pracy:

Przestrzeń powinna być zaaranżowana tak, aby podczas wspólnego czytania i rozmowy dzieci siedziały w kręgu. Należy również wydzielić miejsce do wykonywania pracy plastycznej (na podłodze można rozłożyć folię bądź przygotować stoliki, dzięki którym wygodniej będzie pracować).

Przebieg warsztatów

Część wstępna:

Przywitanie.

Prowadzący warsztat wita się z dziećmi, rodzinami. Pyta o nastrój i samopoczucie.

Część główna:

Wysłuchanie książki.

Prowadzący warsztat czyta książkę.

Rozmowa i pytania dotyczące emocji

Zadajemy kilka pytań skierowanych bezpośrednio do dzieci:

- Jak się dzisiaj czujesz?
- Co sprawia, że jesteś radosny(a)?
- Czy dzisiaj się uśmiechałeś(aś) lub śmiałeś(aś) więcej niż zwykle?
- Jak to jest, kiedy jesteś przytulany(a) przez rodzica?
- Jakie wspomnienie sprawia Ci radość?
- Co Cię smuci/ trapi/ denerwuje?
- Opisz swój wymarzony dzień. Co możesz zrobić, żeby był wyjątkowy? Co dodaje Ci odwagi?
- Co sprawia, że czujesz się kochany(a)?
- Co sprawia, że Ty jesteś niesamowity(a)?
- Która postać (który bohater filmowy lub bajkowy) rozśmiesza Cię najbardziej?
- Jak wyglądasz, kiedy jesteś zmęczony(a)?

Zachęcamy dzieci, by mówiły o swoich emocjach, by demonstrowały emocje na swoich twarzach – kiedy są szczęśliwe, smutne, radosne, odważne, zazdrosne, zdenerwowane itp. Można przeprowadzić zabawę polegającą na tym, że jeden uczestnik pokazuje emocję, a pozostałe dzieci ją odgadują.

Zajęcia kreatywne i plastyczne

Na początek, by rozweselić wszystkich uczestników, przed każdym dzieckiem (w przypadku większej grupy dzielimy dzieci na 3 lub 4osobowe grupki) kładziemy papierowy talerzyk i kilka różnokolorowych cukierków Skittles. Dzieci układają na talerzyku cukierki w półkola. Następnie jedno dziecko za pomocą strzykawki powoli wlewa wodę na talerzyk, by delikatnie przykryć cukierki. Obserwujemy, jak piękną tęczę stworzyliśmy (jak na okładce książki).



- Praca plastyczna – tęcza. Na papierze A4 rysujemy kształt tęczy lub wycinamy tęczę z papieru technicznego lub starych kartonów. Następnie proponujemy dzieciom pokolorowanie tęczy różnymi technikami: malowanie, wyklejanie kuleczkami z bibułki czy krepiny, wyklejanie skrawkami papieru.



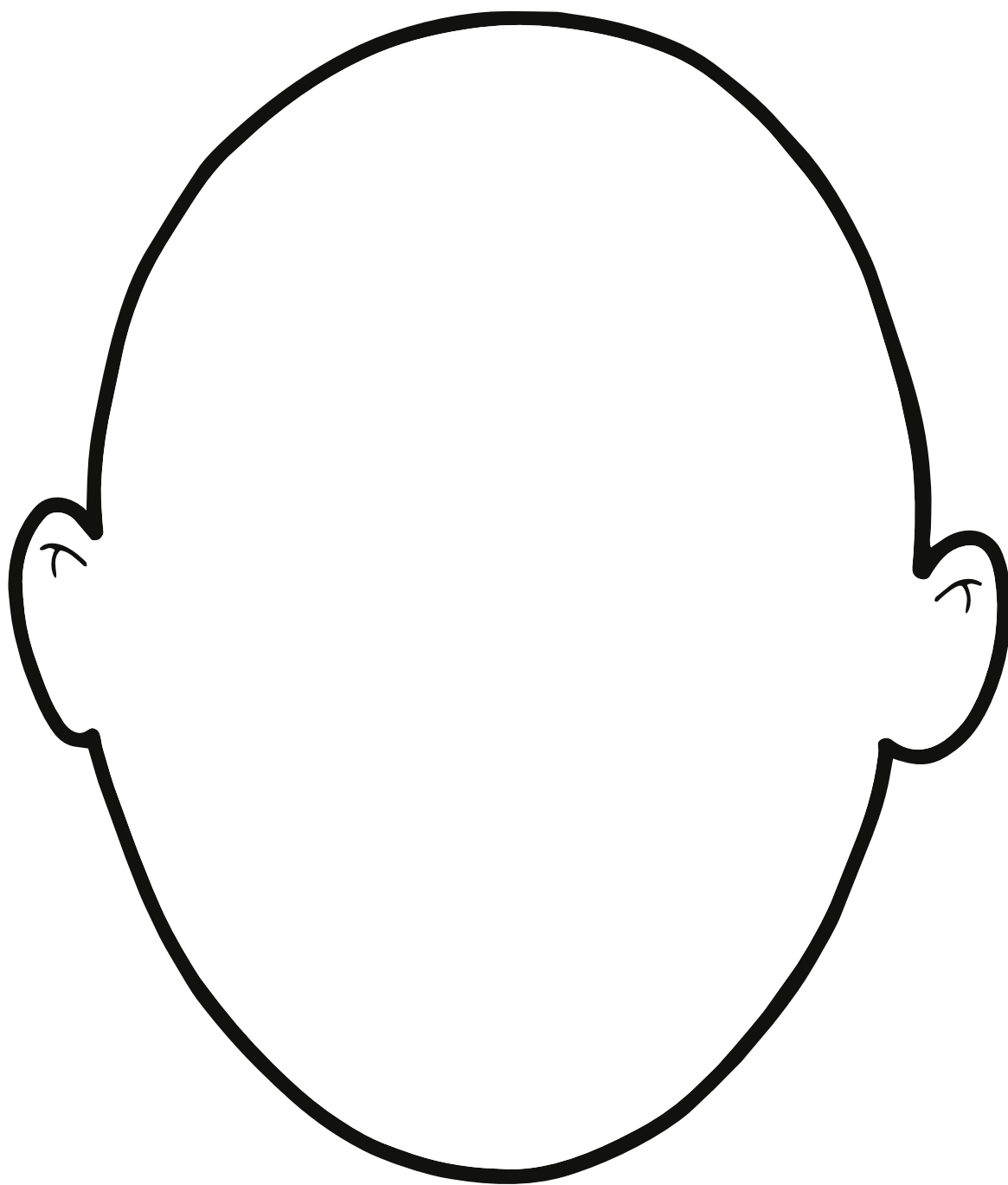
- Praca plastyczna połączona z zabawą – „Namaluj swoje emocje”. Z kartonu wycinamy szablon głowy. Następnie dzieci za pomocą kamyczków, nakrętek, włóczki itp. dekorują swoją buzię w zależności od tego, jaki mają dziś nastrój.
- Kolejna praca – mamy już wycięte szablony głowy. Dzieci na kamyczkach malują oczy, usta, nosy. Zamiast kamyczków można użyć mniejszych kartek papieru pociętych na prostokąty. Następnie dzieci przyklejają do szablonu włóczkę, jako włosy. Pokolorowane kamyczki lub karteczki z oczami, nosami i ustami układamy na twarzy zgodnie z poleceniem prowadzącego. Zabawę możemy poprowadzić tak, że każde dziecko układa emocję według własnego uznania, a sąsiad zgaduje, co to za emocja.



Zakończenie:

Prezentujemy wszystkie prace wykonane przez dzieci.

Dziękujemy uczestnikom za aktywny udział. Zachęcamy dzieci do mówienia o swoich emocjach.



5+

SCENARIUSZE WARSZTATÓW
w oparciu o książkę**Czarna książka kolorów**

Menena Cottin, Rosana Faría



Autorka „Czarnej Książki Kolorów” wyobraziła sobie przyjaźń dwóch chłopców, z których jeden, Tomek, jest niewidomy. Jego widzący przyjaciel opowiada nam, jak Tomek potrafi poczuć, dotknąć, usłyszeć czy spróbować kolorów.

Spotkanie zorganizowane wokół „Czarnej Książki Kolorów” może być doskonałym sposobem na rozpoczęcie rozmowy z dziećmi o widzeniu i niewidzeniu, odmienności czy niepełnosprawności.

- Przewidywany czas zajęć – około 1 godziny,
- Spotkanie dla dzieci powyżej 5 roku życia (warto zaprosić do zabawy rodziców),
- Przeprowadzenie spotkania nie wymaga od organizatorów specjalistycznej wiedzy.

PODCZAS SPOTKANIA POTRZEBNE BĘDĄ:

- Czarna książka kolorów,
- Kartonowe pudełko,
- Stare gazety,
- Owoce i warzywa (dowolne) lub „znajome” przedmioty (np. łyżka, mysz komputerowa, pędzel),
- 1 czarna kartka papieru na jedno dziecko,
- Czarna plastelina,
- Szpilki,
- 2 chusteczki do założenia na oczy (maksymalnie ciemne i nieprzezroczyste),
- Wydrukowany alfabet Braille’a (1 kartka dla każdego dziecka,
- Aparat fotograficzny.

PRZESTRZEŃ:

Przestrzeń powinna być zaaranżowana tak, aby dzieci mogły ustawić się w kole i swobodnie się przemieszczać. Jeśli w bibliotece nie ma niskich stolików, przy których dzieci mogłyby rysować, wystarczy kawałek podłogi. Warto zadbać o miejsce na wyeksponowanie prac plastycznych.

