

„Zaproszenie do świata baśni”

Zajęcia biblioteczne oparte na książce Pawła Gołucha „Smocze jajo”

Opracowanie: Agata Tokarska, Dominika Wilk

Scenariusz nie jest pisany dla konkretnej grupy uczniów, dlatego należy dostosować czas trwania i przebieg konkretnych zadań do wieku i możliwości danej grupy.

Czas trwania zajęć: 45–60 minut

Grupa: I–III klasa szkoły podstawowej

Cel główny: rozwijanie zainteresowań czytelniczych

Cele operacyjne:

- uczeń jest zaintrygowany baśniami i tym, czego dzięki nim może doświadczyć;
- uczeń poprzez zabawę ćwiczy funkcje odpowiedzialne za czytanie i pisanie;
- uczeń uczy się współpracy poprzez wspólny udział w zabawach i zadaniach;
- uczeń prawidłowo ocenia intencje i postawy baśniowych postaci;
- uczeń rozumie, że czynienie dobra lub zła jest naszym wyborem oraz że wybierając dobro, można uczynić świat trochę lepszym;
- uczeń rozwija zdolność przekładania ogólnych zasad (np. wybierać dobro) na sposoby zachowania w codziennych sytuacjach.

Pomoce:

- książka Pawła Gołucha „Smocze jajo”;
- gruba, ozdobiona koperta lub teczka z napisem: „Do dzieci”;
- cieńsze koperty na poszczególne zadania, ponumerowane 1–6;
- wydrukowany tekst zaproszenia (załącznik 1) i polecenia do zadań (załącznik 5; instrukcja przygotowania kopert z zadaniami w załączniku);
- wydrukowany rebus (załącznik 2);
- karty z literami tworzącymi napis: „SMOCZE JAJO” (załącznik 3; instrukcja przygotowania w załączniku);
- zabawa „Prawda – fałsz” (załącznik 4; instrukcja przygotowania w załączniku);
- kostka do gry, najlepiej duża;
- świeca, zapalki/zapalniczka;
- duży arkusz papieru, mazaki.

Przebieg zajęć:

I. Wprowadzenie.

1. Zaproszenie:
Prowadzący podkłada wcześniej na stół kopertę z zaproszeniem. Rozpoczynając zajęcia, inscenizuje zdziwienie, skąd się tutaj wzięła, pyta, do kogo należy. Następnie odczytuje napis: „Do dzieci”. Otwiera kopertę i czyta list od Smoka (załącznik 1).
2. Rebus:
Dzieci wspólnie lub sam prowadzący wybiera **kopertę nr 1**. Prowadzący rozwiesza części rebusu (załącznik 2) na tablicy w odpowiedniej kolejności lub daje je do potrzymania wybranym dzieciom. Wszyscy wspólnie rozwiązują rebus. Hasło: „BAŚNIE”.
3. Rozmowa kierowana:
*Smok nas zaprasza do świata baśni. Czym się różni świat baśni od naszego świata? Co tam jest takiego, czego nie ma u nas?
Czy chcielibyście żyć w takim świecie?
Jak możemy się tam przenieść?*
Dzieci trzeba doprowadzić do wniosku, że do świata baśni przenosimy się, czytając książki.

II. Część główna.

1. Tytuł książki:
Prowadzący proponuje, by otworzyć **kolejną kopertę (2)** z zadaniem od Smoka. Czyta polecenie, rozkłada lub wiesza na tablicy kartoniki (literami do spodu) wg liczby kropek, najpierw dłuższy wyraz, potem krótszy: 1 2 3 4 5 6 1 2 3 4 (załącznik 3). Dzieci kolejno rzucają kostką, która wskazuje, jaką literę mogą odkryć. W zależności od czasu i tempa pracy dzieci kartoniki 1–4 z obydwu wyrazów mogą być odkrywane jednocześnie przy jednorazowym wyrzuceniu danej liczby lub ustalamy, że 1 rzut to jedna litera. Jeśli dzieci długo nie mogą wyrzucić liczb na ostatnich kartonikach, możemy zaproponować zgadywanke, żeby przyspieszyć wykonanie ćwiczenia.
2. Czytanie fragmentu (s. 17–21, zwrotka 1):
Prowadzący wyciąga **kolejną kopertę (3)** i czyta polecenie, następnie wybiera dziecko, które odszuka na półce baśń we wskazanym miejscu. Można wprowadzić element tajemnicy, np.: *Nie przypominam sobie, żebyśmy mieli w bibliotece książkę o takim tytule, ale poszukajmy.*
Prowadzący czyta fragment na głos, można wprowadzić urozmaicenie: dzieci dopowiadają ostatnie słowo zwrotki, jeśli jest łatwe do odgadnięcia za pomocą rymu i treści.
3. Rozmowa na temat fragmentu baśni na podstawie pytań z koperty:
*Jak zachował się Janek wobec żebraka?
Jak zachował się wobec Grześka?
Co na tym zyskał?
Czy musiał pomóc?*
Chodzi o doprowadzanie dzieci do wniosku, że **my decydujemy, czy będziemy czynić dobro czy zło.**

