

ANDRZEJKOWE CZARY - MARY

/scenariusz zajęcia otwartego - zabawy andrzejkowej w gr II/

Autor scenariusza:

- Edyta Zegarlicka
-

CELE OPERACYJNE (DZIECKO):

- zna zwyczaje i tradycje andrzejkowe;
- umie wyrażać uczucia i przeżywać radość zabawy z rodzicami;
- potrafi współpracować w grupie;
- umie odczuwać radość z własnej twórczości.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- kostka do gry (duża);
- papierowe kółka;
- plansza z symbolami do wróżb(list, serce, pieniądze, gwiazda, korona, lupa,);
- воск;
- klucz do lania wosku;
- pisaki;
- cukierki z wróżbą w środku;
- gitara.

PRZEBIEG ZAJĘCIA:

Wstęp -sala jest przygotowana na przyjęcie rodziców ,przystłonięte rolety, w miejscach niedostępnych dla dzieci palą się świece.

Na drzwiach wejściowych napis: CZARY-MARY ,CZARY-MARY ,ABY WRÓŻBA SIĘ SPEŁNIŁA GROSİK WRZUĆ DO CZARY a obok miska z wodą.

1. Po wejściu rodzice otrzymują kółko papierowe (kolor wybierają sami) i flamastrami piszą swoje imię i oznaczają nastrój rysując buźkę (, l ,).

Przyklejają ją do ubrania za pomocą taśmy dwustronnej.

2. Wspólne przywitanie piosenką powitalną w kole:

**Wszyscy są ,witam Was
Zaczynamy już czas
Jesteś Ty ,jestem ja
Raz i dwa !**

3. Zabawa-taniec "Tańczymy labada" -dzieci i rodzice tańczą wspólnie w kole.
4. Krótki popis muzyczny dzieci, z wykorzystaniem instrumentów perkusyjnych. Dzieci śpiewają piosenkę "Jestem sobie przedszkolaczek", rodzice siedzą na przygotowanej wcześniej "widowni", na krzeselkach.
5. Rozpoczynamy wróżenie wypowiadając zaklęcie:
Czary mary , hokus pokus i dmuchnięcie
6. Na środku sali leży plansza a na niej zaznaczonych 6 pól .Na każdym polu narysowany inny symbol. Jedno z pól oznaczone kolorem czerwonym(od niego zaczynać będziemy liczenie).

Każdy uczestnik zabawy rzuca kostką i odlicza ilość oczek od zaznaczonego pola odczytując symbol wróżby. Następne odliczanie rozpoczyna się od pola poprzednika.

Znaczenie symboli:

- LIST** - otrzymasz ważną wiadomość
- SERCE** - czeka Cię wielka miłość
- PIENIĄDZE** - będziesz bogaty
- GWIAZDA** - będziesz znaną postacią, gwiazdą
- KORONA** - w przyszłości będziesz ważną osobą, może prezydent?
- LUPA** - czeka Cię kariera naukowca

7. Płaś "Podajmy sobie łapki"
8. Wróżba w cukierku - dzieci i rodzice częstują się cukierkami. W jednym z nich ukryta jest wróżba. Kto ją znajdzie temu spełni się marzenie.
9. Płaś "Nie chcę Cię znać" -dzieci tańczą w parach z rodzicami, ilustrując ruchem tekst piosenki.
10. Lanie wosku.
Nauczycielka mówi: A teraz wosku lanie. Co ma stać się niech się stanie.
Dzieci oraz rodzice kolejno podchodzą do miski z wodą i leją wosk przez ucho klucza.
Następnie próbują odczytać znaczenie powstałej formy.
11. Pożegnanie: przekazanie "iskierki" - przyjacielskiego uścisku dłoni.