

## Temat kompleksowy: WRAŻENIA I UCZUCIA

### Temat dnia: JAK POZBYĆ SIĘ STRACHU?

Data: 21.05.2020r.

**Cele zajęć:** kształtowanie odporności emocjonalnej; identyfikowanie i podawanie nazw stanów emocjonalnych.

#### Przebieg zajęć:

1. **„Nasze uczucia”** – zabawa ruchowo–dramowa. Zadaniem dziecka jest wyrazić emocje, o których opowiada Rodzic, za pomocą ruchu i mimiki twarzy. Rodzic wyjaśnia zasady zabawy: *pokażcie proszę ruchem i mimiką, jak się czujecie, kiedy np.: boicie się wielkiego psa, bawicie się z koleżankami/ kolegami w przedszkolu, stłukliście kolano, zgubiliście ulubioną zabawkę, przytula was mama.*
2. **„Tajemnicza przesyłka”** – Rodzic wprowadza dziecko w klimat zabawy sugestią, że ktoś zostawił pod drzwiami domu przesyłkę. Prosi dziecko o sprawdzenie, co się w niej znajduje. Mówi, by jeszcze nie rozpakowywać zaklejonego pudełka, lecz sprawdzić jego zawartość przez włożenie ręki w otwór widoczny z boku. Cała zaimprovizowana sytuacja ma doprowadzić do nazwania przez dzieci emocji, które towarzyszą im w trakcie poznawania zawartości pudełka. Rodzic pomaga dzieciom podsumować tę część zabawy pytaniami: *Czy to było przyjemne doświadczenie – sięgać ręką do pudełka, którym nie wiedzieliście, co się znajduje? Co czuliście w tym momencie? Czy ktoś w was odczuwał niepokój lub strach? Co mogliśmy zrobić inaczej, żeby zmniejszyć napięcie i lęk towarzyszący nieznanemu doświadczeniu?* Po rozmowie z dzieckiem następuje otwarcie pudełka. W środku znajdują się materiały niezbędne do stworzenia gry planszowej „Stonoga”: kolorowy papier, mazaki, nożyczki, klej, kostka do gry (do zabawy będą potrzebne: **zaklezione pudełko czy kartonik z otworem, a w nim kolorowy papier, mazaki, nożyczki, klej, kostka do gry, pionki**).
3. **„Stonoga”** – praca plastyczna. Stworzenie gry planszowej z materiałów z poprzedniej zabawy. Rodzic przedstawia dziecku instrukcję, jak wykonać grę planszową. Z kolorowego papieru dziecko wycina kółka, może odrysować od jakiegoś przedmiotu np. małego słoika. Na niektórych kółkach dziecko rysuje tzw. emotki (czyli buźki) przedstawiające różne emocje. Na kartce z bloku technicznego (może być duży format) przykleja kółka tak, aby powstała stonoga, dorysowuje nogi, oczy i buzię (**ilustracja poniżej**). Przy jej głowie można napisać START, przy odwłoku napis META. Dzieci wspólnie z rodzicem tworzą zasady gry, np. jak pionek stanie na kółku z emotką, trzeba pokazać taką emocję, lub np. na uśmiechniętej buźce idziemy dwa pola do przodu, na złej jedno pole do tyłu.

4. „*Lisi ogon*” – przypomnienie wiersza z opowiadania M. Bennewicza „*Lisi ogon*” (czytaliśmy to opowiadanie w I semestrze) Rodzic proponuje zabawę ruchową, zachęcając dziecko do wypowiedzania treści wiersza. Rodzic prosi o powtarzanie rymowanki zawartej w opowiadaniu oraz ilustrowanie jej treści ruchem (kilka powtórzeń).

Bo strach to tylko przebranie,  
I groźne zakłada maski  
lecz zadaj sobie pytanie,  
na jakie czeka oklaski?

Stres karmi się naszym strachem  
Jak gołąb na dachu bułką.  
Wystarczy jednym zamachem  
Przegonić go jak kurz z półki.

(gest rozkładania rąk, dłonie otwarte, wyprostowane)  
(dotykanie twarzy, przesuwanie dłoni od czoła do brody)  
(gest rozkładania rąk, dłonie otwarte, wyprostowane)  
(składanie dłoni jak do oklasków)

(podnoszenie dłoni do ust, pokazywanie gestu jedzenia)  
(podnoszenie dłoni do ust, pokazywanie gestu jedzenia)  
(gest zrzucania czegoś z półki, szeroki zamach jedną, następnie drugą ręką na zmianę)

5. **Praca z KP4.22b** – kolorowanie ilustracji według kodu, określanie przyczyny zdenerwowania.

**Praca z KP4.23a** – kreślenie drogi w labiryncie, pisanie wyrazów po śladzie.

Tak mniej więcej może wyglądać gra planszowa „*Stonoga*” (oczywiście bez tych kółeczek z sylabami)



A to przykładowe emotki:



**START**

**META**