4. „Prawda – fałsz”:

Prowadzący wyciąga **kolejną kopertę (4)**. Czyta kolejno odpowiedzi dwóch takich samych postaci (np. Król I i Król II; załącznik 4), dzieci wybierają, która z postaci jest prawdziwa. Kiedy zdecydują, prowadzący podgrzewa pole z jajem nad świeczką. Jeśli odpowiedź była prawdziwa i wyraz się ujawni, zachowujemy go. Podobnie postępujemy z każdą parą postaci. Następnie układamy rozsypankę. Hasło: „TY TEŻ MOŻESZ ŻYĆ JAK W BAJCE”.

5. „Zasady życia jak z bajki”:

Prowadzący otwiera **kolejną kopertę (5)** i czyta polecenie. Wspólnie z dziećmi ustala, jakimi zasadami należy się kierować, żeby nasze życie było „jak z bajki”, czyli żeby zwyciężało dobro. (Przykładowe zasady: „Staję w obronie słabszych”, „Jestem uprzejmy nawet dla tych, których nie lubię”, „Szanuję każdego człowieka”, „Staram się widzieć dobre strony u każdego”).

Można zapisać zasady na dużym arkuszu papieru, a na koniec każde dziecko „podpisze się” pod nimi poprzez narysowanie jednej rzeczy, która kojarzy się z dobrem, np. kwiatka, słońca, serduszka, uśmiechniętej buźki.

III. Zakończenie.

1. Prowadzący otwiera **kolejną kopertę (6)** i czyta wiadomość od Smoka. Zaprasza dzieci do wykonania jakiegoś gestu dobra wobec drugiej osoby.
2. Prowadzący pyta dzieci, co najbardziej im się podobało, zachęca do wypożyczenia książki „Smocze jajo” lub innej książki z biblioteki.

Źródła:

Byk: Pixabay / OpenClipart-Vectors (<https://pixabay.com/pl/vectors/byk-baw%20zwierz%99-ssak-rogi-dziki-155411/>)

Gaśnica: Pixabay / mohamed_hassan (<https://pixabay.com/pl/illustrations/sylwetka-ga%9bnica-ogie%84-3267864/>)

Nietoperz: Pixabay / OpenClipart-Vectors (<https://pixabay.com/pl/vectors/nietoperz-zwierz%99-ciemny-lataj%85cy-159929/>)

Kostki do gry: Pixabay / Clker-Free-Vector-Images (<https://pixabay.com/pl/vectors/kostka-do-gry-gry-gra-sze%9b%87-26772/>)

Załącznik 1 – List od Smoka (do koperty matki)

Drogie Dzieci, witajcie w moim świecie!

Jeszcze nie macie pojęcia, gdzie jesteście? Ha, ha, ha! Zaraz dowiecie się wszystkiego! W kopercie znajdziecie kilka mniejszych kopert. Odszukajcie pierwszą z nich i rozwiążcie zadanie w środku, a wtedy dowiecie się, jak nazywa się mój świat!

Życzę Wam ognistej zabawy!

