

GANG WIEWIÓRA

MATERIAŁY DLA NAUCZYCIELI



Tytuł filmu: „Gang Wiewióra” („Nut Job”)

W KINACH W CAŁEJ POLSCE OD 4 lipca
(pokazy przedpremierowe od 27 czerwca)

Reżyseria: Peter Lepeniotis

Gatunek: komedia animowana

Produkcja: Kanada, USA 2013

Dystrybucja w Polsce: Monolith Films

Ograniczenia wiekowe: bez ograniczeń

Komedia do chrupania dla całej rodziny. Opowieść o wiewiórze, który organizuje szajkę zwierzaków, by napaść na sklep z orzechami.

Spizarnia pełna orzechów to marzenie każdej wiewiórki. Nie inaczej jest w przypadku Wiewióra – nieco gburowatego mieszkańca miejskiego parku. Gdy w jego pobliżu odkrywa sklep z orzechami, ma tylko jeden cel. Dobrać się do zgromadzonych wewnątrz skarbów. Zaczyna organizować ekipę, by zrealizować skok, który ustawi ich... na całą zimę.

Bierz orzechy i w nogi!



Wraz z Warszawskim Wydziałem Mazowieckiego Samorządowego Centrum Doskonalenia Nauczycieli, zapraszamy wychowawców 5 - 12 - latków do korzystania z materiałów zawierających propozycje gier i zabaw edukacyjnych na okres wakacyjny z motywem filmu „Gang Wiewióra”.

Scenariusze zajęć opracowała mgr Barbara Ochmańska – nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej i akademicki, autorka i współautorka licznych publikacji metodycznych dotyczących ucznia zdolnego, rozwoju i edukacji dziecka w wieku wczesnoszkolnym.

SCENARIUSZ ZAJĘĆ inspirowany filmem „Gang Wiewióra”

Grupa wiekowa: 5 - 6 - latki

Temat: Ruda wiewiórka i jej zapasy na ciężkie czasy.

Czas trwania zajęć: 90 minut



Cele ogólne:

- poznawanie wybranych zwierząt żyjących w naturalnym środowisku: wiewiórka;
- kształcenie umiejętności posługiwania się liczebnikami głównymi do dziesięciu;
- doskonalenie umiejętności dostrzegania podobieństw i różnic;
- kształtowanie rozumienia stosunków przestrzennych i rozwijanie wyobraźni przestrzennej dziecka;
- rozwijanie logicznego myślenia;
- rozwijanie inwencji twórczej oraz sprawności manualnej;
- kształtowanie umiejętności reagowania na sygnał umowny.

Formy pracy:

- zbiorowa
- grupowa
- indywidualna

Potrzebne materiały:

- ilustracje przedstawiające wiewiórki z filmu „Gang Wiewióra” oraz wiewiórkę pospolitą załącznik nr 1 (zadanie 2)
- gazety lub woreczki do ćwiczeń (zad. 3)
- włóczka, wycinanki, kredki, plastelina lub bibuła + załącznik nr 2 dla każdego dziecka (zad. 5)
- odtwarzacz do słuchania piosenek (zad. 6)
- hula hop, szarfy lub kreda (zad. 6)
- wesole i smutne pyszczki wiewiórek – wydrukowany załącznik nr 3 (ewaluacja)
- dwa kosze (ewaluacja)
- znaki zakazu - załącznik nr 4 (dodatkowe zadanie nr 1)
- kartka i kredka dla każdego dziecka, plastelina (dodatkowe zadanie nr 2)

Cele operacyjne.

Dziecko:

- wie, jak wygląda wiewiórka i jak przygotowuje się do zimy;
- posługuje się w czasie zabaw liczebnikami głównymi w zakresie od 1 do 10;
- zna pojęcia: góra-dół, nad-pod, za-przed, lewa-prawa, przód-tył;
- przelicza materiał przyrodniczy (szyszki, orzechy) podczas zabawy matematycznej;
- potrafi wykleić wiewiórkę różnymi materiałami ozdobnymi;
- uważnie słucha wiersza;
- wypowiada się na temat treści wysłuchanego utworu;
- powtarza poznaną wyliczankę;
- poprawia po śladzie określony obiekt;
- integruje się z innymi dziećmi w czasie zabawy;

Przebieg zajęć:

1. Nawiązanie do treści obejrzanego filmu „Gang Wiewióra”.

Dokończ zdanie:

- Wiewiór był...
- W parku mieszkały...
- Przyjacielem Wiewióra był...
- Pierun to...
- Andzia była...

2. Prezentacja ilustracji wiewiórek z filmu i naturalnego środowiska.

Dokonanie porównania przez dzieci i podanie charakterystycznych cech dla postaci filmowych i mieszkańca parku. Wskazanie podobieństw i różnic w wyglądzie, sposobie odżywiania i zachowaniu. **(Załącznik nr 1)**

3. Zabawy orientacyjno-ruchowe:

a) Spacer wiewiórki.

Do zabawy potrzebne będą dwie gazety dla każdego dziecka. Dziecko z jednej kartki gazety formułuje kulę, na drugiej staje. Uczniowie mogą ułożyć je w kole, w dwóch rzędach lub w rozsypce po całej sali (na korytarzu, boisku lub w parku). Dzieci robią to, co mówi nauczyciel. Wykonując polecenia dzieci przypominają sobie wcześniej poznane pojęcia: góra-dół, nad-pod, za-przed, lewa-prawa, przód-tył. Nauczyciel prosi, aby dzieci stanęły na kartce papieru, tak jak on.

Dalej: dzieci układają swoje orzechy - gazety przed sobą, za sobą, z prawej strony, z lewej strony, podrzucają do góry i łapią, przeskakują z gazety na gazetę do przodu, do tyłu, toczą papierowy orzech wokół rozłożonej gazety, skaczą z „orzechem” na głowie, przenoszą swój „orzech” od skrytki (rozłożonej gazety) do skrytki, przekładają orzech z lewej ręki do prawej, przekładają pod prawym kolanem itp.

b) Chodzenie wiewiórek pod dyktando (kontynuacja poprzedniej zabawy).

Nauczyciel wydaje polecenia, a dzieci odliczają kroki:

Wiewiórki idą dwa kroki w prawo...

Teraz trzy kroki do przodu...

Dwa kroki do tyłu...

Pięć kroków w lewo... itd.

Następnie dzieci bawią się w parach.

4. Wysłuchanie wiersza Władysława Broniewskiego „Wiewiórka”.

Wiewiórka

Ruda wiewiórka, ruda wiewiórka

skacze wesoło z drzewa na drzewo.

