



URODZINY Z KLOCKAMI

Scenariusze warsztatów urodzinowych
materiały dla animatorów

Scenariusze warsztatów

Na tropie bajek	4
Piracka przygoda	6
W Krainie Lodu z Anną i Elzą	10
W zaklętej krainie	12
Zabawy z klockami	14

NA TROPIE BAJEK

Zabawa dla dzieci 4-8 lat

Prowadzący wita się z dziećmi i pokazuje im na ścianie przywieszoną wielką otwartą książkę narysowaną na brystolu. Mówi dzieciom, że to jego ulubiona książka, ale wszystkie bajki postanowiły zrobić psikusa i się schować. Każda bajka przygotowała dla dzieci specjalne zadanie i jeżeli dzieci je wykonają, to bajki wrócą do książki. Zatem po każdym wykonanym zadaniu wybrane dziecko otrzyma postać z bajki do wklejenia w książkę.

Będzie to spotkanie z pięcioma bajkami - mieszanka filmów animowanych z tradycyjnymi w książkowej formie.

Misja 1 - Królewna Śnieżka

Pytamy dzieci, z jaką bajką kojarzą im się te trzy elementy: "krasnale, zatrute jabłko, czarownica". Jeżeli udało się odgadnąć to mówimy, że pierwsza misja polega na wybudowaniu labiryntu, którym Królewna Śnieżka dojdzie do domku krasnoludków. Tym sposobem dzieci wkraczają w magiczny świat baśni, który same sobie wybudują. Warto podkreślić, że droga prowadzi przez las, a na końcu stoi domek krasnoludków, który też trzeba zbudować, by Królewna wiedziała, że dotarła na miejsce!

Misja 2 - Madagaskar

Pytamy dzieci, która z bajkowych postaci mówiła te słowa: "Wyginam śmiało ciało!". Oczywiście Król Julian, zatem zapraszamy wszystkich do zabawy w limbo do wspomnianej wcześniej muzyki z filmu Madagaskar. Limbo, czyli zabawa w przechodzenie pod tyczką/sznurkiem/ w naszym przypadku - makaronem w taki sposób, aby go nie dotknąć. Zabawa może mieć kilka rund, za każdym razem makaron idzie niżej i zabawa jest trudniejsza. Najlepiej, jeżeli dzieci będą stały w wężyku wtedy zabawa przebiegnie sprawniej. Makaron może trzymać prowadzący z pomocą jednego z uczestników (dzieci powinny się często zmieniać).

Misja 3 - Kubuś Puchatek

Ta misja jest zaplanowana tak, aby dzieci mogły dowiedzieć się czegoś o zwierzętach występujących w bajce. Pytamy wszystkich, która postać uwielbia miodek. Oczywiście Kubuś Puchatek! Czyli mamy już tytuł bajki. Teraz prosimy by dzieci wymieniły zwierzęta, jakie występują w bajce: niedźwiedź, królik, prosiaczek, tygrys, osioł, sowa, bóbr, kangur, kret itd. Rozmawiamy o tym, jak naprawdę wyglądają domy tych zwierzątek (niedźwiedź śpi w gawrze, tygrys na drzewie, prosiaczek w chlewie, osioł w stajni, sowa w dziupli itd.). Dzieci dzielą się na grupy lub pary i każda z nich próbuje wybudować domek dla wybranego zwierzątka.

NA TROPIE BAJEK cd.

Misja 4 - Kraina Lodu

Pytamy się dzieci, która z postaci bajkowych miała magiczną moc zamieniania wszystkiego w lód - oczywiście Elsa. Dlatego teraz będzie mroźna zabawa. Kiedy gra muzyka, to wszyscy tańczą, gdy muzyka się zatrzyma - animator podaje części ciała, które do siebie "przyamarzają". To oznacza, że dziecko musi szybko znaleźć parę, z którą się połączy, np. na hasło "łokcie do łokci" trzeba swoimi łokciami dotknąć łokci kolegi/koleżanki. Inne pomysły: "czoło do czoła", "plecy do pleców", "kolana do kolan", "kciuk do kciuka", "brzuch do brzucha", "ucho do ucha". W nagrodę za wykonane zadanie oprócz przyznania obrazka do książki, dzieci mogą zatańczyć do piosenki "Mam tę moc".

