

## Pomocne zasady

Pracujcie w atmosferze przygody,  
pozwólcie na pewną swobodę  
i wesołość – tym karmi się  
kreatywność!

Pozwól uczniom  
popelniać błędy,  
bo one wiele nas uczą.

Eksperymentujcie  
i wyciągajcie wnioski –  
nawet, jeśli coś pójdzie nie tak.

Zachęcaj do  
zadawania pytań.

Zadając twórcze  
zadanie nie zakładaj  
z góry, jak ono ma  
być wykonane i nie  
krytykuj, jeśli dzieci  
pójdą inną drogą.

Nie odrzucaj żadnych  
pomysłów „z zasady”, lecz  
zachęcaj do samodzielnego  
szukania argumentów  
„za” i „przeciw”  
i oceniania ryzyka.

Nie rozliczaj dzieci  
z wykonania zadań  
ograniczając się do  
oceny „dobrze” lub „źle”.  
Sklaniaj do autorefleksji,  
oceny koleżeńskiej,  
feedbacku.

Rozdaj uczniom naklejki do paszportu na samym początku projektu. Każdy powinien mieć swój pakiet. Pamiętaj: naklejki nie są nagrodą – to forma zabawy oraz element fabuły projektu. Nawet uczeń nieobecny powinien mieć możliwość wklejenia naklejki do swojego paszportu.

Zachęcamy do korzystania również z dodatkowych zabaw i zadań, które dla Was przygotowaliśmy. Są przeznaczone do zrealizowania poza projektem, lecz nawiązują do tegorocznych książek. Będą się one pojawiały na stronie [www.czytaniemamoc.pl](http://www.czytaniemamoc.pl) w trakcie trwania projektu.

Wreszcie – namawiamy do dzielenia się własnymi pomysłami, inspiracjami i realizacjami. W tym celu zapraszamy na facebookową grupę dla kreatywnych nauczycieli *Czytanie ma Moc* (program dla szkół i przedszkoli).

Nasz program został objęty patronatem Budzącej się Szkoły – a to nas zobowiązuje.

### To co, zaczynamy?



## Oznaczenia stosowane w scenariuszach



Fragment książki do czytania



Zadanie twórcze słowne



Zadanie twórcze manualne



Zadanie twórcze ruchowe



Twórcza rozmowa



KREAKTYWATOR, czyli twórcza karta pracy (PDF)



Wyzwanie dramowe



Pokaż prezentację



Praca z paszportem



# TROPICIELE SŁÓW

## KLASA I

### WARSZTAT 4

#### Inspiracja:

Książka *Mikołajek. Psze pani, on ściąga*, René Goscinny, Jean-Jacques Sempé  
(wydawnictwo Znak Emotikon)

#### W jakim celu?

- › Rozbudzenie w uczniach pasji czytelnictwa.
- › Rozwijania kreatywności uczniów.
- › Wspieranie aktywności i twórczych działań uczniów.
- › Podnoszenie własnej wartości.

#### Zdobywane umiejętności. Uczeń:

- › doskonali budowanie relacji społecznych poprzez pracę w parach i w grupie,
- › rozwija kompetencje polonistyczne,
- › prezentuje i omawia efekty swoich działań edukacyjnych, konstrukcyjnych,
- › gra zgodnie w gry,
- › układa rymy.

#### W jaki sposób?

- › Działania twórcze
- › Dyskusja
- › Praca zespołowa
- › Elementy dramy

## Przygotuj:

- › Jeśli nauczyciel dysponuje książką *Mikołajek. Psze pani, on ściąga*, może przeczytać fragment ze stron 131–145.
- › KREAktywatory (znajdziesz je w osobnych zakładkach jako pliki pdf do pobrania):
  - *Zabawowe porządki* – wydrukuj po 1 egzemplarzu każdej strony
  - *Wyliczanki* – wydrukuj po 1 stronie dla każdej trójki uczniów w klasie (karta ma 6 różnych wersji)
  - *Boisko do meczu* – wydrukuj po 1 egzemplarzu na każdą parę uczniów
- › Małe samoprzylepne karteczki
- › Materiały plastyczne:
  - ołówki dla każdej pary
  - taśma malarska lub izolacyjna,
  - rolki po papierze toaletowym
  - blok techniczny
  - kapsle, zakrętki od butelek lub korki (po 1 sztuce na każdego ucznia)
  - kartki i długopisy dla każdego ucznia.
- › Odtwarzacz z dużym ekranem, dostęp do internetu
- › Filmik instruktorzowy *Mecz na papierze* – do pobrania w osobnej zakładce
- › Jeśli korzystacie: *Paszport tropicieli słów* i naklejki

