



# Dzień Postaci z Bajek

# Zabawy

Auta

## **„Wesołe auta”**

Nauczyciel wyznacza tor dla aut za pomocą liny lub długiego sznurka. Następnie dzieci zamieniają się w swoje ulubione auta. Zadaniem dzieci jest spokojne przejechanie torem unikając zderzenia i wydając dźwięki hamowania przy zatrzymywaniu się, warczeniu podczas odpalania samochodu i jazdy, klaksonu.

„Magiczny autobus...”

## **„Wubuch wulkanu”**

Nauczyciel przygotowuje talerze ustawione na środku stołów i kubki, które następnie ustawia na środku talerzyków. Do każdego kubka wlewamy wodę i dosypujemy sodę, następnie mieszamy. Dla większego efektu możemy dodać barwnik. Na każdym stole stawiamy kubek z niewielką ilością octu. Dzieci wlewają ocet do kubka z wodą i sodą i obserwują co się wydarzy.



„Marta mówi!”

### **„Zupa literkowa”**

Dzieci siedzą w kółku, przed sobą mają rozsypane litery (zał. 1), zadaniem ich jest odnalezienie liter których brakuje w alfabecie na kartce (zał 2.)

„Masza i Niedźwiedź”

### **„Masza”**

Nauczyciel wyznacza Maszę, wszystkie pozostałe dzieci udają niedźwiedzie i układają się w Sali na plecach na podłodze. Następnie Masza prosi dzieci aby: przekręciły się na brzuszki, przekręciły się na plecy, przekręciły się na prawy bok, na lewy bok, zwinęły się w kłębuszek.

„Robot Trains”

### **„Roboty”**

Dzieci poruszają się swobodnie po Sali reagują na muzykę wykonując określone ruchy, przypominające sposób poruszania się robota (sztywny i urywany). Na przerwę w muzyce zastygają w bezruchu.



„My Little Pony”

### „Magiczne słowa”

Dzieci zamieniają się w koniki, krążąc na czworaka po Sali. Na hasło nauczyciela: Dziękuję – stukają się kopytkami z napotkanym konikiem. Na hasło: Przepraszam kiwają głowami, na hasło – Proszę – parskają.

### „My Little Pony” zagadki zał.3

#### Twilight Sparkle

Ma jasnofioletową sierść, granatową grzywę oraz ogon z różowym i fioletowym paskiem. Jej znaczek to duża różowa gwiazda otoczona pięcioma białymi, mniejszymi gwiazdkami.

#### Fluttershy

Pochodzi z Cloudsdale. Jest żółtym pegazem o długiej, jasnoróżowej grzywie i ogonie. Ma trzy motylki jako znaczek. Jej oczy są jajowatego kształtu i koloru morskiego.

#### Spike

Mały, fioletowy (zielony na brzuszku) smok, który jest „asystentem nr 1” dla Twilight. Jest on z nią od urodzenia

### **Pinkie Pie**

Różowy kucyk pochodzący z Ponyville z ciemnoróżową grzywą i ogonem. Ma znaczek z trzema balonikami – nawiązanie do jej talentu, jakim jest organizowanie imprez. Zazwyczaj jest ona bardzo radosnym i gadatliwym kucykiem – wtedy ma bujne włosy.

### **Rarity**

Biały jednorożec o fioletowych lokach. Posiada znaczek z trzema niebieskimi diamentami, który nawiązuje do jej talentu, jakim jest odnajdywanie kamieni szlachetnych przy użyciu specjalnego zaklęcia.


### **Applejack**

Pomarańczowy kucyk z blond grzywą i ogonem, związanymi gumką i piegowatą twarzą. Ma znaczek z trzema jabłkami. Nosi kowbojski kapelusz. Żyje na rodzinnej farmie jabłek.

### **Rainbow Dash**

Niebieski pegaz o krótkiej grzywie oraz długim ogonie w kolorach czerwonym, pomarańczowym, żółtym, zielonym, granatowym i fioletowym. Jej znaczkiem jest tęcza wystrzelona z chmury niczym piorun.





„Shimer i Shine”

### **„Magiczne zaklęcie”**

Dzieci siedzą w kole. Nauczyciel wybiera dziecko, które staje w środku koła. Następnie wypowiada zaklęcie: „Boom Zahara! W (wybrane zwierzę) zmieniam się ja!, po czym pokazuje w co się zmieniło. Pozostałe dzieci naśladują zwierzę pokazane przez to dziecko.