Misja 5 - Jaś i Małgosia

Animator pyta dzieci, w której bajce pojawiła się piernikowa chatka - w Jasiu i Małgosi. Zatem teraz zabawa z Babą Jagą, a właściwie dla Baby Jagi. Zadaniem dzieci jest bowiem wybudowanie domku Baby Jagi, ale widzianego od wewnątrz. Nie może więc zabraknąć wielkiego pieca, kuchni i klatki, w której siedział Jaś z Małgosią. Ale nie zapominajcie także o innych rzeczach, które znajdują się w każdym domu, np. łóżko, łazienka z sedesem, stół, krzesła itp. Domek powinien być na tyle wygodny, by każdy chciał w nim zamieszkać :)

Misja 6 - Alicja w Krainie Czarów

Kto zna bajkę, w której mała dziewczynka przeszła na drugą stronę lustra? To oczywiście Alicja w Krainie Czarów! Jeśli nie wszystkie dzieci znają tę bajkę, bardzo szybko można im ją opowiedzieć. W końcu w Krainie Czarów wszystko jest dozwolone, trzeba się tylko dostać na drugą stronę. Zadaniem uczestników zabawy jest wybudowanie jak najdłuższego tunelu, którym będą mogły przedostać się do zaczarowanej Krainy. Z całą pewnością będą chciały przejść tunelem po kilka razy i nie należy im tego zabraniać. Na koniec ostatniej misji muszą za pomocą 4 klocków zbudować jakiś zaczarowany przedmiot, wynalazek, o którym opowiedzą innym dzieciom lub animatorowi.

Zakończenie:

Misja kończy się, gdy wszystkie bajki są już zdobyte i wklejone do książeczki. Na zakończenie odbywają swobodne zabawy klockami. Ten scenariusz można swobodnie modyfikować w zależności od wieku uczestników. Dla starszaków warto przygotować także zadania z filmu „Piraci z Karaibów”, „Spiderman”, „Król Lew”, „Księga Dżungli” czy „Toy Story”. Dla młodszych można także dodać bajki: „Czerwony Kapturek” (budowa pułapki na wilka), „Kopciuszek” (segregowanie kostek lub wszystkich klocków na sali).

PIRACKA PRZYGODA

Zabawa dla dzieci 4-8 lat

Skoro mamy bawić się w piratów warto zacząć od początku i wytłumaczyć dzieciom, kim tak właściwie byli i czym się zajmowali... Tu jednak z powodów oczywistych powinniśmy taką prawdę jak pirackie rabunki, grabieże wiosek i gwałty pominąć, a skupić się na rzeczach poprawnych wychowawczo ;) Następnie animator pokazuje dzieciom list w butelce. Pyta czy wiedzą, co to jest i skąd brały kiedyś takie listy. Po krótkiej rozmowie wyciąga list z butelki i z nutką tajemniczości w głosie, czyta dzieciom jego treść:

„Piszę do was stojąc na plaży, na bezludnej wyspie, gdzie obudziłem się wyrzucony przez morze, kiedy to po strasliwym nocnym sztormie mój statek rozbił się o skały. Razem ze mną, na brzeg zostały wyrzucone również skarby z roztrzaskanej skrzyni. Ukryłem te skarby za jedynym na wyspie wodospadem. Do wodospadu prowadzi skromny most zawieszony nad przepaścią, który niestety został zerwany przez strasliwą wicherę. Jeśli ktoś znajdzie ten list, może podjąć próbę zdobycia skarbu, ale nie będzie to łatwe... nie ma już mostu nad przepaścią, a w wodospadzie zamieszkał nieprzyjemny duch morski, który uwielbia świecidełka. Duch ten przywłaszczył sobie moje złoto i strzeże go teraz całą dzień i całą noc.

Jeśli uda Wam się zdobyć skarb, możecie go zatrzymać. Ja w pojedynkę, z jedną drewnianą nogą, nie dałem rady, dlatego zbudowałem tratwę i odpłynąłem na szerokie morze, szukać ludzi, z którymi będę mógł dalej pływać pod piracką banderą.

„John Kuternoga”

Po takiej fazie inspiracji nadszedł czas na wspólną naradę z dziećmi, czy mają ochotę wyruszyć na poszukiwanie skarbu. Kiedy już się zgodzą, przystępujemy do pirackiego szkolenia.

Tematy pirackiego szkolenia

Pirackie przywitanie. Ahoj! – tak brzmi pozdrowienie marynarzy i piratów płynących po morzach i oceanach. Można go używać zarówno na przywitaniu i pożegnaniu. Pamiętajcie o tym podczas naszej pirackiej przygody.

