

SCENARIUSZ 3 z 10

W KRÓLESTWIE UCZUĆ

ONIEŚMIENIE

*Pojawienie się
nowego mieszkańca
Królestwa*



KARTA SCENARIUSZA

Zapis do dziennika

CEL ZAJĘĆ



Rozpoznawanie i nazywanie onieśmienia, radzenie sobie z tym odczuciem

AKTYWNOŚCI

- Ogłoszenie królewskie – odczytanie obwieszczenia pary królewskiej. Rozmowa na temat jego treści.
- Spotkanie wszystkich mieszkańców – rozmowa o kłopotcie nowego bohatera. Wczuwanie się w sytuację kogoś innego i próba nazywania jego uczuć.
- Onieśmielony szczeniaczek – zabawa dramatowa. Próby rozpoznawania, nazywania i interpretowania zewnętrznych oznak uczuć i emocji.
- Pomagamy pieskowi – zabawa w kręgu. Rozwijanie empatii. Okazywanie serdeczności i zrozumienia.
- Druga zasada – wprowadzenie zasady „Staramy się być dla siebie serdeczni i nie zmuszać nikogo do działania wbrew sobie”.
- Imię dla psa – zabawa słotwórcza. Wymyślanie imienia dla królewskiego psa.
- Góra Onieśmienia – wysłuchanie edyktu królewskiego, złożenie odcisku palca na chorągwi i otrzymanie odznaki do Karty Mieszkańca Królestwa Uczuć.

REALIZOWANE PUNKTY PODSTAWY PROGRAMOWEJ WYCHOWANIA PRZEDSZKOLNEGO

II.1, II.2, II.3, II.4, II.9, II.10, III.7, III.8

Co się dzieje w tym epizodzie?

Dzieci otrzymują informację, że wszyscy mieszkańcy Królestwa proszeni są o zebranie się na placu przed zamkiem, czyli przed planszą scenarii. Para królewska zapowiada mieszkańcom, że chce im przedstawić nowego towarzysza ich przygód w Królestwie Uczuć. Ten jednak, widząc liczbę zebranych mieszkańców, poczuł się onieśmielony i schował się w zamku. Król pozwala dzieciom po cichutku podejść do okna komnaty, tak by nie przestraszyły nowego mieszkańca, i zobaczyć, jak on wygląda. Okazuje się, że to... szczeniaczek. Dzieci pomagają parze królewskiej wesprzeć pieska w przezwyciężeniu onieśmienia, dodając mu otuchy. Mieszkańcy omawiają drugą zasadę panującą w Królestwie, która brzmi: „Powinniśmy być serdeczni dla siebie i nie zmuszać nikogo do robienia czegoś wbrew sobie”. Po otrzymaniu wsparcia szczeniak czuje się bezpieczniej i pojawia się na placu zamkowym. Para królewska prosi mieszkańców, aby nadali imię pieskowi. Jako upamiętnienie wydarzenia oraz podziękowanie ze okazaną serdecznością i wyrozumiałością królowa nazywa jedno z otaczających Królestwo wzniesień Górą Onieśmienia, a mieszkańcy otrzymują pierwszą odznakę do Karty Mieszkańca – „Wiem, co to jest onieśmienie”. Para królewska ogłasza, że niedługo Królestwo będzie obchodziło urodziny i że serdecznie zaprasza wszystkich mieszkańców do zaangażowania się w przygotowania i świętowanie. Urodziny królestwa przypadają na dzień zakończenia cyklu zajęć.

Przygotowanie do zajęć

I ŚRODKI DYDAKTYCZNE

- obwieszczenie pary królewskiej
- ilustracja z psem
- szablon postaci psa
- szablon chorągwi
- szablony odznaki „Wiem, co to jest onieśmienie”
- kufer
- Karta Zasad Królestwa Uczuć
- Karty Mieszkańców Królestwa Uczuć
- dyktafon lub telefon z funkcją nagrywania
- pisak
- tusz i gąbka
- klej

Przygotowanie scenerii i rekwizytów

Dzień przed zajęciami powieś na planszy scenerii obok zamku obwieszczenie pary królewskiej. Przygotuj ilustrację z psem i sylwetę psa oraz obrożę, miej je przy sobie od początku spotkania, ale nie pokazuj dzieciom.



