Scenariusz zajęć dla dzieci cztero- i pięcioletnich inspirowany książeczką "Przygody Fenka. Nie chcę."

Opracowała: Karolina Łukasik

Temat: Nie chcę.

Cel główny: Zrozumienie, że istnieją sytuacje, w których warto odmówić wykonania czegoś, o co jesteśmy proszeni, ale również, że czasem odmowa może wiązać się z negatywnymi konsekwencjami.

Cele szczegółowe:
Dziecko:
- wie, kiedy powinno się odmawiać,
- rozumie, że nie ponosi odpowiedzialności za czyny innych,
- pyta, gdy czegoś nie rozumie,
- bierze czynny udział w zajęciach,
- podnosi rękę, gdy chce się wypowiedzieć,
- łączy fakty na podstawie własnych doświadczeń,
- ćwiczy liczenie,
- rozwija koordynację wzrokowo-ruchową.

Metody: słowna, aktywna, oglądowa

Środki dydaktyczne:
książeczka "Przygody Fenka. Nie chcę"
plansza ze zwrotem NIE CHCĘ **- zał. 1**
arkusz z kolorowymi kształtami **- zał. 2**
karty do gry **- zał. 3**
gra planszowa **- zał. 4**
arkusz z kuponami **- zał. 5**

PRZYGODY FENKA

Przebieg:

1. Powitanie.
Czytanie książeczki "Przygody Fenka. Nie chcę".
Zadawanie pytań dotyczących treści, które są zamieszczone na każdej stronie. Odpowiedzi dzieci.

2. Wprowadzenie do tematu.
Nauczyciel wywiesza w widocznym miejscu planszę z napisem NIE CHCĘ. Globalne czytanie zwrotu. **- zał. 1**

3. Rozmowa z dziećmi.
Nauczyciel zadaje pytania:
- Czy musieliście dziś zrobić coś, czego nie chcieliście wykonać?
- Czego nie powinniśmy odmawiać?
- Kiedy powinniśmy odmówić?
- Kiedy ostatnio odmówiłeś koledze zrobienia z nim czegoś wbrew zasadom?
- Kiedy ostatnio odmówiłeś zrobienia czegoś, gdy poprosił Cię o to rodzic czy nauczyciel?

4. Książeczkowe zadanie - zał. 2
Każde dziecko otrzymuje arkusz z kolorowymi kształtami lub wycięte już kształty. Zadanie polega na stworzeniu z nich obrazka, tak jak w "Przygody Fenka. Nie chcę".

5. Gra w karty - zał. 3
Każde z dzieci dostaje swój zestaw kart.
Na każdej karcie znajduje się po cztery kształty w różnych kolorach. Wystarczy spojrzeć na pierwszą kartę, którą trzyma się w ręce, a następnie porównać znajdujące się na niej kształty i kolory z tymi, które leżą na środku stołu.

Ten, kto pierwszy znajdzie podwójny symbol, który pojawia się na jego karcie i powtarza na karcie leżącej na środku stołu, ma prawo rzucić swoją kartę na środek i szukać kolejnego pasującego wzoru wśród puli posiadanych przez siebie kart. Kto szybciej pozbędzie się z ręki wszystkich kartoników ten wygrywa!

PRZYGODY FENKA

Przebieg:

6. Gra planszowa (ruchowa) - zał. 4
Dzieci rzucają kością i wykonują zadanie.

7. Muzyka z kształtami.
Każde dziecko dostaje po dwie kartki. Na każdej z nich ma być narysowany jakiś kolorowy kształt. Następnie wszystkie obrazki należy ułożyć na dywanie. Nauczyciel włącza muzykę, a gdy ją zatrzyma, nazywa jakiś kształt i kolor, a dzieci muszą podbiec do odpowiedniego obrazka. Potem to dzieci mogą po kolei mówić, jaki kształt powinna odnaleźć reszta grupy.