Z chwiejnej gałązki w zieleń da nurka,

machnie ogonkiem w prawo i w lewo.

Zeszła na ziemię, nic się nie boi,

wie, że orzeszki mamy w kieszonkach.

O, z ręki bierze! O, przy mnie stoi

chwiejąc puszystym końcem ogonka.

Nikt jej nie skrzywdzi, nikt jej nie spłoszy

taka jest śliczna, zręczna i żywa!

Zjadła orzeszków za kilka groszy,

na pożegnanie ogonkiem kiwa.



**GANG
WIEWIÓRA**
W KINACH OD 4 LIPCA

3



Pytania do wiersza dla dzieci:

- W jaki sposób poruszała się wiewiórka?
- Co wzięła z ręki wiewiórka?
- Jaka jest wiewiórka?
- Co zrobiła na pożegnanie?

5. Popraw po śladzie kontur wiewiórki:

Wiewiórkę wykleić włóczką, bibułą, wycinankami lub plasteliną - można też pokolorować kredkami. (Załącznik nr 2)

6. Wiewiórka i jej skarby - zabawa ruchowa.

Miejsce zabawy dowolne (sala, boisko, korytarz). Nauczyciel/opiekun rozrzuca woreczki/szyszki/orzechy w dowolnych miejscach pomieszczenia oraz układa kilka szarf/ kół hula hop lub rysuje kredą koła (zawsze o jedną mniej niż ilość uczestników zabawy).

Na sygnał nauczyciela, np. na jedno klaśnięcie w dłonie dzieci - wiewiórki wyruszają po orzechy, na dwa klaśnięcia wracają do swoich dziupli ze zgromadzonymi skarbami. Dziecko, które nie znajdzie pustej dziupli staje przy nauczycielu. Zabawę można przeprowadzić przy dźwiękach piosenek „Wiewióreczko sąsiadeczko” <http://twojanuta.pl/mp3,1vctx,sasiadeczka-wiewioreczka.html>, „Wiewióreczka mała” <http://twojanuta.pl/mp3,2c038,wiewioreczka-mala.html> lub „Gangam style”. Podczas muzyki dzieci zbierają orzechy, gdy cichnie wracają do dziupli.

9. Nauka wyliczanki.

Jeden, dwa i trzy, wiewióreczką jesteś Ty.

Cztery, pięć i sześć powiedz nam, co lubisz jeść.

(Nauczyciel wskazuje dziecko, które pokazuje, co lubi jeść wiewiórka lub dane dziecko. Dzieci naśladują gesty wybranego dziecka i odgadują, co ono pokazało.)

Siedem i osiem potrzebuję orzechów pełne kosze.

Dziewięć i dziesięć zbieram zapasy na długą jesień.

(Na hasło nauczyciela dzieci wyruszają w poszukiwaniu skarbów, zbierają zapasy na zimę, gdy usłyszą ponowny sygnał umowny wracają na swoje miejsce i kontynuujemy zabawę dalej).

Po opanowaniu rymowanego wierszyka lub jego części dzieci w czteroosobowych zespołach bawią się w wyliczankę.

10. Ewaluacja.

Przygotować dwa kosze oznaczone wesołym lub smutnym obrazkiem bohatera „Gangu Wiewióra” (załącznik nr 4). Każde dziecko wrzuca orzech, szyszkę, woreczek do kosza z odpowiednią miną postaci, w zależności od tego czy dzieciom podobało się zajęcie i czy dobrze się na nim bawiło.

Zaproszenie uczniów na wycieczkę do parku lub lasu w celu obserwacji wiewiórki. Przypomnienie zasad zachowania się w parku.



**GANG
WIEWIÓRA**
W KINACH OD 4 LIPCA

4



Dodatkowe sytuacje edukacyjne do wyboru dla nauczyciela lub dzieci chętnych:

1. Parkowy savoir-vivre, czyli dziecięce wakacyjne spacer w oparciu o dobre maniery.

Rozmowa z uczniami na temat: co wolno, a czego nie wolno robić w parku. Przypuszczalne odpowiedzi uczniów:

Nie wolno niczego niszczyć.

Nie biwakuj i nie pal ognia.

Nie wolno straszyć i płoszyć zwierząt.

Zabieraj swoje śmieci ze sobą.

Nie można zrywać kwiatów i łamać gałęzi drzew.

Zachowujemy się cicho.

Trzeba zachowywać się cicho.

Nie słuchamy głośno muzyki.

Nie wolno chodzić po drzewach.

Nie krzyczymy.

Poruszaj się tylko po wyznaczonych szlakach turystycznych.

Nie śmiejemy.

Pytania dla dzieci:

Co przypomina ludziom o wspólnych ustaleniach? (*Znaki*)

Jak nazywamy znak drogowy, który czegoś nam zabrania? (*Znak zakazu*)

Nauczyciel pokazuje znaki zakazu – zwrócenie uwagi na czerwone ramki i kształt znaku. (**Załącznik nr 4**)

Następnie prosi, aby dzieci same narysowały parkowe znaki zakazu.

2. Mali przyrodnicy – prowadzimy obserwacje w parku. (Potrzebne kartki i kredka świecowa dla każdego dziecka).

- W parku dzieci zwinają kartki w rulon tak, aby powstała papierowa luneta.
- Na polecenie nauczyciela dzieci obserwują, co widzą na drzewie, co mogą zobaczyć w trawie, w gałązkach krzewu, gdzie mogą zaobserwować wiewiórkę.
- Potem dzieci opowiadają o swoich spostrzeżeniach. Wymieniają zaobserwowane obiekty.
- Zastanawiają się też wspólnie i poszukują, co z otaczającego świata przyrody: zwierząt i roślin ma jedną oś symetrii, czyli linię, która dzieli okaz na dwie takie same połowy. Obserwatorzy podają jak najwięcej przykładów.
- Dzieci poszukują „swojego” drzewa. Przytulają się do niego i próbują go „poczuć i posłuchać”. Następnie przykładają kartkę do drzewa i malują kredką po kartce odrysowując korę drzewa. Zamalowane kartki układamy na trawie w parku i rozmawiamy na ich temat. Dzieci próbują odgadnąć, która „kora” należy do którego drzewa.
- Po powrocie do sali dzieci mogą ulepić z plasteliny zaobserwowane zwierzęta.

3. O czym szumi nasz park? – zabawa na utrwalenie nazw roślin i zwierząt żyjących w parku.

Dzieci stoją w rozsypanie, powtarzają słowa wierszyka i odpowiadają na postawione przez nauczyciela pytania. Odpowiedzi na pytanie udziela wskazane przez prowadzącego dziecko. Zabawa trwa do momentu, gdy wszystkie dzieci zaprezentują swoje przykłady lub do wyczerpania pomysłów.