Dyscyplina. Na statku musi panować dyscyplina, żeby usłyszeć wszystkie komendy wydawane przez kapitana, zatem kiedy kapitan trzyma w górze rękę zaciśniętą w pięść, to oznacza, że panuje całkowita cisza, kiedy ręka w górze nie jest zaciśnięta - piraci mogą hałasować. Można przetestować kilka razy z głośką "A", a zobaczycie, jaką im to sprawi frajdę.

Wybór pirackiego przydomka. Każdy szanujący się pirat ma jakiś przydomek, służący mu zamiast imienia. Na samym początku imprezy wymyślamy wraz z dziećmi prawdziwie pirackie imiona np. Jednooki John lub Groźny Bill. Animator może zapisać je na samoprzylepnych kartkach i przykleić na piersi piratów, aby w ciągu imprezy posługiwać się wyłącznie przydomkami.

PIRACKA PRZYGODA cd.

Zabawa 1 - robienia pirackiego noża i nakrycia głowy

Być może niektórzy piraci stawiają się na przyjęcie z własną bronią w postaci pirackiego noża, ale zawsze warto zrobić jeszcze jeden! Każdy uczestnik przyjęcia buduje dla siebie miecz. Jeśli piraci będą kreatywni, mogą również zbudować sobie kapelusz lub inne pirackie nakrycie głowy.

Zabawa 2 - budowanie statku pirackiego

Aby wyruszyć na poszukiwanie skarbu, potrzebny nam będzie odpowiedni statek, taki z masztem, daleko wysuniętym dziobem, z szeroką rufą i kołem sterownym.

Dzieci budują jeden duży statek pracki, bądź, jeżeli grupa jest bardzo liczna – dwa, ale pod jedną banderą. Do tej zabawy warto wcześniej przygotować zdjęcie lub szkic pirackiego statku, ponieważ są dzieci, które się tym nie interesują i mogą mieć kłopot z wyobrażeniem.

Zabawa 3 - rejs statkiem

Po wybudowaniu statku, dzieci z pewnością będą chciały chwilę nim popływać. Animator będący jednocześnie kapitanem, może zapoznać uczestników z kilkoma elementami statku, np. rufa, dziób, żagle, maszt, ster, burta.

Zabawa 4 - kładka nad przepaścią

Po długim rejsie, czas przybić do brzegu. Po zejściu na wyspę gdzie znajduje się skarb, docieramy do przepaści nad wodospadem. Najpierw trzeba dotrzeć do wodospadu by napić się wody i zebrać siły do dalszej zabawy. Ponieważ wodospad znajduje się za wielką przepaścią, czas zbudować kładkę, po której każdy pirat przedostanie się do wodopoju.

Budowa kładki polega na układaniu jednego klocka obok drugiego tak, aby stworzyć kładkę, po której cała grupa w rzędzie przedostaje się na drugą stronę. Każdy pomysł jest dobry, ważne żeby dzieci uruchomiły swoją wyobraźnię i zabrały się wspólnie do pracy. Oto jeden z przykładów: dzieci podają sobie klocki stojąc w rzędzie, a pierwsza osoba kładzie kolejną część i tak posuwają się do przodu.

Udało się przejść nad przepaścią? Czas zatem napić się wody by mieć siłę do dalszej zabawy! Zapraszamy dzieci na poczęstunek.

Zabawa 5 - zdobywcy skarbów

Po dojściu do wodospadu i zebraniu sił, czas zdobyć skarb, o którym pisał John Kuternoga. To zabawa podobna do „Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy!” Do zabawy potrzebne nam są skarby – to kilkanaście klocków „ze złota”, które należy zdobyć podczas zabawy. Prowadzący - strażnik skarbów /duch morski – wybiera różne klocki i umieszcza je na końcu sali. Zadaniem dzieci jest zdobyć skarby (zanieść je w miejsce, w którym zaczynają grę), ale zbliżać się do nich mogą tylko wtedy, jeśli strażnik na nich nie patrzy. Kiedy są w zasięgu jego wzroku muszą stać nieruchomo do momentu, kiedy przestanie na nich spoglądać. Strażnik się przemieszcza, tak żeby dać dzieciom szansę podejścia do skarbów.

PIRACKA PRZYGODA cd.

Kogo strażnik nakryje w ruchu, ten wędruje na linię startu, jeżeli ma skarb w ręce to go odkłada. Pierwszy etap zabawy kończy się, kiedy wszystkie skarby zostaną zabrane do bazy dzieci. Na koniec uczestnicy zabawy starają się zbudować ze zdobytych klocków „złoty pomnik” piracki. Do tej zabawy animator mógłby założyć plastikową maskę lub pelerynę, żeby wprowadzić dzieci w odpowiedni klimat.