Smok

Załącznik 2 – Rebus



YK

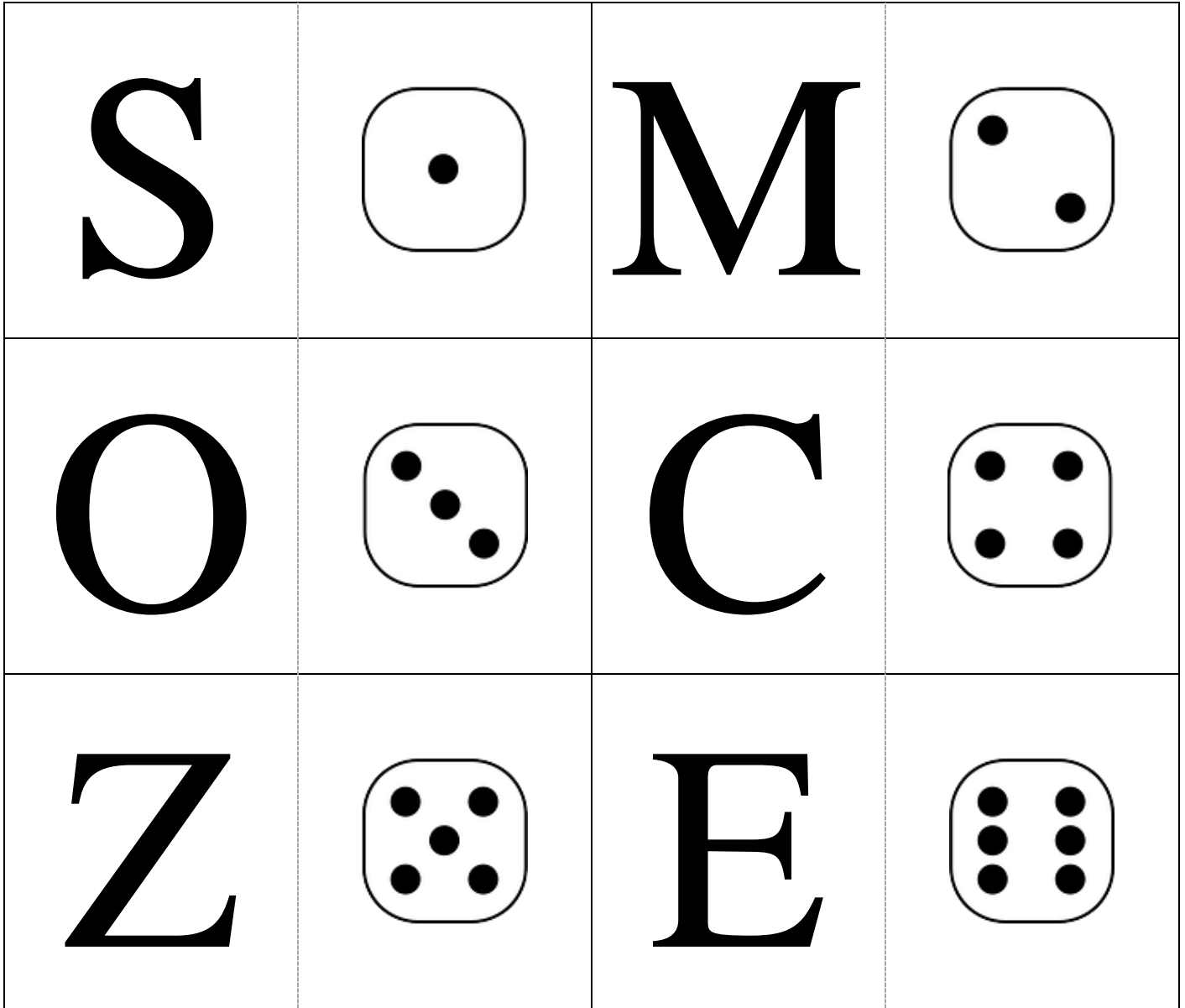


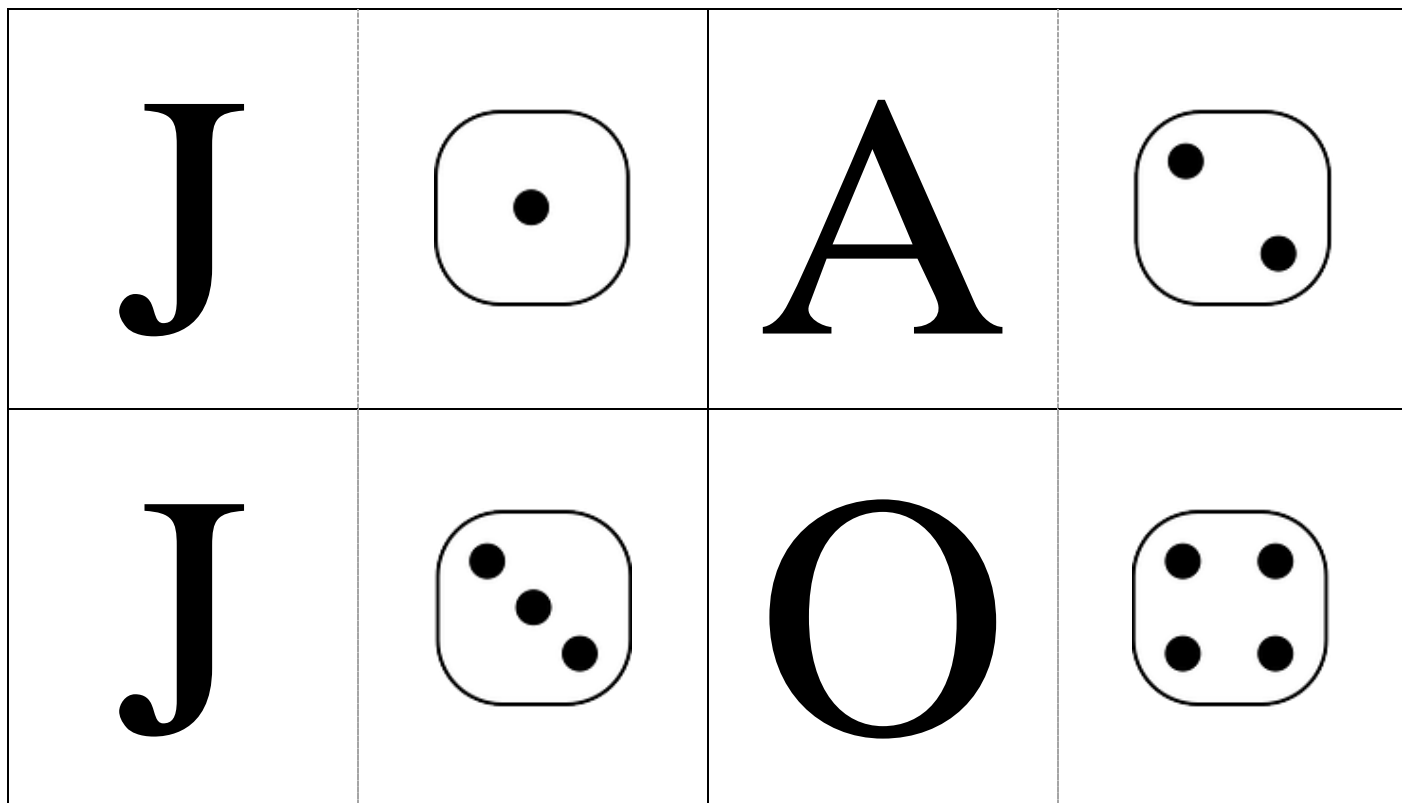
G NICA



TOPERZ

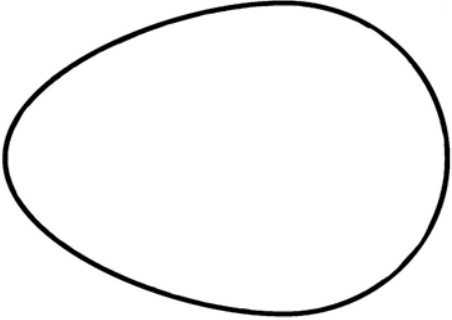
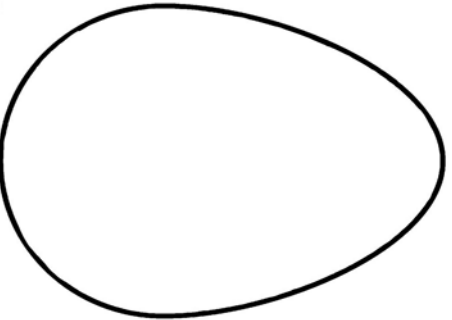