W naszym parku szumią drzewa, szumią drzewa, (*dzieci poruszają uniesionymi rękami jak gałązkami drzew*)

jakie zwierzę może tu zaśpiewać? (*nauczyciel wskazuje dziecko, które udziela odpowiedzi na to pytanie*)

W naszym parku szumią drzewa, szumią drzewa, (*dzieci poruszają uniesionymi rękami jak gałązkami drzew*)

jakie drzewo może tu zaśpiewać? (*nauczyciel lub wybrana osoba wskazuje dziecko, które udziela odpowiedzi*)

W naszym parku szumią drzewa, szumią drzewa, (*dzieci poruszają uniesionymi rękami jak gałązkami drzew*)

jakie kwiaty mogą tu zaśpiewać? (*nauczyciel lub wybrana osoba wskazuje dziecko, które udziela odpowiedzi*)

W naszym parku szumią drzewa, szumią drzewa, (*dzieci poruszają uniesionymi rękami jak gałązkami drzew*)

jaki bohater z filmu może tu zaśpiewać? (*nauczyciel lub wybrana osoba wskazuje dziecko, które udziela odpowiedzi*)



**GANG
WIEWIÓRA**
W KINACH OD 4 LIPCA

5



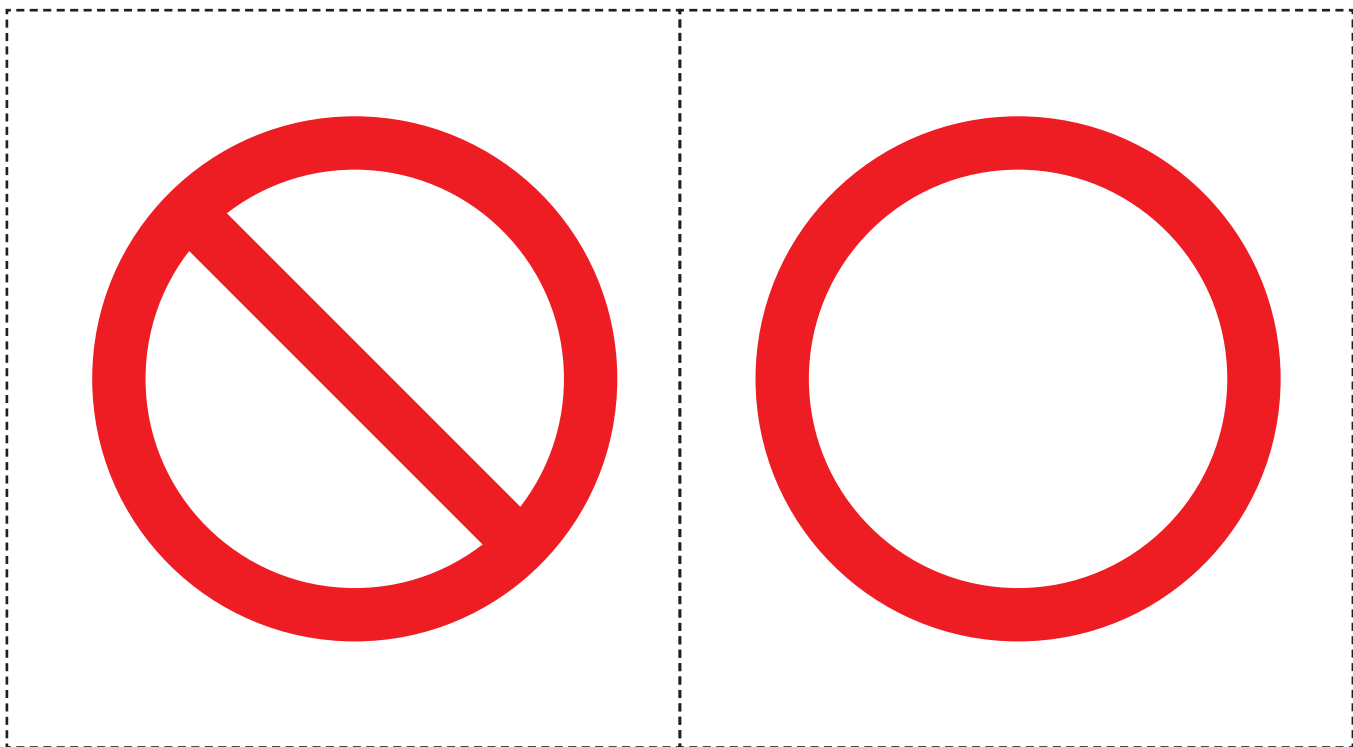




Załącznik nr 3



Załącznik nr 4



**GANG
WIEWIÓRA**
W KINACH OD 4 LIPCA

8



Opracowanie: mgr Barbara Ochmańska

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

Inspirowany filmem „Gang Wiewióra”

Grupa wiekowa: 7-9 - latki.

Temat: Zwierzęta mieszkające w parku.

Czas trwania zajęć: 90 minut



Cele ogólne:

- ukazanie bogactwa gatunków zwierząt żyjących w parku;
- stymulowanie i rozwijanie zdolności twórczych – płynności, giętkości i oryginalności myślenia, umożliwienie dzieciom „otwarcia się” językowego, rozwijanie umiejętności stawiania pytań;
- wspomaganie rozwoju dziecka w zakresie rozumienia świata zwierząt;
- kształtowanie emocjonalnej więzi z przyrodą;
- doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania liczb w zakresie 100
- rozwijanie pamięci i spostrzegawczości wzrokowej;
- nabywanie umiejętności komunikacyjnych i wykorzystania zdobytej wiedzy w praktyce, współpracy w zespole;

Metody pracy:

- słowno-poglądowa
- problemowa
- działań praktycznych

Potrzebne materiały:

- przygotowane kserokopie kart ćwiczeń dla każdego ucznia (karty zawierają również dwa załączniki przydatne w zadaniu 1 oraz zadaniu 5)
- kartki ksero (zad. 3)
- telefon komórkowy lub mikrofon (zad. 3)
- ilustracja wiewiórki/uszy/kita (dodatkowe w zad. 3)
- komputer (dla chętnych do ćwiczeń online)

Cele operacyjne:

Dziecko:

- wymienia kilka przykładów organizmów zamieszkujących parku;
- umie zadać pytania w oparciu o zaproponowany tekst;
- opowiada o trybie życia i zwyczajach wiewiórki i innych zwierząt żyjących w parku;
- dodaje i odejmuje w zakresie 100;
- współpracuje i bawi się z innymi dziećmi;

Formy pracy:

- zbiorowa
- grupowa
- indywidualna

- łupiny po orzechach lub chusteczki higieniczne dla każdego ucznia (zad. 4)
- koszyk na losowanie (zad. 7)



**GANG
WIEWIÓRA**
W KINACH OD 4 LIPCA

9



Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie do zajęć.