Zabawa 6 - powrót na statek przez bagna

Po pobycie na wyspie czas wracać na statek. Okazuje się jednak, że fale przeniosły go na skraj bagien, zatem powrót jest utrudniony. Należy przedostać się do statku przez bagna, używając do tego dwóch wybranych klocków. Trzeba także zabrać ze sobą zdobyty skarb!

Dzieci po kolei przedostają się na statek stąpając tylko po dwóch klockach. Po wykonaniu kroku trzeba przenieść klocek z tyłu na przód, aby uczynić następny krok. I tak aż do statku, czyli do mety. Uwaga, zanim uczestnicy ruszą przez bagna, muszą ustalić między sobą, w jaki sposób przenieść skarb. Mogą go oczywiście podzielić na części, lub zbudować zwartą bryłę i wymyślić sposób na jej przetransportowania.

Zabawa 7 - bitwa morska na kule armatnie

Pływając po morzu, można natknąć się na statek wroga, który chciałby ukraść nasz skarb! Bitwy morskie są niesamowicie emocjonujące! Na pirackich urodzinach nie może ich oczywiście zabraknąć!

Dzielimy dzieci na dwie grupy ustawiając je po przeciwnych stronach na sali. Każda grupa ustawia burtę (zaporę), zza której będzie toczyć walkę. Następnie każdemu uczestnikowi bitwy rozdajemy po trzy kostki będące kulą armatnią (można też dodać po 2 balony na osobę albo po 5 na grupę). Każda bitwa jest rozgrywana na czas (2-3 min.), a ostatnie dziesięć sekund jest głośno odliczane przez animatora. Istotą zabawy jest przerzucanie kul na stronę przeciwnej drużyny. Kiedy ktoś na swoim polu zauważy kulę, musi ją szybko podnieść i przerzucić. Wygrywa ta drużyna, która po zakończeniu czasu, będzie miała najmniej kul za swoją zaporą. Kule pozostające „na morzu” nie są liczone dla żadnej grupy. Załogi mogą rozegrać jedną lub nawet 5 bitew. Przed rozpoczęciem każdej z nich trzeba jednak podzielić równo kule pomiędzy grające drużyny.

Jeśli w zabawie uczestniczy dużo dzieci, a sala jest duża, można podzielić grupę na trzy części i ustawić zapory na linii trójkąta.

Zabawa 8 - co wiecie o piratach?

Jeżeli wystarczy czasu, możemy zorganizować piracki quiz – „Ile wiemy na temat piratów”.

Pomysły na pytania można zaczerpnąć z książki „**101 ciekawostek. Piraci**” *Domingueza Niko*.

Zabawa 9 - sprzątanie statku

Na każdym statku powinien panować ład i porządek. Inaczej można potknąć się o liny, szekle i inne graty. Trzeba zatem poukładać wszystkie walające się po pokładzie graty, które zagrażają naszemu bezpieczeństwu.



PIRACKA PRZYGODA cd.

Pracami kieruje kapitan statku, a wszyscy żeglarze powinni wykonywać jego polecenia!

Wyobraźmy sobie, że sala, na której się bawimy to jeden wielki statek! Kapitan wskazuje, w jaki sposób należy układać klocki, wyznacza dzieci odpowiedzialne za różne rodzaje klocków i pilnuje, by nikt się nie obijał!

Zakończenie:

Jako upominek dla gości, na zakończenie zabawy można przygotować pirackie bandery wykonane z papieru, szablę pirata wykonaną z długich balonów lub inny drobiazg (gumka do ścierania, czekoladowy cukierek, ołówek) symbolizujący piracki skarb.

W KRAINIE LODU Z ANNA I ELZĄ

Zabawa dla dzieci 4-8 lat

Propozycja animacji często odwołuje się do wydarzeń z bajki, więc jest to duża frajda dla tych, którzy znają bajkę prawie na pamięć. Zabawę rozpoczynamy od wyprawy do mroźnej krainy – dzieci pokonują tory przeszkód związane z lodową tematyką.

Zabawa 1 - skakanie po krach

Animator pyta się czy dzieci wiedzą jak nazywają się kawałki lodu płynące po rzece, a jak nie wiedzą to wprowadza nowe słowo „KRA”. Do tej zabawy trzeba wybrać płaskie klocki. Rozstawiamy je w bliskich odległościach i mówimy dzieciom, że muszą się przedostać na drugą stronę rzeki skacząc po nich. Zabawa może mieć kilka rund, w każdej z nich zabieramy jedną krę lub zwiększamy odległość między nimi.