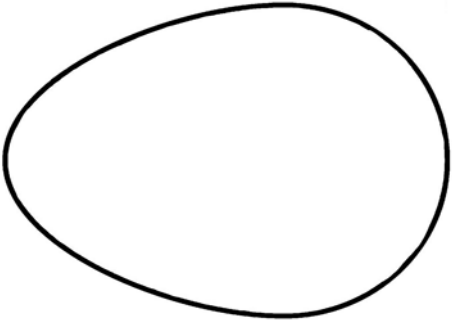
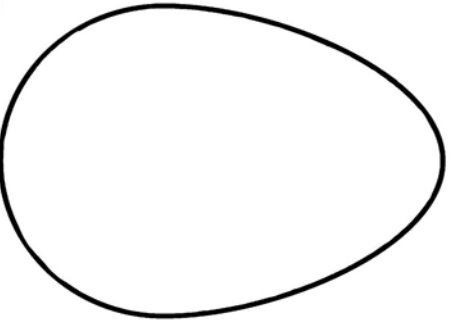
Załącznik 3

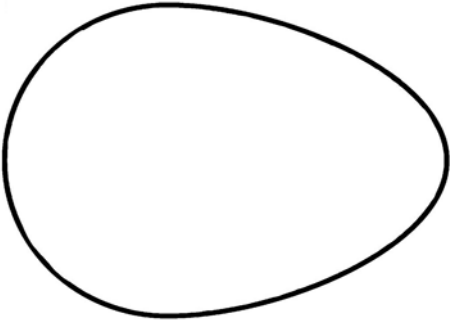
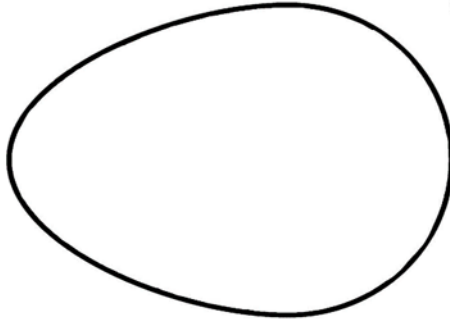
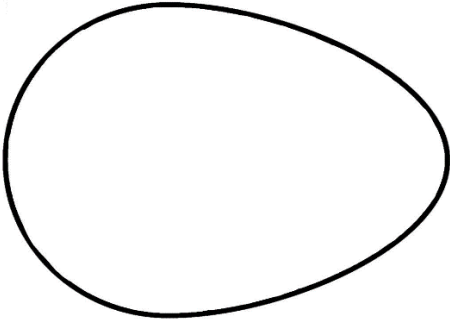