PRZEBIEG ZAJĘĆ

OGŁOSZENIE KRÓLEWSKIE – ODCZYTANIE OBWIESZCZENIA PARY KRÓLEWSKIEJ

Kiedy dzieci zbiorą się w sali zajęć przed śniadaniem, nakieruj ich uwagę na planszę scenerii i obwieszczenie. Poproś, aby na chwilę usiadły i odczytaj treść ogłoszenia:

Drodzy Mieszkańcy Królestwa Uczuć!

*Prosimy Was o zgromadzenie się po śniadaniu na placu przed zamkiem.
Mamy Wam coś ważnego do ogłoszenia.*

Wasza Królowa i Wasz Król

Zapytaj dzieci, czy domyślają się, co chce im ogłosić para królewska. Pamiętaj, żeby w rozmowie nie zdradzić szczegółów przyszłych wydarzeń.

W wyznaczonym czasie po śniadaniu dzieci ponownie gromadzą się przed planszą scenerii. Zdejmij z planszy sylwety mieszkańców i daj każdemu stworzoną przez niego postać. Poinformuj, że oto znów są w Królestwie Uczuć.

SPOTKANIE WSZYSTKICH MIESZKAŃCÓW – ROZMOWA O KŁOPOCIE NOWEGO BOHATERA

Zauważ, że nastąpiła już pora wyznaczona w obwieszczeniu, a para królewska się nie pojawiła. Poczekajcie jeszcze chwilę, a później zaproponuj, żeby dzieci zawołały parę królewską.

Z zamku po dłuższej chwili oczekiwania wychodzi para królewska, animując sylwety, powiedz:

Bardzo dziękujemy mieszkańcom Królestwa Uczuć, że tak tłumnie się zgromadzili. Przepraszamy, że musieliście na nas czekać, ale mamy poważny problem. Chcieliśmy wam przedstawić nowego mieszkańca Królestwa, ale on, jak tylko zobaczył, jak wiele osób zgromadziło się na placu, cofnął się do komnaty, schował pod koc i nie chce wyjść. Chyba poczuł się onieśmielony.

Przerwij animację i zapytaj dzieci:

- Jak myślicie, dlaczego nowy mieszkaniec naszego Królestwa się schował?
- Czy wiecie, co to znaczy, że poczuł się onieśmielony?

Zachęć dzieci do poproszenia pary królewskiej o zdradzenie tajemnicy, kim jest nowy mieszkaniec Królestwa. Wróć do animacji i w imieniu króla powiedz:

Jeśli chcecie zobaczyć nowego mieszkańca naszego Królestwa, możecie podejść do okna i dyskretnie zajrzeć do zamkowej komnaty, w której się ukrył. Uważajcie jednak, żeby go jeszcze bardziej nie przestraszyć. Bardzo proszę, zachowujcie się cichutko, dobrze.

Pokaż dzieciom ilustrację, na której przez otwarte zamkowe okno widać wewnątrz komnaty, a w niej skulonego w kącie szczeniaka. Poproś, żeby szeptem powiedzieli, co widzą:

- Jak wygląda nowy mieszkaniec Królestwa? Jaki ma wyraz pyszczka?
- Gdzie jest i co robi? Jak się zachowuje?
- Co może czuć?
- Co wy byście czuli, mając się po raz pierwszy pokazać dużej grupie osób, których nie znacie?
- Jak byście wyglądali? Jaki mielibyście wyraz twarzy? Jak byście się zachowywali?

*JAKIE TO MOŻE BYĆ UCZUCIE? SPRAWDŹMY! – AKTYWNOŚĆ DODATKOWA DLA STARSZYCH DZIECI

Jeżeli prowadzisz zajęcia w starszej grupie przedszkolnej i uważasz, że dzieci emocjonalnie sobie z tym zadaniem poradzą, możesz zaproponować im wcielenie się w postać nowego mieszkańca Królestwa i odegranie scenki. To zadanie pozwoli dzieciom lepiej uzmysłowić sobie, o jakim uczuciu rozmawiacie, jednak pamiętaj, że musisz zadbać o ich bezpieczeństwo emocjonalne.

