

Zajęcia świetlicowe (3 godziny)

Temat: Ja i moja rodzina.

Cele ogólne:

- Uświadamianie dzieciom wartości rodziny w osobistym życiu każdego człowieka.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- rozumie pojęcie rodzina,
- rozumie stopnie pokrewieństwa w rodzinie,
- zna czynności wykonywane przez członków rodziny,
- rozumie potrzebę umacniania więzi rodzinnych,
- rozumie rolę i wartość rodziny w życiu każdego człowieka,
- umie narysować proste obrazki symbolizujące członków rodziny,
- potrafi zgodnie bawić się i pracować w grupie.



Rodzina - mała grupa społeczna składająca się z rodziców, ich dzieci i krewnych.

Rodziców łączy więź małżeńska, rodziców z dziećmi - więź rodzicielska, stanowi podstawę wychowania rodzinnego, jak również określa obowiązki rodziców i dzieci względem siebie.

1. Dokończ zdanie:

- Siostra mojej mamy to dla mnie.....
- Tata mojego taty to dla mnie.....
- Brat mojej mamy to dla mnie.....
- Babcia mojej mamy to dla mnie.....
- Syn cioci od strony mamy lub taty to dla mnie.....

2. Kalambury – Zaproszcie swoją rodzinę do wspólnej zabawy.

Jedna osoba przedstawia wybranego przez siebie członka rodziny, a reszta uczestników zabawy zgaduje. Ten kto zgadnie wskazuje kolejną osobę, która będzie pokazywała hasło. Możecie wybrać jedną formę tej gry, lub umówcie się, że każdy będzie wybierał indywidualnie w jaki sposób chce pokazać daną postać.

Rodzaje kalamburów:

- Kalambury rysowane: uczestnik musi przedstawić hasło graficznie. Podczas rysowania nie może nic mówić. Nie może też pisać liter.
- Kalambury pokazywane: uczestnik za pomocą mimiki i mowy ciała musi przedstawić zgadywane hasło. Nie może się przy tym odzywać.
- Kalambury mówione: uczestnik przedstawia hasło za pomocą słów. Nie może jednak użyć żadnego z wyrazów, które występują w hasle.

Połącz odpowiednio.



mama brat siostra tata dziadek babcia

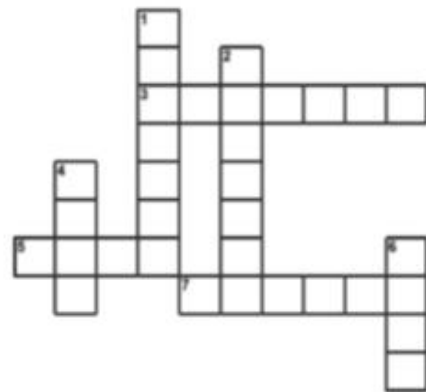
Co będzie następne?



Co będzie następne?



Rozwiąż krzyżówkę.



POZIOMO:



PIONOWO:



Połącz odpowiednio.

mama

a t a t

siostra

a r t b

dziadek

a m m a

brat

a c b i a b

tata

d i a z e d k

babcia

r a s t i o s



Zaznacz, który obrazek nie pasuje do pozostałych w szeregu.



