






W świat na dwóch kółkach rowerowy paszport odkrywcy

 **5 - 6 lat**

 **PRZEDSZKOLE**

 **180 min (3 dni)**

 **25 osób**

Dzieci poznają historię roweru, jego budowę, **projektują swój własny wymarzony rower, na którym wyruszą w niezwykłą podróż dookoła świata. Odwiedzą Francję, Egipt, Japonię, Australię, USA i Polskę.** Będą wykonywały zadania ruchowe i edukacyjne, m.in. **slalom pod Wieżą Eiffla, jazdę przez pustynię, skoki kangura, przejazd obok Statuy Wolności. Każde dziecko otrzyma Paszport Rowerzysty Świata, w którym zbierać będzie "pieczątki" za wykonywane aktywności. Ostatniego dnia dzieci zaprogramują trasę przejazdu wykorzystując matę do kodowania. Muszą omijać przeszkody i reagować na zadania specjalne.** Zajęcia rozwijają sprawność ruchową, wyobraźnię, logiczne myślenie, wiedzę o świecie oraz zasady bezpiecznego poruszania się na rowerze.

Scenariusz: Stowarzyszenie Robisz.to
Główne autorki: Żanetta Gugala oraz Anna Pobłocka

Czego uczą zajęcia:

Kształtowane kompetencje kluczowe:

Kompetencje społeczne i obywatelskie:

dzieci współpracują i komunikują się w grupie, podczas zabaw i zadań zespołowych; czują empatię i szacunek do innych osób i kultur; przestrzegają zasad bezpieczeństwa i odpowiedzialności za innych.

Kompetencje w zakresie nauki i techniki:

dzieci obserwują i rozpoznają symbole kulturowe i geograficzne; rozwiązują problemy i podejmują decyzje podczas realizacji zadań ruchowych; interesują się nowymi technologiami.

Kompetencje motoryczne i zdrowotne:

dzieci rozwijają sprawność fizyczną, koordynację ruchową, równowagę i precyzję; kształtują nawyki bezpiecznego poruszania się na rowerze; nabywają świadomość znaczenia aktywności fizycznej dla zdrowia i dobrego samopoczucia.

Kompetencje kreatywne i artystyczne:

dzieci tworzą i personalizują własne prace plastyczne; rozwijają wyobraźnię i ekspresję poprzez opowiadanie i odgrywanie ról.

Kompetencje językowe i komunikacyjne:

dzieci uczą się prostych zwrotów w językach obcych i praktycznie je stosują; poszerzają słownictwo tematyczne.

Kompetencje cyfrowe: dzieci zapoznają się z działaniem prostych urządzeń technologicznych w kontekście kreatywnych działań; rozumieją podstawowe zasady bezpiecznego i świadomego korzystania z technologii; rozwijają algorytmiczne myślenie, kodują.

Jakie umiejętności rozwijają zajęcia:

- **ruchowe i motoryczne:** wykonywanie slalomu, pokonywanie toru przeszkód, zatrzymywanie się na sygnal;
- **poznawcze:** rozpoznawanie symboli i charakterystycznych elementów różnych kultur i krajów; posługiwanie się kartą paszportu;
- **społeczne i komunikacyjne:** przestrzeganie zasad zabawy i norm społecznych; udzielanie i przyjmowanie pomocy podczas wykonywania zadań;
- **kreatywne:** tworzenie i dekorowanie własnych paszportów; wyrażanie swoich pomysłów i emocji poprzez rysunek, kolorowanie, naklejanie; wyobrażanie sobie i opowiadanie o przygodach rowerowych w różnych krajach;
- **poznawcze i matematyczne:** analizowanie sytuacji i podejmowanie decyzji podczas jazdy i pokonywania przeszkód; rozpoznawanie kształtów; układanie prostych sekwencji poleceń podczas kodowania.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- opowiada o swoim wymarzonym rowerze;
- bierze udział w zabawach ruchowych i plastycznych, ćwiczy motorykę małą;
- uczy się nowych słów związanych z rowerem i ruchem drogowym (**wynalazek, welocyped, bicykl itp**);
- potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe symbole kulturowe wybranych krajów;
- rozpoznaje i stosuje podstawowe zasady bezpieczeństwa podczas jazdy na rowerze, np. noszenie kasku, zatrzymanie się na czerwonym świetle;
- układa prostą sekwencję poleceń (strzałki: prosto, w lewo, w prawo, pauza).