Zabawa 2 - zjazd na sankach

Prowadzący pyta dzieci, w jaki sposób można poruszać się po śniegu. Jeżeli padnie hasło "na sankach!", to zapraszamy dzieci na saneczkową wyprawę. Każdy uczestnik ma chwilę na zbudowanie swoich własnych sanek. Na koniec zabawy wszyscy siadają do swojego pojazdu i na hasło „start!” krzyczą i ruszają się, udając, że właśnie zjeżdżają z najwyższej góry śnieżnej!

Zabawa 3 - lodowe sople

Prowadzący z pomocą dzieci ustawia tor z klocków, którym dzieci będą musiały przedostać się do śnieżnej krainy. Na torze stawia kilka niestabilnych klocków udających „lodowe sople”. Zadaniem dzieci jest przejście toru bez strącenia sopli. Zabawa wymaga od dzieci koncentracji, a jednocześnie jest dla nich bardzo atrakcyjna i emocjonująca (animator powinien mieć w głowie plan na ustawienie toru, tak by zabawa przebiegła sprawnie i dzieci nie musiały długo czekać na wykonanie zadania).

Zabawa 4 - koronacja Królowej Elzy

Kiedy już dotarliśmy do Krainy Lodu informujemy wszystkich, że właśnie przybyliśmy na uroczystą koronację. W tym celu dzieci budują wielki tron oraz długi dywan prowadzący do tronu. Po zbudowaniu tronu każdy uczestnik stara się urozmaicić swój ubiór różnymi klockami – chłopcy mogą wymyślić elementy zbroi a dziewczynki składają kapelusze czy torebki. Następnie dzieciom rozdajemy długie makarony, które będą udawały miecze. Na hasło „koronację czas zacząć!” wszyscy właściciele mieczy ustawiają się wzdłuż dywanu po dwóch stronach i podnoszą makarony do góry krzyżując je na końcach. Jubilatka ustawia się na końcu dywanu, przechodzi przez „tunel” z mieczy i zasiada na tronie.

Następnie animator mówi: W imieniu naszego Królestwa Arendel mianujemy Ciebie naszą królową! Hip hip - hura! Hip hip -hura! Hip hip - hura, hura, hura! /Hura odpowiadają dzieci/ i po tych słowach nakładamy dziewczynce wcześniej przygotowaną koronę. Z okazji koronacji odbywa się wielki bal, więc prowadzimy z dziećmi zabawę taneczną: kiedy gra muzyka swobodnie tańczą, a gdy się zatrzyma nikt nie może się poruszyć. Pamiętajmy, aby do tych tańców zabrać dzieciom miecze;)

W KRAINIE LODU Z ANNA I ELZĄ cd.

Zabawa 5 - moc Królowej Elzy

Po zabawach tanecznych, animator mówi, że podczas balu w Arendel okazało się, że królowa ma moc zamieniania w lód wszystkiego, czego dotknie, zatem teraz odbywa się zabawa w berka, a złapana przez królową osoba musi zatrzymać się w miejscu w jakiejś zamrożonej pozie (stop-klatka). Zabawa trwa całą piosenkę "Mam tę moc".

Zabawa 6 - bohaterowie Krainy Lodu

Teraz dzielimy wszystkich na drużyny. Każda drużyna wybiera sobie jednego bohatera z Krainy Lodu i stara się zbudować go z dostępnych klocków. Może się zdarzyć, że wszyscy będą budowali Olafa, ale to nie szkodzi. Ważne, by pracowali wspólnie uruchamiając wyobraźnię. Na koniec każda grupa przedstawia swojego bohatera i opisuje postać.

Zabawa 7 - spotkanie z lodowym potworem - Puszkiem

Gdy dotarliśmy do lodowego zamku na "przywitanie" wyszedł nam Puszek – wielki śnieżny potwór stworzony przez Elzę. Animator wspólnie z dziećmi buduje dużą postać potwora, która wcale nie musi być bardzo stabilna. Następnie mówi dzieciom, że uda nam się go pokonać, jeżeli trafimy śnieżką do celu, czyli tak by go przewrócić. Każdy uczestnik zabawy bierze po kilka kostek i ustawia się w miejscu wskazanym przez prowadzącego.