Nawiązanie do filmu „Gang Wiewióra” - filmowy diagram. (Załącznik nr 1 – zawarty w karcie ćwiczeń)

Dzieci odnajdują w wykreślanie imiona bohaterów filmu „Gang Wiewióra” i zamalowują je.

Ćwiczenie w wersji online <http://learningapps.org/display?v=p80y1m11201>

2. Co robi wiewiórka? Zabawa ruchowo - naśladowcza. Przerwa śródlekcyjna.

Dzieci chodzą w rytm muzyki po kole, gdy muzyka cichnie nauczyciel czyta zdania z pasków papieru, a uczniowie wykonują czynności wykonywane przez wiewiórkę. (Muzyka np. „Gangam Style”)

Wiewiórka je orzechy.
Wiewiórka skacze po drzewach.
Wiewiórka zbiera orzechy.
Wiewiórka układa orzechy w dziupli.
Wiewiórka śpi.
Wiewiórka nawleka grzyby na gałązki drzew.
Wiewiórka wspina się na drzewo.
Wiewiórka buduje gniazdo.

3. Wywiad z wiewiórką.

Nauczyciel prosi uczniów, aby zastanowili się co ciekawego jest w wiewiórcie i o co można ją zapytać.

Następnie każda osoba zapoznaje się z ciekawostkami na temat tego zwierzęcia (**tekst poniżej**).

Przeczytany tekst ma pomóc uczniom w przeprowadzeniu wywiadu z wiewiórką.

Na polecenie nauczyciela dzieci dobierają się w pary i deklarują, czy:

- I) sami układają pytania i odpowiedzi,
- II) korzystają z gotowych odpowiedzi,
- III) dopasowują do gotowych pytań odpowiedzi.

Potem nauczyciel zachęca dzieci do przeprowadzenia w parach wywiadów. Prowadzący dodatkowo proponuje, aby osoby chętne przygotowane wywiady nagrywały przy pomocy telefonu komórkowego z użyciem rekwizytów: mikrofonu, plakietki wiewiórki, opaski z uszami wiewiórki itp.

Na końcu ćwiczenia, dzieci odsłuchują nagrania.



**GANG
WIEWIÓRA 10**
W KINACH OD 4 LIPCA



A to ciekawe...

- ❖ Wiewiórki pospolite to leśne lub parkowe gryzonie. Mają bardzo mocne i ostre zęby (siekacze), dzięki którym z łatwością przegryzają twarde łupiny orzechów laskowych i żołądzi.
- ❖ Ubarwienie gęstego futerka zależy od tego, w jakim miejscu kuli ziemskiej wiewiórka żyje, zależy też od pory roku i rodzaju pokarmu, jakim się żywi. Najczęściej futerko jest koloru rudego o rozmaitych odcieniach w ciągu lata, bywa też brązowe lub czarne. W zimie zmienia barwę na popielatą. Brzuszek jest zawsze biały i wyraźnie odróżnia się od reszty ciała.
- ❖ Bardzo puszysty, okazały ogon pomaga utrzymywać wiewiórce równowagę na cienkich gałązkach lub podczas skoków z gałęzi na gałąź. Ogon - niczym parasol - chroni je również przed słońcem i deszczem.
- ❖ Wiewiórki są niezwykle szybkie i zwinne, bez trudu wspinają się na drzewa i skaczą z gałęzi na gałąź. Potrafią schodzić po pniu głową w dół, świetnie też skaczą po ziemi.
- ❖ Jesienią wiewiórki zaczynają gromadzić zapasy na zimę. Chowają je do skrytek umieszczonych 20 do 30 centymetrów pod ziemią, które odnajdują dzięki swojemu wspaniałemu węchowi.
- ❖ Wiewiórki są bardzo pracowite - jedna jest w stanie zgromadzić jesienią tysiące orzeszków i żołądzi.
- ❖ Ulubiony pokarm wiewiórek to orzechy oraz ukryte w szyszkach nasiona drzew iglastych. W lecie zjadają też chętnie owoce, jagody, młode pędy, pączki, ziarno i grzyby. Nie gardzą również owadami, jajami ptaków, a nawet pisklętami.
- ❖ Wiewiórka buduje swoje gniazda w kształcie kuli w koronach drzew. Czasem wykorzystuje też na swoje schronienie dziuple czy porzucone, stare gniazda srocz lub wronie.
- ❖ Wiewiórki nie potrafią pływać.
- ❖ Zęby wiewiórek nigdy nie przestają rosnąć. Dlatego muszą one stale gryźć orzechy laskowe, korę drzew, szyszki, żołądzie lub młode pędy, aby ścierać swoje ząbki.
- ❖ To może nam się wydawać nieprawdopodobne, ale wiewiórki naprawdę suszą grzybki na gałązkach drzew. Nawlekają je na cienkie, ostre gałązki tak samo, jak ludzie nawlekają borowiki i kozaki na nitki. Uzbierane przez wiewiórkę grzybki stają się częścią jej zimowych zapasów.
- ❖ Wiewiórki nie zapadają na zimę we właściwy sen zimowy, ale w okresie silnych mrozów nie opuszczają gniazd przez kilka tygodni i częściowo ten okres przesypiają.
- ❖ Wiewiórka żyje ok. 10 lat.

(Opracowanie na podstawie: ekologia.pl/wiedza/zwierzeta/wiewiorka-pospolita)

Grupa I:

Otrzymuje czyste kartki papieru.



**GANG
WIEWIÓRA**
W KINACH OD 4 LIPCA

11



Grupa II:

Ubarwienie gęstego futerka zależy od tego, w jakim miejscu kuli ziemskiej wiewiórka żyje.

Ulubiony pokarm wiewiórek to orzechy oraz ukryte w szyszkach nasiona drzew iglastych.

Bardzo puszysty, okazały ogon pomaga utrzymywać wiewiórce równowagę na cienkich gałązkach lub podczas skoków z gałęzi na gałąź.

Jesienią wiewiórki zaczynają gromadzić zapasy na zimę.

Wiewiórki nie zapadają na zimę we właściwy sen zimowy.

Grupa III:

Jak długo rosną zęby wiewiórki?

Jakiego koloru jest brzuszek wiewiórki?

Ile owoców drzew jest w stanie zgromadzić jedna wiewiórka?