Podstawa programowa:

Fizyczny obszar rozwoju dziecka: I 4, I 5, I 6, I 7, I 8, I 9

Emocjonalny obszar rozwoju dziecka: II 1, II 2, II 4, II 7, II 8, II 10, II 11

Spółeczny obszar rozwoju dziecka: III 1, III 2, III 4, III 5, III 6, III 7, III 9

Poznawczy obszar rozwoju dziecka: IV 2, IV 3, IV 5, IV 6, IV 9, IV 10, IV 11, IV 14, IV 19, IV 21

Przygotowanie i przebieg zajęć

Przed zajęciami należy przygotować następujące narzędzia oraz inne środki dydaktyczne:

- komputer
- tablica interaktywna
- klocki, pachołki, taśmy, liny
- nożyczki, klej, kolorowe flamastry, kredki - do kolorowania paszportów
- dźwięki lasu YouTube [1H DŹWIĘKI LASU OD- GŁOSY NATURY ŚPIEW PTAKÓW](#)
- kalendarz, globus lub mapa świata
- ilustracja przedstawiająca budowę roweru (opcjonalnie można wykorzystać tablicę interaktywną)
- papier do tworzenia paszportów i kart rowerzysty - kartonik, brystol
- naklejki lub kartoniki jako pieczętki do paszportu
- historia roweru na YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=h2Y4L60RjAE>
- szablony rowerów na kartce A4 do dekorowania

1. Do rowerowej podróży dookoła świata:

- **Francja:** znak stop, pachołki, obrazek do paszportu Wieża Eiffla
- **Egipt:** żółta folia lub materiał lub pocięte żółte kartki, ilustracje przedstawiające piramidę sfinksa lub faraona, obrazek do paszportu - piramida lub faraon (do wyboru przez nauczyciela_kę)
- **Japonia:** obrazki do paszportu przedstawiające kwiat wiśni
- **Australia:** obrazki do paszportu przedstawiające kangura lub koalę, (opcjonalnie maskotki kangura i koali)
- **USA:** obrazki do paszportu przedstawiające Statuę Wolności, latarka
- **Polska:** koła zielone i czerwone (sygnalizacja świetlna), kask, dzwonek, odblaski

Uwaga: wszystkie znaczki do paszportu wykonane są cienką czarną linią - 10x10 cm, ilustracje do demonstracji odwiedzanych krajów - wykonane na kartkach A4

2. Do kodowania:

- plansza do kodowania 5x5 pól (mata, kartki lub taśma ułożona na dywanie)
- karty kierunków: prosto, w lewo, w prawo, pauza
- ilustracje krajów i atrakcji 10x10cm

- Wieża Eiffla (Francja)
- kangury (Australia)
- Statua Wolności (USA)
- kwitnąca wiśnia (Japonia)
- piramida, faraon lub Sfinks (Egipt)
- flaga biało-czerwona (Polska)
- figurka rowerzysty lub pionek, lub klocek
- kredki lub flamastry (opcjonalnie do zaznaczenia trasy)
- klejone karteczki / taśma malarska do ustalenia pozycji elementów na planszy

Przygotowanie do zajęć:

- ilustracja lub plansza z widokiem roweru/ przedstawienie roweru na tablicy interaktywnej lub rower na żywo
- 2 komplety kartoników/ ilustracji 10x10 cm przedstawiających symbole odwiedzanych krajów - wykorzystane do paszportów i do kodowanie na macie
- kartki A4 z takimi samymi symbolami krajów - do demonstracji
- plansza: budowa roweru lub demonstracja na tablicy interaktywnej/laptopie
- graficzny rysunek roweru
- strzałki kierunkowe

