**Scenariusz zajęć**

Grupa wiekowa: 5, 6 latki

Prowadząca: mgr Bożena Marchel

Rodzaj zajęcia:

* z dominacją aktywności umysłowej

Temat: Gra przestrzenna (ściganka) pt: „W krainie Pinokia”.

Podstawa programowa:

* rozróżnia emocje i uczucia przyjemne i nieprzyjemne (II6)
* szanuje emocje swoje i innych osób (II 2)
* (…)współdziała w zabawie (III 5)
* obdarza uwagą inne dzieci i osoby dorosłe (III 8)

Cele: dziecko:

* uważnie wysłuchuje bajki czytanej przez nauczycielkę,
* odróżnia prawdę od fałszu,
* zna konsekwencje kłamstwa,
* przesuwa pionek o liczbę oczek wskazanych na kostce,
* współdziała w zespole,

Metody:

* + słowna: rozmowa
  + praktycznego działania: zadania do wykonania

Formy organizacyjne:

* + zespołowa
  + indywidualna

Środki dydaktyczne: list Pinokia, koperty z zadaniami, obręcze, pudełka x2 , kostka do gry, serca x25, nos x 25, maskotki – pionki do gry, puzzle, obrazki – historyjka obrazkowa, lalka z różnymi ubraniami, przedmioty: ryba, kot, wilk..

Literatura przedmiotu:

* Książka pt.: „Pinokio” Carlo Collodi
* „Trampolina. Program wychowania przedszkolnego ” M. Janiak, K. Witerska

**Przebieg zajęcia:**

1. Nauczycielka z bardzo tajemniczą miną, trzymając w ręku pudełko rozpoczyna zajęcie.

## Zanim weszłam dziś do sali

**Bardzo się zdziwiłam,**

**bo przy drzwiach wejściowych**

**dziwne pudełko zobaczyłam.**

**Wzięłam je do ręki**

**potem otworzyłam.**

**Muszę przyznać szczerze,**

**bardzo się wzruszyłam.**

**Napisał do Nas bardzo niezwykły gość,**

**Posłuchajcie, co do nas pisze:**

Hej Przedszkolaki to ja Pinokio.

Wysłałem do Was w pudełku bajkę z moimi przygodami. Wysłuchajcie uważnie jej. Następnie przygotowałem dla Was grę dzięki , której każde z Was będzie pamiętało o tym aby zawsze mówić prawdę. Wróżka powiedziała mi, że jesteście świetną grupą. Poradzicie sobie z każdym zadaniem znakomicie.

Ściskam Was mocno Pinokio.

1. Gra przestrzenna (ściganka) pt: „W krainie Pinokia”. Na dywanie rozłożone są obręcze, które symbolizują pola, po których będą przesuwane pionki. W wybranych obręczach znajdują się koperty z zadaniami które dzieci mają wykonać. Nauczycielka dzieli dzieci na dwa zespoły. Każdy zespół wybiera sobie „pionek” (maskotkę), który ustawia na linii startu. Rozpoczyna grę zespół, który wyrzuci większą liczbę oczek na kostce.

**Zadania:**

**Pole nr 5**

Wymienicie bohaterów bajki. Oceńcie zachowanie głównego bohatera.

**Pole nr 8**

Ułóżcie puzzle – Postać Pinokio.

**Pole nr 9**

Odpowiedzcie na pytania: „Co by było gdyby wszyscy zaczęli kłamać?”

**Pole nr 7**

Prawda/fałsz. Odpowiedzcie na pytania jeśli są prawdziwe bijecie brawo, jeśli nie, pokazujecie długi nos.

* Jesteśmy teraz w zoo?
* Słuchaliśmy bajkę o Trzech Świnkach?
* Teraz jest wiosna?
* Zimą lepimy bałwana z piasku?

**Pole nr 10**

Ubierzcie wróżkę (lalka ) w strój „wróżkowy” .

**Pole nr 12**

Rozpoznaj po dotyku co to za postać z bajki? (wieloryb, ojciec Pinokia, wilk, kot….)

**Pole nr 15**

Ułóżcie obrazki w kolejności zdarzeń występujących w bajcie pt: „Pinokio”

**Pole nr 17**

Zgadnijcie w jakim jestem nastroju, co czuje? Nauczycielka za pomocą gestów, mimiki demonstruje poniższe emocje

* Płaczę
* Śmieję się
* Złoszczę się

1. Po dotarciu zwycięskiej drużyny na linie mety nauczycielka gratuluje wszystkim uczestnikom. Prosi dzieci aby rozpakowały pudełko i wyciągnęły z niego 2 woreczki

(w jednym ukryte są serca , a w drugim długie nosy).

1. Ewaluacja. Nauczycielka rozdaje każdemu dziecku po jednym sercu i nosie. Prosi dzieci, aby zastanowiły się nad tym czy lepiej jest mówić prawdę czy kłamać.

Następnie wskazuje kosz – jeśli stwierdziły, że lepiej jest mówić prawdę wrzucają nos do kosza, serce zostawiają.