**Scenariusz zajęć**

**Osoba przygotowująca:** Areta Liszewska

**Blok tematyczny:** Dzień Dziecka

**Temat dnia:** O czym marzysz?

**Grupa wiekowa:** 4-latki.

**Data:** 04.06.2020r.

**Cele główne:**

* Rozwijanie percepcji słuchowej,
* Szukanie odpowiedzi na pytanie, czym są dziecięce marzenia i jak można je zrealizować,
* Buduje dłuższe wypowiedzi.

**Cele operacyjne:**

**Dziecko:**

* Doskonali sprawność ruchową,
* Odzwierciedla ruchem tekst piosenki,
* Dostrzeganie różnic między marzeniami możliwymi i niemożliwymi do spełnienia,
* Zabiera głos w odpowiednim momencie.

**Metody:**

Słowna – rozmowa, opowiadanie, objaśnienia.

Czynna – zadań stawianych do wykonania.

Oglądowa – pokaz pomocy wykorzystywanych w zajęciach.

**Formy:**

* Indywidualna

**Środki dydaktyczne:**

Zabawa ruchowa ,,Rytmiczna rozgrzewka w podskokach’’, opowiadanie Agnieszki Borowieckiej ,,Marzeniom na ratunek’’, białe kartki ksero, kredki, rymowanka Magdaleny Wójcik ,,Gwiazdka z nieba’’, obrazki ,,Marzeniom trzeba pomagać’’, plastikowa butelka, klej, część materiałów dydaktycznych pochodzi z miesięcznika Bliżej Przedszkola.

**Przebieg zajęć:**

1. **,,Rytmiczna rozgrzewka w podskokach’’ – lekcja 4**

 <https://www.youtube.com/watch?v=bzboHM5GUzg>

1. **,,O czym marzysz?-** rozmowa na temat marzeń dziecka.

Osoba prowadząca mówi: Niedawno rozmawialiśmy o chłopcu z Afryki- Josefie. Jakie było jego marzenie? (pójść do szkoły, uczyć się) Czy jego marzenie się spełniło? A jakie są twoje marzenia? Czy mogą się spełnić? Od czego to zależy?

1. **,,Marzeniom na ratunek’’**- słuchanie opowiadania Agnieszki Borowieckiej. Obrazki pomocnicze ,,Marzeniom trzeba pomagać’’

**Marzeniom na ratunek!**

**(Agnieszka Borowiecka)**

Kiedy Mikołajek skończył pięć lat, jego dziadziuś uznał, że to najwyższy czas, by wnuczek nauczył się grać w  szachy. Chłopiec był tak zafascynowany regułami gry i  pięknie wyrzeźbionymi pionkami, że często nawet po skończonej rozgrywce siedział nad rozłożoną szachownicą i przyglądał się uważnie tym niesamowitym figurom. I  to właśnie wtedy, podczas niekończących się rozgrywek w  bibliotece dziadka, Mikołajek postanowił, że w przyszłości zostanie szachowym mistrzem. A raz zasiane marzenie zakiełkowało w sercu Mikołajka i myśl o nim nie opuszczała chłopca ani przez chwilę. Lecz pewnego dnia Mikołajek wpadł do domu bardzo zdenerwowany. Rzucił w kąt plecak i pobiegł jak zwykle do biblioteki. Ale zamiast zasiąść naprzeciw dziadka nad rozłożoną, gotową do gry szachownicą, strącił ze złością wszystkie figury, które potoczyły się z łomotem po dywanie. Chłopiec zaś rzucił się na fotel, schował twarz w dłoniach i zaczął płakać. – Co się stało? – spytał zmartwiony dziadziuś. Lecz Mikołajek tylko pociągał nosem i nic nie odpowiadał. – Coś cię boli? A może ktoś ci uderzył? – dopytywał dziadek. – Nie – odparł wreszcie Mikołajek i po chwili złowieszczej ciszy dodał: – Już nigdy więcej nie będę grał w tę głupią grę! Dziadek zebrał z podłogi wszystkie figury i zaczął rozstawiać je na szachownicy. – Przecież marzysz o tym, by zostać szachowym mistrzem – rzekł dziadziuś. – Nigdy nim nie zostanę! Moje marzenie legło w gruzach! – krzyknął rozgoryczony chłopiec. Po czym opowiedział dziadkowi o przegranym szachowym konkursie, organizowanym jak co roku wśród młodszych klas. Mikołajek zajął w nim drugie miejsce, lecz było to dla niego wielką porażką, gdyż tytuł szachowego mistrza przypadł komuś innemu. Dziadziuś podrapał się po głowie i chwycił chłopca za rękę, prowadząc go do regału z książkami. – Chyba już pora, byś poznał mieszkańców pewnej krainy – rzekł bardzo tajemniczym głosem, po czym lekko pchnął regał, a ten delikatnie się odchylił niczym obrotowe drzwi. – To Kraina Marzeń – powiedział dziadziuś, zachęcając chłopca, by zrobił kilka kroków naprzód. Mikołajek nie mógł uwierzyć własnym oczom. Za książkowym regałem rozpościerała się rozległa kraina, przypominająca nieco ogromniasty magazyn, a co dziwniejsze – pełno było tam różnej wielkości drabin. Niektóre z nich były całkiem maleńkie, inne znów sięgały sufitu, w niektórych brakowało szczebelków, a jeszcze inne miały ich tyle, że trudno było je zliczyć. Pośród tej niezliczonej ilości drabin uwijały się niewielkie, grubiutkie ludki, które przenosiły drabiny z miejsca na miejsce, sprawdzały je i naprawiały, i były tak zapracowane, że nawet nie zauważyły przybycia niezapowiedzianego gościa. Lecz nagle ktoś potrącił Mikołajka, wbijając mu w bok niesioną na ukos drabinkę. – Psia kostka! – mruknął mały ludek. – Bardzo cię przepraszam, nic ci się nie stało? Mikołajek potarł stłuczone miejsce i pokręcił przecząco głową. Czy to jest Kraina Marzeń? – spytał, rozglądając się wkoło. – Tak – odparł mały ludek. – Ja mam na imię Marzeniuszek – przedstawił się po chwili. – Przyszedłeś tu po swoją drabinę? – zapytał chłopca. – Po jaką drabinę? – spytał Mikołajek. – Myślałem, że w Krainie Marzeń spełni się moje marzenie, a ja nie marzę o tym, by mieć drabinę. Marzę o tym, by zostać szachowym mistrzem. Marzeniuszek zaśmiał się w głos, jakby Mikołajek opowiedział mu wyborny dowcip. – W naszej krainie nikt nie dostaje tego, o czym marzy od razu – rzekł nieco poważniej. – W Krainie Marzeń każdy dostaje drabinę. Aby spełnić swoje marzenie, trzeba wspiąć się na sam szczyt swojej drabiny, pokonując czasem nie lada trudności, ucząc się nowych rzeczy lub po prostu cierpliwie czekając. Lecz drabina jest najważniejsza, bo trzeba wiedzieć, jaki ma się cel i jak długa czeka nas droga. A potem trzeba tylko pomóc swemu marzeniu i wspinać się coraz wyżej i wyżej – wyjaśnił Marzeniuszek. – A teraz poszukajmy twojej drabiny, skoro już tu jesteś. Twoja drabina będzie pewnie gdzieś na dziale mistrzów. Tam są najdłuższe i najpiękniejsze drabiny – dodał z uznaniem. Gdy dotarli na miejsce, Mikołajkowi rzuciła się w oczy wspaniała drewniana drabina z wyrzeźbionymi szachowymi figurami i jego imieniem wypisanym złotymi literkami. Była bardzo długa i miała kilka wyłamanych szczebelków. Mikołajek od razu pomyślał, że te rozrzucone szachowe figury w bibliotece dziadka to z pewnością jeden z wyłamanych szczebelków. Szybko więc pożegnał się z Marzeniuszkiem i ściskając w dłoniach swoją drabinkę, opuścił Krainę Marzeń. Zamykając za sobą drzwi, poczuł ogromną chęć na kolejną szachową rozgrywkę, wiedział bowiem, iż to kolejny pokonany szczebelek wiodący na szczyt do spełnienia jego marzenia.