„Stacyjkowo”

### **„Lokomotywy”**

Nauczyciel wyznacza troje dzieci które będą lokomotywami w kolorze: czerwonym, niebieskim i zielonym. Pozostałe dzieci otrzymują karteczki z kolorowymi wagonami. Na sygnał nauczyciela każdy wagonik ma podłączyć się do lokomotywy w takim samym kolorze. (zał.4)

„Strażak Sam”

### **„Pomocnicy strażaka”**

Dzieci ustawiają się w szeregu. Nauczyciel rozkłada linę, sznurek lub skakankę na podłodze. Zadaniem dzieci jest przejście po linie na drugą stronę, a następnie jak najszybsze zwinięcie i rozciągnięcie z powrotem liny (węża strażackiego).

„Super Wings”

### **„Samoloty”**

Każdy składa samolot z kartki zgodnie ze wzorem. Następnie ozdabia go zgodnie z własnym pomysłem. Na koniec dzieci urządzą wyścigi samolotów. (Zał. 5)

„Tabaluga”

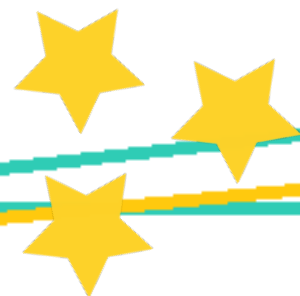
### **„Atakujemy śnieżkami”**


Do oparcia krzeselka przyklejamy postać Arktosa (zał. 6) Zadaniem dzieci jest zgniecenie gazety w kulkę (śnieżkę) i trafienie w nos Arktosa.

„Wissper”

### **„Głuchy telefon”**

Dzieci siedzą w kole. Nauczyciel podaje hasło: „*Oczy zmruż, Wissper z pomocą przychodzi już*”. Zadaniem dzieci jest przekazanie hasła kolejnej osobie na ucho, aż wróci ono do nauczyciela.





„Tomek i przyjaciele”

### **„Jedzie pociąg”**

Dzieci ustawiają się w pociąg. Następnie pociąg rusza zawitym torem między ustawionymi w Sali krzesetkami. Na polecenie nauczyciela pociąg zatrzymuje się przy wskazanej stacji i wykonuje zadanie zaproponowane przez nauczyciela. Po wykonaniu polecenia dzieci z powrotem ustawiają się w pociąg, podając sobie piłkę, we określony sposób, po czym ruszają do kolejnej stacji.

Stacja 1 - 5 podskoków, piłka nad głowami,

Stacja 2 - 8 pajacyków, piłka między nogami,

Stacja 3 - 4 przysiady, piłka z prawej strony,

Stacja 4 - 6 skłonów, piłka z lewej strony.

„Dinotrux”

### **„Dinoplac”**

Dzieci budują na podłodze wysokie konstrukcje z klocków lub innych zabawek. Będzie to dinoplac, po którym następnie będą się przemieszczać wykonując polecenia: np. skacz jak żaba, biegnij jak koń, idź jak słoń. Zadaniem dzieci jest nie uszkodzenie konstrukcji.



„Dora poznaje świat”

### „Wycieczka Dory”

Dzieci siedzą bokiem w kole. Każdy ma naprzeciwko plecy kolegi. Następnie każde z nich powtarzając wierszyk wykonuje na plecach kolegi/koleżanki wskazane ruchy.

*Idzie Dora: tup, tup, tup* (stukamy opuszkami palców),

*tupie krowa: stuk, stuk, stuk* (stukamy zgiętym palcem),

*skacze małpka: hop, hop, hop* (stukamy piąstką)

*lisek robi długi skok* (stukamy raz na górze, raz na dole pleców)

„Pidżamersi”

### „Pidżamowa przemiana”

Na podłodze układamy czerwone, zielone i niebieskie – kółka, obręcze lub szarfy. W trakcie dźwięków muzyki dzieci poruszają się swobodnie po Sali. Na przerwę w muzyce dzieci wskazują do obręczy/szarf i zmieniają się w bohaterów bajki naśladowując ich ruchy: czerwony – sowa, niebieski – kot, zielony – jaszczurka.



„Blaze i Mega Maszyny”

### **„Blaze złapał gumę”**

Dzieci ilustrują jazdę samochodem, przemieszczając się spokojnie po Sali. Na hasło nauczyciela „Trach!” dzieci udają, że pękła im opona w aucie – dzieci mają za zadanie napompować koło robiąc przysiady i ruszyć dalej w drogę.