Zaproponuj:

- Czy ktoś z was chce spróbować postawić się w sytuacji nowego mieszkańca naszego Królestwa?

Chętne dzieci zapraszaj po kolei na środek placu, aby przez pół minuty po prostu stały przed grupą. Następnie zapytaj:

- Co czujesz, stojąc przed całą grupą? Co masz ochotę zrobić (np. uciec, schować się, skulić, rozplakać, coś do nich powiedzieć)?

Możesz wesprzeć dziecko, które stoi przed grupą, mówiąc, np. Masz prawo czuć wszystko, co w tej chwili czujesz. To normalne i zupełnie w porządku.

Przygotuj się na różne reakcje dzieci – niektóre znajdą przyjemność w byciu w centrum uwagi, inne faktycznie poczują się onieśmielone.

Po zakończeniu ćwiczenia podziękuj ochotnikom za wzięcie w nim udziału i podzielenie się z innymi mieszkańcami swoimi uczuciami.

| ONIEŚMIELONY SZCZENIACZEK – ZABAWA DRAMOWA

Zaproś dzieci do zaprezentowania, jak może się objawiać onieśmienie:

- Jak wygląda ktoś, kto czuje się onieśmielony?

Przyjrzyjmy się dokładniej pieskowi. Zbliżcie się po cichu do okna zamku, żeby go nie przestraszyć jeszcze bardziej. Zobaczcie, jak on jest skulony, ma podwinięte pod siebie łapki, podkulony ogonek, patrzy w podłogę i się trzęsie.

Zaproponuj dzieciom, żeby spróbowały przyjąć taką postawę, jak piesek i pokazać, jak wygląda ktoś onieśmielony. Następnie zapytaj:

- Jak się czuliście?
- Co się działo z waszymi głowami i plecami?
- Jakie mieliście miny?
- Może zauważyliście, że ludzie często się czerwienią, kiedy są onieśmieleni?
- A może ktoś z was poczuł, że robi się czerwony i jest mu gorąco na twarzy?

Możesz także zapytać dzieci, jak one się zachowują, kiedy są onieśmielone, np. kiedy przychodzą do ich domu nieznanne im osoby.

| **POMAGAMY PIESKOWI PRZEZWYCIĘŻYĆ ONIEŚMIELENIE – ROZMOWA, NAGRYWANIE WYPOWIEDZI**

Zachęć dzieci do działania:

Jak my jako mieszkańcy Królestwa Uczuć moglibyśmy pomóc pieskowi przezwyciężyć onieśmienie i zapoznać się z nim? Jak moglibyśmy okazać mu troskę i serdeczność?

| **Okazujemy serdeczność – nagranie dodające otuchy**

Porozmawiaj z dziećmi, nakieruj je na stwierdzenie, że troska i serdeczność to przeciwieństwo wyśmiewania czy jego onieśmienia. Podkreśl, że dodawanie otuchy nie może polegać na naciskaniu, żeby osoba onieśmielona jak najszybciej się przełamała i zaczęła nawiązywać kontakt. Zapytaj:

Może ktoś chciałby coś powiedzieć pieskowi, co by było serdeczne i troskliwe? Możemy nagrać dla niego specjalną wiadomość od mieszkańców Królestwa Uczuć.

Nagraj za pomocą telefonu lub dyktafonu wypowiedzi chętnych dzieci. Następnie odtwórz całość nagrania, trzymając telefon/dyktafon przy oknie zamku na planszy scenarii, tak aby wiadomość dotarła do wciąż onieśmielonego szczeniaczka.

| **Okazujemy zrozumienie – rozmowa z onieśmielonym psem**

Zachęć dzieci do aktywności:

Może teraz piesek wygląda nieśmiało gdzieś zza zastony w oknie zamku i sprawdza, czy nadal wszyscy mieszkańcy na niego czekają. Jak możemy mu pokazać, że rozumiemy jego uczucie onieśmienia i też tak się czasem czujemy? Może wszyscy naraz pokażemy, jak wyglądamy, gdy jesteśmy onieśmieni?