RODZINNA WYKREŚLANKA

W	M	D	Z	I	A	D	E	K
C	A	B	I	O	P	L	T	R
A	M	U	B	A	B	C	I	A
T	A	T	A	W	R	T	G	H
M	I	O	K	P	A	L	A	S
M	S	I	O	S	T	R	A	T

mama tata siostra brat dziadek babcia rodzina

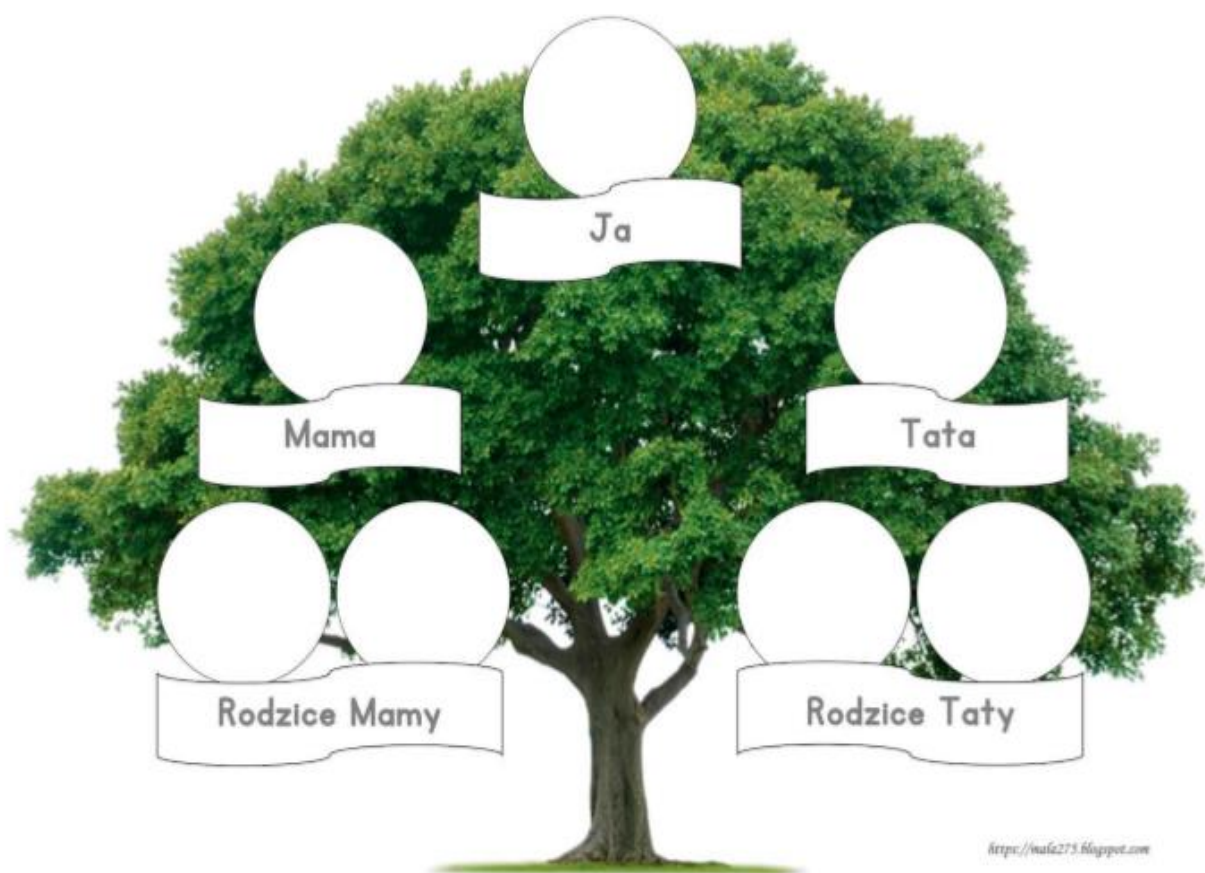
Pokoloruj obrazek