WARTO PRZEMYŚLEĆ:

- Czy zaprosić na spotkanie dziecko/dzieci niewidome? Czasem lepiej jest zaprosić na spotkanie niewidomego dorosłego, który potrafi opowiadać o swojej niepełnosprawności, niż dziecko, którego uczucia łatwo jest urazić.
- Czy włączać rodziców do zabawy? Tak! Niech włączą się nie tylko do zabawy, ale też do pomocy (domowe ciasteczka mile widziane).

DZIAŁANIA PROMOCYJNE PRZED SPOTKANIEM:

- Jeśli na stałe współpracujesz z grupą dzieci (np. grupa zabawowa, przedszkolaki, uczniowie najmłodszych klas podstawówki), przekaż im zaproszenie!
- Zamieść informację o spotkaniu na stronie internetowej Twojej biblioteki, blogu czy profilu na Facebooku.
- Prześlij informację do redakcji lokalnej gazety, radia czy portalu oraz na stronę internetową Urzędu Gminy.

Przebieg spotkania:*

*można wybrać część zabaw

POWITANIE	Kilka słów przywitania. Dzieci przedstawiają się i mówią jaki jest ich ulubiony kolor.	5 minut
GRA SKOJARZENIA	Dzieci losują karteczki z nadrukowanymi kolorowymi kwadratami, następnie kolejno opowiadają z czym kojarzą im się wylosowane kolory. Pozostałe dzieci odgadują, o jaki kolor chodzi.	5 minut
O KSIĄŻCE	Krótką prezentacja „Czarnej książki kolorów”. Osoba prowadząca wyjaśnia kim jest Tomek. Dzieci wspólnie przeglądają książkę lub na zmianę czytają kolejne strony. Grupa zastanawia się dlaczego przyjaciel Tomka nie ma w książce imienia (przyjacielem niewidomego chłopca może być każde z dzieci).	10 minut
GRA ZAWIĄZANE OCZY	Dzieci stoją w kółku. Wybrane dziecko stoi w środku, ma zawiązane oczy. Ma za zadanie trafić do kolegi, który go zawoła. Dzieci bawią się na zmianę. Po zakończeniu krótkiej zabawy warto zrobić z dziećmi podsumowanie (okazuje się, że mimo, że dziecko idące za głosem nic nie widzi, bezbłędnie trafia do kolegi, który go woła).	10 minut
GRA TAJEMNICZE PUDEŁKO	W środku koła ustawiamy pudełko wypełnione starymi gazetami. Między gazetami znajdują się owinięte papierem gazetowym owoce i „znajome” przedmioty (np. jabłko, tyżeczka). Dzieci podchodzą po kolei z oczami zasłoniętymi chustką, losują przedmiot i próbują odgadnąć, co trzymają w dłoniach.	10 minut
RYSUNKI	Dzieci na czarnych kartkach nalepiają czarną plastelinę, wykonując własne rysunki swojej „czarnej książki kolorów”.	20 minut
NAUKA BRAILLE'A	Dzieci dostają dwie kartki – jedną pustą, drugą z wydrukowanym alfabetem Braille'a. Krótkie objaśnienie jak działa ten alfabet. Dzieci próbują nakłuwać pustą kartkę tak, żeby „napisać” na niej swoje imię alfabetem Braille'a.	10 minut
ZAKOŃCZENIE	Dzieci mogą zabrać ze sobą do domu obie kartki (warto je namówić, aby spróbowały w domu napisać imiona swoich rodziców, rodzeństwa, dziadków). Rodzice otrzymują informację, że w bibliotece znajdują się książki/ gry osławające dzieci z tematyką niepełnosprawności (warto przygotować prostą ulotkę z tytułami).	

PO SPOTKANIU:

- Przygotuj krótką relację ze spotkania (warto zamieścić w niej cytaty dzieci i rodziców, zdjęcia).
- Jeśli zostały zebrane adresy email uczestników spotkania, możesz wysłać im zdjęcia na pamiątkę.
- Zamieść relację i zdjęcia na stronie internetowej Twojej biblioteki, blogu czy profilu na Facebooku
- Prześlij swoją relację ze spotkania do mediów, także do redakcji lokalnych portali (razem z kilkoma zdjęciami).
- Wyeksponuj książkę w widocznym miejscu (np. ustaw ją na przyciągającej wzrok „czarnej półce”, postaw blisko wejścia lub na ladzie bibliotecznej. Umieść obok lub wewnątrz książki karteczkę z kilkoma słowami „recenzji” dzieci, które uczestniczyły w spotkaniu).

5-6 lat

SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę

WYtwórnia

Nina i Miłosz / Gra książkowa

Marianne Dubuc

Scenariusz opracowała:

Katarzyna Witt



cele warsztatów:

- Rozbudzanie pasji niestandardowego myślenia,
- Rozwijanie umiejętności samodzielnego tworzenia,
- Kształtowanie świadomości linearnej i nielinearnej narracji,
- Refleksja na temat tego czym jest kreowanie wydarzeń,
- Rozwijanie wyobraźni i kreatywności,
- Propagowanie czytelnictwa wśród dzieci (edukacja czytelnicza).

metody pracy:

- Aktywne czytanie książki pt. „Nina i Miłosz”,
- Pogadanka/rozmowa,
- Praca plastyczna/gra.

pomoce:

- Książka pt. „Nina i Miłosz”,
- Bohaterowie i ilustracje wycięte z załączników cz. 1 i cz. 2 – dołączone do scenariusza,
- Zdania do wycinania – załącznik dołączony do scenariusza.

przebieg zajęć:

- Powitanie.

A teraz zabawa – czytanie po zabawie:

Działania książkowe zazwyczaj zaczyna się od czytania. Czytamy całą książkę albo jej fragmenty, a potem tworzymy inspirowane jej treścią. „Nina i Miłosz” to jednak nie jest zwykła książka, dlatego nie mamy wyboru i musimy zmienić zasady gry. Nasza propozycja na działanie jest prosta: najpierw zabawa, potem czytanie. Na początek nie interesuje nas historia prawdziwa (czyli przygoda jaką przeżyli Nina i Miłosz). Zajmujemy się opowieścią potencjalną, czyli tym, jak ta przygoda mogłaby wyglądać zgodnie z tym, co podpowiada nam wyobraźnia!

Żeby pobawić się trochę różnymi wersjami przygody dwójki przyjaciół wystarczy wyciągnąć fragmenty książki i zbudować z nich coś swojego. Najlepiej podjąć się tego wyzwania razem z dziećmi. Zanim podpowiemy jak to zrobić, w tym miejscu trzeba zrobić małe „stop”. Musimy napisać po co wyciągać obrazki i słowa z książkowego kontekstu, bo tak robi się w mądrych scenariuszach:

- Żeby ćwiczyć twórcze myślenie,
- Żeby rozciągać wyobraźnię,
- Żeby budować ciekawość i motywację do czytania,
- Żeby angażować myślenie wizualne.

A teraz krótko o zasadach gry:

Aby użyć tego scenariusza, wykorzystaj materiały graficzne, które są dołączone do scenariusza. Wydrukuj je w takich ilościach, jakie potrzebujesz. W scenariuszu przedstawiamy 3 rundy gry z książką. Każda z nich opiera się o nieco inny element książki. W grze nie ma przegranych ani wygranych, bo każdy rozwija kolejną nitkę potencjalnej opowieści.

Runda 1

1. Pokaż uczestnikom kartę, na której znajdują się wszyscy bohaterowie i bohaterki. Każdy uczestnik może teraz wybrać sobie dowolną postać, którą chce być. Ważne jednak, żeby nikt nie mówił głośno jaką postać wybrał/a.
 2. Rozłóż kilka wybranych ilustracji z książki (maksymalnie 5). Poproś uczestników, aby na karteczkach zapisali po jednym przedmiocie, który występuje w książce. Przykład: jedna osoba pisze na małej karteczce „wałek”, bo właśnie tą rzecz znalazła na ilustracji. Następnie składa karteczkę i wrzuca do wspólnej puli.
 3. Kiedy zbierzesz wszystkie karteczki, zrób losowanie. Każda osoba losuje jeden przedmiot. Poproś, aby każdy wyobraził sobie teraz połączenie: swojego wybranego bohatera z wylosowanym przedmiotem. Przykład: smok i sałata, wściekła kaczka i mydło. Niech każdy wczuje się w swoją rolę i przedmiot, który posiada.
-

Runda 2

1. Rozłóż na stole wszystkie ilustracje dostępne w pakiecie. Rozłóż je obrazkiem do dołu, tak, aby nie było widoczne. Następnie poproś ochotnika o wylosowanie jednej ilustracji. To będzie obrazek od którego zaczyna się opowieść. Następnie poproś kolejną chętną osobę o wylosowanie drugiej ilustracji – to ostatni obrazek, na którym opowieść się kończy. Połóż je obok siebie. Pozostałe ilustracje odłóż na bok.
 2. Powiedz uczestnikom, że teraz wspólnie wymyślicie historię. Znany jest początek i koniec. Żeby uruchomić twórczy ferment możesz zrobić króciutką rozgrzewkę. Poproś uczestników o pytania, jakie można zadać tym obrazkom. Przykład: Dlaczego króliczki rzuciły się na Ninę? Czy smok porwał Miłosza? etc... Gdy kilka różnych pytań zostanie wypowiedzianych głośno, ktoś prawdopodobnie się potraktuje je jako inspirację do opowiadania.
 3. Od tej chwili budujecie historie: każda chętna osoba mówi po jednym zdaniu. Uczestnicy opowiadają tą historię jako smoki, kaczki i lisy, którzy mają przecież w zanadrzu jakieś przedmioty. Spróbujcie opowiadać wspólnie i rozwijać narrację tak, aby zbudować wydarzenia pomiędzy ilustracją pierwszą a ostatnią wylosowaną. To uczestnicy gry decydują, kiedy dołączają do tej opowieści i co w niej robią. Ważny jest element spontanicznego odpowiadania na to, co powiedziała ktoś przed chwilą i dopowiadania kolejnych szczegółów. Można zdradzać kimś się jest lub nie.
 4. Jeśli udało wam się połączyć narracyjnie dwie ilustracje właśnie skończyliście rundę drugą. Wasze głowy są rozgrzane, możemy przejść dalej!
-

Runda 3

1. Uczestnicy mogą już wyjść ze swojej roli. Rozłóż obrazki na stole tak, by można było swobodnie na nie patrzeć. Poproś uczestników o wybranie sobie jednego zdania z poniższych:
2. To nic, że Miłosz jest już tylko punkcikiem na niebie.
3. Poturbowany owad nie wygląda dobrze.