Dzień 1

Wycieczka rowerowa - historia powstania roweru



30 min

Narzędzia i materiały

plansza przedstawiająca rower, laptop, tablica interaktywna, graficzna ilustracja roweru, kalendarz

Metody i formy pracy

metoda pogładowa, opowieść ruchowa, wizualna prezentacja multimedialna, praca z całą grupą

Nauczyciel_ka układa na dywanie ilustrację przedstawiającą rower i pyta dzieci, jaki będzie dzisiaj temat zajęć. Po wysłuchaniu odpowiedzi nauczyciel_ka wskazuje kalendarz - dzieci odczytują, że 3 czerwca obchodzony jest Dzień Roweru.

Narracja nauczyciel_ki

Pomysłodawcą Dnia Roweru jest Polak Leszek Sibilski, który był kolarzem polskiej kadry olimpijskiej. Celem święta jest promowanie roweru jako niedrogoego i ekologicznego środka transportu. Jazda na rowerze jest zdrowa dla osoby jeżdżącej oraz dla świata, gdyż rower nie zanieczyszcza środowiska. Każdy pojazd z silnikiem spalinowym jest napędzany przez paliwo, które spalając się wytwarza do środowiska masę spalin, które negatywnie wpływają na człowieka (*choroby układu oddechowego*) oraz wywołują efekt

cieplarniany (zjawisko podwyższenia temperatury na Ziemi spowodowane przez gazy cieplarniane w atmosferze, które zatrzymują promieniowanie ciepłe emitowane przez planetę).

Dlatego tak istotne jest ograniczenie poruszania się samochodami na tyle na ile jest to możliwe, a rower czy też hulajnoga to doskonały wybór.

Nauczyciel_ka pyta dzieci:

- Czy i jak często jeżdżą na rowerze?
- Czy lubią jeździć na rowerze, dlaczego?
- Czy wybierają się czasem na wycieczki rowerowe pod nadzorem rodziców?
- Czy wybierają się na rodzinne wycieczki rowerowe?

Opowieść ruchowa “Wycieczka rowerowa”

Dzieci stają w kole na dywanie i naśladują czynności, o których mówi nauczycielka. W trakcie wycieczki rowerowej kładą się na plecach na dywanie i wsłuchują w opowieść nauczyciela_ki, naśladując jazdę na rowerze pedałują w powietrzu.

“Dzisiaj wyruszymy wspólnie na wycieczkę rowerową na polanę w lesie. Co musimy sprawdzić przed wycieczką? (czy mamy kaski, ochraniacze na łokciach i kolanach). Wszystko sprawdziliśmy, więc możemy ruszać! Wsiadamy na rower i zaczynamy pedałować. Jedziemy spokojnie drogą rowerową (dzieci pedałują w równym tempie). Patrzymy w prawo, jakie piękne widoki, widzimy kolorowe kwiaty, a z lewej strony wysokie drzewa. Przed nami przejście dla pieszych. Musimy zejść z roweru i przeprowadzić go przez ulicę. (dzieci odpoczywają). Po chwili siadamy ponownie na rower i jedziemy spokojnie. Przed nami górka, więc pedałujemy pomału, oddychamy głęboko. Za chwilę zjazd z górki! Musimy zachować ostrożność. Pedałujemy szybciej. Pędzimy z górki na pazurki. Trzymamy mocno kierownicę. Następnie odpoczywamy chwilę. Czujemy jak wiatr owiewa nam buzię. Pomału hamujemy. Teraz spokojnie pedałujemy, już dojeżdżamy do naszej leśnej polany. Odstawiamy rowerki i wsłuchujemy się w odgłosy lasu.”