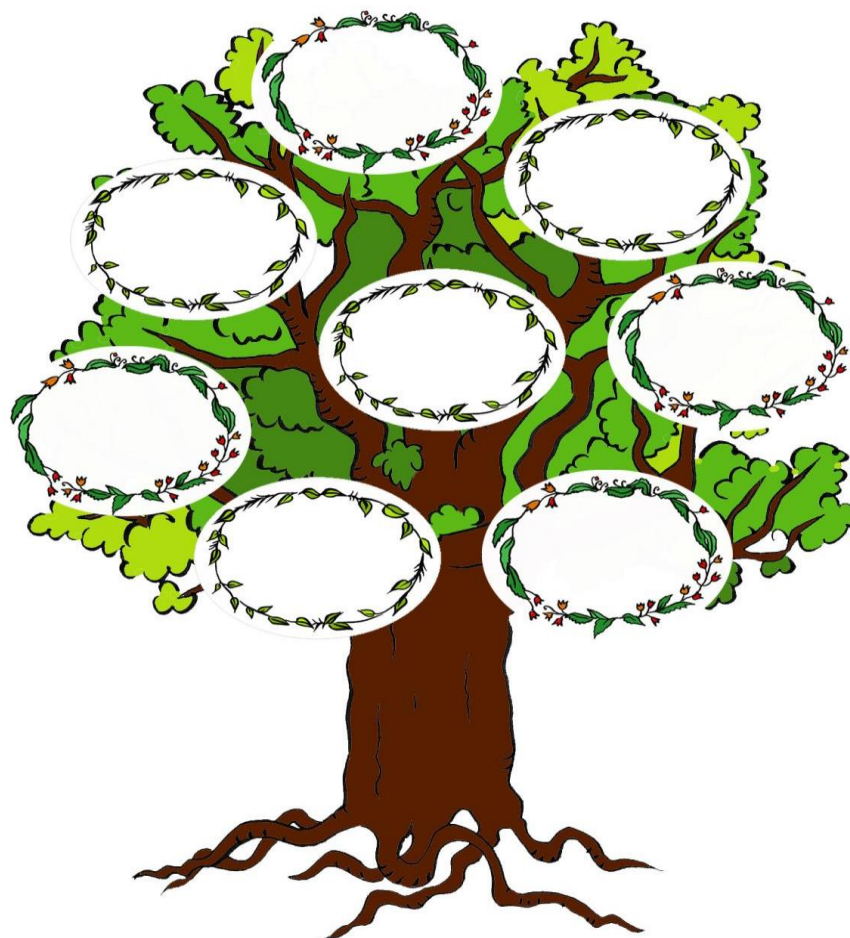
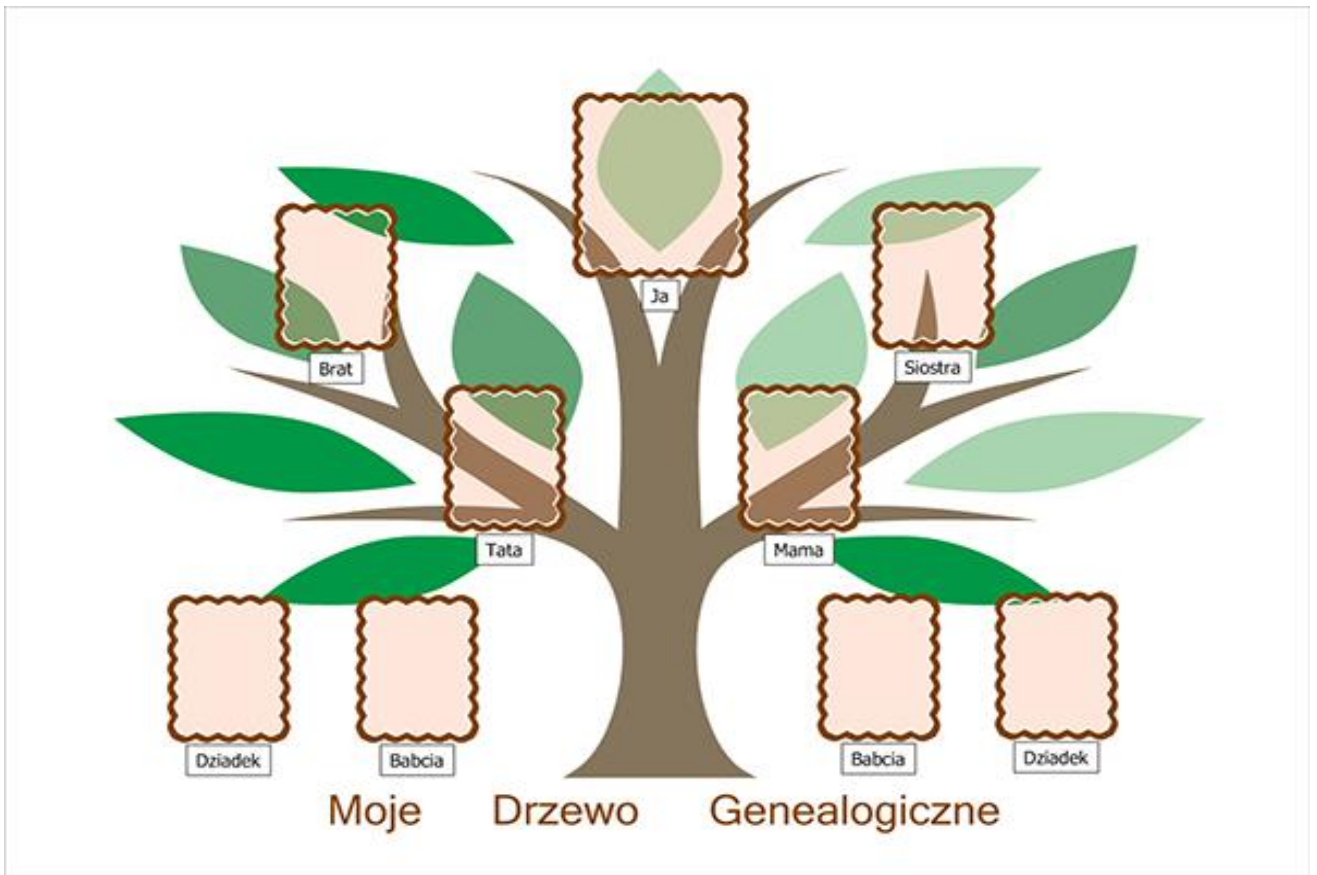
MOJA RODZINA



Drzewo genealogiczne to najpopularniejsza forma przedstawiania powiązań pomiędzy daną osobą i jej przodkami. Starannie przechowywane z pokolenia na pokolenie.