4. Zjadłś moją sałatę!
 5. Goni Ninę dziko kłapiąc dziobem.
 6. To mój obiad!
 7. Z jego nozdrzy i uszu wydobywa się czarny dym.
 8. Niedźwiedzica nie widzi najlepiej.
 9. Uważaj, gdzie biegniesz!
 10. Babcia otwiera Wielką Księgę Katastrof.
 11. Poproś uczestników, aby zastanowili się, kto może wypowiadać te zdania albo kogo te słowa mogą dotyczyć? Niech każda osoba spróbuje dopasować zdanie do ilustracji.
 12. W ramach finału zapytaj uczestników: jak myślicie co przytrafiło się Ninie i Miłoszowi? Chętne osoby mogą wyjaśnić poprzez swoją parę (zdanie + obrazek).
-

Wielki finał:

Jesteście już w momencie, w którym wszyscy umierają z ciekawości. Możecie już przeczytać książkę. A przy okazji – po raz kolejny zdecydować co zrobią bohaterowie.

Uwagi organizacyjne:

Trzy rundy zabawy nie są konieczne. Grę można dostosowywać do wieku i możliwości uczestników, a więc można ją skracać i rozbudowywać według własnego uznania i pomysłów.



To nic, że Miłosz jest już tylko punkcikiem na niebie.

Poturbowany owad nie wygląda dobrze.

Zjadłaś moją sałatę!

Goni Ninę dziko kłapiąc dziobem.

To mój obiad!

Z jego nozdrzy i uszu wydobywa się czarny dym.

Niedźwiedzica nie widzi najlepiej.

Uważaj, gdzie biegniesz!

Babcia otwiera Wielką Księgę Katastrof.

To nic, że Miłosz jest już tylko punkcikiem na niebie.

Poturbowany owad nie wygląda dobrze.

Zjadłaś moją sałatę!

Goni Ninę dziko kłapiąc dziobem.

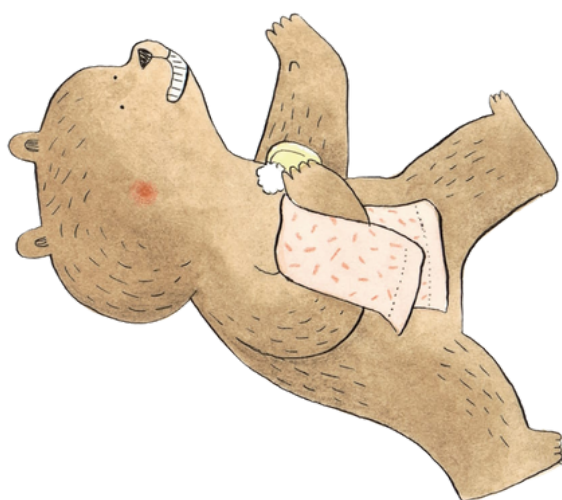
To mój obiad!

Z jego nozdrzy i uszu wydobywa się czarny dym.

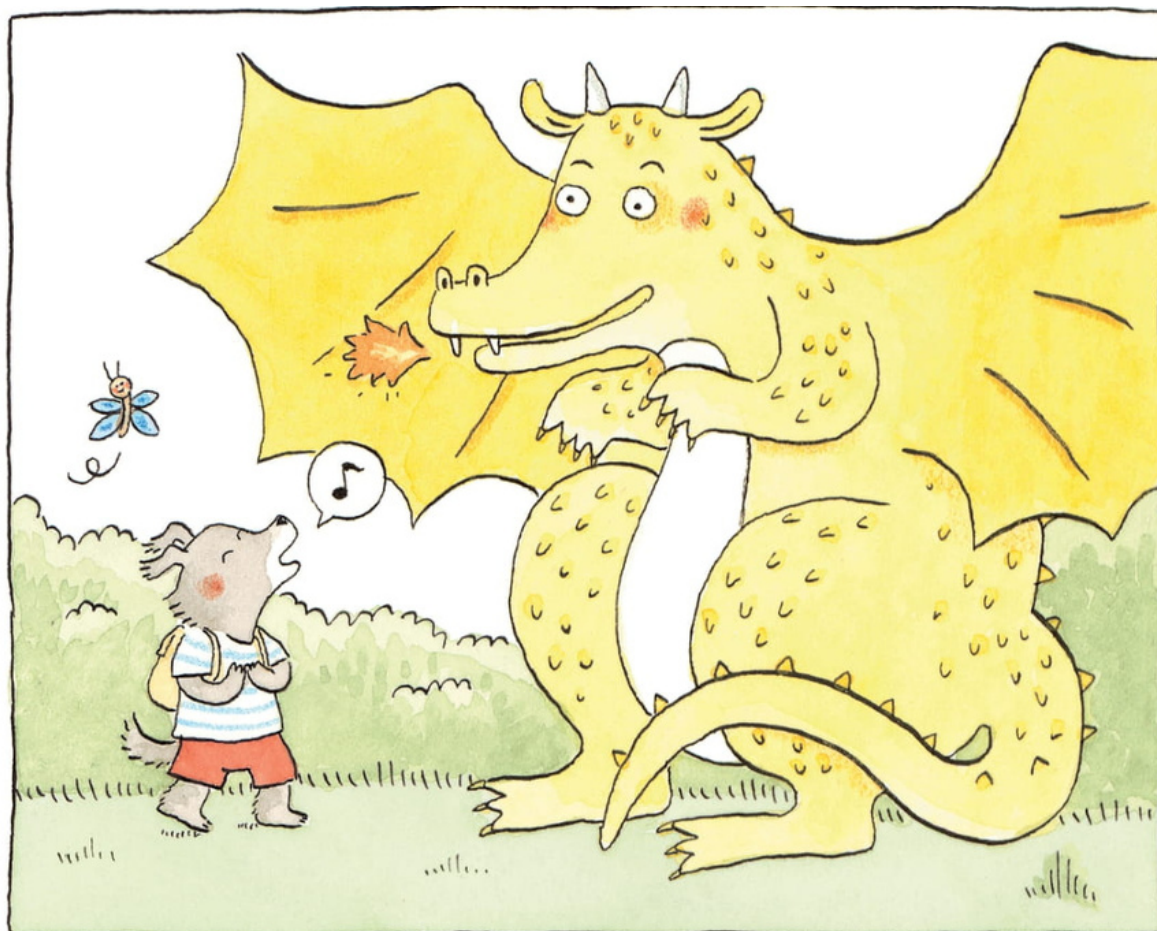
Niedźwiedzica nie widzi najlepiej.