Do czego służy wiewiórce ogon?

Jak długo żyje wiewiórka?

Wiewiórka żyje ok. 10 lat.

Ogon chroni wiewiórkę przed słońcem i deszczem oraz pomaga jej utrzymać równowagę.

Brzuszek jest zawsze biały.

Jedna wiewiórka jest w stanie zgromadzić jesienią tysiące orzeszków i żołądź.

Zęby wiewiórek nigdy nie przestają rosnąć.

4. Orzeszki – ćwiczenia oddechowe - przerwa śródlekcyjna.

Dzieci siedzą na krzesłach przy stolikach. Nauczyciel rozdaje dzieciom łupiny po orzechach włoskich (każde dziecko dostaje jedną połówkę) lub dzieci formułują orzeszki z chusteczek higienicznych (mogą też być piłeczki ping pongowe). Następnie demonstruje sposób dmuchania na łupinę tak, aby przesunąć je w miejsce lub stronę wskazaną poleceniem nauczyciela np. dmuchamy w stronę środka stolika tak, aby łupina spadła ze stolika itp. lub dzieci mogą ułożyć swoje orzeszki na jednej linii. Można zorganizować zawody, kto pierwszy doprowadzi swój orzech do mety.

5. Zapasy wiewiórek (Załącznik nr 2 – zawarty w karcie ćwiczeń)

Zadaniem dzieci jest ułożenie piramidy z załącznika, czyli wpisanie odpowiednich liczb na każdym orzechu. Nauczyciel tłumaczy zadanie nawiązując do „Gangu Wiewióra”:

Wiewiórki stale gromadzą zapasy. Oblicz, ile orzechów ułożyły w piramidkach orzechowych w różnych skrytkach. Każda liczba zapisana na orzechu jest sumą dwóch liczb z kolejnych orzechów ułożonych niżej, które ją podtrzymują.

Uwaga! Dzieci mogą losować dowolną piramidę i obliczyć ją lub stworzyć własną.

Ćwiczenie w wersji online: <http://learningapps.org/display?v=pt46xyyaa01>



**GANG
WIEWIÓRA**
W KINACH OD 4 LIPCA

12



6. Orzechowe menu

Gdy Wiewiór i Szczurek odnaleźli sklep z orzechami, zastanawiali się, jakie pyszności można przygotować z tak wielkich zapasów. Zadaniem uczniów jest ułożenie menu na cały dzień: coś na orzechowe śniadanie, obiad, podwieczorek i kolację. Posiłki można narysować i nazwać.

Następnie dzieci prezentują orzechowe menu.

Uwaga! Ćwiczenie można zmodyfikować, dzieci mogą rysować swoje propozycje dań na jednorazowych papierowych talerzykach.

7. Ewaluacja. Bitwa na pytania, czyli quiz o zwierzętach żyjących w parku.

Dzieci należy podzielić na dwie grupy i ustawić naprzeciwko siebie w jednej linii. Na środku znajduje się koszyk z kartkami, na których umieszczone są pytania dotyczące zwierząt. Dzieci losują na zmianę pytania dla drużyny przeciwnej. Wygrywa grupa, która odpowie poprawnie na najwięcej pytań. Przykładowe pytania:

Dlaczego dzięcioł stuka?	Dlaczego kreta nazywamy budowniczym?
Gdzie kukułka składa jajka?	Które ze zwierząt żyjących w parku zapada w sen zimowy?
Który komar pije krew?	Co buduje gniazda w parku?
Czy to prawda, że sroka jest złodziejką?	Co mieszka w dziupli?
Który ptak ma najdłuższy ogon?	Jakie owady zamieszkują park?
Jakie zwierzę jest najpowolniejsze?	Który ptak śpiewa w parku najpiękniej?
Jak broni się jeż?	Jaki motyl fruwa nocą?
Do czego wiewiórka używa swego ogona?	Który ptak poluje nocą?
Ile kropek mogą mieć biedronki?	Jakie zwierzęta możemy spotkać w parku?
Co może wyrosnąć na dębie?	Jakie grzyby rosną w parku?



**GANG
WIEWIÓRA**
W KINACH OD 4 LIPCA

13



Karta ćwiczeń edukacyjnych dla ucznia

1. Jakie inne zwierzęta zamieszkują park? Wymień je.

Następnie zaprowadź zwierzęta do swojego domu: wiewiórkę, kreta, mysz i gołębia. Powiedz, jak nazywają się ich domy.



2. Tajemnicze zdania.

Odnajdź w zdaniach ukryte nazwy zwierząt. Otocz je pętlą:

Dominika zdradziła swój sekret mamie.

Spadające krople deszczu rozplývają się po szybie.

Kasia co roku podziwia szopki krakowskie.

Moim ulubionym napojem jest sok z jeżyn.

3. Parkowa wykreślanka

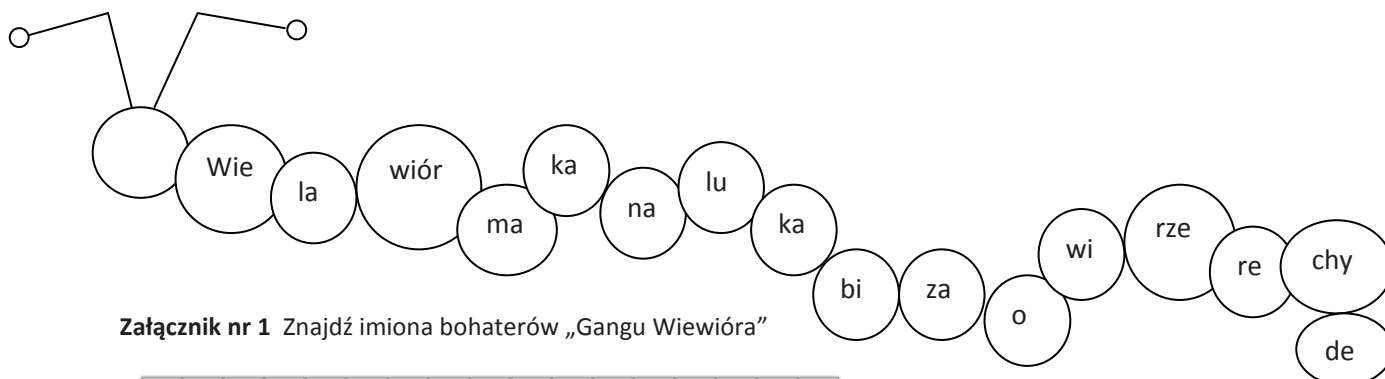
Znajdź w diagramie i zamaluj nazwy zwierząt żyjących w parku.

