

Scenariusze zajęć:  
**Młodzi przyrodnicy**  
**Domy zwierząt**



# Warsztaty literacko-kreatywne inspirowane książką „Domy zwierząt” z serii „Młodzi przyrodnicy”

## Dzieci po zajęciach potrafią:

- opisać własnymi słowami, gdzie mieszka kret, mrówka, pszczoła,
- powiedzieć, jakie zwierzęta wracają w kolejnych latach do swoich dziupli/gniazd,
- wymienić zwierzęta mieszkające pod ziemią,
- opowiedzieć, czym różnią się od siebie: gniazdo, dziupla, nora.

## Uczestnicy:

- dzieci w wieku 4 - 7 lat

## Czas trwania:

- 60 minut

## Metody:

- praca z tekstem,
- działalność artystyczna dzieci,
- gra edukacyjna.

## Formy:

- indywidualna
- zbiorowa

## Środki i materiały:

- książka „Młodzi przyrodnicy. Domy zwierząt”,
- maskotka wybranego zwierzęcia z książki,
- szary papier,
- wydrukowane zdjęcia różnych domów zwierząt: dziupli, ula, norki, gniazda, mrowiska, jamy,
- wydrukowane zdjęcia różnych zwierząt występujących w formacie A4, po kilka zwierząt do danego rodzaju domu,
- kleje,
- sprzęt grający,
- nagrane odgłosy zwierząt występujących w książce (na przykład sowy, pszczoły, dzięcioła, niedźwiedzia),
- wydruk różnych domów zwierząt na kartkach A4 (norki, ula, gniazda, dziupli, jamy)
- pudełka kartonowe,
- wydrukowane grafiki pszczoł
- ścinki kolorowych papierów, krepiny.



## PRZEBIEG ZAJĘĆ:

### 1. ZABAWA INTEGRACYJNA (5 min)

Osoba prowadząca rzuca do każdego dziecka maskotkę. Uczestnik zabawy, który złapie maskotkę, mówi swoje imię i ulubione zwierzę.

### 2. PRACA Z TEKSTEM (20 min)

Czytamy tekst „Domy zwierząt”. Prosimy dzieci o zapamiętanie jak największej liczby zwierząt występujących w książce.

Pytania do dzieci :

- Jakie zwierzęta zapamiętaliście?
- Jakie rodzaje domów zwierząt poznaliście? (dziuplę, norkę, gniazdo, kokon itp. )
- Jakie zwierzęta potrafią po dłuższej nieobecności trafić z powrotem do swojego domu?

Podsumowanie: Rozkładamy na środku kręgu szary papier z przyklejonymi różnymi domami zwierząt (dziupłą, gniazdem, mrowiskiem, norką, itp.). Rozdajemy każdemu dziecku po jednym obrazku zwierzęcia. Każdy przykleja swoje zwierzę obok domku, który ono zamieszkuje (np.: pszczoła obok ula, bocian obok gniazda, kret obok norki, mrówki obok mrowiska itp. ).

### **3. KALAMBURY ZWIERZAKOWE (10 minut)**

Zapraszamy dzieci do zabawy w kalambury zwierzakowe. Chętne dzieci pokazują na migi zwierzę, które występowało w książce. Reszta grupy zgaduje, co to za zwierzę.

### **4. DŹWIĘKOGRA (10 minut)**

Rozkładamy na podłodze kartki A4 ze zdjęciami różnych domów zwierząt (norkę, ul, gniazdo, dziupłę, jamę). Puszczamy dzieciom charakterystyczne dźwięki wydawane przez poznane zwierzęta (pszczołę, niedźwiedzia, sowę, dzięcioła, mysz). Zadaniem dzieci jest odgadnięcie, które zwierzę wydaje dany odgłos i podbiegnięcie do domu, w którym mogłoby zamieszkać.

### **5. ULE Z PUDEŁEK (20 minut)**

Projektujemy kolorowe ule z pudełek. Każde dziecko dostaje pudełko (na przykład po suchych chusteczkach) oraz zestaw wydrukowanych pszczół. Uczestnicy ozdabiają swoje ule kolorowymi papierami, krepinami i innymi dostępnymi materiałami. Na koniec każdy przykleja do swojego ula pszczołę.