Dzieci rzucają kostkami w potwora, aż ten się przewróci (lub do chwili, gdy prowadzący uzna, że wygrały). Na koniec z radości pokonania puszką możemy urządzić bitwę na śnieżki. W tym celu dzielimy dzieci na dwie grupy, ustawiamy w bezpiecznej odległości i pozwalamy na rzucanie kostkami do siebie.

Zabawa 8 - w poszukiwaniu Trolli

Po wizycie u Elzy, Anna została trafiona lodową mocą prosto w serce. Musimy odnaleźć pomocne Trolle, które gdzieś się ukryły. Zadaniem dzieci podczas tej zabawy jest zbudowanie własnego trolla, można pracować w parach. Gdy wszyscy już skończą, liczymy trolle i cieszymy się, że już są z nami i mogą pomóc w odczarowaniu Anny.

Zakończenie:

Na koniec prowadzący pyta dzieci czy pamiętają, co tak naprawdę uratowało Annę. Jeżeli nie wiedzą, to przypominamy, że była to miłość Elzy do Anny. Dziękujemy wszystkim za zabawę!

Jako upominek dla gości na zakończenie zabawy warto przygotować drobne gadżety z wizerunkiem bohaterów filmu (ołówki, naklejki, balony itp.)

Ten scenariusz występuje także w wersji „Zaczarowana Kraina”, gdzie zabawy są podobne, ale tematyka nie dotyczy filmu.

W ZACZAROWANEJ KRAINIE

Zabawa dla dzieci 4-8 lat

To scenariusz, który powstał na bazie scenariusza p.t. „W Krainie Lodu z Anną i Elzą”. Być może „Zaczarowana Kraina” wyda się jubilatowi bardziej interesująca niż świat z bajki „Kraina Lodu”. Ponadto „Zaczarowana Kraina” może być atrakcyjna także dla chłopców, którzy nie chcą bawić się z Anną i Elzą :)

Zabawę rozpoczynamy od wyprawy do zaczarowanej krainy – dzieci pokonują różnorodne tory przeszkód.

Zabawa 1 - skakanie po zaczarowanych liściach

Animator opowiada dzieciom o tym, że aby dostać się do Zaczarowanej Krainy, muszą przejść po wielkich liściach pływających po rzece. Liście raz po raz znikają lub pojawiają się w innych miejscach. Do tej zabawy trzeba wybrać płaskie klocki. Rozstawiamy je w bliskich odległościach i mówimy dzieciom, że muszą się przedostać na drugą stronę rzeki skacząc po nich. Zabawa może mieć kilka rund, w każdej z nich zabieramy jeden liść lub zwiększamy odległość między nimi.

Zabawa 2 - zjazd na sankach

Prowadzący opowiada, że kolejnym etapem drogi do Krainy jest zjazd z wielkiej góry lodowej w własnoręcznie wybudowanych pojazdach. W tym momencie zapraszamy dzieci na niezwykłą wyprawę.

Każdy uczestnik ma chwilę na zbudowanie pojazdu. Na koniec zabawy wszyscy wsiadają w swój pojazd i na hasło „start” krzyczą i ruszają się, udając, że właśnie zjeżdżają z najwyższej góry lodowej z niesamowitą szybkością!

Zabawa 3 - tor przeszkód

Prowadzący z pomocą dzieci ustawia tor z klocków, który jest ostatnim etapem drogi do Zaczarowanej Krainy. Na torze stawia kilka niestabilnych klocków mówiąc, że są to „kamienie nieszczęścia”. Zadaniem dzieci jest przejście toru bez strącenia kamieni. Zabawa wymaga od dzieci koncentracji, a jednocześnie jest dla nich bardzo atrakcyjna i emocjonująca. (animator powinien mieć w głowie plan na ustawienie toru, tak by zabawa przebiegła sprawnie i dzieci nie musiały długo czekać na wykonanie zadania).

Zabawa 4 - koronacja Królowej/Króla

Kiedy już dotarliśmy do Zaczarowanej Krainy informujemy wszystkich, że właśnie przybyliśmy na uroczystą koronację Królowej/Króla Krainy. W tym celu dzieci budują wielki tron oraz długi dywan prowadzący do tronu. Po zbudowaniu tronu każdy uczestnik stara się urozmaicić swój ubiór różnymi klockami. Następnie rozdajemy dzieciom długie makarony, które będą udawały miecze. Na hasło: „koronację czas zacząć!” wszyscy właściciele mieczy ustawiają się wzdłuż dywanu po dwóch stronach i podnoszą makarony do góry krzyżując je na końcach. Jubilat/jubilatka ustawia się na końcu dywanu, przechodzi przez „tunel” z mieczy i zasiada na tronie.