Dzieci odpoczywają, zamykają oczy i wsłuchują się w dźwięki lasu:

[1H DŹWIĘKI LASU ODGŁOSY NATURY ŚPIEW PTAKÓW](#)

Zabawa dydaktyczna “Jak zbudowany jest rower”

Nauczyciel_ka kładzie na dywanie kartę obrazkową przedstawiającą rower. Dzieci omawiają budowę roweru:

- **kierownica** - służy do kierowania, zmiany kierunku jazdy
- **siodełko** - przeznaczone do siedzenia podczas jazdy
- **opona** - gumowa część koła, bezpośrednio dotykająca powierzchni, po której jeździmy
- **szprychy** - cienkie druty w kole roweru
- **pedały** - część mechanizmu dźwigowego, wprawiająca w ruch łańcuch rowerowy za pomocą nacisku nogą
- **łańcuch** - część układu napędowego roweru

OPCJONALNIE: można omówić budowę roweru na prawdziwym rowerku dziecięcym.

Wynalazek - rower

Prezentacja multimedialna z wykorzystaniem tablicy interaktywnej "Historia roweru od średniowiecza do dnia dzisiejszego".

<https://www.youtube.com/watch?v=h2Y4L60RjAE>

Pytania nauczyciela_ki w celu sprawdzenia zrozumienia animacji przedstawiającej historię roweru:

- Jak na początku wyglądał rower?
- Co się potem zmieniło?

OPCJONALNIE: można odtworzyć animację jeszcze raz, w celu nazwania pojazdów, które się w niej kolejno pojawiają i krótko je opisać:

1. **maszyna do biegania** - pierwotny rower, nie posiada łańcucha, pedałów, hamulców,
2. **welocyped** - pojazd napędzany pedałami, umieszczonymi na przednim kole,
3. **bicykl** - dwukołowy rower, z wielkim przednim kołem i małym tylnym,
4. **bezpieczny rower** - pierwowzór współczesnego roweru, z kołami podobnej wielkości,
5. **rower szosowy** - dostosowany do jazdy po twardej drodze,
6. **rower górski** - dostosowany do jazdy po terenie górzystym

Pytania nauczyciela_ki:

- Który pojazd podobał się Wam najbardziej?
- Kto widział któryś z tych rowerów?
- Który rower chciałabyś/chciałbyś mieć?

Mały wynalazca - projektowanie własnego roweru



30 min

Narzędzia i materiały

szablony rowerów do ozdobienia (wersja graficzna) lub czyste kartki, kredki, flamastry, pastele, materiały do dekoracji (cekiny, brokat, wstążki) klej, nożyczki

Metody i formy pracy

metoda aktywna: burza mózgów, metoda projektowa, działalności praktycznej, praca indywidualna

Zadania plastyczne - praca twórcza - dzieci zamieniają się w wynalazców i projektują swój własny rower. Rozmowa kierowana - "Jak wygląda mój wymarzony rower?"

Pytania pomocnicze:

- Jakiego koloru byłby Twój rower?
- Czy miałby koszyczek, dzwonek, klakson, wstążki?

ROBISZ.TO

- Gdzie byś nim pojechała/pojechał?

- Czy Twój rower ma jakieś magiczne funkcje? (np. rower jednorożec, rower z rakieta, rower ze skrzydłami itp.)

UWAGA : Dzieci mogą pobrać szablon roweru lub wykonać pracę samodzielnie.

Prezentacja:

Dzieci prezentują swoje prace, np.:

“To jest mój wymarzony rower. Ma cztery koła, wstążki i potrafi latać!”

Zakończenie zajęć: “Czarodziejski dzwonek”

Każde dziecko dostaje kolejno dzwonek rowerowy lub inny dzwonek, ewentualnie cichy klakson lub instrument muzyczny. Uderzając w dzwonek kończy zdanie:

“**Mój rower zabrałby mnie do...** (np. do krainy lodów, krainy cukierków, na księżyc, w kosmos, do babci itp.).