Q	G	R	G	K	P	K	D	H	W	J	T	G	R
E	B	P	M	Z	P	X	F	E	I	Y	R	U	Y
X	B	A	L	S	U	N	N	J	E	Ż	G	L	Q
Z	S	W	F	H	J	H	B	C	W	J	B	Q	Z
U	S	C	O	W	K	X	Q	I	I	U	F	R	Q
M	B	H	W	B	J	A	S	K	Ó	Ł	K	A	U
B	C	D	D	S	U	V	N	W	R	O	N	A	K
P	U	Q	U	G	S	Z	P	A	K	O	M	A	R
D	Ż	D	Ż	O	W	N	I	C	A	N	O	Y	E
Y	A	T	T	Ł	M	R	Y	J	Z	N	T	F	T
P	B	A	V	A	S	M	C	P	L	K	Y	F	L
C	A	V	X	B	I	V	R	O	J	E	L	N	M

1. WIEWIÓRKA
2. SZPAK
3. DŹDŻOWNICA
4. WRONA
5. GOŁĄB
6. KOMAR
7. JEŻ
8. KRET
9. MOTYL
10. JEŻ
11. JASKÓŁKA
12. ŻABA

Ćwiczenie w wersji online: <http://learningapps.org/display?v=pk1it3aca01>

4. Wesoła gąsienica. Zamaluj co drugą sylabę w wesołej gąsienicy, pozostałe sylaby utworzą zdanie, odczytaj je.



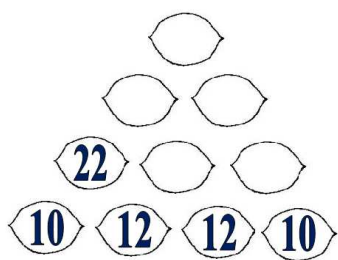
Załącznik nr 1 Znajdź imiona bohaterów „Gangu Wiewióra”

F	P	B	C	A	Q	H	D	V	M	W	I	E	W	I	Ó	R
I	Q	J	S	U	D	T	G	D	P	K	L	I	Z	C	C	P
G	W	K	L	E	J	N	O	T	Z	Q	O	L	O	V	M	D
O	Q	Y	L	L	X	K	K	R	E	T	N	G	P	H	J	Z
Q	T	I	K	R	U	S	Z	Y	N	K	A	J	G	X	L	B
W	R	Y	C	Q	G	F	T	B	P	V	N	D	F	O	J	I
Y	H	B	I	X	R	E	F	S	E	D	D	Y	J	Q	H	W
K	R	Y	Z	W	H	Y	H	O	R	K	Z	J	G	Q	H	D
P	X	W	S	X	U	G	E	N	E	K	I	S	L	B	X	S
E	E	P	I	E	R	U	N	M	Ł	R	A	S	X	P	Y	T
K	C	M	S	U	T	L	I	F	K	Q	G	R	U	U	Q	G
K	L	U	J	W	O	I	E	M	A	G	R	U	G	Z	C	I
S	Z	C	Z	U	R	E	K	W	G	Z	Q	B	S	N	P	V

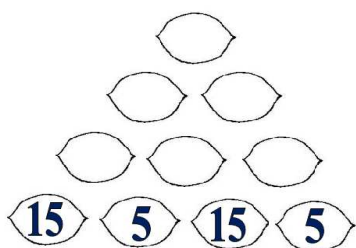
1. TRYBSON
2. GENEK
3. KRET
4. HENIEK
5. KRUSZYŃKA
6. PEREŁKA
7. ILONA
8. KLEJNOT
9. PIERUN
10. SZCZUREK
11. WIEWIÓR
12. ANDZIA

Załącznik nr 2 Wiewiórki stale gromadzą zapasy. Oblicz, ile orzechów ułożyły w różnych skrytkach. (Każda liczba zapisana na orzechu jest sumą dwóch liczb z kolejnych orzechów ułożonych niżej, które ją podtrzymują).

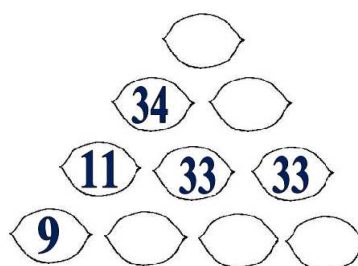
Skrytka nr 1:



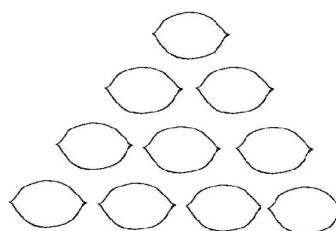
Skrytka nr 4



Skrytka nr 2



Skrytka nr 4: Wymyśl własną piramidę orzechową.



Opracowanie: mgr Barbara Ochmańska

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

Inspirowany filmem „Gang Wiewióra”

Grupa wiekowa: 10 -12 lat

Temat: „Bohater Parku” pilnie poszukiwany.

Czas trwania zajęć: 120 minut



Cele ogólne:

- Rozwijanie umiejętności rachunkowych i ruchowych;
- stymulowanie i rozwijanie zdolności twórczych – płynności, giętkości i oryginalności myślenia;
- wspomaganie rozwoju dziecka w zakresie rozumienia świata zwierząt i ludzi;
- rozwijanie pamięci i spostrzegawczości wzrokowej;
- rozwijanie umiejętności komunikacyjnych i wykorzystania zdobytej wiedzy w praktyce, współpracy w zespole;

Metody pracy:

- słowno-poglądowa
- problemowa
- działań praktycznych

Materiały:

- przygotowane kserokopie materiałów do ćwiczeń
- bibułka, kolorowe brystole, wstęgi, kartki papieru, nożyczki (zad. 4)
- tablet, odtwarzacz (zad. 5)
- arkusze szarego papieru, nożyczki, taśmy klejące, farby i pędzelki, mazaki, markery / piłeczki ping pongowe woreczki, szyszki (zad. 6)

Cele operacyjne:

- Dziecko rozwiązuje krzyżówkę o bohaterach filmowych;
- umie zamykać myśli w formie zdania;
- zna formę użytkową, jaką jest ogłoszenie;
- wymienia kilka cech charakteru określających bohatera;
- wypowiada się na temat bohaterów filmu „Gang Wiewióra” i ocenia ich zachowanie;
- dodaje i odejmuje w zakresie 100;
- współpracuje i bawi się z innymi dziećmi;
- wykonuje rekwizyty do przeprowadzenia konkursu, wycina i łączy elementy;
- odtwarza układ do muzyki;
- rzuca do celu stałego;

Formy pracy:

- zbiorowa
- grupowa
- indywidualna

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie do zajęć

Nawiązanie do filmu „Gang Wiewióra”: dzieci rozwiązują krzyżówkę (**karta ćwiczeń, zadanie „A”**)

Hasło: Gang Wiewióra

Pionowo: 1. Wiewiór, 3. Perełka, 7. Trybsyn

Poziomo: 2. Andzia, 4. Świstaki, 5. Kret, 6. Szczurek

Krzyżówka dostępna online <http://learningapps.org/display?v=pn3phqrja01&preview=1>

Pytania do uczniów:

Które zwierzęta należały do „Gangu Wiewióra”?

