

**Propozycje ćwiczeń i aktywności**

**I. Pytania, które można zadać uczniom po wysłuchaniu bajki:**

A) Pytania dotyczące treści:

* Jakie zwierzęta pojawiły się w bajce?
* Które zwierzątko czuło się najlepsze i miało oddaną grupę przyjaciół?
* Kim był nowy uczeń? Jak miał na imię?
* Podczas jakiej zabawy wydarzył się incydent z liskiem? Co się wydarzyło?
* Czy Pini chciała zrobić krzywdę Ludwikowi?
* Jakie zachowania Papugi nie podobały się innym zwierzętom?
* Z kim zaprzyjaźniła się Pini?
* W jaki sposób Pini pomagała Ryjówce?
* Za co zwierzątka zaczęły podziwiać Papugę?

B) Pytania pobudzające do refleksji:

* Dlaczego Pini zaczepiała zwierzątka i była hałaśliwa?
* Czy pozostałe zwierzątka słusznie skarżyły na Papużkę? Dlaczego?
* Jak Pini czuła się w nowej klasie? Dlaczego?
* Dlaczego Pani Sowa zachęcała zwierzątka, aby bliżej poznały Papugę?
* Czego zwierzątka nauczyły się od Papugi?
* Czy byłeś kiedyś nowym uczniem w klasie lub w jakiejś grupie? Jak się czułeś?
* Co było trudne?
* Czy zaprzyjaźniłbyś się z Papugą? Dlaczego?

**II. Propozycje zabaw po wysłuchaniu i omówieniu bajki.**

**1. Karta pracy.**

Czas: 15-25 minut

Materiały:

Karta pracy dla każdego ucznia (*załącznik Karta Pracy W leśnej szkole*).

Załącznik zawiera dwie wersje karty pracy:

A – poziom łatwiejszy, dla młodszych uczniów.

B – poziom odpowiedni dla starszych uczniów.

 Przebieg:

Uczniowie wykonują zadania w karcie pracy indywidualnie.

**2. Odgrywanie scenek.**

Czas: 15-20 minut

**Materiały:**

Kartki z wydrukowanymi sylwetkami zwierząt – komplet dla każdej grupy, należy wydrukować odpowiednią ilość zestawów tak, aby w każdym była Papuga Pini (załącznik *Sylwety zwierząt*), nożyczki, taśma klejąca, drewniane patyczki do szaszłyków.

**Przygotowanie:**

Nauczyciel dzieli klasę na zespoły 5-6 osobowe. Zespoły otrzymują kartki z sylwetkami zwierząt. Każdy uczeń wybiera jedno zwierzę i wycina je, a następnie z tyłu przykleja taśmą patyczek tak, aby powstała kukiełka.

W zależności od wieku i tempa pracy uczniów, nauczyciel może wcześniej przygotować zestawy kukiełek i rozdać je zespołom.

 **Przebieg:**

Kiedy każde dziecko ma gotową kukiełkę, nauczyciel mówi:

„Wyobraź sobie, że jesteś zwierzątkiem z bajki, które trzymasz przed sobą. Do Twojej klasy dołączyła nowa koleżanka – Papuga Pini.

Jeśli masz Papugę Pini, wyobraź sobie, że trafiłeś do nowej szkoły.

Odegrajcie swoimi kukiełkami scenę zapoznania się z Papugą. Przedstawcie się sobie nawzajem, używajcie zwrotów powitalnych i grzecznościowych np. „Cześć!”, ”Miło cię poznać”, „Mam na imię…”, itp.

Podczas odgrywania scenek nauczyciel chodzi po klasie i przysłuchuje się poszczególnym zespołom.

Po odegraniu scenki zapoznania, nauczyciel wprowadza dzieci do kolejnego zadania:

„ Pani Sowa zachęcała zwierzątka, aby lepiej się poznały. Zastanówcie się, jakie pytania zadalibyście Pini, aby lepiej ją poznać. Może zapytalibyście skąd jest, ile ma lat, co lubi robić, albo co najbardziej lubi jeść? Każde zwierzątko zadaje Pini pytania, a Pini odpowiada i także zadaje pytania, aby lepiej poznać nowych kolegów i koleżanki”.