1. **,,Spacer wśród obłoków’’**- doskonalenie umiejętności skakania. Rodzic rozkłada na dywanie sylwety chmur wycięte z arkuszy w kolorze białym. Część chmurek można pomalować na niebiesko i na szaro kredkami ( w pracę można zaangażować dziecko). Zadaniem dziecka jest przeskakiwanie z chmurki na chmurkę według określonego kodu, np. na białą chmurkę wskakujemy na jednej nodze, na niebieską obunóż a szarą przeskakujemy.
2. **„Gwiazdka z nieba”** – rozwijanie sprawności w zakresie motoryki dużej. Dziecko maszeruje, na sygnał osoby prowadzącej, zatrzymuje się i ilustruje ruchem treść rymowanki.

Gwiazdka z nieba

(Magdalena Wójcik)

Po marzenia sięgaj śmiało,

stojąc na palcach, „sięga po marzenia”, raz jedną ręką, raz drugą

czy ich dużo, czy ich mało.

rozkłada ręce na boki, a następnie zbliża dłonie do siebie

Lecz by złapać gwiazdkę z nieba,

porusza szybko dłońmi w nadgarstkach

trochę popracować trzeba.

wykonuje „młynek” rękami z góry do dołu i z dołu do góry

Znaleźć sposób, nabrać siły,

wskazuje na głowę palcem wskazującym lewej, a potem prawej dłoni, następnie unosi ręce ugięte w łokciach i zaciska dłonie

by marzenia się spełniły.

klaszcze i podskakuje wysoko

1. **,,Odgadujemy dziecięce marzenia’’** – doskonalenie umiejętności kreatywnego myślenia. Rodzic umieszcza na dywanie w dużym kręgu zdjęcia dzieci, które o czymś marzą (obrazkiem do dołu). Wewnątrz koła znajduje się duża plastikowa butelka („wskazówka”), którą kręci dziecko, następnie odsłania fotografię z marzeniem, stara się powiedzieć, czego ono może dotyczyć?; czy marzenie jest możliwe do spełnienia?; czy ma podobne marzenie jak dziecko ze zdjęcia?. Zabawa kończy się, kiedy wszystkie zdjęcia zostaną odkryte.
2. **,,Moja drabina do marzeń’’** – rozwijanie twórczości i pobudzanie wyobraźni. Dziecko otrzymuje białe paski papieru, dwa długie i kilka krótkich (paski powinny być na tyle szerokie, aby dziecko mogło rysować na nich kredkami). Układa długie paski pionowo, a krótkie poziomo i przykleja je, tworząc szczebelki drabiny. Następnie ozdabia drabinę, odzwierciedlając swoje największe marzenie. Na zakończenie prezentuje swoją drabinę, a rodzic odgaduje, jakie marzenie ma właściciel drabiny.