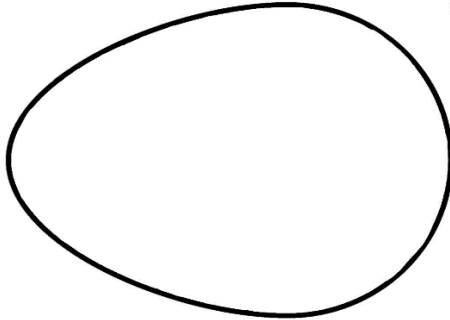


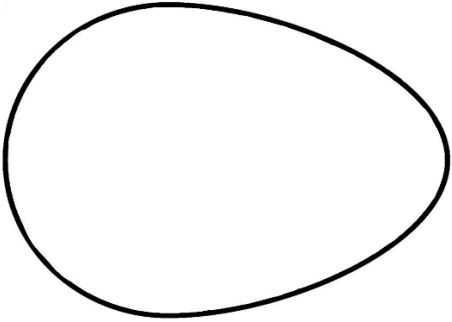
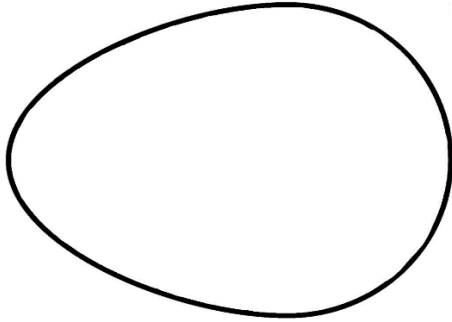
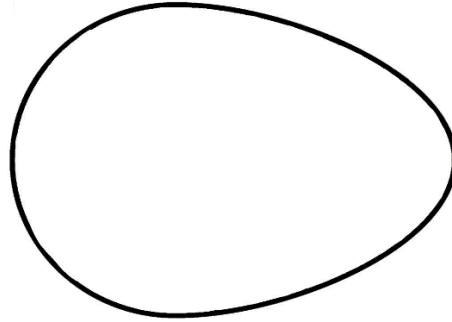
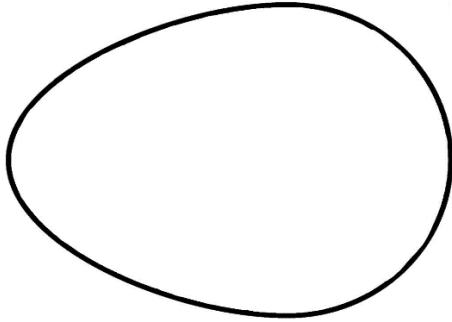
**Instrukcja przygotowania kart:**