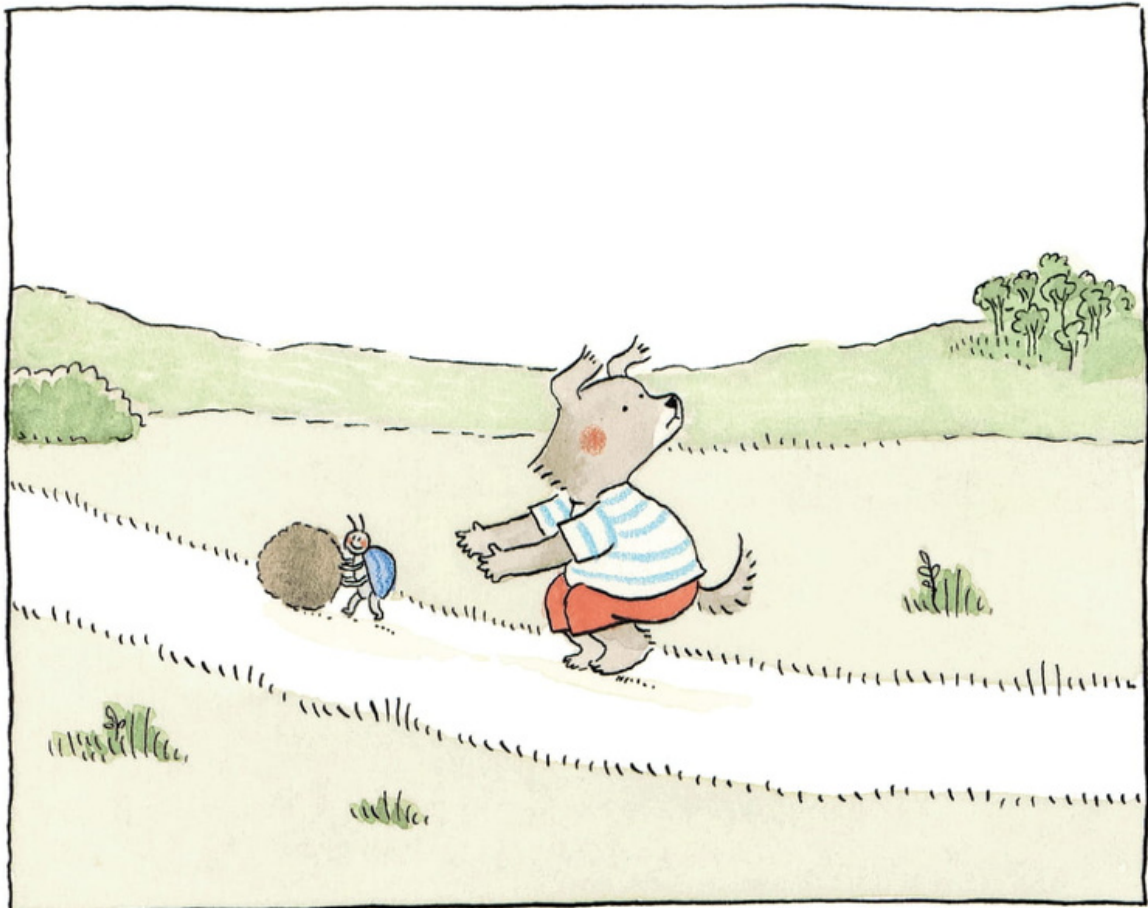
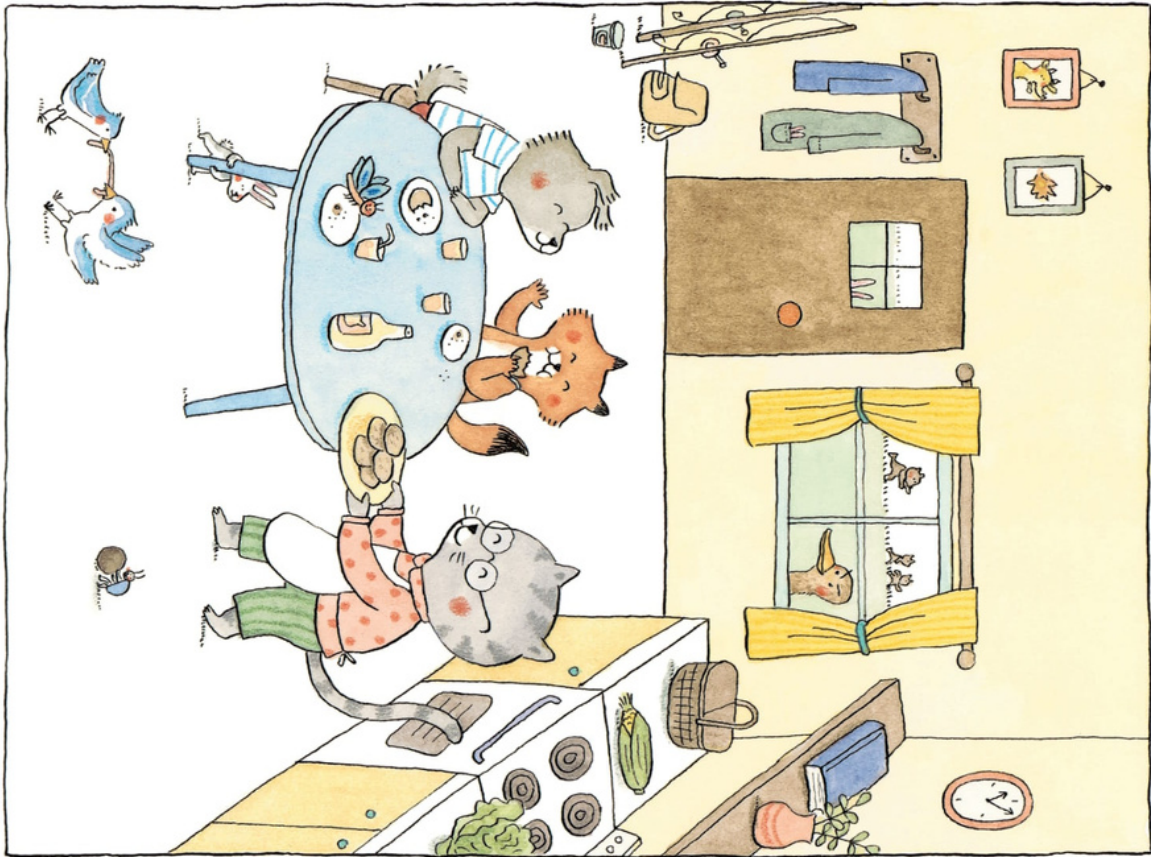
Uważaj, gdzie biegniesz!

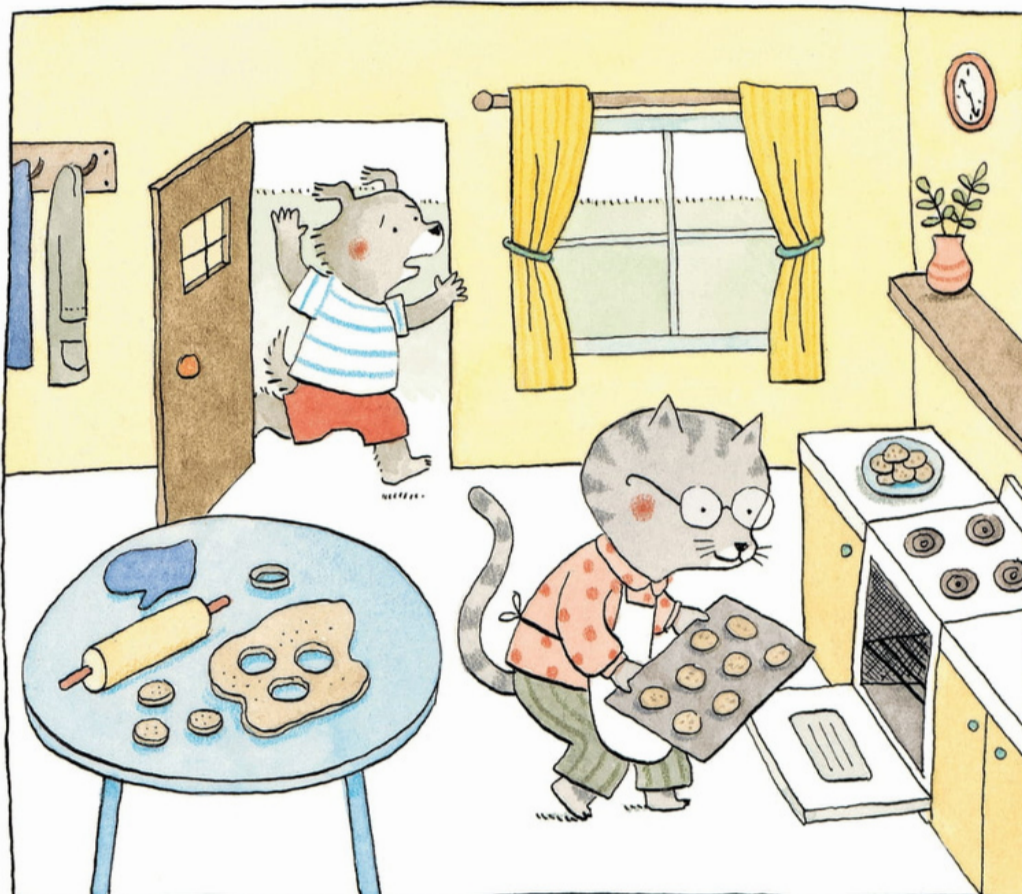
Babcia otwiera Wielką Księgę Katastrof.













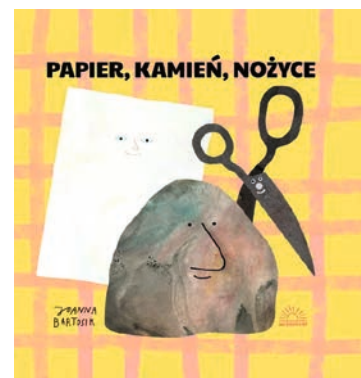
5-8 lat



SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę

Papier, Kamień, Nożyce

Joanna Bartosik



Czas trwania:

ok. 60–90 minut

W zależności od czasu, którym dysponujemy, możemy zrealizować wszystkie aktywności lub wybrać te, które najbardziej pasują.

Grupa wiekowa:

5–8 lat

Cele:

Po spotkaniu uczestnicy i uczestniczki potrafią:

- Nazwać emocje odczuwane przez bohaterów
- Opowiedzieć swoimi słowami, kiedy i dlaczego współpraca jest lepsza od rywalizacji
- Wyjaśnić co się zdarzyło, że bohaterowie książki zaczęli sobie pomagać zamiast
- Rywalizować.

1. Podczas spotkania potrzebne będą:

- Książka „Papier, Kamień, Nożyce”,
- Kamyki (co najmniej tyle, ilu jest uczestników),
- Papier do zwijania kulek (może być makulatura),
- Flamastry w różnych kolorach dobrze rysujące na kamykach,
- Rulon papieru,
- Farby w butelce,
- Nożyczki,
- Folia malarska do zabezpieczenia podłogi (zadanie 3),
- Pędzle, wałki,
- Stary but, brokat, gazeta, klej (lub inne rzeczy przydatne do zadania 3),
- 1 Karta pracy.

2. Organizacja przestrzeni do pracy:

Przestrzeń powinna być zaaranżowana tak, aby uczestnicy mogli siedzieć w kręgu na poduszkach lub pufach. Powinno być też wydzielone miejsce do swobodnego wykonania prac plastycznych.

3. Działania promocyjne:

Jeśli na stałe współpracujesz z grupą dzieci/młodzieży, prześlij im zaproszenia. Możesz wykorzystać plakat promujący warsztaty. Zamieść informację o warsztatach na stronie internetowej placówki, blogu czy profilu w mediach społecznościowych.

