

Temat: ODWAŻNI POMOCNICY
scenariusz gry terenowej na podstawie książki Beaty Majchrzak

„O smoczku, piekarzu i kosmicie bez stażu”

WARTOŚCI - ODWAGA

EMOCJE - STRACH, NIEPEWNOŚĆ

Opracowała: Anna Giniewska

Adresaci: dzieci w wieku 4-8 lat

Czas trwania: 60 minut

Miejsce: sala lekcyjna / biblioteka / świetlica

Cele główne

- Kształtowanie postawy odwagi w działaniu mimo niepewności,
- Rozwijanie umiejętności współpracy, komunikacji i zaufania w grupie podczas zadań zespołowych i zabaw ruchowych.
- Wspieranie rozwoju emocjonalnego dzieci poprzez doświadczanie i rozumienie emocji takich jak strach, niepewność, odwaga i współodpowiedzialność.

Cele szczegółowe

Uczeń:

- wyjaśnia, czym jest odwaga i podaje przykłady jej przejawów,
- rozumie, że strach i niepewność są naturalnymi emocjami,
- potrafi działać mimo trudności i drobnych niepowodzeń,
- potrafi współpracować w grupie i stosować się do wspólnych zasad,
- potrafi zaufać drugiej osobie podczas zadań w parach.

Materiały i środki dydaktyczne

- list „Tajemniczy list”,

- koperta „ŚCIŚLE TAJNE”,
- piłeczki tenisowe („bułeczki”),
- łyżki, tor przeszkód, poduszki,
- pudełka sensoryczne i materiały: gąbka, szczotka, kisiel,
- chusta/elementy do labiryntu lub przestrzeni ruchowej,
- włóczka, kłębek, piłka plażowa,
- opaski do zasłaniania oczu,
- rekwizyty „Agenta” (okulary, element stroju),
- nagrody symboliczne (np. „skarpetkowe ordery”, bułeczki).

Metody pracy

- gra terenowa,
- drama i odgrywanie ról,
- praca w parach i grupach,
- doświadczenia sensoryczne,
- rozmowa kierowana.

Formy pracy

- indywidualna,
- grupowa,
- zbiorowa.

Literatura:

- Majchrzak Beata: *O smoczku, piekarzu i kosmicie bez stażu*, Papilon., Poznań 2024.

- Koźmińska Irena, Olszewska Elżbieta: *Z dzieckiem w świat wartości*, CPCD, Prószyński i S-ka, Warszawa 2018.

- Strach [online] <https://sjp.pwn.pl/slowniki/strach.html> [dostęp 5.05.2026].

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Witam wszystkich

Na powitanie osoba prowadząca podaje różne określenia, a dzieci których dotyczą wymienione kryteria wstają (mogą się uklonić, czy zrobić gest pozdrowienia).

Witam wszystkich którzy:

- *lubią świeżo upieczone bułeczki,*
- *lubią kolor fioletowy,*
- *chcieliby spotkać kosmitę,*
- *lubią dobrą zabawę,*
- *niczego się nie boją,*
- *segregują śmieci,*
- *zjedli śniadanie,*
- *czasem marzną.*

2. Tajemniczy list

Zapraszamy dzieci do gry terenowej opartej na książce Beaty Majchrzak pt. *O soczku, piekarzu i kosmicie bez stażu*. W grze muszą wykazać się **ODWAGĄ** i walczyć z **STRACHEM** I **NIEPEWNOŚCIĄ**.

ODWAGA¹ - zdolność zapanowania nad strachem, obawą i zrobienie czegoś niebezpiecznego lub trudnego.

STRACH² - niepokój wywołany przez grożące niebezpieczeństwo lub przez rzecz nieznaną, która wydaje się groźna

Na początku odczytujemy treść listu, który powinien być napisany na „postarzałym” papierze (można go wymoczyć w herbacie) i zamknięty w kopercie z napisem „**ŚCIŚLE TAJNE**”.

DO: GRUPY SPECJALNEJ „ODWAŻNI POMOCNICY”

OD: AGENTA 00007

KOD OPERACJI: „CIEPŁA BUŁA”

¹ Koźmińska Irena, Olszewska Elżbieta: *Z dzieckiem w świat wartości*, CPCD, Prószyński i S-ka, Warszawa 2018, s. 107.

² Strach [online] <https://sjp.pwn.pl/slowniki/strach.html> [dostęp 5.05.2026].

Słuchajcie uważnie, bo nie będę powtarzać. Świat znalazł się w tarapatach, jakich nie widzieli najstarsi kosmonauci. Pan Pietrucha stracił piec, Smoczek się ukrywa, a pewien galaretowaty przybysz z kosmosu kręci się przy piekarni, zamiast robić swój staż.

*Mamy do czynienia z wielką **Niepewnością**. Jeśli nie zaczniecie natychmiast działać, Ziemia może zamienić się w gigantyczną zamrażarkę!*

*Waszym zadaniem jest udowodnić, że macie w sobie więcej **ODWAGI** niż stado głodnych smoków.*

Aby uratować sytuację, musicie:

- 1. Przechytrzyć pecha, który depcze nam po piętach.*
- 2. Oswoić to, co nieznane (nawet jeśli ma macki lub zionie ogniem).*
- 3. Współpracować z każdym, kogo spotkacie na trasie - nawet jeśli wygląda podejrzanie.*

Pamiętajcie: Odwaga to nie jest brak strachu. Odwaga to działanie wtedy, gdy kolana trochę drżą, ale serce podpowiada, że trzeba pomóc przyjacielowi. Jeśli uda Wam się przejść przez wszystkie stacje, spotkamy się w Klubie Miłośników Skarpet.