Poniżej przedstawione są przykłady drzew genealogicznych rodziny, możecie uzupełnić jedno z nich lub stworzyć swoje drzewo od podstaw. Do jego wykonania możecie użyć fotografii lub narysować członków swojej rodziny. Nie musi to być praca na kartce papieru, jeśli chcecie wykonać ją za pomocą programu komputerowego np. Paint.







Jak grać?

Gra przeznaczona jest dla co najmniej dwóch graczy i wymaga wyjścia na spacer, najlepiej długi i obejmujący np.: las, pole, ulicę. Przy bardzo dużej ilości chętnych graczy można podzielić się na drużyny, by gra przebiegała sprawnie. Należy wydrukować i wyciąć karty i potasować je. Na spacer warto zabrać kilka worków na śmieci, kredę chodnikową, kartki i coś do pisania. Dodatkowym miłym elementem może być rejestrowanie np.: na zdjęciach czy filmie najciekawszych elementów gry. Ze względu na dynamikę otoczenia i różnorodność zadań oraz fakt, że każdy gracz z pewnością będzie je nieco odmiennie interpretował i wykonywał, gra może być rozgrywana wielokrotnie i zawsze pozostawać interesująca. Zdania nie muszą być wykonywane dosłownie, a wręcz wskazane jest myślenie abstrakcyjne i pomysły nieszablonowe. Np.: za dzikie zwierzę można oczywiście uznać sarnę, czy dzika, ale również żabkę na szyldzie znanej sieci sklepów, ważne, żeby gracz (drużyna) potrafił uzasadnić swój wybór.

Gra może mieć jeden z dwóch przebiegów:

WARIANT I. Przed wyjściem z domu każdy z graczy (lub każda z drużyn) losuje jedną kartę z zadaniem. Podczas spaceru gracze muszą jak najszybciej zrealizować swoje zadania. Po zakończeniu pierwszego zadania ciągną kolejną kartę i realizują kolejne zadanie i tak dalej. Raz wyciągnięte karty nie wracają do puli. Można ciągnąć ustaloną liczbę razy i wygrywa ten kto pierwszy zrealizuje ustaloną liczbę zadań lub ciągnąć aż do końca spaceru i wygrywa ten gracz (drużyna), który zrealizuje największą liczbę zadań.

WARIANT II. Przed wyjściem z domu każdy z graczy (lub każda z drużyn) losuje ustaloną wspólnie przez wszystkich graczy liczbę kart i w trakcie spaceru może wykonywać elementy poszczególnych zadań jednocześnie, czyli nie musi kończyć jednego zadania by zacząć następnę. Jednak należy zapamiętywać lub zapisywać ile elementów danego zadania już zostało wykonane. Wygrywa ten gracz (ta drużyna), który pierwszy wykona wszystkie zadania lub do czasu zakończenia gry (spaceru) będzie miał na swoim koncie najwięcej wykonanych elementów poszczególnych zadań.

Kilka zadań przewidzianych jest dla całej rodziny, czy też wszystkich graczy jednocześnie. Za takie zadanie wszyscy dostają punkty w obu wariantach gry, jeśli wykonają zadanie lub ich nie dostają, jeśli zadanie nie zostanie wykonane.

Oczywiście po wylosowaniu zadań warto sprawdzić, czy są one odpowiednie do wieku dziecka, nie oczekujmy od malutkich dzieci dodawania, czy pisania. Przy starszych dzieciach warto podnieść poprzeczkę i na przykład poprosić o bardziej złożone wypowiedzi, czy interpretację wykonanych prac ect.

Dziewięć ostatnich kart jest czystych i można w nie wpisać własne pomysły zadania lub wykorzystać jako "dzokery", np.: pozwalające graczom (drużynom), którzy je wylosowali na zmianę kolejnego zadania na inne, czy umożliwiającą uzyskanie pomocy współgraczy.