Przebieg spotkania

1. ROZGRZEWKA (15 minut)

Zapraszamy uczestniczki i uczestników do kręgu. Osoba prowadząca puszcza w obieg kamyk. Dziecko, które go trzyma mówi głośno swoje imię, wymienia jedną zabawę, którą lubi i podaje kamyk dalej. Po przedstawieniu się rozwiązujemy zagadkę dotykową. Dzieci dostają do ręki jeden przedmiot i z zamkniętymi oczami próbują zgadnąć, co to jest i do czego może służyć (zagadkę powtarzamy trzy razy, podając dzieciom kulkę papieru, kamyk i nożyczki).

2. PRACA Z TEKSTEM (20 minut)

Czytamy historię „Papier, Kamień, Nożyce”. Rozmawiamy na temat tekstu: kiedy bohaterowie zorientowali się, że warto sobie pomagać i współpracować? Jakie supermoce mają: papier, kamień i nożyczki? W czym współpraca jest lepsza od rywalizacji? Dlaczego warto sobie pomagać? Co, w grach rywalizacyjnych, czuje wygrany, a co przegrany gracz?

3. MAGICZNE DZIEŁO (20 minut)

Tworzymy wspólne dzieło sztuki. Na środku sali rozwijamy długi rulon papieru, a na stole kładziemy: 2 kolory farby plakatowej w butelce, wałek, pędzle różnej grubości, stary but, gazetę, klej.

Na kartce ma powstać jedno wielkie dzieło. Ważne, aby podkreślić, że to ma być wspólna praca.

Ustawiamy dzieci dwójkami. Prosimy wszystkie dwójki o zagranie w *papier, kamień, nożyce*.

Przypominamy reguły gry (w książce na ostatniej stronie). Dziecko, które „wygrało” wskazuje, co drugi gracz ma zrobić na kartce przy użyciu przygotowanych przedmiotów (np. kleks czerwonej farby, namalować koło, odbić podeszwę buta, posypać brokatem itp.). Następnie „przegrany” dyktuje, co ma zrobić jego przeciwnik.

Bawimy się dopóki jest na kartce jeszcze przestrzeń do zagospodarowania i póki mamy chętne osoby do gry. Dwójki mogą się zmieniać!

4. SUPERMOCE (10 minut)

Na podłodze kładziemy trzy kartki z rysunkami: kamienia, papieru i nożyczek (karta pracy 1). Osoba prowadząca opowiada o jakiejś sytuacji, np. zrywa się silny wiatr, trzaskają drzwi; sprzedawca musi na chwilę opuścić sklep, powinien zostawić informację; trzeba skrócić grzywkę, bo wpada w oczy). Dzieci podchodzą do tej kartki, która według nich przedstawia bohatera mającego daną supermoc, i który może rozwiązać sytuację.

Podsumowanie: chwila rozmowy o tym, jak ważne jest to, że mamy różne umiejętności, talenty i dzięki temu możemy sobie pomagać i działać jak drużyna.

5. KAMIENIE MOCY (25 minut)

Każde dziecko ma za zadanie znaleźć ukryty wcześniej w przestrzeni zajęciowej kamyk. Należy ukryć tyle kamyków, ilu jest uczestników warsztatów. Można pomagać w szukaniu, grając w ciepło, zimno. Gdy każdy uczestnik znajdzie kamyk, prosimy, aby dzieci wymyśliły dla swoich kamyków supermoce, a następnie pomalowały je.

6. PODSUMOWANIE (5 minut)

Siadamy w kręgu. Osoba chętna pokazuje swój kamień i opowiada w kilku słowach, jakie ma właściwości/supermoce.



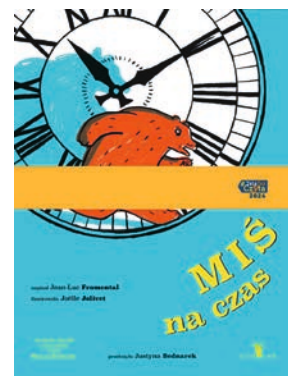
5-9 lat



SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę

Miś na czas

Jean-Luc Fromental, Joëlle Jolivet



cele warsztatów:

- Rozbudzanie ciekawości poznawczej, wzbudzenie zainteresowania tematem czasu i jego pomiaru.
- Kształtowanie umiejętności posługiwania się zegarem. Zdobycie wiedzy na temat sposobów odmierzania czasu, rodzajów zegarów.
- Nauka podstawowych umiejętności związanych z mierzeniem czasu i planowaniem zajęć w ciągu dnia.
- Wzbudzanie zainteresowania czytaniem poprzez interaktywne zajęcia oparte na treści książki.
- Rozwijanie umiejętności logicznego myślenia i planowania poprzez związanie czasu z codziennymi aktywnościami.
- Zachęcanie dzieci do współpracy i komunikacji podczas dyskusji nad treścią książki i wykonaniem zadań.

metody pracy:

- Aktywne czytanie książki pt. „Miś na czas”,
- Pogadanka/rozmowa na temat głównego bohatera i wydarzeń z książki, Gry dydaktyczne z wykorzystaniem zegarów i zegarków,
- Praca plastyczna (przygotowanie własnego zegarka),
- Zadania tematyczne i układanki związane z pojęciem czasu,
- Zabawy ruchowe inspirowane aktywnościami z książki.

pomoce:

- Książka pt. „Miś na czas” Jean-Luc Fromental i Joëlle Jolivet,
- Ilustracje/wydruki: Zegary i zegarki (zarówno analogowe, jak i cyfrowe),
- Plansze z zegarami, na których wskazują różne godziny związanymi z wydarzeniami z książki,
- Białe talerzyki papierowe, włóczka, drucik, pisaki, czarny karton, dwustronna taśma klejąca, nożyczki, pinezka.



przebieg zajęć:

1. Powitanie dzieci.
2. Prezentacja książki.
3. Czytanie.
4. Omówienie znaczenia czasu w życiu głównego bohatera – Misia.
5. Rozmowa na temat znaczenia czasu w naszym życiu i jak ważne jest umieć go mierzyć.
Dyskusja na temat zarządzania z rozumą swoim czasem.
6. Pokazanie różnych rodzajów zegarów (analogowych, cyfrowych) i ich funkcji.
7. Warsztaty plastyczne: tworzymy własny zegar (z talerzyka papierowego).

8. Ćwiczenia praktyczne z ustawianiem wskazówek na zrobionych przez siebie zegarach. Korzystając ze swoich zegarów, dzieci wskazują różne godziny na zegarze i nazywają czynności wykonywane o tych porach. (jak np. wyjście do przedszkola, szkoły, obiad, powrót do domu, zabawa, kolacja, mycie zębów, czytanie książki na dobranoc, itp...).
9. Gry i zabawy interaktywne, np. „Złap czas”, gdzie dzieci biegają i starają się zatrzymać się w momencie wskazanym przez nauczyciela na zegarze.
10. Zakończenie z krótką rozmową na temat tego, czego dzieci nauczyły się podczas warsztatów i zachęcenie do dzielenia się wrażeniami i refleksjami na temat poznanych zagadnień.
11. Podziękowanie za udział i motywacja do dalszej eksploracji tematu czasu.



zdjęcia ze stron: <http://tosioweigraszki.blogspot.com/2016/04/matematyka-jest-ekna-czas.html> oraz <https://blizejprzedszkola.pl/czym-mierzymy-czas-cz-2-pd,3,9558.html#>

6-9 lat



SCENARIUSZE WARSZTATÓW w oparciu o książkę

Cicho, Tania, dość szczekania

Ted Forsström



Psi detektyw

Czas trwania:

ok. 60–75 minut (obejmuje czas krótkiej przerwy, którą można zorganizować np. przed przystąpieniem do przygotowywania prac plastycznych). W zależności od czasu, którym dysponujemy, możemy zrealizować wszystkie aktywności lub wybrać te, które najbardziej pasują.

Cele:

Po spotkaniu uczestnicy i uczestniczki potrafią:

- Podać kilka własnych sposobów na łatwiejsze zasypianie,
- Wymienić postaci, które pojawiają się, gdy tata czyta na dobranoc,
- Opowiedzieć dlaczego sen jest ważny.

Metody:

- Praca z tekstem,
- Dyskusja,
- Gra dydaktyczna,
- Działalność artystyczna.

1. Podczas spotkania potrzebne będą:

- Maskotka pies,
- Rekwizyty do łapaczy snów: drewniane patyczki, sznurki, koraliki, piórka, szyszki,
- Łaski cynamonu,
- Książka „Cicho, Tania, dość szczekania”,
- Karty z obrazkami (hasłami do kalamburów),
- Kubeczki papierowe z zawartością (zagadki węchowe, patrz: punkt 5),
- Sprzęt grający typu głośnik,
- Bańki mydlane.

2. Organizacja przestrzeni do pracy:

Przestrzeń powinna być zaaranżowana tak, aby uczestnicy siedzieli w kręgu na dywanie lub pufach (część związana z książką i poruszoną w niej problematyką). Należy również wydzielić miejsce do wykonania pracy plastycznej i zabaw.

3. Działania promocyjne:

Jeśli na stałe współpracujesz z grupą dzieci, przekaż im zaproszenia. Możesz wykorzystać plakat promujący warsztaty (pamiętaj, aby wywiesić go także poza biblioteką). Zamieść informację o warsztatach na stronie www Twojej biblioteki, blogu czy profilu w mediach społecznościowych.