## PRZYGODA 4.

### Czy znacie takie zabawy?

2 jednostki lekcyjne

#### 1. Zabawowe porządki

Przywitaj uczniów. Przypomnij, że podczas swoich misji w projekcie czytelniczym, macie okazję poznać wiele nowych słów oraz odkryć swoje talenty. Zapytaj, czy jakieś nowe albo rzadko używane słowo, którym można by określić przygody w programie Czytanie ma Moc, przychodzi im do głowy.

Potem ogłoś, że podczas tego warsztatu znów spędzicie czas z wesołym Mikołajkiem i bandą jego przyjaciół. Zapowiedz, że w przeciwieństwie do poprzednich warsztatów, dziś będziecie towarzyszyć Mikołajkowi w czasie przerwy szkolnej.

Na początek jednak zapytaj uczniów w jakie gry i zabawy lubią bawić się z kolegami/koleżankami w szkole i co jest ważne, aby taka zabawa była miła.

Możecie nazwy Waszych ulubionych gier i zabaw wypisać na karteczkach samoprzylepnych (lub, jeśli nie piszecie jeszcze na tyle swobodnie, narysować je), a następnie, korzystając z KREaktywatora *Zabawowe porządki*, uporządkować je zgodnie z zadanymi kategoriami.

Zwróćcie uwagę, że niektóre zabawy pasują do więcej niż jednej kategorii.

A może jest jakaś, która pasuje do każdej z nich?

- › ZABAWY DOBRE DO POZNAWANIA SIĘ
- › ZABAWY DOBRE NA KIEPSKI HUMOR
- › ZABAWY DOBRE DLA 2 OSÓB
- › ZABAWY NA SIEDZĄCO
- › ZABAWY, DO KTÓRYCH NIE POTRZEBA ŻADNYCH REKWIZYTÓW
- › ZABAWY, PRZY KTÓRYCH ŁATWO SIĘ POKŁÓCIĆ
- › ZABAWY O STRASZNIE SKOMPLIKOWANYCH ZASADACH

Porozmawiajcie:

- › *Jak myślicie, co wpływa na to, czy zabawa się udaje, czy jednak nie?*
- › *Co można zrobić, żeby zapobiec kłótni podczas zabawy?*

## 2. Gra w kule

Usiądźcie w kręgu, a następnie opowiedz uczniom o popularnej we Francji grze, w którą Mikołajek lubi grać wraz z przyjaciółmi w czasie wolnym. Jeśli macie książkę, przeczytajcie opowiadanie *Gra w kule*. Jeśli nie, opowiedz o zasadach tej gry:

Z wytyczonego okręgu rzucamy kulami (bule) w kierunku niewielkiej kulki zwanej „świnką” (tak naprawdę w tłumaczeniu z francuskiego był to „prosiaczek”). Każdy gracz stara się umieścić swoje bule jak najbliżej świnki lub wybić bule przeciwnika.

Zwróć uczniom uwagę, że chłopcy spędzali przerwy na podwórku. Nie mieli telefonów komórkowych, konsol czy komputerów. Najczęściej więc swój czas wolny przeznaczali na gry zespołowe na szkolnym dziedzińcu.

Zapytaj uczniów, kto ich zdaniem ma lepsze przerwy: klasa Mikołajka czy też Wasza klasa. Poproś o uargumentowanie wypowiedzi. Opowiedz im, jak Ty lubiłaś/lubiłeś spędzać przerwy, kiedy byłaś/eś uczniem.

### 3. Wyliczanka



Opowiedz dzieciom o szkolnym zwyczaju popularnym w czasie, kiedy ty byłeś/eś uczniem: gdy ktoś wpadł na pomysł gry lub zabawy, najczęściej zwoływał „ekipę” do zabawy za pomocą wyliczanki-rymowanki. Jedno dziecko podnosiło do góry rękę, robiło budkę z dłoni i recytowało rymowankę:

„Palec pod budkę, bo za minutkę  
budka szklana, szybko zamykana,  
Cyk Cyk Cyk, więcej nikt!”