Życzę doskonałej zabawy i owocnej nauki przez zabawę :)



sprytny zoolog

Znajdź przynajmniej trzy koty. Opisz ich wygląd i zachowanie.

**sprytny zoolog**

Znajdź przynajmniej trzy psy. Opisz ich wygląd i zachowanie.

**sprytny zoolog**

Znajdź przynajmniej trzy ptaki. Opisz ich wygląd i zachowanie. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają

sprytny zoolog

Znajdź przynajmniej trzy dzikie zwierzęta. Opisz ich wygląd i zachowanie. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają

**sprytny zoolog**

Znajdź przynajmniej trzy owady. Opisz ich wygląd i zachowanie. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają

sprytny zoolog

Znajdź przynajmniej trzy zwierzęta gospodarskie. Opisz ich wygląd i zachowanie. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają.

**bystry botanik**

Znajdź przynajmniej trzy drzewa liściaste. Opisz ich wygląd. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają.

**bystry botanik**

Znajdź przynajmniej trzy drzewa iglaste. Opisz ich wygląd. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają.

**bystry botanik**

Znajdź przynajmniej trzy kwiaty. Opisz ich wygląd. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają.



bystry botanik

Znajdź przynajmniej trzy grzyby. Opisz ich wygląd. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają.

**bystry botanik**

Znajdź przynajmniej trzy owoce lub rośliny owocujące. Opisz ich wygląd. Spróbuj podać ich nazwy lub dowiedz się jak się nazywają.

**zdolny technik**

Znajdź przynajmniej trzy zielone pojazdy. Opisz ich wygląd i zastosowanie.

**zdolny technik**

Znajdź przynajmniej trzy autobusy. Opisz ich wygląd i zastosowanie.

**zdolny technik**

Znajdź przynajmniej trzy pojazdy służb np. straży pożarnej, policji. Opisz ich wygląd i zastosowanie.

**zdolny technik**

Znajdź przynajmniej trzy obiekty latające np. samolot. Opisz ich wygląd i zastosowanie.

**zdolny technik**

Znajdź przynajmniej trzy pojazdy szynowe. Opisz ich wygląd i zastosowanie.

**zdolny technik**

Znajdź przynajmniej trzy maszyny budowlane. Opisz ich wygląd i zastosowanie.

**zdolny technik**

Znajdź przynajmniej trzy pojazdy ciężarowe. Opisz ich wygląd i zastosowanie.



zwinny sportowiec

Rób przynajmniej
dziesięć przysiadów.

**zwinny sportowiec**

Przebiegnij
przynajmniej 100
kroków.

**zwinny sportowiec**

Podskocz przynajmniej
pięć raz, najwyżej jak
potrafisz i pięć razy
najdalej jak
potrafisz.y.

**zwinny sportowiec**

Rób przynajmniej pięć
obrotów ramion w
przód i pięć w tył.

**zwinny sportowiec**

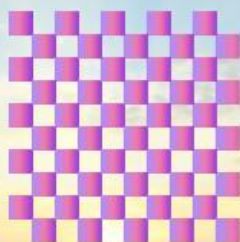
Rób przynajmniej pięć
skłonów w przód, pięć
do prawej nogi i pięć
do lewej.

**skupiony matematyk**

Znajdź przynajmniej
trzy okrągłe objekty.
Opisz je oraz ich
zastosowanie.

**skupiony matematyk**

Znajdź przynajmniej
trzy kwadratowe
objekty. Opisz je oraz
ich zastosowanie.

**skupiony matematyk**

Znajdź przynajmniej
trzy trójkątne
objekty. Opisz je oraz
ich zastosowanie.

**skupiony matematyk**

Znajdź przynajmniej
trzy liczby. Dodaj je
do siebie i podaj
wynik.



skupiony matematyk

Znajdź przynajmniej trzy litery. Wymyśl kilka słów zaczynających się na nie.

**skupiony matematyk**

Znajdź przynajmniej trzy obiekty występujące parami. Opisz je oraz ich zastosowanie.

**przyjaciele przyrody**

Zabierzcie ze sobą na spacer worki na śmieci i posprzątajcie okolicę po której będziecie spacerować.

**przyjaciele przyrody**

Znajdźcie razem trzy miejsca związane z ochroną przyrody i naszej planety.