Po odegraniu scenki, nauczyciel pyta:

„Czego dowiedzieliście się o Pini?”

„A ty, Pini, czego się dowiedziałaś o nowych kolegach i koleżankach? Czy coś Cię zaskoczyło?”

Po wysłuchaniu uczniów, nauczyciel mówi dalej:

„Na początku zwierzątka nie dostrzegły w Pini jej zalet, a to sprawiło, że była smutna. Ważne jest, aby dostrzec w drugiej osobie to, co dobre. Teraz każde zwierzątko zastanawia się, co miłego może powiedzieć Papużce. Może powie coś miłego o jej wyglądzie, cechach charakteru albo pochwali ją za to, jak pomaga Ryjówce?

Możemy zacząć od słów *Lubię kiedy*…. . , *Podoba mi się, że … .* albo *Jesteś dla mnie ważny, bo … ”* , Papuga również mówi coś miłego każdemu zwierzątku.

Po odegraniu scenki nauczyciel zadaje uczniom pytania podsumowujące:

Która z odgrywanych scenek była najłatwiejsza?

Która była najtrudniejsza? Dlaczego?

Jak czuły się wasze zwierzątka, kiedy usłyszały coś miłego?

Czy jest w klasie ktoś, kogo bardzo mało znacie albo ktoś, z kim prawie nigdy nie rozmawiacie?

*Zadanie opcjonalne:*

Porozmawiaj z kimś z klasy, kogo słabo znasz lub z kimś, z kim bardzo rzadko rozmawiasz. Zapytaj o zainteresowania, ulubione potrawy, książki, filmy, może okaże się, że są podobne do Twoich?

Nauczyciel wyznacza czas na wykonanie zadania, np. jeden lub dwa dni, następnie po upływie tego czasu pyta uczniów o rezultaty rozmów.

**3. Odwrócony Pini-Piotruś.**

Czas: 10 minut

Materiały:

Talie kart do Piotrusia z postaciami z bajki (załącznik *Karty Piotruś*) w ilości odpowiadającej liczbie uczniów w klasie: 1 talia na dwie lub trzy osoby.

Przebieg:

Nauczyciel objaśnia uczniom zasady gry:

* Każda para otrzymuje i rozdaje między siebie zestaw kart,
* Jednej osobie przypadnie dodatkowa karta bez pary- Papuga Pini.
* Nie pokazujemy swoich kart drugiej osobie.
* Sprawdzamy, czy w swoich kartach mamy jakąś parę, jeśli tak, odkładamy ją.
* Na zmianę, losujemy od drugiego gracza kartę i szukamy pary u siebie, następnie odkładamy ją.
* Jeśli wylosujemy Papugę, wkładamy ją pomiędzy swoje karty.
* Wygrywa osoba, której zostanie tylko jedna karta- Papuga Pini.

Po zakończeniu rozgrywki nauczyciel pyta uczniów, dlaczego ich zdaniem, Papuga Pini nie ma pary. Następnie pyta dlaczego ich zdaniem wygrywa osoba, której zostanie Pini, a nie jak zwykle bywa w grze Piotruś, że karta bez pary przegrywa.

Nauczyciel, wyjaśnia, **że gra pokazuje, iż bycie jedynym w swoim rodzaju nie oznacza bycia przegranym. Wygranym jest ten, kto daje szansę komuś odrzuconemu i stara się w nim dostrzec to, co dobre.**

**4. Obrazkowy głuchy telefon.**

Czas: 15 minut

Materiały:

2 talie kart do Piotrusia z postaciami z bajki (24 karty – bez Papugi) (załącznik *Karty Piotruś)*, 2 pudełka, przestrzeń do zabawy.

Przygotowanie:

Na końcu sali ustawione są dwa stoliki (oba równolegle względem siebie, w odległości zapewniającej samodzielną pracę uczniów). Nauczyciel dzieli klasę na dwa zespoły. Uczniowie stają w rzędach zwróconych do stolików. Pierwsza osoba w każdym rzędzie staje tuż przy stoliku.

Nauczyciel rozdziela karty z jednej talii na dwie równe części, tak aby w każdej z nich karty się nie powtarzały. Na każdym ze stolików rozkłada po 12 kart odwróconych obrazkami do góry. Z drugiej talii zabiera dla siebie 12 niepowtarzających się kart, resztę odkłada.

