

Scenariusz zajęć otwartych

Temat zajęć: Ślimak - żywa gra planszowa.

Data: 19.11.2019 r.

Prowadzące: Anna Grudziecka, Katarzyna Majewska

Miejsce: grupa wychowawcza OSW

Czas trwania zajęć: 60 minut bądź do ukończenia gry

Cel ogólny:

- dostarczanie pozytywnych wrażeń poprzez wspólną zabawę

Cele szczegółowe:

- poznanie nowej formy spędzania czasu wolnego,
- doskonalenie umiejętności przeliczania w zakresie 10,
- doskonalenie sprawności motorycznej, spostrzegawczości,
- uważne słuchanie poleceń,
- rozwijanie koordynacji wzrokowo - ruchowej,
- przestrzeganie zasad bezpieczeństwa podczas gry,
- kształcenie umiejętności współdziałania w sytuacjach zabawowo-zadaniowych,
- wyzwalanie pozytywnych emocji podczas wspólnej zabawy,
- rozwijanie relacji społecznych poprzez pracę w grupie,
- stosowanie zasady „fair play”.

Metody pracy:

- słowna – objaśnienia,
- czynna - zadań stawianych do wykonania, samodzielnych doświadczeń,
- pozytywnych wzmocnień.

Formy pracy:

- indywidualna zróżnicowana,
- grupowa jednolita

Pomoce dydaktyczne: zagadka o ślimaku, plansze z narysowanym ślimakiem, markery, pachołki, hulajnoga, woreczki, piłka, tor z wyznaczoną trasą, klocki, kolorowe korki, wytłaczanki do jaj, okrągła plansza, kolorowe spinacze do bielizny, pudło, szarfa, szary papier, karton z liczbami, kostka do gry, koperty z zadaniami do wykonania, kasztany, worek, kartki z oznaczeniem drużyny.

Przebieg zajęć:

1. Zabawa integracyjna „Powitanie” . Dzieci, które poczują się powitane wołają „ hej”,

Witamy wszystkich, a szczególnie:

- wszystkie dziewczynki
- wszystkich chłopców
- wszystkich, którzy mają okulary
- wszystkich, którzy mają długie włosy
- wszystkich, którzy mają.....
- wszystkich, którzy lubią się bawić
- wszystkich tu zgromadzonych

2. Rozwiązanie zagadki:

Wolno, wolniutko

chodzi po świecie.

Swój własny domek

nosi na grzbiecie. (ślimak)

Co to za podróżnik

może mi powiecie,

gdziekolwiek wyrusza,

dom niesie na grzbiecie.(ślimak)

Część właściwa:

1. Wprowadzenie do tematu.

Czy graliście kiedyś w grę planszową? Dziś zagramy w taką grę. Czy wiecie jak się nazywać będzie nasza gra? Ślimak jest to gra inspirowana zabawami i łamigłówkami.

Jeśli chcecie się pobawić i miło spędzić czas to zapraszamy do udziału. To nie jest gra na rywalizację, chodzi o dokładne wykonanie zadań. Jeśli drużyna wykona dokładnie oraz wszystkie zadania siada i kibicuje drugiej drużynie. Na koniec czeka na was niespodzianka.

Gra rozpocznie się od podziału na 2 drużyny.

2. Wybór kapitanów drużyn – rzut kostką – osoba, która wyrzuci większą liczbę oczek wybiera kolor dla drużyny.
3. Losowanie przez wychowanków korków z oznaczeniem przynależności do drużyny
4. Wyjaśnienie reguł gry.
5. Uczestniczenie w grze, wychowankowie wspólnie podejmują i realizują zadania, przestrzegając ustalonych reguł:
 - omijanie pachołków jadąc na hulajnodze,

- układanie wieży z kolorowych klocków według wzoru,
- przechodzenie z woreczkiem na głowie między pachołkami, tak aby woreczek nie spadł,
- wypełnianie wytłaczanki kolorowymi korkami według koloru,
- stonoga - podawanie piłki nad głowami, zaczynając od początku do końca i z powrotem,
- układanie na planszy tyle kasztanów ile wynosi wynik działania,
- przechodzenie trasy po śladach,
- przypięcie w odpowiednim kolorze tyłu spinaczy ile wskazuje liczba ,
- rzut woreczkiem do celu,
- układanie puzzli poprzez uzupełnienie brakujących elementów.

Część końcowa:

1. Zakończenie – gratulacje i pochwała za wspaniałą zabawę.
2. Porządkowanie.

Opracowała
Katarzyna Majewska
Anna Grudziecka

Załącznik 1

Polecenia do zadań

Kolejno omijajcie pachołki jadąc na hulajnodze.

Ułóżcie wieżę z kolorowych klocków według wzoru.

Przejdźcie z woreczkiem na głowie między pachołkami, tak aby woreczek nie spadł.
Jeśli spadnie, podnieś i dokończ trasę.

Zapełnijcie wytlaczankę kolorowymi korkami według koloru.

Stonoga

Usiądźcie wszyscy jeden za drugim i podajcie piłkę nad głowami, zaczynając od początku do końca i z powrotem.

Ułóżcie na planszy tyle kasztanów ile wskazuje działanie.

Przejdźcie trasę po śladach.

Przypnijcie w odpowiednim kolorze tyle spinaczy ile wskazuje liczba.

Rzucajcie woreczkiem do celu.

Ułóżcie puzzle uzupełniając brakujące elementy.