**zrelaksowany turysta**

Znajdź przynajmniej trzy miejsc, gdzie można by usiąść i odpocząć. Opisz swój wymarzony piknik.

**zrelaksowany turysta**

Przysiadź na chwilę przynajmniej na trzech ławkach. Opisz, co widzisz siedząc na nich.

**zrelaksowany turysta**

Znajdź przynajmniej trzy miejsca, gdzie można zjeść coś słodkiego i pysznego. Jakie desery lubisz?

**zrelaksowany turysta**

Znajdź przynajmniej trzy jadalne rzeczy lub miejsca gdzie można coś zjeść. Powiedz, co lubisz jeść?

**zrelaksowany turysta**

Znajdź przynajmniej trzy pomniki lub inne zabytki. Spróbuj je opisać.



błyskotliwy chemik

Znajdź przynajmniej trzy obiekty zrobione ze szkła. Opisz je, nazwij, do czego służą?

**błyskotliwy chemik**

Znajdź przynajmniej trzy obiekty zrobione z plastiku. Opisz je, nazwij, do czego służą?

**błyskotliwy chemik**

Znajdź przynajmniej trzy obiekty zrobione z metalu. Opisz je, nazwij, do czego służą?

**błyskotliwy chemik**

Znajdź przynajmniej trzy obiekty zrobione z drewna. Opisz je, nazwij, do czego służą?

**błyskotliwy chemik**

Znajdź przynajmniej trzy obiekty zrobione z tkaniny. Opisz je, nazwij, do czego służą?

**czujny obserwator**

Znajdź przynajmniej trzy osoby noszące okulary. Powiedz, po co niosi się okulary?

**czujny obserwator**

Znajdź przynajmniej trzy długowłose osoby.

**czujny obserwator**

Znajdź przynajmniej trzy żółte przedmioty. Opisz je, do czego służą?

**czujny obserwator**

Znajdź przynajmniej trzy chmury przypominające swoim kształtem np. zwierzęta albo pojazdy. Opisz ich wygląd.

zdolny architekt

Znajdź przynajmniej trzy budynki jednopiętrowe. Jakiego jest ich zastosowanie?



zdolny architekt

Znajdź przynajmniej trzy budynki wielopiętrowe. Jakiego jest ich zastosowanie?



zdolny architekt

Znajdź przynajmniej trzy ciągi schodów. Dokąd prowadzą?



zdolny architekt

Znajdź przynajmniej trzy mosty lub wiadukty. Jakiego jest ich zastosowanie?



utalentowany artysta

Upleć wianek z kwiatów. Nazwij kwiaty, które zostały użyte.



utalentowany artysta

Narysuj obrazek patykiem na piasku lub kredą na chodniku.



utalentowany artysta

Zbuduj zamek z piasku albo inną konstrukcję z kamieni, szyszek ect.



utalentowany artysta

Ułóż portret jakiejś osoby z liści, kamieni, szyszek ect.



kochające serce

Zrób podczas wycieczki coś, by okazać miłość swoim bliskim, którzy są teraz z Tobą.



kochające serce

Znajdź przynajmniej trzy obiekty przypominające kształtem serce.

**kochające serce**

Spróbujcie wspólnie wymyślić wierszyk, albo piosenkę o rodzinie i miłości.

**kochające serce**

Przytulcie się i powiedzcie sobie wszyscy coś miłego.

**kochające serce**

Narysujcie na ziemi serce i stańcie na wyznaczonym kształcie trzymając się za ręce.

**kochające serce**

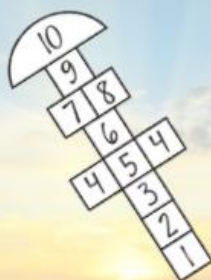
Ułóżcie razem duży napis miłość, rodzina (lub przyjaźń) lub serce z wszystkiego co macie pod ręką

**rozrywkowa gromadka**

Powyglupiajcie się trochę. Np.: poturlajcie po trawie, połaskoczcie na wzajem, róbcie głupie miny itd.

**rozrywkowa gromadka**

Zgrajcie w jakąś grę podwórkową, np.: ciuciubabkę, klasy, berka.

**rozrywkowa gromadka**

Zorganizujcie krótki wyścig, np.: kto pierwszy do najbliższego drzewa. Możecie biec, skakać, biec tyłem. Sami ustalcie zasady.

**rozrywkowa gromadka**

Zaśpiewajcie wspólnie piosenkę, którą wszyscy znacie i zatańczcie do niej.