Powodzenia. Nie dajcie się wykryć!

*Podpisano: **Agent 000007** (w spoczynku, ale w pełnej gotowości)*

STACJA 1: Piekarnia w tarapatach

(Odwaga: Wytrwałość mimo pecha)

Kontekst: Panu Pietrusze psuje się piec i auto. Pech go prześladowa, ale on idzie dalej.

Zabawa: "Pechowy slalom piekarza"

Zadanie: Dzieci muszą przenieść "gorące bułeczki" (piłeczki tenisowe) na drewnianych łyżkach przez tor przeszkód. Jeśli bułeczka spadnie, dziecko musi głośno zawołać: "To tylko pech!" i zacząć od miejsca upadku.

Pechowy element: Na trasie osoba prowadząca rzuca pod nogi miękkie przeszkody (poduszki) lub hałasuje, rozpraszaając dzieci.

STACJA 2: Smocza Jama

(Odwaga: Przełamanie strachu przed nieznanym)

Kontekst: Smoczek wygląda groźnie (pali bułki oddechem), ale jest pomocny.

Zabawa: "Dotyk Smoka" (Pudełka sensoryczne)

Zadanie: Przygotuj 3 pudełka z otworami na ręce. W środku ukryj: mokrą gąbkę ("język smoka"), szczotkę ryżową ("łuski smoka") i kisiel w worku ("kosmiczna galareta").

Wyzwanie: Dziecko musi włożyć rękę do środka i odgadnąć, co to jest, zanim dowie się, że to bezpieczne przedmioty.

STACJA 3: Radar Agent 000007

(Odwaga: Spryt i opanowanie)

Kontekst: Agent śledzi bohaterów. Trzeba być niezauważonym, by dotrzeć do Sosenki.

Zabawa: "Lustrzana pułapka"

Zadanie: Dzieci poruszają się po pomieszczeniu, na którym stoi **Agent** (osoba prowadząca w ciemnych okularach). Gdy Agent się odwraca, dzieci muszą zastygnąć w pozach "kamieni" lub "krzewów".

Wyzwanie: Agent podchodzi do dzieci i próbuje je rozśmieszyć lub zagadać. One muszą zachować kamienną twarz.

Wniosek: Odwaga to czasem umiejętność zapanowania nad własnym ciałem i emocjami w stresie.

STACJA 4: Kosmiczne Skarpety

(Odwaga: Współpraca dla dobra ogółu)

Kontekst: Klub Miłośników Robienia Skarpet na Drutach ratuje świat przed chłodem. To nietypowe rozwiązanie problemu.

Zabawa: "Wielkie robienie na drutach" (Pajęczyna współpracy)

Zadanie: Dzieci stoją w kręgu. Jedno ma kłębek włóczki. Musi powiedzieć coś odważnego, co ostatnio zrobiło i rzucić kłębek do kolegi, trzymając koniec nitki. itd.

Efekt: Powstaje gęsta sieć (pajęczyna). Na koniec kładziemy na niej "Ziemię" (dużą

piłkę plażową).

Akcja: Grupa musi wspólnie (trzymając nitki) przetransportować piłkę do celu, nie dotykając jej rękami.

STACJA 5: Lot Kosmity

(Odwaga: Zaufanie do obcego)

Kontekst: Kosmita bez stażu nie zna Ziemi i boi się wszystkiego. Musimy go bezpiecznie "odstawić" do statku.

Zabawa: "Nawigacja Galaktyczna"

Zadanie: Dzieci dobierają się w pary. Jedno jest "Kosmitą" (ma zawiązane oczy), drugie "Piekarzem" (przewodnikiem).

Trasa: Przewodnik prowadzi Kosmitę przez labirynt, używając tylko komend głosowych ("Krok w lewo", "Uważaj, kamień").

Wyzwanie: Zamiana ról. Dziecko musi wykazać się odwagą, by całkowicie powierzyć swoje bezpieczeństwo innej osobie.

Na koniec odczytujemy list od Agenta napisany na czystej, białej kartce.

RAPORT KOŃCOWY: OPERACJA „CIEPŁA BUŁA” ZAKOŃCZONA SUKCESEM.

Potwierdzam: grupa została sprawdzona w warunkach ekstremalnej niepewności.

Wynik? CELUJĄCY. Pokazaliście, że:

Pech Wam niestraszny.

Wasze ręce nie drżą przed nieznanym.

Potraficie współpracować nawet z Soplonami.

Jako Tajny Agent ogłaszam, że Ziemia jest bezpieczna. Największą bronią przeciwko strachowi nie są gadzety ani lasery, ale Wasza odwaga do pomagania innym. Od dziś mianuję Was Honorowymi Członkami Klubu Miłośników Skarpet. Noście swoje nagrody z dumą. Świat potrzebuje takich odważnych ludzi jak Wy.

BEZ ODBIORU.

(Ten list ulegnie samozniszczeniu... żartowałem, zostawcie go sobie na pamiątkę).

Jeśli mamy taką możliwość rozdajemy dzieciom bułeczki i skarpetkowe ordery.