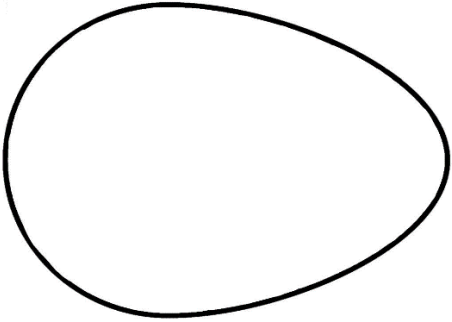
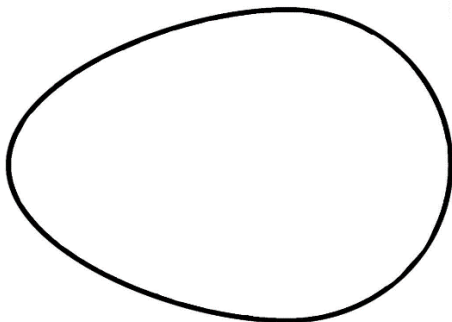
1. Wyciąć wzdłuż linii ciągłych, zgiąć wzdłuż przerywanych i skleić, tak by powstały dwustronne karty.
2. Aby litery poszczególnych wyrazów się nie myliły, można wydrukować każdy wyraz na innym kolorze papieru lub pokolorować kostki na dwa różne kolory.

Załącznik 4 – „Prawda – fałsz”

Król	W byciu królem chodzi o to, żeby wszyscy mnie słuchali i żebym był najbogatszy w królestwie.	
Król	W byciu królem chodzi o to, żeby być sprawiedliwym i mądrze zarządzać państwem, aby wszystkim ludziom dobrze się wiodło.	
Królewna	W byciu królewną chodzi o to, żeby mieć dużo sukienek i biżuterii i żeby wszyscy mnie podziwiali.	
Królewna	W byciu królewną chodzi o to, aby wspierać króla oraz rycerzy, troszczyć się o ubogich i wszystkim nieść dobre słowo i uśmiech.	

Strażnik	W byciu strażnikiem chodzi o to, żeby pobierać opłaty za przepuszczenie ludzi do króla i wyganiać z zamku natrętnych biedaków.	
Strażnik	W byciu strażnikiem chodzi o to, żeby chronić króla i jego rodzinę przed podejrzanymi osobami, które mogłyby zrobić im krzywdę.	
Rycerz	W byciu rycerzem chodzi o to, żeby napadać na sąsiednie narody i zabierać im ich bogactwa.	
Rycerz	W byciu rycerzem chodzi o to, żeby bronić kraju przed wrogimi wojskami i ochraniać słabszych.	

Skarbnik Królewski	<p>W byciu skarbnikiem królewskim chodzi o to, żeby starannie prowadzić księgi rachunków i strzec skarbcza królewskiego.</p>	
Skarbnik Królewski	<p>W byciu skarbnikiem królewskim chodzi o to, żeby mieć dostęp do bogactw króla i móc z nich korzystać do woli.</p>	
Błazen	<p>W byciu błaznem chodzi o to, żeby rozweselić króla, kiedy jest zmartwiony, zestresowany albo zły.</p>	
Błazen	<p>W byciu błaznem chodzi o to, żeby robić sobie żarty z niemądrych gości królewskich.</p>	

Doradca Królewski	W byciu doradcą królewskim chodzi o to, żeby dzielić się z królem swoją wiedzą i pomagać mu podejmować trudne decyzje.	
Doradca Królewski	W byciu doradcą królewskim chodzi o to, żeby wszyscy uważali mnie za mądrego człowieka. W końcu doradzam samemu królowi.	