Przebieg spotkania

1. ROZGRZEWKA I POZNANIE SIĘ UCZESTNIKÓW (5 min)

Osoba prowadząca rzuca do każdego dziecka maskotkę psa. Kto złapie maskotkę mówi głośno swoje imię i jedną rzecz, która może się przyśnić psu.

Jak już wszyscy się przedstawia puszczamy do każdego bańki mydlane, które przeniosą nas do pokoju Tani.

2. PRACA Z TEKSTEM (15 min)

Czytamy wspólnie historię „Cicho, Tania, dość szczekania”. Dzieci mają zadanie zapamiętać jak najwięcej zwierząt i osób, które przewinięły się przez dom Tani, gdy tata czytał na dobranoc.

Prosimy dzieci, aby frazę „Cicho, Tania, dość szczekania” przewijającą się przez tekst, wszyscy powtarzali chórem.

Pytania do rozmowy:

- Dlaczego Tania szczekała?
- Kto w naszej historii pierwszy zasnął?
- Jakie macie sposoby na to, aby szybciej zasnąć?
- Dlaczego ważne jest, aby się wysypiać? Co nam daje sen?
- Dlaczego lubimy, a może nie lubimy spać?

3. ŁAPACZE SNÓW (20 min)

Tworzymy własne łapacze dobrych snów, które wyciszą i pomagają zasnąć. Do drewnianego patyczka przywiązujemy sznurki, tasiemki, na które nawlekamy koraliki i inne dostępne ozdoby.

Na koniec przyczepiamy sznurek, na którym łapacz będzie wisiał w naszym pokoju.

Podsumowanie: oglądamy łapacze snów. Chętne osoby mogą opowiedzieć swój najpiękniejszy sen, który pamiętają.

4. KALAMBURY (15 min)

Po kolei dzieci pokazują na migi zwierzęta lub osoby pojawiające się w książce. Reszta grupy zgaduje. Do zabawy wykorzystujemy karty z obrazkami, które dzieci będą losowały (wiewiórka, pszczoła, pies, babcia, mama, kot itp.).

5. PSI DETEKTYW – ZAGADKI WĘCHOWE (10 min)

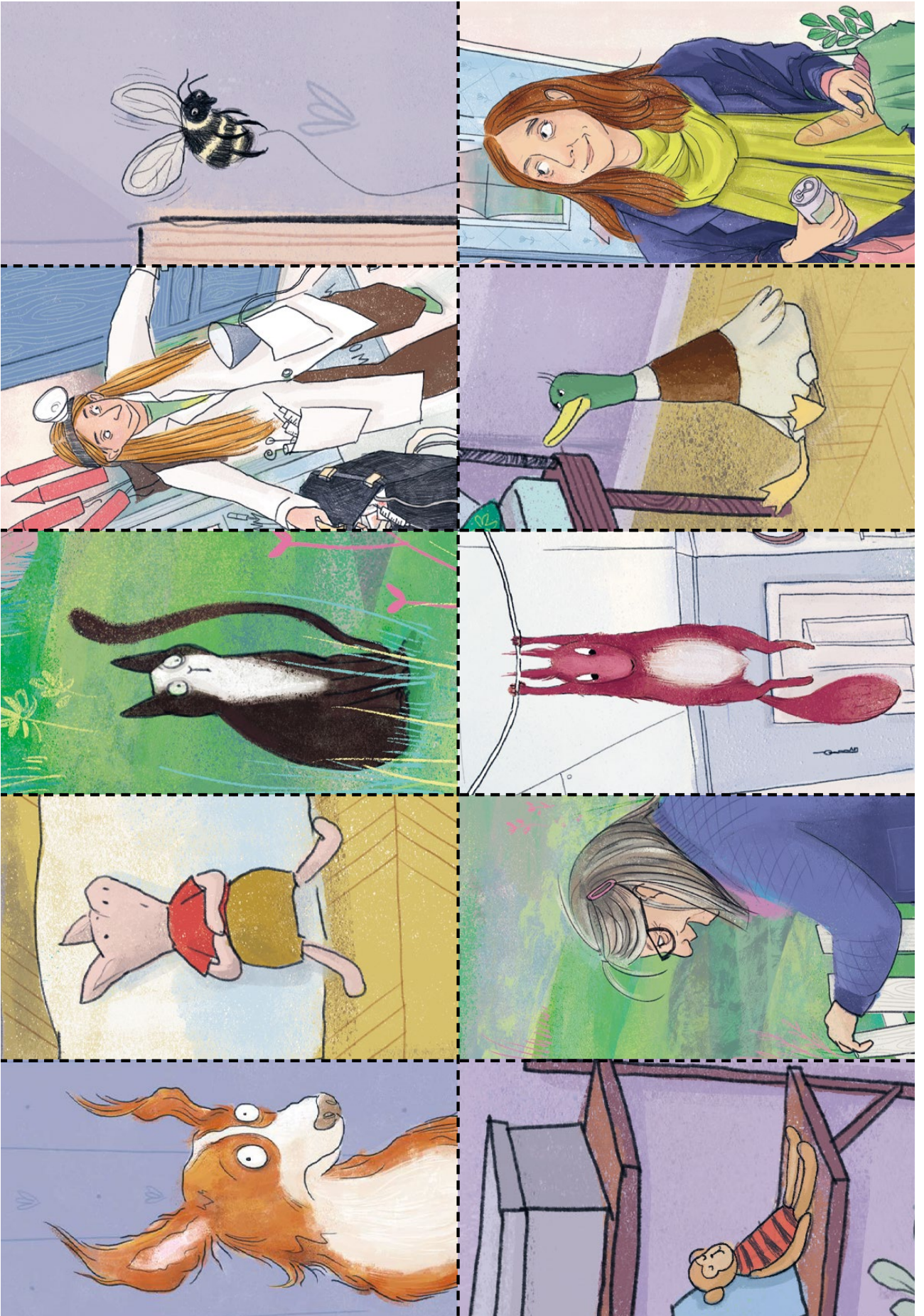
Co zje Tania? Kto ma taki dobry węch jak Tania?

Zapraszamy dzieci do kręgu i rozwiązywania zagadek węchowych. W ponumerowanych kubeczkach mamy przygotowane różne pachnące rzeczy, w tym tylko jedną, którą chętnie zjadłby pies, np.: cytryna, cynamon, kawa, cebula i plaster szynki. Dajemy do powąchania każdemu po kolei zawartość kubeczków. Gdy już wszyscy powąchają każdy kubeczek, dzieci wskazują, w którym jest psi smakołyk. Następnie wymieniają, co było w innych kubkach.

6. RELAKSACJA (10 min)

Dzieci kładą się wygodnie na poduchach, zamykają oczy i próbują się przenieść w wyobraźni do pięknego snu, który ilustruje puszczona muzyka relaksacyjna.

Po delikatnej pobudce dzieci przeciągają się jak pieski. Chętne osoby opowiadają, gdzie im się udało przenieść, jak tam było, z kim były w swoim śnie, jakie czuły zapachy, kogo spotkały.



TEMAT 1 Kolorowe owoce

OBSZARY EDUKACYJNE:

Wspieranie dzieci w rozwijaniu czynności intelektualnych, które stosują w poznawaniu i rozumieniu siebie oraz swojego otoczenia, wychowanie przez sztukę – różne formy plastyczne:

- Swobodne nazywanie i rozróżnianie kolorów,
- Kolorowanie poznanych owoców,
- Zabawy rysunkowe,
- Nabywanie umiejętności miękkiego i płynnego określania kolorów.

CELE OGÓLNE:

- Zapoznanie dzieci z treścią bajki,
- Rozróżnianie kolorów na przykładzie owoców.

CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- Zna treść bajki,
- Potrafi wymienić owoce występujące w bajce,
- Wie, jakiego są koloru,
- Potrafi prawidłowo reagować na polecenia nauczycielki,
- Zna reguły zabawy i stara się ich przestrzegać.

FORMY PRACY:

- Indywidualna,
- W grupach,
- Z całą grupą.

METODY PRACY:

- Słuchowa,
- Czynnościowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Książka,
- Kredki,
- Prawdziwe owoce lub kolorowe ilustracje,
- Ilustracje do kolorowania przedstawiające owoce.

Przebieg zajęcia:

WSTĘP:

1. Nauczycielka gromadzi dzieci wokół siebie. Rozmawia z nimi o tym co będą robić: rozkłada owoce (prawdziwe lub na ilustracjach w widocznym dla wszystkich dzieci miejscu.

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA:

2. Prezentacja bajki „Bardzo głodna gąsienica”.
3. Rozmowa na temat treści bajki. Zwrócenie szczególnej uwagi na owoce występujące w bajce i prezentacja tych owoców.
4. Rozdanie przyborów oraz kolorowanek dzieciom podzielonym na grupy (każda grupa koloruje inne owoce).
5. Wypełnianie kolorem obrazka przedstawiającego owoce.

ZAKOŃCZENIE:

6. Umieszczenie prac dzieci w galerii.
7. Wspólny śpiew znanych dzieciom piosenek połączonych z elementem ruchu – wspinanie się na palce, by zerwać owoce, które rosną na drzewie; przysiady, by zebrać owoce, które rosną na grządkach.

TEMAT 2 Dni tygodnia

OBSZARY EDUKACYJNE:

Obszar edukacji w zakresie wspierania dzieci w rozwijaniu czynności intelektualnych, które stosują w poznawaniu i rozumieniu siebie oraz swojego otoczenia, wychowanie przez sztukę – różne formy plastyczne:

- Swobodne nazywanie i rozróżnianie dni tygodnia,
- Używanie kalendarza,
- Zabawy z użyciem przyborów do kolorowania.