Kto chciał się bawić, musiał szybko podbiec do tej osoby i włożyć swój palec do budki, zanim ona się zamknęła.

Ta wyliczanka ma bardzo dużo wersji. Być może Ty lub Twoi uczniowie pamiętają ją inaczej. A może wymyślicie nową wersję? W tym celu dobierzcie się w trójki.

Każda trójka otrzyma swój początek wyliczanki (KREaktywator *Wyliczanka*), który może dowolnie dokończyć. Rozłóż siedem przygotowanych przez nas wersji pomiędzy pary. Być może zdarzy się, że kilka zespołów otrzyma tę samą wersję – nic nie szkodzi. Każdy zapewne zrobi to inaczej, więc będziecie mogli nacieszyć się różnorodnością pomysłów.

### 4. Mecz



Mikołajek i jego koledzy często na przerwie rozgrywali mecz piłki nożnej. A że u nas jest teraz zima i nie każda klasa może spędzić przerwę na boisku, zaproponuj uczniom prostą szkolną zabawę, która nazywa się *Mecz* i trochę przypomina mecz piłkarski. Do gry będą potrzebne pary uczniów, z których każdy powinien przygotować kredkę lub długopis w innym kolorze oraz boisko. Możecie je samodzielnie narysować lub wydrukować (znajdziecie je w zakładce *Boisko do meczu*) i pokolorować. Gra się tak:

Każdy przeciwnik ustawia swoją kredkę w swojej bramce i naprzemiennie zawodnicy naciskają jednym palcem od góry i trochę pod skosem swoją kredkę tak, aby ślizgała się po kartce i zostawiała ślad. Tam, gdzie ślad się kończy, zawodnik stawia kropkę i jest to miejsce, z którego będzie strzelał w swojej następnej kolejce. Poćwiczcie najpierw na wolnej kartce takie „ślizgi”. Łatwiej wykonuje się je ołówkiem lub długopisem. Wygrywa ta osoba, która pierwsza dotrze do bramki przeciwnika.

Po rozegraniu meczu zaproponuj parom, by wymyśliły, czym jeszcze i w jaki sposób można by rozegrać mecz na planszy, którą już macie. Być może chcecie ją jakoś zmodyfikować – pozwól każdej parze dorysować na planszy dowolne elementy oraz w piórnikach, kieszeniach i plecakach, a nawet w śniadaniówkach poszukać czegoś, co przyda się do nowej wersji gry. Koniecznie zaprezentujcie sobie wzajemnie Wasze modyfikacje!

## 5. Kapsle

A może zagrać w kapsle? To nieco bardziej wymagająca gra, ale jej przygotowanie samo w sobie jest kreatywnym wyzwaniem.

Zaproponuj dzieciom zbudowanie trasy z przeszkodami do zabawy w kapsle.

Podziel dzieci na kilkuosobowe grupy, rozdaj im cienką taśmę malarską, rolki po papierze toaletowym, karton techniczny itp. Uczniowie mają za zadanie wyznaczyć taśmą trasę i zbudować na niej kilka przeszkód. Następnie każdy otrzymuje kapsel lub plastikowa nakrętkę.

Gdy będziecie gotowi, po kolei każdy gracz wykonuje pierwsze pstryknięcie. Starajcie się poruszać nakrętki tak, by nie wypadły z toru i pokonały przeszkody. Reszta zasad zależy od Was – możecie przed rozpoczęciem gry ustalić swoje własne zasady tej zabawy.

Jeśli potrzebujecie inspiracji, polecamy dostępny w internecie filmik:

<https://www.youtube.com/watch?v=W-KwGlbtrqE> (źródło: Studio Wietor).

## 6. Harce, figle, psoty

Pochwal uczniów za wykonanie ciekawych tras do gry w kapsle oraz za zgodną zabawę. Zwróć uwagę uczniów, jak ważna jest mądra i przemyślana zabawa, żeby można było miło i zgodnie spędzić czas, a przy tym świetnie się bawić. Powiedz uczniom, że w klasie Mikołajka nie zawsze tak jest. Czasami zdarzały się takie figle, psoty czy harce, które powodowały, że cała klasa na tym cierpiała.