Możesz zasugerować dzieciom, aby opowiedziały o tym, jak sobie radzą z uczuciem onieśmienia i w ten sposób okazały pieskowi zrozumienie.

| **JAK MOŻEMY PORADZIĆ SOBIE Z ONIEŚMIELENIEM? – ROZMOWA I ZACHĘCENIE DZIECI, BY DORADZIŁY PARZE KRÓLEWSKIEJ, JAK POMÓC PIESKOWI**

Podsumuj sposoby na okazanie wsparcia, które do tej pory wykorzystaliście, chcąc pomóc pieskowi. Zachęć dzieci do podzielenia się doświadczeniami:

- Zastanówcie się, jakie sobie radzicie z onieśmieniem. Co wam pomaga w takiej sytuacji? Kto i jak wspiera was w przezwyciężaniu onieśmienia?

Poproś dzieci, aby jako mieszkańcy Królestwa porozmawiali z parą królewską i podzielili się swoimi propozycjami, co mogą zrobić, by ich piesek ośmielił się wyjść.

Podczas rozmowy zwracaj uwagę na odpowiedzi dzieci, szczególnie podkreślaj te, które są wyrazem troski i serdeczności, możesz je sparafrazować. Nakieruj rozmowę na takie zachowania, jak: niewyśmiewanie się, dawanie czasu na oswojenie się z sytuacją, niewstydzanie się i niezmuszanie do aktywności.

Podsumowując, powiedz, że różne osoby potrzebują różnych rozwiązań, różnych sposobów – komuś może pomóc minuta spokoju, ktoś inny potrzebuje wsparcia od osoby, która jest dla niego ważna, a niektórzy ośmielą się, gdy dostaną zapewnienie od obserwujących, że nie będą się z nich śmiali.



DRUGA ZASADA – WPROWADZENIE ZASADY „STARAMY SIĘ BYĆ DLA SIEBIE SERDECZNI I NIE ZMUSZAĆ NIKOGO DO DZIAŁANIA Wbrew SOBIE”

Zdejmij z planszy scenerii Kartę Zasad Królestwa Uczuć i powiedz:

- Zastanówmy się, jak my przeżywamy onieśmienie. Jakiego wsparcia w takiej sytuacji byśmy potrzebowali?

Po krótkiej rozmowie zaproponuj dzieciom sformułowanie drugiej zasady Królestwa Uczuć:

Staramy się być dla siebie serdeczni i nie zmuszać nikogo do działania wbrew sobie.

Postaraj się, żeby dzieci zrozumiały intencję zasady: Każdy z nas ma inne potrzeby i inną wrażliwość, więc potrzebuje innego sposobu okazywania empatii. Ważne jest to, żeby nie robić nic na siłę – nie zmuszać do wyjścia i odwazania się, nie ośmieszać, nie szantażować, nie przekupywać, tylko dać czas na przezwyciężenie onieśmienia i okazać zrozumienie oraz serdeczność.

Zachęć dzieci do odegrania w parach scenek, w których pokażą, jak można okazywać zrozumienie i serdeczność drugiej osobie, a także zaprezentują zachowania łamiące omówioną zasadę. Jeżeli zadanie okaże się zbyt trudne, dzieci mogą powrócić do omówienia tego, w jaki sposób zachowywały się wobec pieska, oraz wskazania tego, co im samym nie pomaga przezwyciężyć onieśmienia.

Po sprawdzeniu rozumienia zasady i omówieniu sposobów jej naruszenia zapisz ją na Karcie Zasad Królestwa Uczuć. Następnie przyczep Kartę do planszy scenerii.

IMIĘ DLA PSA – ZABAWA SŁOWOTWÓRCZA

Powróć do opowiadania historii:

Okazaliśmy pieskowi, mieszkańcowi Królestwa już tyle wsparcia i serdeczności. Czy myślicie, że już teraz się pojawi?

Animując postaci królowej lub króla, przedstaw dzieciom psa:

I oto czworonożny mieszkaniec naszego Królestwa! Taki był onieśmielony, kiedy zobaczył tak liczną grupę, że wołał się schować za drzwiami i tylko podglądać przez szparę, co robicie. W końcu jednak okazaliście mu tyle wsparcia i usłyszał od was tyle miłych słów, że już nie obawia się tak bardzo.

