

## **Załącznik 6**

### **Gra dla poszukiwaczy skarbów pt.: Zachowaj zdrowko**

Zabawa dla całej grupy.

Głównym celem gry jest znalezienie – butelki z listem, zawierającej ukrytą informację, wg ukrytych wskazówek, które utworzą mapę prowadzącą do skarbu.

Wspólne rozwiązanie zagadki to główny cel tej gry. Liczą się tu przede wszystkim elementy dobrej komunikacji i współpracy w zespole. Dzieci muszą wykazać się sprytem i wytrwałością w dążeniu do celu oraz pokonywać kolejne wyzwania i polegać na sobie nawzajem.

Zabawa może być modyfikowana wg potrzeb, ale proszę pamiętać, że ostatnia wskazówka powinna prowadzić dzieci do skarbu, tak aby wynagrodzić ich cierpliwość i wysiłek.

#### **Przedmioty potrzebne do zabawy:**

- butelka z nakrętką + kartka z napisem **SZCZEPIONKA**
- pieczątką do wykonania tatuażu
- czarna kredka do namalowania wąsów i brody.
- mapa
- koperty czerwona, żółta, zielona lub białe koperty

#### **Wprowadzenie dzieci do zabawy:**

*Witam was kochane przedszkolaki. Czy macie ochotę zagrać w grę dla poszukiwaczy skarbów?*

*Gra nazywa się **Zachowaj zdrowko**.*

*Gra jest ciekawa i gwarantuje dobrą zabawę.*

*Posłuchajcie teraz uważnie:*

*Opowiem wam historię o Piracie Czarnobrodym.*

*Pirat ten pływał po morzach i oceanach. Był on bardzo mądry i odcytany. Wiedział, jak dbać o zdrowie. Codziennie rano wykonywał ćwiczenia usprawniające jego ciało, zdrowo się odżywił – nie jadł nawet słodczy, dużo przebywał na świeżym powietrzu i starał się wysypiać. Wiedział jednak, że aby zachować zdrowie i nie chorować na choroby zakaźne - wywołane przez groźne drobnoustroje - należy wspomagać swój organizm jeszcze jednym ważnym preparatem.*

*Ten preparat działa jak **najlepsza magiczna zbroja - chroni osobę, która go przyjęła i ludzi z najbliższego otoczenia.***

*Pirat zalecał ten preparat też swoim kamratom na statku, tak aby byli zdrowi. Wyobraźcie sobie, że niektórzy bali się tego preparatu i pouciekali, ale Pirat Czarnobrody był nieugięty i wytłumaczył im jakie to ważne, żeby wszyscy go przyjęli. Jesteście ciekawi co to za preparat? Ja bardzo chcę wiedzieć. Jeśli jesteście gotowi to zapraszam Was do zabawy, która odkryje to co ukryte. Pirat Czarnobrody właśnie w **Waszej Sali** schował **butelkę zawierającą tę ważną informację**. Na kartce widnieje jedno słowo, ujawniające prawdziwy skarb. No i jeszcze ważna sprawa - **Wasza Sala na czas zabawy zamieni się w Wyspę Skarbów**.*

*Pewnie się zastanawiacie, dlaczego ukrył tę wiadomość i to w dodatku w Waszej Sali? Już wam odpowiem na te nurtujące pytania.*

*Po pierwsze ten pirat kocha zabawę i przygody dlatego zrobił wam psikus, bo chce się z wami zabawić w iście pirackim stylu.*

*Po drugie chce, żebyście znaleźli ten skarb. O i tu się nie pomylił, bo jesteście bardzo ciekawi co to za preparat.*

*Po trzecie musicie, zamienić się w piratów i przyjąć pirackie nazwy nadane wam przez Waszego Kapitana, który krok po kroku pomoże wam odnaleźć skarb.*

*To co, pokażemy temu Piratowi, na co Was stać i odkryjemy jego tajemnice?*

*Tylko wykonujcie sumiennie wszystkie instrukcje i polecenia Waszego Kapitana.*

*Życzę wam powodzenia.*

*Cóż wszystko się może zdarzyć, do dzieła kamraci.*

*Ahoj przygodo!*

### **Instrukcja dla nauczyciela:**

Wprowadzenie do zabawy:

Drogi nauczycielu na potrzeby gry zamieniasz się w Kapitana Statku Pirackiego.

Twój pseudonim to **Kapitan Zdrówko**, a twój okręt nazywa się **Czarna Perła**.

Niestety nie masz jeszcze załogi pirackiej, dlatego musisz ją zebrać.

Dzieci w tym dniu mogą przyjść ubrane w koszulki w paski.

Zadanie:

Przygotuj karteczki wg zał. 6a dzieci losują karteczki z pirackim nazwami. Odczytując nazwy mianuj każde dziecko na pirata/członka załogi i przyklej dzieciom ich nadane imiona na koszulki.

A teraz pirackie zawołanie: Ahoj dzielna załogo!

Droga do *skarbu* nie jest taka prosta, aby rozpocząć zabawę musicie wsiąść na statek - w tym celu usiądźcie np. na dywanie. Dzieci siadają w dwóch rzędach jedno za drugim.