Wyjaśnij z uczniami znaczenie słów: *harce*, *figle*, *psoty*. Zapytaj ich, czy znają jakieś inne określenia na podane wyżej słowa (np. wygłupy, wybryki, swawole). Zapytaj uczniów, czym mogą się zakończyć takie psoty w klasie.

## 7. Poćwiczmy!

W klasie Mikołajka dość często dochodziło do konfliktów, a rozwiązania, jakie wybierali chłopcy (najkrócej mówiąc sprowadzające się nierzadko do bijatyki), nie są godne naśladowania i tak naprawdę nie pomagają w rozwiązaniu problemu.

Przeczytaj uczniom opis pięciu sytuacji (możesz skorzystać z listy poniżej lub odwołać się do wydarzeń, które mają miejsce w Waszej klasie). Po przeczytaniu każdej z nich, zapytaj, czy ktoś ma pomysł, jak rozwiązać ten problem. Osoba zgłaszająca się może wcielić się w rolę Mikołajka – zaprasza chętne osoby i wraz z nimi prezentuje krótką scenkę dramową, w której pomaga rozwiązać konflikt.

Po każdej scenie omówcie zaproponowane rozwiązanie – na ile faktycznie pomogło zapobiec awanturze i jak jeszcze dałoby się je zmodyfikować, aby efekt był jeszcze lepszy.

Przykładowe sytuacje:

- › Maksencjusz i Joachim budują pojazdy z klocków. Wybucho kłótnia o jeden z klocków, który akurat jest niezbędny każdemu z nich. Co możesz zrobić, by pomóc im zażegnać konflikt?
- › Gotfryd i Euzebiusz namawiają się, aby podrzucić Alcestowi zgniłe jabłko do plecaka. Przez przypadek jesteś tego świadkiem. Co możesz zrobić?
- › Joachim złamał kredkę należącą do Rufusa, a ten się bardzo zezłościł. Jak możesz pomóc im się pogodzić?
- › Pani prosi, by ustawić się w pary. Nikt nie chce stać w parze z Ananiaszem. Czy jesteś w stanie pomóc rozwiązać tę sytuację?

## 8. Refleksja

Zapytaj uczniów, które dzisiejsze harce podobały im się najbardziej? Poznane dziś lub przypomniane słowa określające zabawę (lub z nią związane) dzieci mogą zapisać w paszporcie. Zachęć uczniów do przeczytania całej książki. Powiedz im, że jest wiele części przygód Mikołajka. Poproś, aby zgodnie ze swoją decyzją uzupełnili paszport wybranymi naklejkami.



# Na kolejną podróż czytelniczą z programem *Czytanie ma Moc* zapraszamy już w lutym!

## **Autorka scenariusza:**

**Monika Karkusińska** – pedagog edukacji wczesnoszkolnej i przedszkolnej oraz pedagogiki specjalnej, trener Odysei Umysłu, na co dzień uczący w szkole podstawowej nr 199 w Łodzi, w klasach 1–3 według metody „Plan daltoński drogą do sukcesu”. Od lat poszukująca i sprawdzająca alternatywne sposoby nauczania najbardziej dopasowane do potrzeb i możliwości jej uczniów.

## **Konsultacja merytoryczna:**

**Katarzyna Cieciura** – mgr edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej, nauczyciel z 25-letnim stażem na stanowisku nauczyciela i dyrektora szkoły, wykładowca Krakowskiej Akademii im. Frycza Modrzewskiego na Wydziale Psychologii, Pedagogiki i Nauk Humanistycznych, koordynator Małopolskiego Klubu Budzących się Szkół, autorka scenariuszy zajęć do cyklu podręczników Nowej Ery oraz publikacji i poradników edukacyjnych.

**Maja Dobkowska** – pedagog kreatywności, trenerka kompetencji miękkich, autorka programów edukacyjnych dla dzieci oraz programów rozwojowych dla dorosłych, a także gier i narzędzi szkoleniowych. Od lat pracuje na styku edukacji i kultury tworząc materiały i prowadząc warsztaty dla dzieci i młodzieży. Trenerka Odysei Umysłu.