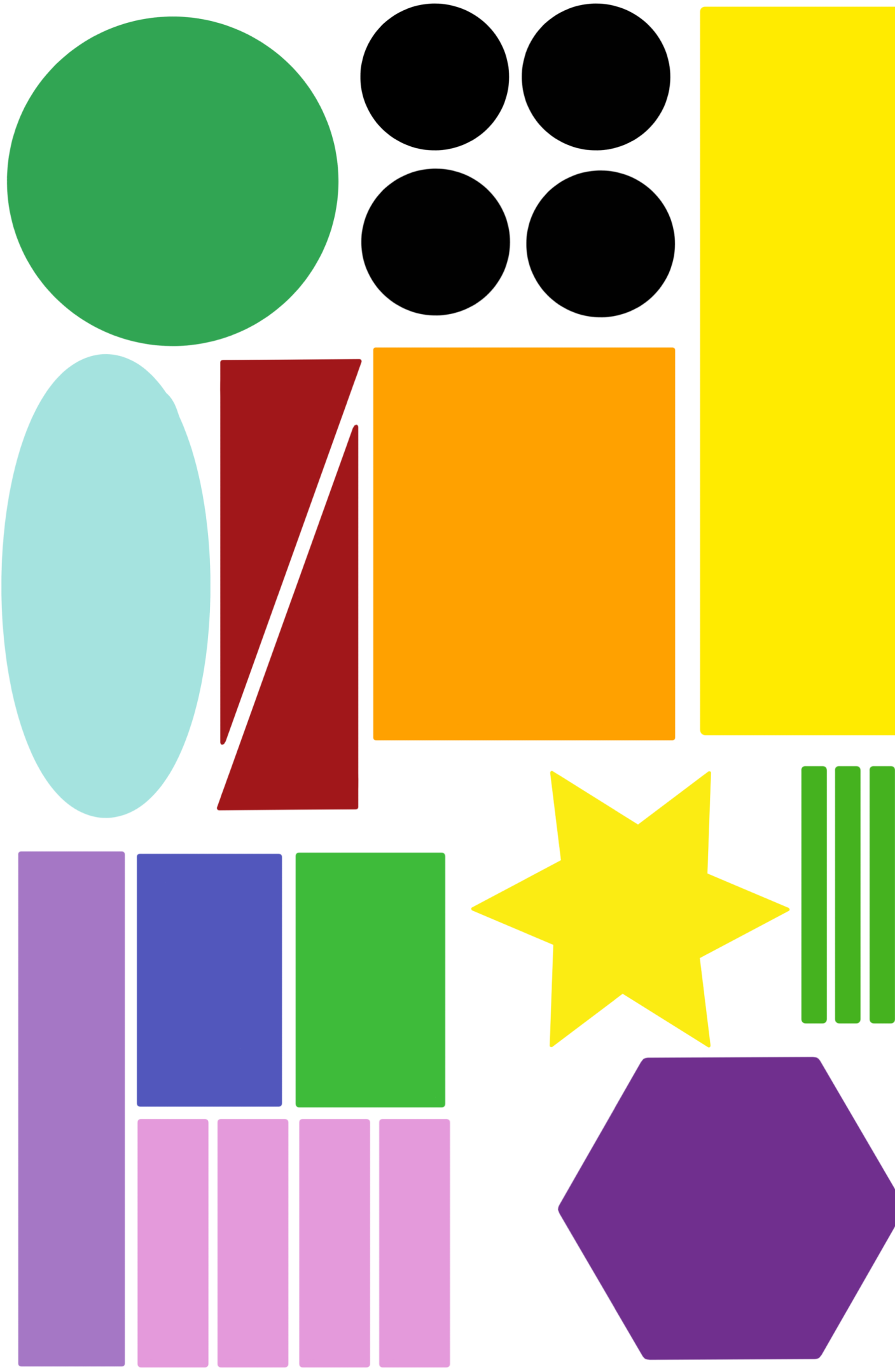
Propozycja zajęć popołudniowych:

Tworzenie kuponów - zał. 5
Dzieci otrzymują arkusz z kuponami do ozdobienia i pokolorowania oraz wręczenia bliskim.