Instrukcja przygotowania zabawy „Prawda – fałsz”:

1. Przed zajęciami tabelę trzeba porozcinać wzdłuż linii ciągłych.
2. W jajach umieszczonych obok poprawnych odpowiedzi (czyli tych wyrażających czyste intencje postaci) należy przy pomocy zastrzonego patyczka napisać **sokiem z cytryny** kolejne wyrazy hasła: „TY TEŻ MOŻESZ ŻYĆ JAK W BAJCE”. Pozostawić do wyschnięcia.
3. Kiedy (podczas zajęć) kartka jest trzymana nad płomieniem świecy, ślad po soku z cytryny ciemnieje szybciej niż papier wkoło i napis staje się widoczny.
4. Sugerujemy poćwiczyć w domu, aby podczas zajęć wszystko poszło sprawnie.

Załącznik 5 – Polecenia od Smoka (do małych kopert)

koperta	zadanie
1	Rozwiążcie rebus, a dowiecie się, w jakim świecie się znaleźliście.
2	Ułóżcie lub powieście kartoniki tak, żeby litery były zakryte, a kostki do gry widoczne. Najpierw dłuższy wyraz, potem krótszy. Postarajcie się o kostkę do gry. Rzut kostką podpowie Wam, który kartonik możecie odsłonić. Po odsłonięciu wszystkich dowiecie się, jaki jest tytuł bajki, z której pochodzę.
3	<p>Odszukajcie bajkę w bibliotece i przeczytajcie od strony 17 do pierwszej zwrotki na 21.</p> <p>Po przeczytaniu odpowiedzcie razem na pytania: Jak zachował się Janek wobec żebraka? Jak zachował się wobec Grześka? Co na tym zyskał? Czy musiał pomóc?</p>
4	<p>Do naszego dobrego świata wkradły się fałszywe postacie. Przedstawiają się, jakby były królem, królową, strażnikiem itd. Ale są oszustami! Potrzebuję Waszej pomocy. Przeczytajcie odpowiedzi postaci i wybierzcie te prawdziwe, a potem podgrzejcie jajo na kartce smoczym ogniem. Jeśli dobrze odpowiedzieliście, w jaju pojawi się wyraz. Zachowajcie taką kartkę z wyrazem na później. Z zebranych wyrazów powstanie ważna wiadomość.</p> <p>(Jeśli nie macie smoczego ognia, możecie potrzymać kartkę nad świeczką).</p>

5	<p>Ustalcie wspólnie zasady życia jak z bajki, którymi możecie się kierować na co dzień w domu, szkole, na podwórku i w innych miejscach.</p> <p>Możecie je spisać na dużym arkuszu papieru.</p>
6	<p>Brawo! Rozwiązaliście wszystkie zadania i doszliście do końca. Skoro już wiecie, na czym polega życie jak w bajce, zróbcie coś dobrego od razu. Możecie powiedzieć dobre słowo osobie obok albo przeprosić kogoś. Oczywiście na tym nie koniec! Dobre rzeczy możecie robić każdego dnia!</p> <p>Do zobaczenia w kolejnej baśni!</p>

Instrukcja do przygotowania kopert:

koperta, oznaczenie	zawartość
koperta duża (matka) – napis: „Do Dzieci”	załącznik 1 „List od Smoka” pozostałe koperty
koperta 1	polecenie 1 (z załącznika 5) rebus (załącznik 2)
koperta 2	polecenie 2 (z załącznika 5) karty z literami hasła i wartościami z kostki (załącznik 3)
koperta 3	polecenie 3 (z załącznika 5)
koperta 4	polecenie 4 (z załącznika 5) „Prawda – fałsz” (załącznik 4)
koperta 5	polecenie 5 (z załącznika 5)
koperta 6	polecenie 6 (z załącznika 5)