CELE OGÓLNE:

- Zapoznanie dzieci z treścią bajki,
- Rozróżnianie dni tygodnia na przykładzie owoców, które zjadła gąsienica.

CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- Zna treść bajki,
- Potrafi wymienić dni tygodnia wymienione w bajce,
- Wie, jak posługiwać się kalendarzem,
- Potrafi prawidłowo reagować na polecenia nauczycielki,
- Zna reguły zabawy i stara się ich przestrzegać.

FORMY PRACY:

- Indywidualna,
- Z całą grupą.

METODY PRACY:

- Słuchowa,
- Czynnościowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Książka,
- Kilka różnych kalendarzy,
- Kredki,
- Kserokopia kartki z kalendarza.

PRZEBIEG ZAJĘCIA

WSTĘP:

1. Nauczycielka gromadzi dzieci wokół siebie. Pyta, czy wiedzą jaki dziś jest dzień tygodnia. Rozmawia z grupą o tym co będą robić: rozkłada kalendarze w widocznym dla wszystkich dzieci miejscu. Kalendarze rozdziela (kopia jednej strony kalendarza bieżącego miesiąca).

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA:

2. Prezentacja książki „Bardzo głodna gąsienica”.
3. Rozmowa na temat treści książki. Zwrócenie szczególnej uwagi na dni tygodnia wymienione w treści i prezentacja kalendarza.
4. Rozdanie przyborów oraz kolorowanek dzieciom.
5. Wypełnianie kolorem obrazka przedstawiającego symbole (w tym przypadku owoce i wymienione w książce artykuły spożywcze) przyporządkowane do każdego dnia tygodnia – praca indywidualna.

ZAKOŃCZENIE:

6. Umieszczenie prac dzieci w galerii.
7. Wspólna zabawa w wymienianie i pokazywanie w kalendarzu dni tygodnia.



OBSZARY EDUKACYJNE:

Obszar edukacji w zakresie edukacji dotyczącej środowiska i przyrody, wspomaganie rozwoju umysłowego dzieci poprzez zabawy konstrukcyjne, budzenie zainteresowań technicznych oraz wychowanie przez sztukę – różne formy plastyczne:

- Przedstawienie cyklu życiowego gąsienicy,
- Kolorowanie przygotowanych wcześniej materiałów oraz zajęcia ruchowe.

CELE OGÓLNE:

- Zapoznanie dzieci z treścią książki,
- Wykonanie wspólnie kartonowej gąsienicy, namiotu-kokona oraz motyla z bibuły.

CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- Zna treść książki,
- Potrafi wymienić fazy życia gąsienicy wymienione w książce,
- Potrafi prawidłowo reagować na polecenia nauczycielki,
- Zna reguły zabawy i stara się ich przestrzegać.

FORMY PRACY:

- Z całą grupą.

METODY PRACY:

- Słuchowa,
- Czynnościowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Książka,
- Kartonowe kółka, z wyciętymi 2 otworami na brzegach – tak, żeby połączyć je w gąsienicę,
- Farby, bibuła, nożyczki, klej, sznurek, papier pakowy lub prześcieradło, ozdoby na skrzydła motyla doczepione do kijka, kolorowe chusteczki dla dzieci,
- Instrumenty muzyczne, na których dzieci przedstawiają cykl życia gąsienicy.

PRZEBIEG ZAJĘCIA 1:

WSTĘP:

1. Nauczycielka gromadzi dzieci wokół siebie. Wszyscy rozkładają na podłodze folię zabezpieczającą oraz przybory: koła wycięte z kartonu, farby, sznurek. Kartonowe kółka dzieci malują na różne kolory za pomocą farb i gąbek/pędzli/palców. Po wykonaniu gąsienicy dzieci idą umyć ręce. Po powrocie, kiedy farba wyschnie, nauczycielka łączy elementy gąsienicy.

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA:

2. Prezentacja książki „Bardzo głodna gąsienica”.
3. Rozmowa na temat treści książki. Zwrócenie szczególnej uwagi na cykl życia gąsienicy.
4. Rozłożenie folii zabezpieczającej i przyborów malarskich.
5. Dzieci malują koła wycięte z kartonu, które następnie nauczycielka łączy sznurkiem w jedną dużą gąsienicę.

ZAKOŃCZENIE:

6. Dzieci bawią się w gąsienicę, która najpierw jest jajeczkiem (dzieci siadają w kółku blisko siebie trzymając się za ręce), następnie biorą za sznurek gąsienicę i starają się imitować jej ruchy.

PRZEBIEG ZAJĘCIA 2:

WSTĘP:

1. Nauczycielka gromadzi dzieci wokół siebie. Wszyscy rozkładają na podłodze folię zabezpieczającą oraz przybory: kartonową bazę dla motyla, kijek długości około metra, bibułę i klej. Do kartonu dzieci przyklejają bibułę, która będzie imitować skrzydła motyla, a potem nakleją ozdoby na skrzydła motyla, a nauczycielka mocuje motyla na kijku. Każde dziecko może poczuć się pięknym motylem.

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA:

2. Prezentacja książki „Bardzo głodna gąsienica”.
3. Rozmowa na temat treści książki. Zwrócenie szczególnej uwagi na cykl życia gąsienicy – ostatnią fazę, czyli motyla.
4. Rozłożenie folii zabezpieczającej i przyborów malarskich.
5. Dzieci przyklejają bibułę, która będzie imitować skrzydła motyla do kartonowej formy, a potem nakleją ozdoby na skrzydła motyla.
6. Nauczycielka przytwierdza motyla do kijka, dzieci biegają za motylem.

ZAKOŃCZENIE:

7. Dzieci bawią się w motylkowego berka, osoba, która dogoni „uciekającego motyla” przejmuje jego rolę.

PRZEBIEG ZAJĘCIA 3:

WSTĘP:

1. Nauczycielka gromadzi dzieci wokół siebie. Wszyscy rozkładają na podłodze papier pakowy, który dzieci następnie gniotą, tak aby powstał kokon.

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA:

2. Prezentacja książki „Bardzo głodna gąsienica”.
3. Rozmowa na temat treści książki. Zwrócenie szczególnej uwagi na fazę kokonu.
4. Rozłożenie papieru i właściwa zabawa, czyli gnienie papieru i budowanie kokonu.

ZAKOŃCZENIE:

5. Dzieci bawią się w gąsienicę, która bardzo dużo zjadła i została kokonem. Z pogniecionego papieru pakowego formują sobie kokon. Na znak nauczycielki, dziecko wywołane po imieniu wyskakuje z kokonu machając kolorowymi chusteczkami i imitując motyla.

Wykonane na zajęciach materiały można wykorzystać w przedstawieniu teatralnym wystawionym przez dzieci.

TEMAT 4 Owocowa sałatka



OBSZARY EDUKACYJNE:

Obszar edukacji w zakresie edukacji dotyczącej edukacji żywieniowej, obszar edukacji w zakresie kształtowania czynności samoobsługowych i nawyków higienicznych:

- Przedstawienie informacji na temat zdrowego odżywiania w oparciu o książkę,
- Wdrażanie do czynności samoobsługowych i higienicznych.

CELE OGÓLNE:

- Zapoznanie dzieci z treścią książki,
- Wspólne przygotowanie sałatki owocowej ze składników wymienionych w książce.

CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- Zna treść książki,
- Potrafi wymienić owoce, które zostaną wykorzystane do wykonania sałatki,
- Potrafi prawidłowo reagować na polecenia nauczycielki,
- Zna reguły zabawy i stara się ich przestrzegać.

FORMY PRACY:

- Z całą grupą.

METODY PRACY:

- Słuchowa,
- Czynnościowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Książka,
- Owoce: 1 jabłko, 2 gruszki, 3 śliwki, 4 truskawki, 5 pomarańczy, kawałek arbuza oraz listki,
- Mięty do dekoracji,
- Deski do krojenia,
- Bardzo duża miska, mniejsze miseczki, łyżki.

PRZEBIEG ZAJĘCIA

WSTĘP:

1. Nauczycielka gromadzi dzieci wokół siebie. Wszyscy idą umyć ręce, a następnie idą do przygotowanego uprzednio stanowiska pracy.

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA:

2. Prezentacja książki „Bardzo głodna gąsienica”.
3. Rozmowa na temat treści książki. Pokazanie dzieciom owoców, z których razem przygotowują sałatkę
4. Rozłożenie przyborów potrzebnych do zadania.
5. Dzieci myją ręce, obierają pomarańcze ze skórki, szypułkują i myją owoce, a następnie zanoszą je do nauczycielki, która kroi umyte owoce, które następnie dzieci wrzucają do miski.
6. Gdy wszystkie owoce są już pokrojone, nauczycielka wynosi deski do krojenia i nóż, a dzieci mieszają kolejno sałatkę w misce. Po wymieszaniu, każde dziecko dostaje porcję do swojej miseczki, którą przyozdabia własnoręcznie listkiem mięty.

ZAKOŃCZENIE:

7. Dzieci ze smakiem zjadają zdrowy podwieczorek. Następnie idą umyć ręce.

OBSZARY EDUKACYJNE:

Obszar edukacji w zakresie wspomagania rozwoju mowy dzieci i obszar edukacji w zakresie kształtowania gotowości do nauki czytania i pisanie:

- Artykułowanie głosek, znajdowanie wyrazów zaczynających się na G,
- Dzieci uczą się pisać literkę G/g.

CELE OGÓLNE:

- Zapoznanie dzieci z treścią bajki,
- Nauczenie dzieci litery G i słów zaczynających się na literę G.

CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- Zna treść bajki,
- Potrafi wymienić kilka wyrazów zaczynających się na literę G,
- Potrafi prawidłowo reagować na polecenia nauczycielki,
- Zna reguły zabawy i stara się ich przestrzegać.