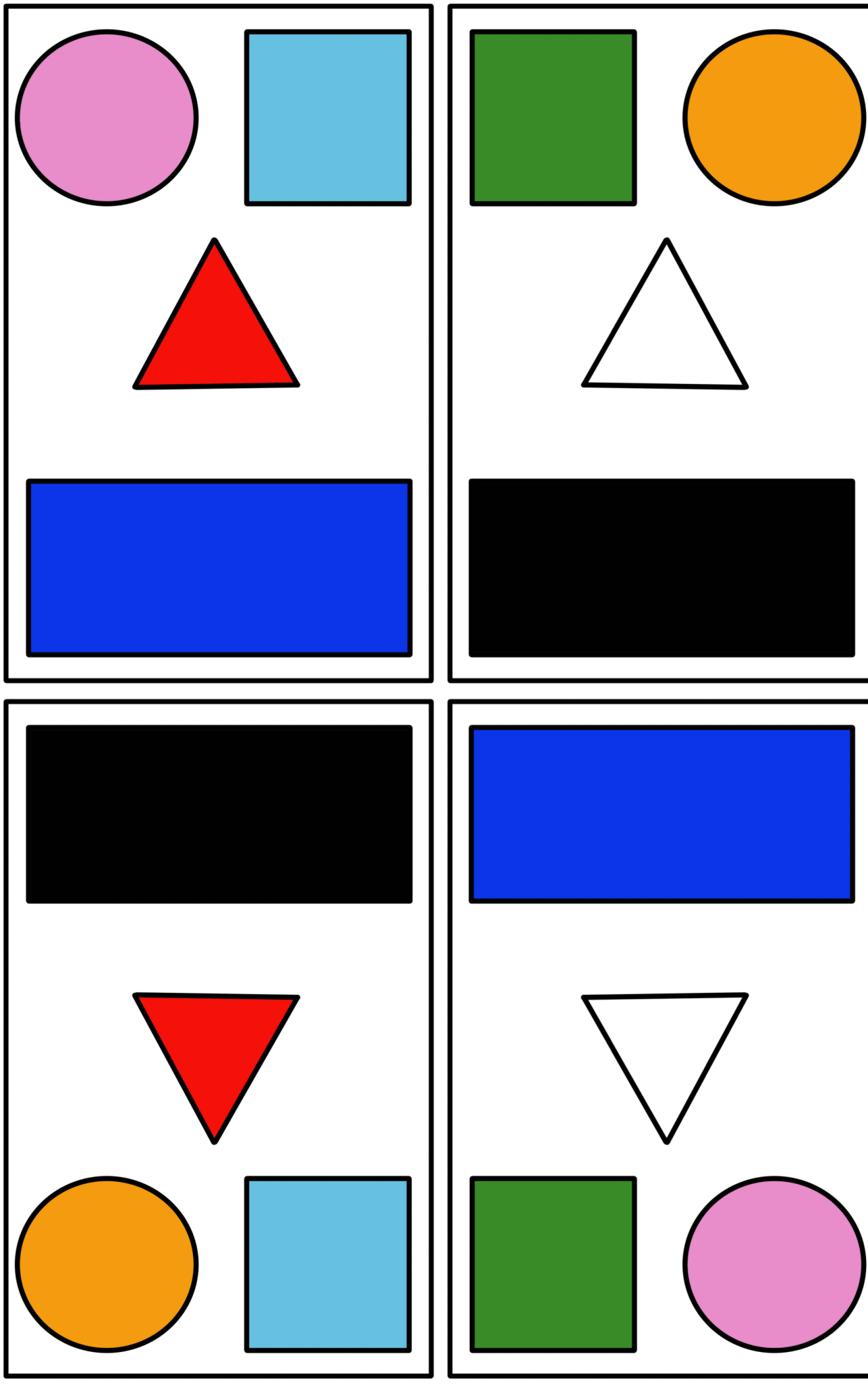
PRZYGODY FENKA