Wymień cechy charakteru poszczególnych bohaterów filmu „Gang Wiewióra”.

2. Ogłoszenie konkursu na „Bohatera Parku”

- Odczytanie ogłoszenia.

Uwaga mieszkańcy parku nad stawem!

Dnia 4 lipca 2014 r. w parku obok stawu o godzinie 12.00 odbędzie się konkurs na „**Bohatera Parku**”.

Jeśli jesteś zwierzęciem, które lubi innych, chętnie podejmuje ryzyko, aby nieść pomoc na rzecz innych lub potrafisz zgromadzić duże orzechowe zapasy na zimę przyjdź, bo właśnie czekamy na Ciebie.

Organizatorem konkursu jest Klub Miłośników Zwierząt. Wstęp wolny. Gwarantujemy dobrą zabawę. Zapraszamy zainteresowanych.

Organizatorzy

Klub Miłośników Zwierząt

- Rozmowa na temat ogłoszenia.

Kto organizował konkurs „Bohater Parku”?

Kiedy odbędzie się konkurs?

Kto lub co może być „Bohaterem Parku”?

3. Które zwierzę może być „Bohaterem Parku”?

Nauczyciel przygotowuje **załącznik nr 1** w kilku egzemplarzach.

Dzieci w grupach lub pojedynczo dobierają wyrazy i określenia pasujące do poszczególnych bohaterów filmowych.

Za pomocą kolorowych linii doprowadzają je do właściwych postaci.

Ćwiczenie dostępne online <http://learningapps.org/display?v=pryz6wczj01&preview=1>



**GANG
WIEWIÓRA** 17
W KINACH OD 4 LIPCA



4. Prezentacje na konkurs „Bohater Parku”.

- Nauczyciel przydziela zadania poszczególnym uczniom lub dzieci same losują karty z bohaterami z filmu „Gang Wiewióra” - ich zadaniem jest przygotowanie krótkich prezentacji do konkursu. **(Załącznik nr 2)**
- Część dzieci wybiera zadanie zaprojektowania i przygotowania rekwizytów pomocnych w konkursie: strojów dla zwierząt, dyplomów dla „Bohaterów Parku”, szarf dla super bohatera.

5. Pokaz strojów i autoprezentacja kandydatów na „Bohaterów Parku” oraz ekspozycja nagród - przerwa śródlekcyjna.

Uczestnicy konkursu na „Bohatera parku” spacerują po wybiegu w rytm muzyki prezentując swoje stroje adekwatne do wylosowanej postaci. Pomysłodawcy nagród opowiadają o swoich projektach. Pokazy można nagrać przy pomocy telefonu komórkowego lub tabletu.

Podkład muzyczny PSY- Gangnam Style: <https://www.youtube.com/watch?v=CH1XGdu-hzQ>

PSY Gangnam Style in The Nut Job Full HD: <https://www.youtube.com/watch?v=ONXEjYWdhZI>

6. Rzuty do celu parkowych bohaterów.

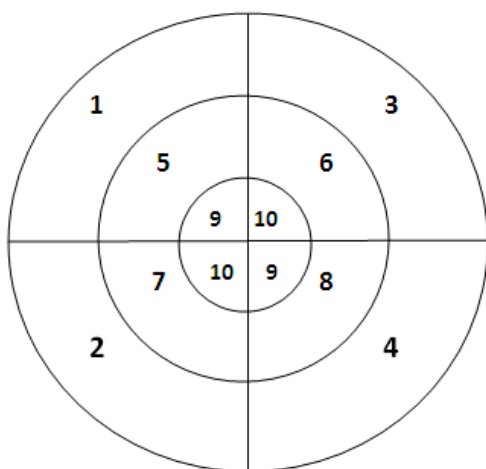
Zadaniem uczniów jest przygotowanie tarcz strzeleckich według własnej inwencji poprzez narysowanie ich na arkuszach szarego papieru /na brystolu A2 lub kredą na na posadzce sali/korytarza/ kostce na placu przed budynkiem/ w parku (może być według przykładu tarczy w załączeniu).

Osoba-bohater powinna wykazać się refleksem i dużą sprawnością fizyczną.

Każdy z bohaterów wykona trzy razy rzuty woreczkiem, szyszką lub piłeczką ping pongową do tarczy w czasie 4 serii, po czym sumujemy wyniki każdej z osób rzucających do celu. Zwycięzcą zostaje ten bohater, który uzyska najwyższy wynik „w rzucaniu do celu”.

Inny wariant. Zamiast tarczy możemy wykorzystać 5 koszy, ustawionych w różnej odległości. Za umieszczenie woreczka do środka najbliższego kosza 2 punkty, do drugiego 4 punkty, do trzeciego 6 punktów, do czwartego 8 punktów, do piątego 10 punktów.

Przykładowa tarcza:



7. Ewaluacja.

Rozprawa sądowa przeciwko Wiewiórowi.

Dzielimy dzieci na dwa zespoły: obrońców i oskarżycieli. Sędzia może być wybrany przez dzieci lub może nim być sam nauczyciel. Oskarżyciele i obrońcy przygotowują przez 5 - 10 minut argumenty i kontrargumenty do rozprawy sądowej. Następnie sędzia otwiera rozprawę sądową: Wiewiór-przeciwko mieszkańcom parku. Udziela głosu każdej ze stron, wysłuchując ich przygotowanych przemówień. Na ich podstawie wydaje werdykt sądowy.

W ćwiczeniu można wykorzystać rekwizyty: togę sędziowską, tabliczki z napisami: obrońcy, oskarżyciele, blankiety na grzywnę w przypadku zakłócania porządku przez osoby z sali

Dodatkowe sytuacje edukacyjne do wyboru dla nauczyciela lub dzieci chętnych:

1. Dalsze losy mieszkańców parku - układanie i rysowanie historyjki obrazkowej w formie komiksu.

- Dzieci wymyślają dalsze przygody mieszkańców parku. Każde dziecko wymyśloną przez siebie historię ilustruje obrazkami w formie komiksu.
- Przedstawienie swoich historii, wystawa prac.