FORMY PRACY:

- Indywidualnie,
- Z całą grupą.

METODY PRACY:

- Słuchowa,
- Czynnościowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Książka,
- Wydrukowane obrysy liter G i g (lub narysowane przez nauczycielkę),
- Ilustracje do pokazania dzieciom.

PRZEBIEG ZAJĘCIA

WSTĘP:

1. Nauczycielka gromadzi dzieci wokół siebie, mówi o tym, co będą robić, następnie przystępuje do prezentacji literki G/g.

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA:

2. Prezentacja książki „Bardzo głodna gąsienica”.
3. Rozmowa na temat treści książki. Zwrócenie szczególnej uwagi na słowa na G „głodna”, „gąsienica”, „gryźć” itd.
4. Dzieci znajdują w otoczeniu przedmioty, których nazwy zaczynają się na literę G.

ZAKOŃCZENIE:

5. Nauczycielka wraz z dziećmi robią gąsienicę, a na dany znak, dzieci rozbiegają się, by pokazać przedmioty, których nazwy zaczynają się na literę G.



OBSZARY EDUKACYJNE:

Obszar edukacji w zakresie wspomagania rozwoju intelektualnego dzieci wraz z edukacją matematyczną:

- Liczenie owoców.

CELE OGÓLNE:

- Zapoznanie dzieci z treścią książki,
- Nauczenie dzieci liczenia do 5 na podstawie owoców przedstawionych w bajce.

CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- Zna treść bajki,
- Potrafi policzyć do 5,
- Potrafi prawidłowo reagować na polecenia nauczycielki,
- Zna reguły zabawy i stara się ich przestrzegać.

FORMY PRACY:

- Z całą grupą.

METODY PRACY:

- Słuchowa,
- Czynnościowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Książka,
- Owoce wymienione w bajce, sztuczne bądź naturalne, kartki z narysowanymi cyframi od 1 do 5.

PRZEBIEG ZAJĘCIA

WSTĘP:

1. Nauczycielka gromadzi dzieci wokół siebie, mówi o tym, co będą robić, następnie przystępuje do prezentacji liczb od 1 do 5 na przykładzie owoców wymienionych w bajce.

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA:

2. Prezentacja książki „Bardzo głodna gąsienica”.
3. Rozmowa na temat treści książki. Zwrócenie szczególnej uwagi na ilość poszczególnych owoców.
4. Dzieci wskazują owoce a następnie głośno je liczą i wskazują odpowiednią cyfrę.

ZAKOŃCZENIE:

5. Nauczycielka wraz z dziećmi robią gąsienicę, a na dany znak, dzieci starają się ustawić w grupach i policzyć się nawzajem.

OBSZARY EDUKACYJNE:

Wspomaganie rozwoju umysłowego dzieci poprzez zabawy konstrukcyjne, budzenie zainteresowań technicznych:

- Umiejętność wykorzystania dostępnych materiałów do zrobienia modelu gąsienicy.

CELE OGÓLNE:

- Zapoznanie dzieci z treścią książki,
- Zajęcia techniczne.

CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- Zna treść książki,
- Wie jak wygląda gąsienica,
- Umie zrobić własną gąsienicę przy użyciu dostępnych materiałów,
- Potrafi prawidłowo reagować na polecenia nauczycielki,
- Zna reguły zabawy i stara się ich przestrzegać.

FORMY PRACY:

- Indywidualna,
- Z całą grupą.

METODY PRACY:

- Słuchowa,
- Czynnościowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Książka,
- Plastelina, modelina, karton wycięty w formę liścia, lub
- Wyciory do fajki, kolorowe koraliki, klej.

PRZEBIEG ZAJĘCIA

WSTĘP:

1. Nauczycielka gromadzi dzieci wokół siebie. Rozmawia z nimi o tym co będą robić: rozkłada przybory, którymi dzieci będą się posługiwać i w widocznym miejscu wiesza ilustrację gąsienicy.

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA:

2. Prezentacja książki "Bardzo głodna gąsienica".
3. Rozmowa na temat treści książki. Zwrócenie szczególnej uwagi na samą gąsienicę, to jak się porusza, jak wygląda.
4. Rozdanie przyborów oraz w przypadku wyciorów i koralików – pomoc przy umocowaniu głowy i ostatniego koralika na odwłoku.
5. Dzieci pracują z materiałami.

ZAKOŃCZENIE:

6. Umieszczenie prac dzieci w galerii.

Jeszcze raz cykl życiowy Gąsienicy – ruch, zabawa plastyczna: lepienie, malowanie.



OBSZARY EDUKACYJNE:

Obszar edukacji w zakresie edukacji dotyczącej środowiska i przyrody, wspomaganie rozwoju umysłowego dzieci poprzez zabawy konstrukcyjne, budzenie zainteresowań technicznych oraz wychowanie przez sztukę – różne formy plastyczne:

- Przedstawienie cyklu życiowego gąsienicy,
- Kolorowanie przygotowanych wcześniej materiałów oraz zajęcia ruchowe.

CELE OGÓLNE:

- Zapoznanie dzieci z treścią książki,
- Przedstawienie teatralne: wcielenie się dzieci w jajeczko, gąsienicę, kokona i motyla,
- Zrobienie makiety cyklu życia gąsienicy.

CELE SZCZEGÓŁOWE:

Dziecko:

- Zna treść książki,
- Potrafi wymienić fazy życia gąsienicy wymienione w książce,
- Potrafi prawidłowo reagować na polecenia nauczycielki,
- Zna reguły zabawy i stara się ich przestrzegać.

FORMY PRACY:

- Z całą grupą.

METODY PRACY:

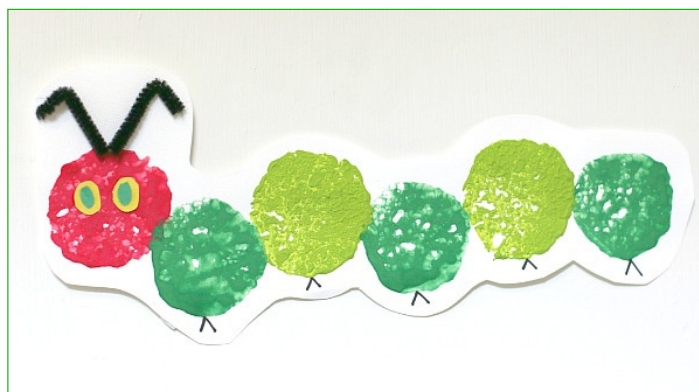
- Słuchowa,
- Czynnościowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Książka,
- Gąbki lub pieczątki gąbkowe na patyczku, pędzle farba: kolor czerwony, niebieski, zielony i czarny,
- Talerze plastikowe, makaron: świderki, muszelki, groszek lub fasolka, zielony papier,
- Torebki papierowe, wycięte owoce z papieru.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Pokazujemy dzieciom talerzyk z cyklem motyla (papierowy talerzyk podzielony na 4 sekcje. W 1 sekcji namalowany jest zielony liść, na którym przyklejona jest fasolka obrazująca jajeczko, w 2 sekcji: narysowany nadgryziony liść i przyklejony do niego makaron świderek obrazujący gąsienicę, w 3 sekcji: narysowany patyczek i przyklejony makaron muszelka obrazujący kokon, w 4 sekcji: makaron kokardka obrazujący motyla) i opowiadamy w 2 zdaniach co się musi stać by z gąsienicy wyrósł piękny motyl. Proponujemy namalowanie gąsienicy, a później motyla.
2. Przygotowujemy kolory – zielony, czerwony i czarny na plastikowych talerzach. Zaczynamy malowanie głodnej gąsienicy za pomocą odciskania gąbek...



3. Po ukończeniu gąsienicy, dajemy dzieciom kartkę z konturem połowy motyla. Dzieci malują tylko połowę motyla, a następnie składają kartkę na pół. Kolory mokrej farby odcisną się na drugiej połowie. Dzieci zobaczą jaki piękny i kolorowy powstanie duży motyl.
4. Kiedy prace schną zapraszamy by dzieci usiadły i czytamy książeczkę o gąsienicy i w trakcie czytania zapraszamy 2 ochotników by karmili głodne gąsienice (torebki) odpowiednimi owocami. Ewentualnie podczas czytania wymieniamy ochotników. Możem w tym czasie porozmawiać czy gąsienica zdrowo jadła?
5. A na koniec możemy zakończyć gimnastyką gąsienicową – czyli zwijamy się w małe jajeczko, czołgamy się jak gąsienica, kładziemy się nieruchomo na plecach owijając się rękoma jak poczwarka, wstajemy i machamy rękami – jakbyśmy chcieli odlecieć jak piękne motyle.



marketing:
Monika Czajkowska-Westin

 m.westin@tatarak.com

 +48 691 854 677

kontakt handlowy:
Lucyna Wróbel

 lucyna@tatarak.com

 +48 601 550 000

  wydawnictwotatarak



marketing:
Katarzyna Węgierek

 k.wegierek@wydawnictwo-widnokrag.pl

 (+48) 602 272129

 ul. Jana Matejki 14
05-501 Piaseczno

www.wydawnictwo-widnokrag.pl

 wydawnictwowidnokrag



promocja:
Magdalena Kłos-Podsiadło

 magdalenaklos@wytwornia.com

 +48 509 914 357

kontakt handlowy:
Robert Podsiadło

 robert.podsiadlo@wytwornia.com

 +48 601 403 303

www.wytwornia.com/pl

 wydawnictwowytwornia



www.bpplock.pl
24 366 53 70
sekretariat@bpplock.pl



Mazowsze.
serce Polski