NIE CHCĘ

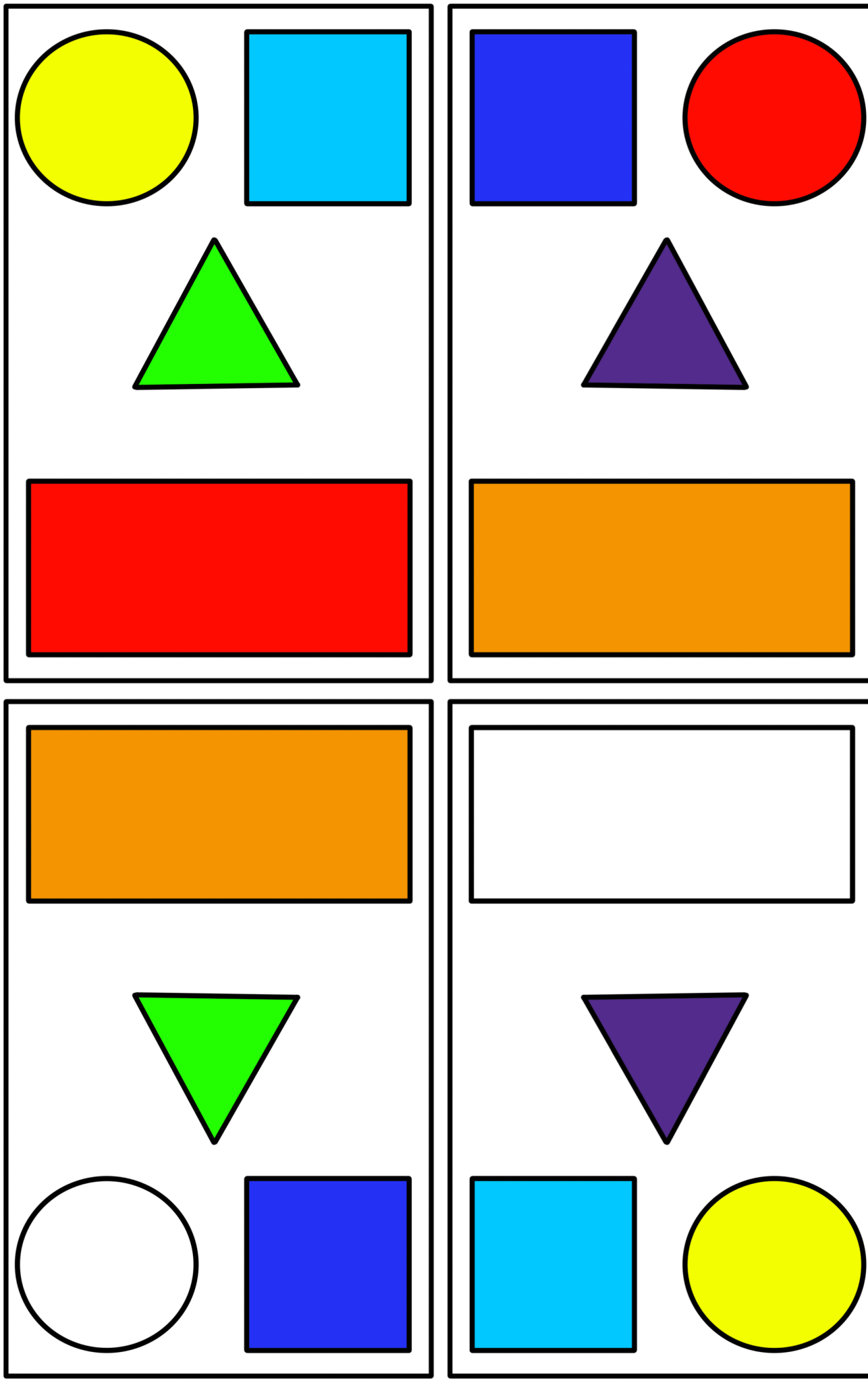
załącznik 1.