Nauczyciel staje za rzędami uczniów, w ręce trzyma swój zestaw kart zwróconych obrazkami w dół, obok siebie kładzie 2 pudełka – po jednym dla każdej drużyny.

Przebieg:

Rozpoczyna się głuchy telefon:

Nauczyciel po przetasowaniu kart bierze pierwszą z góry i nie pokazując uczniom przekazuje ostatniej osobie z rzędu (najpierw z jednego rzędu, następnie drugiego) szeptem przekazuje krótki opis dotyczący zwierzątka z karty, np. *Ma długie uszy i wysoko skacze.* Kolejne osoby w rzędzie przekazują zagadkę szeptem aż do pierwszej osoby, której zadaniem jest wybranie właściwej karty ze stolika i zaniesienie jej do nauczyciela. Jeśli karta jest poprawna, nauczyciel wkłada ją do pudełka drużyny, jeśli nie- odkłada kartę na bok. Zwycięża drużyna, która będzie mieć najwięcej kart w pudełku.

**5. Leśne Memory**

Czas: 10 minut

Materiały:

1 talia kart do Piotrusia (załącznik *Karty Piotruś- z pominięciem karty Papuga Pini*) na każdą parę lub 3-osobową grupę.

Przebieg:

Uczniowie podzieleni na pary lub 3-osobowe grupy. Każdy zespół otrzymuje talię kart, które rozkłada na stoliku obrazkami do dołu. Każdy uczeń kolejno odkrywa dwie dowolne karty w poszukiwaniu pary. Jeśli znajdzie parę zabiera ją i może podjąć jeszcze jedną próbę znalezienia pary. Jeśli nie znalazł pary, odkłada karty w to samo miejsce, z którego je wziął.

Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej par.

**6. Niekończąca się leśna historyjka.**

Czas: 15-25 min. (w zależności od liczebności klasy)

Materiały:

1 talia kart do Piotrusia (załącznik *Karty Piotruś*). Jeśli w klasie jest więcej niż 25 osób, należy dobrać odpowiednią ilość kart z drugiej talii, żeby było tyle kart, ile dzieci.

Przebieg:

Dzieci wraz z nauczycielem siadają na dywanie w kole. Pośrodku koła nauczyciel kładzie talię kart, zwróconą obrazkami do dołu, następnie rozpoczyna historyjkę:

**„Ta historia wydarzyła się w pewnym lesie, w którym mieszkały niezwykłe zwierzęta. Wszystko wydarzyło się w samo południe, kiedy…”** i tu nauczyciel poleca pierwszemu uczniowi wziąć kartę z góry talii i dokończyć zdanie nawiązując do tego, co przedstawia karta np. „…Ryjówka- gotowała obiad”. Kolejny uczeń bierze kolejną kartę i dopowiada dalszą część historyjki np. „Nagle do drzwi zapukał lisek.”, itd.

Jeśli uczeń ma trudności z wymyśleniem zdania, nauczyciel zadaje pytania pomocnicze.

Na koniec nauczyciel pyta od czego zaczęła się historyjka i na czym się zakończyła

oraz które wydarzenie było najśmieszniejsze/najstraszniejsze/najdziwniejsze/najsmutniejsze.

**7. Praca plastyczna.**

Czas: 15-30 minut (w zależności od wyboru techniki).

Materiały: Kopia z konturem głowy Papugi Pini dla każdego ucznia (załącznik *Papuga kontur*),

materiały plastyczne w zależności od wybranej przez nauczyciela techniki wykonania pracy np. kredki, plastelina, cekiny, kolorowe pióra, bibuła, itp.

Przebieg: Nauczyciel udziela instrukcji stosownie do wybranej techniki, dzieci wykonują prace plastyczne przedstawiające Papugę Pini.

**Autorzy scenariusza zajęć:**
Ewelina Adamek, Barbara Bazgier - Woźny, Barbara Cielanga, Natalia Gaszczyk

**Graficzne opracowanie załączników** (karty do gry, sylwety zwierząt, karty pracy)
w aplikacji Canva:
Ewelina Adamek, Natalia Gaszczyk

Materiały udostępnione są na licencji CC BY