W ZACZAROWANEJ KRAINIE cd.

Następnie animator mówi: W imieniu naszej Krainy mianujemy Ciebie naszą królową/naszym królem! Hip hip - hura! Hip hip -hura! Hip hip - hura, hura, hura! /Hura odpowiadają dzieci/ i po tych słowach nakładamy dziewczynce/chłopcu wcześniej przygotowaną koronę. Z okazji koronacji odbywa się wielki bal, więc prowadzimy z dziećmi zabawę taneczną: kiedy gra muzyka swobodnie tańczą, a gdy się zatrzyma nikt nie może się poruszyć. Pamiętajmy, aby do tych tańców zabrać gościom miecze ;)

Zabawa 5 - czarodziejskie moce

Po zabawach tanecznych, animator mówi, że każda mianowana królowa/król tej Krainy ma czarodziejską moc zamieniania w kamień wszystkiego, co dotknie! Zatem teraz odbywa się zabawa w berka, a złapana przez królową osoba musi zatrzymać się w miejscu w jakiejś zamrożonej pozie (stop-klatka). Zabawa trwa całą piosenkę wybraną przez jubilatkę/jubilata lub animatora.

Zabawa 6 - wyprawa po skarb

Gdy dzieci skończą bawić się w berka, prowadzący prosi by chwilę odpoczęli, siadając w kręgu. Teraz animator opowiada dzieciom, że oto są w krainie, w której został ukryty skarb i mają szansę by go dzisiaj znaleźć! Trzeba tylko odbyć podróż, podczas której czekają je zadania do wykonania. Ale jeśli wszyscy dotrwią do końca, z pewnością będą cieszyć się ze skarbu. Pierwszym etapem drogi jest pokonanie ogromnej przepaści ... Budowa kładki polega na układaniu jednego klocka obok drugiego tak, aby stworzyć kładkę, po której cała grupa w rzędzie przedostaje się na drugą stronę.

Każdy pomysł jest dobry, ważne żeby dzieci uruchomiły swoją wyobraźnię i zabrały się wspólnie do pracy. Oto jeden z przykładów: dzieci podają sobie klocki stojąc w rzędzie, a pierwsza osoba kładzie kolejną część i tak posuwają się do przodu.

Zabawa 7 - spotkanie z potworem

W drodze po skarb naprzeciw wyszedł nam wielki potwór będący strażnikiem bogactwa. Animator wspólnie z dziećmi buduje dużą postać potwora, która wcale nie musi być bardzo stabilna. Następnie mówi dzieciom, że uda nam się go pokonać jeżeli trafimy pociskiem do celu, najlepiej tak by go przewrócić. Każdy uczestnik zabawy bierze po kilka kostek i ustawia się w miejscu wskazanym przez prowadzącego. Dzieci rzucają kostkami w potwora, aż ten się przewróci (lub do chwili, gdy prowadzący uzna, że wygrały). Na koniec z radości pokonania potwora możemy urządzić bitwę na „śnieżki”. W tym celu dzielimy dzieci na dwie grupy, ustawiamy w bezpiecznej odległości i pozwalamy na rzucanie kostkami do siebie.

Zabawa 8 - w poszukiwaniu skrzatów

Po pokonaniu potwora, okazuje się, że docieramy do krainy skrzatów, które mają pomóc nam w odnalezieniu kryjówki ze skarbem. Trzeba poszukać zatem tych pomocnych stworów, które gdzieś ukryły. Zadaniem dzieci podczas tej zabawy jest zbudowanie własnego skrzata, można pracować w parach. Gdy wszyscy już skończą, liczymy skrzaty i cieszymy się, że już są z nami i mogą pomóc w odnalezieniu skarbu.

Zakończenie:

Na koniec prowadzący wyciąga skarb – kosz/pudełko, w którym znajdują się drobne upominki dla każdego z uczestników zabawy. Mogą być to Kinder niespodzianki, gumki do ścierania, kolorowe ołówki lub inne drobne prezenty dla gości.

ZABAWY Z KLOCKAMI

Zabawa dla dzieci 3-9 lat

Zdarzają się grupy dzieci, z którymi trudno jest przeprowadzić konkretny scenariusz urodzinowy lub, które takiego scenariusza nie wybrały. Niemniej jednak animator przebywający przez cały czas na sali z dziećmi może je inspirować i motywować do działania, proponując proste zabawy z wykorzystaniem klocków.