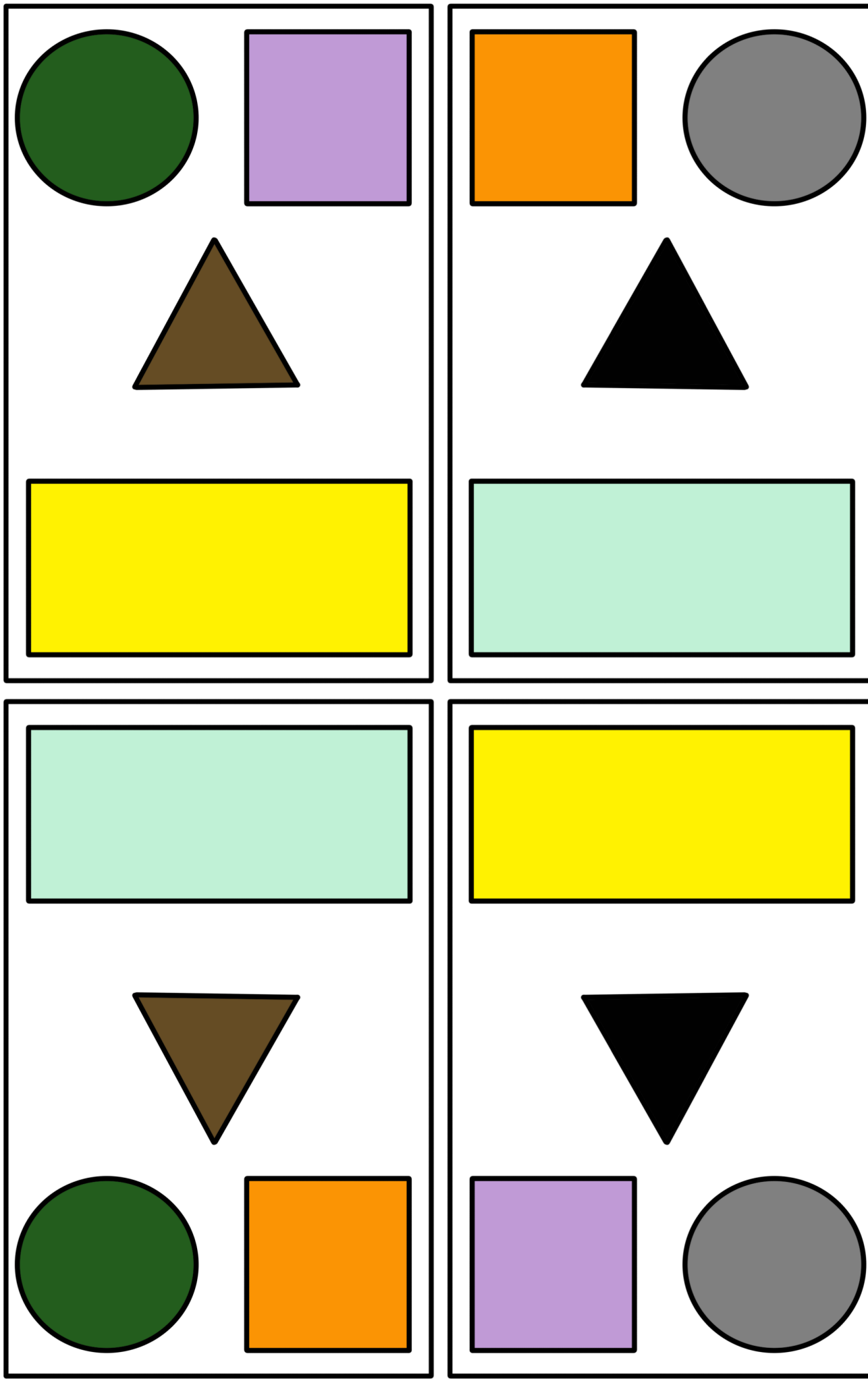
załącznik 2.



załącznik 3a.



załącznik 3b.



załącznik 3c.

START

1. PODSKOCZ TYLE RAZY, ILE WIDZISZ KWADRATÓW NA PLANSZY.

2. ILE WIDZISZ ZIELONYCH KSZTAŁTÓW? MRUGNIJ TYLE RAZY LEWYM OKIEM.

3. ILE BOKÓW MA KWADRAT? ZRÓB TYLE OBROTÓW :)

4. KIEDY POWINNIŚMY ODMAWIAĆ?

5. POLICZ FIOLETOWE I CZERWONE KSZTAŁTY.

6. POLICZ FIOLETOWE I ŻÓŁTE KSZTAŁTY. KLAŚNIJ TYLE RAZY.

7. POLICZ RÓŻOWE I ŻÓŁTE KSZTAŁTY.

8. CZEGO DZIŚ ODMÓWIŁEŚ ODMÓWIŁAŚ?

9. CZY MOŻNA ODMÓWIĆ CZEGOŚ ULUBIONEMU KOLEDZE?

10. RZUĆ JESZCZE RAZ

11. POLICZ RÓŻOWE KSZTAŁTY. PODSKOCZ TYLE RAZY.

12. POLICZ WSZYSTKIE KSZTAŁTY.

13. POLICZ KOŁA

14. COFNIJ SIĘ O TYLE KROKÓW, ILE MASZ LAT.

15. WRÓĆ NA RÓŻOWE KOŁO.

16. PODSKOCZ TYLE RAZY, ILE KROPEK MASZ NA KOSTCE.

META

załącznik 4.

KUPON

"NIE MA, ŻE NIE CHCĘ"

POMOGĘ SPRZĄTAĆ

KUPON

"NIE MA, ŻE NIE CHCĘ"

POUKŁADAM SWOJE ZABAWKI

KUPON

"NIE MA, ŻE NIE CHCĘ"

ZJEM ZDROWY OBIAD

KUPON

"NIE MA, ŻE NIE CHCĘ"

POŁOŻĘ SIĘ, SPAĆ

załącznik 5.