„Bing”

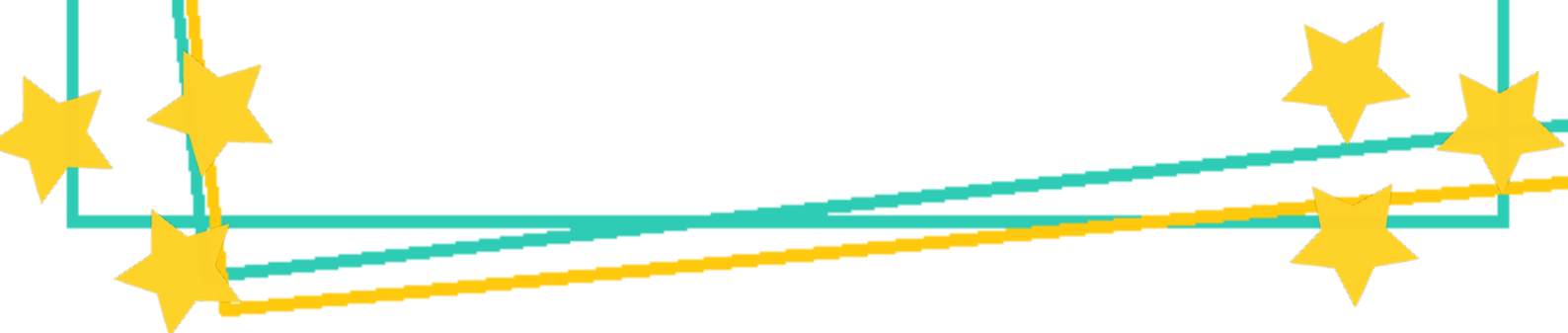
### **„Poszukiwacze marchewek”**

Nauczyciel rozkłada obrazki z marchewką i kapustą w Sali. Zadaniem dzieci jest skacząc jak króliczki znaleźć poukrywanej w Sali smakołyki. (zał.7)

„Klinika dla pluszaków”

### **„Leczymy zabawki”**

Dzieci mają za zadanie odnaleźć w Sali uszkodzone zabawki i przykleić na nich plasterki (mogą to być np. podrapane auta, naderwane książki).





„Baranek Shaun”

**„Spacer baranków”**

Nauczyciel przygotowuje tor ustawiając w Sali krzeselka, oraz wyznaczając punkt startu i mety. Dzieci ustawiają się w rzędzie trzymając linę. Pierwsze dziecko – przewodnik stada ma za zadanie przeprowadzić wzdłuż wyznaczonego toru (ustawionych krzesełek) swoje stado, tak aby dotarło do mety nie odłączając się od stada.

„Dinopociąg”

**„Policz dinozaurów”**

Dzieci rzucają kostką, następnie układają tyle dinozaurów (zał. 8) ile oczek wypadło na kostce.

„Biedronka i Czarny Kot”

**„Zamieniam się w...”**

Dzieci siedzą w kole z zamkniętymi oczami. Nauczyciel wybiera wśród dzieci Biedronkę i Czarnego Kota. Biedronka i Czarny Kot krążą po zewnętrznym obwodzie koła, przy każdym okrążeniu dotykają jedną osobę z grupy dzieci. Zadaniem dziecka które wyczuje dotyk jest pokazanie ulubionej postaci z bajki.



„Mustang: Duch wolności”

### **„Skoki przez przeszkody”**

Dzieci zamieniają w konie. Nauczyciel ustawia tor przeszkód, zaś dzieci mają za zadanie przeskoczyć ustawione przeszkody nie strącając ich.

„Madagaskar”

### **„Dzikie tańce”**

Dzieci wykonują improwizację ruchową do piosenki „Wginam śmiało ciało”.

„Epoka lodowcowa”

### **„Rwąca rzeka”**

Nauczyciel rozkłada na podłodze obręcze lub szarfy, każdy z nich to kra na rwącej rzece. Następnie wyznaczane są dwa brzegi tej rzeki. Zadaniem dzieci jest przejście z jednego brzegu do drugiego korzystając z kry płynącej po rzece. Ten kto spadnie z kry odpada.

„Merida Waleczna”

### **„Celne oko”**

Na podłodze układamy obręcze lub szarfy. Dzieci stojąc w dwuszeregu mają za zadanie po kolei wrzucić 3 woreczki do obręczy przed nimi.

„Gdzie jest Nemo?”

### **„Zabawy z chustą”**

Nauczyciel rozkłada chustę animacyjną. Na chuście kładzie piłkę (rybkę). Zadaniem dzieci jest takie poruszanie chustą w trakcie wypowiedzania wierszyka aby rybka nie spadła z chusty.

*“Raz rybki w morzu braty ślub,  
I tak chlupały chlup, chlup, chlup!  
A wtem wieloryb wielki wpadł,  
I całe towarzystwo zjadł!”*

„Zaplątani”

### **„Odplątanka”**

Nauczyciel daje dzieciom zaplątany sznurek. Zadaniem dzieci jest jak najszybsze rozplątanie go.