Sięgnij po sylwetę psa i odegraj scenkę, w której pies zaczyna się powoli wychylać zza postaci króla, następnie ostrożnie bada okolicę, podchodzi do dzieci i nieśmiało wacha sylwetki ich postaci. Po zapoznaniu się z grupą piesek wraca do pary królewskiej. W imieniu królowej powiedz:

Proszę pomóżcie nam nazwać pieska, bo byliśmy tak przejęci jego zachowaniem, że nie zdążyliśmy tego zrobić. Jak mamy dać mu na imię?

Dzieci proponują imiona dla psa i grupa wspólnie wybiera jedno. Jeśli pojawią się problemy z podjęciem decyzji, przypomnij pierwszą zasadę w Królestwie Uczuć. Po dokonaniu wyboru wciel się w rolę królowej i powiedz:

Bardzo wam dziękujemy... [tu wybrane imię] to piękne imię, naszemu psu też się podoba. Żeby wszyscy wiedzieli, jak się do niego zwracać, założymy mu obrozę z imieniem.

Na obroży zapisz wybrane imię i przyczep ją do sylwety psa.

! GÓRA ONIEŚMIELENIA – WYSLUCHANIE EDYKTU KRÓLEWSKIEGO



Następnie w imieniu królowej przemów do mieszkańców:

W podziękowaniu za to, jak pomogliście naszemu pieskowi pokonać onieśmienie, nazwę jedno ze wzgórz w naszym królestwie Górą Onieśmienia. Przekazuję wam, moi drodzy mieszkańcy, chorągiew z symbolem onieśmienia do zatknięcia na szczycie tej góry. Jeśli sami kiedykolwiek czuliście się onieśmieleni, możecie złożyć odcisk swojego palca na tej chorągwi. Żebyśmy nigdy nie zapomnieli, że każdy z nas doświadcza czasami tego uczucia, i wszyscy mają do tego prawo.

Dzieci po kolei maczają kciuki w tuszu i robią odciski na chorągwi. Następnie wybierają wzgórze, które zostanie Górą Onieśmienia i przymocowują na jego szczycie chorągiew.

Wcielając się rolę króla lub królowej, zwróć się do dzieci:

Wszyscy dzielni mieszkańcy naszego Królestwa, którzy zdobyli Górę Onieśmienia, dostają specjalną odznakę do przyklejenia na swojej Karcie Mieszkańca.

Wyjmij z kufra Karty Mieszkańców i rozdaj je dzieciom wraz z odznakami. Daj dzieciom czas na ich przyklejenie do Kart Mieszkańca. Następnie w imieniu królowej powiedz:

Chciałabym uroczysto ogłosić, że już za ... [określenie czasu, który pozostał do ostatnich zajęć, np. dwa tygodnie] razem będziemy organizować wielkie, radosne i pełne atrakcji urodziny naszego Królestwa Uczuć, na których bawić się będą mogli wszyscy mieszkańcy. Bardzo liczymy na to, że wszyscy zaangażujecie się w przygotowania i pomożecie nam stworzyć wspaniały program uroczystości.

! MIESZKAŃCY WRACAJĄ DO DOMÓW – ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

Kończąc zajęcia, poinformuj dzieci, że przygotowania do urodzin Królestwa rozpoczną się już wkrótce.

Tymczasem nasze dzisiejsze przygody już się skończyły i mieszkańcy Królestwa wracają do swoich domów.

Przyczep sylwety mieszkańców oraz pary królewskiej i szczeniaka do planszy scenerii, a Karty Mieszkańców Królestwa Uczuć schowaj do kufra.

Po zajęciach – informacja dla rodziców i opiekunów



Po zakończeniu realizacji epizodu przekaz rodzicom lub opiekunom dzieci przygotowaną specjalnie dla nich informację, która umożliwi im kontynuację pracy, którą dzisiaj wykonałaś/wykonałeś z grupą. Znajdziesz ją [tutaj](#).