2. Filmowy fotomontaż

Nauczyciel rozdaje dzieciom wycięte z makulatury ciekawe fotografie (zwierząt, roślin, ludzi, rzeczy). Dzieci rozkładają je na stoliku i przyglądają się im. Zastanawiają się, które elementy z poszczególnych zdjęć wykorzystają do stworzenia fotomontażu bohatera parku (np. głowa zwierzęcia, tułów człowieka, nogi krzesła). Nakleją swoją propozycję na kartkę papieru. Wymyślają scenę z udziałem swojego bohatera z filmu i dorysowują brakujące elementy otoczenia za pomocą kredek.

3. Bohater, czyli kto? Gra „słoneczko”.

- Gra może być poprzedzona lub zakończona wykonaniem zadań „B” i „C” z karty ćwiczeń ucznia.
- Każdy z uczestników otrzymuje pięć karteczek samoprzylepnych. Zadaniem uczniów jest wypisanie jednej cechy charakteryzującej bohatera na jednej kartce.
- Dalej uczniowie układają swoje propozycje w kształcie słoneczka na podłodze sali, hasła z tą samą cechą tworzą promienie. Kolejne osoby albo dokładają kartki do powstałych promieni, albo tworzą nowe. Promienie są ułożone wokół okręgu.
- Po ułożeniu słoneczka, zapraszamy uczestników do spaceru i zapoznania się z promieniami (wcześniej należy wygospodarować w klasie/sali jakąś wolną przestrzeń, gdzie będzie można rozłożyć „słoneczko”).
- Następnie uczestnicy dyskutują, poszukują odpowiedzi na postawione pytanie, wyciągają wnioski.

Nauczyciel nawiązuje w dyskusji do obejrzanego filmu:

Kto naprawdę został bohaterem?

Co jeszcze odkrył Wiewiór w tej przygodzie oprócz spiżarni orzechów?

Co spowodowało zmianę w zachowaniu Wiewióra?

Jaką rolę w pozyskaniu orzechów na zimę odegrał Szczurek, a jaką Andzia?

Dlaczego Wiewiór nazwał Trybsyna bohaterem?



**GANG
WIEWIÓRA** 19
W KINACH OD 4 LIPCA



A) Rozwiąż krzyżówkę

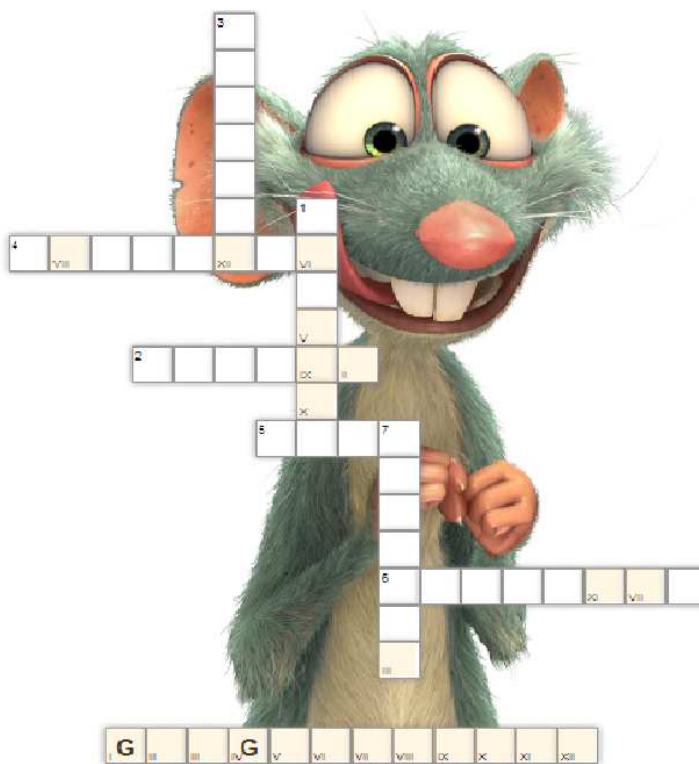
Pionowo:

1. Został posądzony o zniszczenie zapasów na zimę.
3. Reagowała na gwizdek.
7. Szara wiewiórka występująca w filmie.

Poziomo:

2. Wiewiórka o rudym futrze.
4. Genek i Heniek to ...
5. Sługa Pieruna.
6. Przyjaciół Wiewióra.

Wpisz oznaczone litery z krzyżówki i we właściwe miejsca do diagramu, odczytaj hasło.



B) Czyje to słowa?

Która z filmowych wiewiórek wypowiedziała te słowa w filmie „Gang Wiewióra”? Połącz właściwą wiewiórkę z odpowiednią wypowiedzią:



GANG WIEWIÓRA 20
W KINACH OD 4 LIPCA

C) Rozmowa Andzi z Wiewiorem.

Sformułuj odpowiedzi Wiewióra na pytania, które zadała mu Andzia.



Dlaczego nie chciałeś nam na początku pomóc?



.....
.....
.....



Na początku nie byłeś miły dla Szczurka – czy dziś jest już Twoim przyjacielem?



.....
.....
.....



Co się stało, że zmieniłeś zdanie?



.....
.....
.....



Dlaczego okrzyknąłeś Trybsyna bohaterem Parku, a nie siebie?



.....
.....
.....

Załącznik nr 1

Dobierz wyrazy i określenia pasujące do poszczególnych bohaterów filmowych. Doprowadź je za pomocą kolorowych linii do właściwych postaci.



mistrz manipulacji

małomówny

wierny przyjaciel

zarozumiały

ruda

pracowita

odważny



chciwy

szybki

pomocna

spokojny

łagodny

pomysłowy

samolubny

wrażliwa na krzywdę innych

ryzykant



Ćwiczenie dostępne online <http://learningapps.org/display?v=pryz6wczj01&preview=1>

	
Imię	Imię
Wygląd	Wygląd
Cechy charakteru	Cechy charakteru
Ogólna ocena postępowania	Ogólna ocena postępowania
	
Imię	Imię
Wygląd	Wygląd
Cechy charakteru	Cechy charakteru
Ogólna ocena postępowania	Ogólna ocena postępowania



	
Imię	Imię
Wygląd	Wygląd
Cechy charakteru	Cechy charakteru
Ogólna ocena postępowania	Ogólna ocena postępowania
	
Imię	Imię
Wygląd	Wygląd
Cechy charakteru	Cechy charakteru
Ogólna ocena postępowania	Ogólna ocena postępowania



**GANG
WIEWIÓRA 24**
W KINACH OD 4 LIPCA