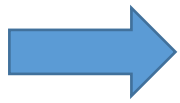
„Kraina Lodu”

### **„Ulepimy dziś bałwana”**

Inscenizacja ruchowa do piosenki „Ulepimy dziś bałwana” – dzieci pokazują jak lepi się bałwana.

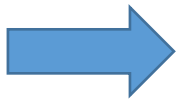


# Karty Pracy

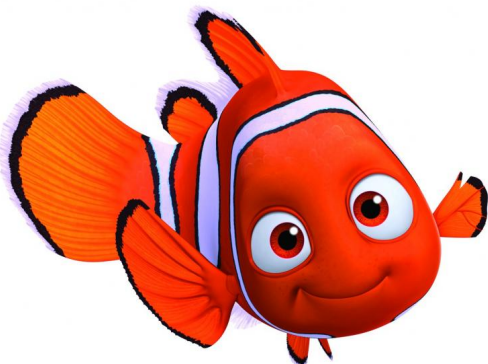


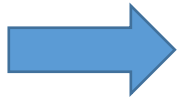
Ułóż postacie od największej do najmniejszej.



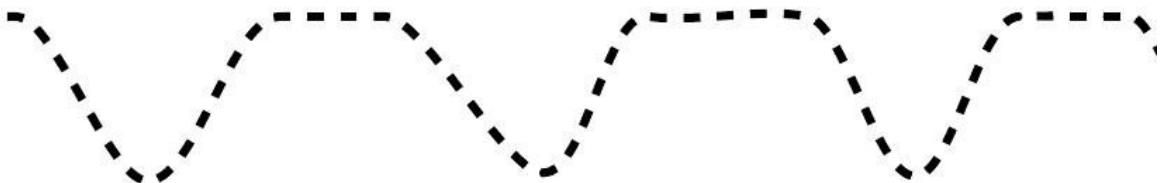
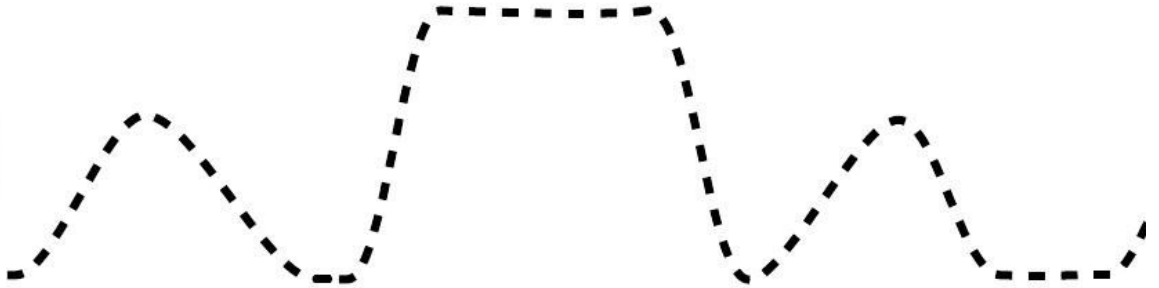
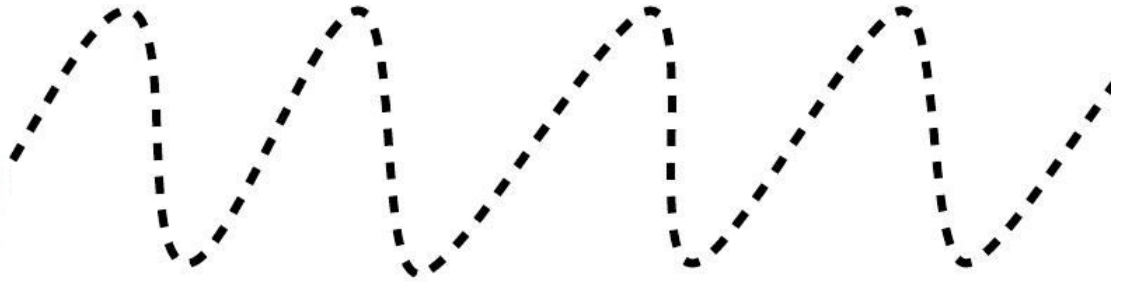


Zaznacz, gdzie jest więcej bohaterów.

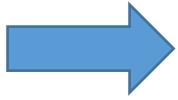




Rysuj wzdłuż szlaczków.

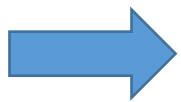






Z palm pospadały kokosy, z każdej palmy spadł tylko jeden. Połącz palmy z kokosami.





Po wizycie na myjni auta potraciły kolory. Pomóż odnaleźć im ich kolory. Połącz odpowiednie auta.