Strasznie buja, oooo. Wszyscy przechylają się na obie strony.

Niech piracka brać na komendę Kapitana zacznie wiosłować i płynie na wyspę, gdzie ukryto skarb. Na statku dzieci/piracka brać mogą się śmiać i śpiewać, ale panuje tam też dyscyplina.

Kiedy kapitan podniesie prawą rękę do góry oznacza to, że panuje całkowita cisza.

Kapitan kilka razy testuje czy dzieci/piracka brać zrozumiały zadanie.

Kiedy dotrzecie na brzeg kapitan daje polecenie, aby dzieci/piracka brać szukały czerwonej koperty. Tam będzie 1 wskazówka.

Kiedy koperta zostanie znaleziona wszyscy siadają w kole i kapitan odczytuje pierwszą wskazówkę/zadanie.

*Dotarliście na wyspę skarbów teraz musicie po skałach wejść na tą wysoką górę przed wami.*

Dzieci ustawiają się w kole - udają, że wspinają się wysoko do góry, omijają zwalone drzewa, przeskakują z kamienia na kamień.

Kapitan informuje, że dotarli na miejsce i to jest czas na odpoczynek – wszyscy siadają na swoje miejsca. W nagrodę piracka brać otrzymuje 1 kawałek mapy. Kapitan przykleja fragment mapy na białą kartkę.

Kapitan chwali swoich kompanów za dobrze wykonane zadanie, następnie daje polecenie, aby dzieci/piracka brać szukały żółtej koperty. Tam będzie 2 wskazówka. Kiedy koperta zostaje znaleziona, wszyscy wracają na swoje miejsca. Kapitan odczytuje drugą wskazówkę/zadanie.

*Gratulacje. Zdobyliście drugą wskazówkę. Skoro dotarliście na tak wysoką górę to znaczy, że jesteście w dobrej formie, macie dużo siły i jesteście sprawni, nie jest wam obca gimnastyka i ruch. Teraz macie za zadanie opowiedzieć Kapitanowi co zdrowego jecie i czy słodczy unikacie. Tylko szczerze, bo inaczej Kapitan w dalszą podróż Was nie zabierze.*

W nagrodę dzieci/piracka brać otrzymują 2 kawałek mapy. Kapitan przykleja fragment mapy na białą kartkę.

Teraz Kapitan chwali swoich kompanów za dobrze wykonane zadanie, następnie daje polecenie, aby dzieci/piracka bracia szukały zielonej koperty. Tam będzie 3 wskazówka. Kiedy koperta zostaje znaleziona, wszyscy wracają na swoje miejsca. Kapitan odczytuje trzecią wskazówkę/zadanie.

*Gratulacje. Zdobyliście trzecią wskazówkę. Wiem już, że staracie się zdrowo odżywiać, ale teraz opowiedzcie czy na dworze czas spędzacie? Czy na telefonach rodziców i tabletach paluszkami wywijacie?*

Dzieci / piracka bracia opowiada, jak spędzają aktywnie czas.

Kapitan chwali swoich kompanów za dobrze wykonane zadanie. W nagrodę piracka bracia otrzymuje 3 kawałek mapy. Kapitan przykleja fragment mapy na białą kartkę.

Kawałki mapy tworzą całość. Kapitan pomaga znaleźć zaznaczony krzyżyk na mapie w Sali/Wyspie Skarbów, czyli miejsce, w którym wcześniej została ukryta butelka z wiadomością. Można tu zastosować zabawę w Ciepło/Zimno.

Po znalezieniu butelki Kapitan buduje atmosferę. Z zaciekawieniem ogląda butelkę i podaje dzieciom do obejrzenia. W środku znajduje się zrolowana kartka, na której widnieje zapis SZCZEPIONKA.

Wyciąga kartkę i odczytuje informacje. Pyta dzieci czy domyślały się, że chodziło o szczepienie.

Na zakończenie Kapitan robi każdemu dziecku/piratowi tatuaż pieczętą, a także rysuje wąsy oraz brodę na znak zwycięstwa i przynależności do pirackiej braci.

Na zakończenie Kapitan podsumowuje:

*Pamiętajcie nigdy nie straciecie z oczu tego co pirat kocha najbardziej! Dobrej zabawy i przygody, ale żeby mieć siły pamiętajcie, że szczepienia są ważne.*

*Milej zabawy*

## **Zal. 6a**

### **Pirackie imiona:**

Złoty Loczek

Wielka Fala

Bum Dum

Wielki Sztorm

Mały Sztorm

Ważny Skarbuś

Groźna Meduza

Wonna Bryza

Morska Opowieść

Groźny Bałtyk

Wielki Krab

Dzika Makrela

Hop Sasa

Sztywny Wąs

Giętka Meduza

Złoty Łup

Złoty Dukacik

Morski Żółw

Morski Bąbel

Rekin Frędzelek

Morskie Oko

Legenda Morska

Rozgwiazda Morska

Perłowa Muszla

Złota Łuska

Zal. 6b