Polecamy również wykorzystać kreatywne zabawy zawarte w scenariuszach warsztatów, które dołączane są do każdego zestawu SMART.

Zabawa 1 – budujemy tunel

Do tej zabawy najlepiej przydadzą się krótkie i długie cegły z zestawu Simple. Ustawiamy dwie krótkie na szerokość 80 cm i przykrywamy jedną długą. Do tunelu wykorzystujemy wszystkie dostępne klocki, aby był jak najdłuższy. Dzieci z chęcią będą przechodziły przez tunel, nawet kilkanaście razy.

Zadaniem animatora jest wskazanie wejścia i wyjścia oraz pilnowanie, by dzieci przechodziły pojedynczo. W trakcie zabawy można zainspirować dzieci, mówiąc, że oto wchodzi do kopalni złota, do jaskini lwa, do podwodnej jamy, do tunelu, w którym jeżdżą pociągi itd. To z pewnością poruszy wyobraźnię dzieci i uatrakcyjni zabawę.

Zabawa 2 – domino

Do tej zabawy najlepiej przydadzą się krótkie i długie cegły z zestawu Simple. Wszystkie ustawiamy pionowo, jedna za drugą budując w ten sposób duży tor domina. Zabawa sprawdza się wśród starszych dzieci, które potrafią skupić uwagę na ostrożnym ustawianiu kolejnych klocków, uważając by żadnego nie przewrócić. Z mniejszymi dziećmi można układać krótsze tory.

Zadaniem animatora jest kierowanie budowlą, zwracanie uwagi na ostrożność i wyznaczenie osoby, która przewróci pierwszy klocek. Wokół toru dzieci mogą ustawiać mosty i tunele, aby urozmaicić zabawę i ostateczny efekt.

Zabawa 3 – budujemy bazy i domki

Budowa domków to najpopularniejsza zabawa wśród wszystkich dzieci. Animator proponuje temat i pomaga dzieciom w łączeniu klocków, by mogły wznieść swoje budowle.

Zadaniem animatora jest wspieranie dzieci oraz pilnowanie porządku, aby nie zabierały sobie klocków i nie burzyły nawzajem swoich konstrukcji. Aby urozmaicić zabawę, można zaproponować dzieciom budowę miasta. W tym celu dzieci wcielają się w różne role i budują pomieszczenia i domki z konkretnym przeznaczeniem np. lekarz, sklep, szpital, księgarnia, sklep spożywczy, farma dla zwierząt itd. Ci, którzy nie chcą budować domów mogą w tym czasie pełnić role pacjentów lub klientów.

ZABAWY Z KLOCKAMI cd.

Zabawa 4 – wielka budowla

Zabawa polega na tym, by na środku sali wznieść budowlę, do której wykorzystamy WSZYSTKIE klocki. Można umownie ustalić z grupą, że jest to twierdza lub statek kosmiczny. Budowla nie musi mieć konkretnego kształtu, ważne by była jedną bryłą, a do jej wznoszenia zaangażowała się cała grupa.

Zadaniem animatora jest kierowanie budową i zachęcanie dzieci do zabawy. Jeśli część dzieci nie będzie chciała włączyć się do wspólnej budowy, warto tak pokierować zabawą, aby ostatecznie i tak zostały wykorzystane wszystkie klocki (łącznie z kostkami), tyle, że do kilku budowli.

Zabawa 5 – na koniec imprezy

Zabawa ma jeden główny cel – uprząknięcie klocków po wspólnej zabawie. Niemniej jednak, dzieci na hasło „sprzątanie” nie reagują dobrze, ale bardzo lubią nie tylko segregować i układać klocki, ale również pomagać! Zamiast namawiać dzieci do sprząkania, animator może zachęcić maluchy do pomocy przy układaniu klocków lub wskazać im zadanie, aby posegregowały klocki. Segregacja pomoże też odpowiedzieć na kilka pytań typu: ile jest w sumie klocków, ile kształtów można wyróżnić, których kształtów jest najwięcej itd.

Zadaniem animatora jest wskazać dzieciom miejsca, gdzie będą układały konkretne klocki czy kształty oraz wspólnie z grupą zbierać i segregować.



Producent klocków



Mammutico

Mammuti Co. sp. z o.o.
05-820 Piastów, Plac Zgody 6a
Tel. +48 729 97 37 37
www.mammutico.com