Nauczyciel_ka urządza mini wystawę prac w sali lub na tablicy grupy w szatni przedszkolnej.

Zakończenie zajęć:

Piosenka na melodię “Koła autobusu kręcą się”:

Koła roweru kręcą się wciąż,
wciąż, wciąż, wciąż,
Koła roweru kręcą się wciąż,
Gdy jadę przez świat!

Dodajemy kolejne wersy:

- Dzwonek roweru dzyń, dzyń, dzyń...
- Nogi pedału raz, dwa, trzy...
- Kask na głowie błyszczy tak...

Dzieci śpiewają i ilustrują ruchem każdą zwrotkę.

Dzień 2

Rowerowi zdobywcy świata



60 min

Narzędzia i materiały

globus lub mapa świata,

Francja: znak stop, pacholki, obrazek do paszportu Wieża Eiffla

Egipt: żółta folia lub materiał lub pocięte żółte kartki, ilustracje przedstawiające piramidę sfinksa i faraona, obrazek do paszportu - piramida lub faraon (do wyboru przez nauczyciela_kę)

Japonia: obrazki do paszportu przedstawiające kwiat wiśni

Australia: obrazki do paszportu przedstawiające kangura lub koalę (opcjonalnie maskotki kangura i koali)

USA: obrazki do paszportu przedstawiające Statuę Wolności, latarka

Polska: koła zielone i czerwone (sygnalizacja świetlna), kask, dzwonek, odbłaski

Uwaga: obrazki do paszportu - 10x10 cm

Metody i formy pracy

metoda aktywizująca: zabawy ruchowe indywidualne i grupowe, metoda projektowa: tworzenie paszportów, metoda słowna: rozmowa kierowana (o krajach, kulturach, zasadach bezpieczeństwa), metoda oglądowa: pokazy, prezentacje.

Piosenka na powitanie “Rowerowa piosenka” - ta sama, która kończyła poprzednie zajęcia.

Piosenka na melodię “Koła autobusu kręcą się”:

Koła roweru kręcą się wciąż,
wciąż, wciąż, wciąż,
Koła roweru kręcą się wciąż,
Gdy jadę przez świat!

Dodajemy kolejne wersy:

- Dzwonek roweru dzyń, dzyń, dzyń...
- Nogi pedału raz, dwa, trzy...
- Kask na głowie błyszczący tak...

Dzieci śpiewają i ilustrują ruchem każdą zwrotkę.

Opowieść z narracją nauczyciela_ki

Nauczyciel_ka wypowiada się w imieniu chłopca - Maksa

“Mam na imię Maks i mam wyjątkowy rower. To nie jest zwykły rower - **to rower podróżnik! Ma skrzydła z mapy, dzwonek, który mówi w różnych językach i opony, które nigdy się nie przebijają.**

Pewnego dnia powiedział do mnie:

– Maks, pakuj plecak! Ruszamy w podróż dookoła świata!

Zapiąłem kask, założyłem rękawiczki, zabrałem mapę, paszport i ruszyliśmy!”

Uwaga dla nauczyciela_ki: Podczas przejazdów przez kolejne kraje dzieci pracują z mapą. Z pomocą nauczyciela_ki wyszukują położenie kraju na mapie.

Podczas demonstracji kolejnych krajów można wykorzystać tablicę interaktywną.

FRANCJA - PARYSKI SLALOM I DZIEŃ DOBRY PO FRANCUSKU

Narracja nauczyciela_ki:

“Jesteś w Paryżu! Stolicy Francji! To miasto pięknych mostów i centrum światowej mody. Kiedy rowerzysta dojeżdża do Francji, widzi **Isnącą Wieżę Eiffla**, która wygląda, jak ogromna metalowa drabina sięgająca chmur! Ludzie dookoła jedzą rogaliki, croissantsy i robią zdjęcia pod wieżą”.

Zadanie 1 - Rowerowy slalom pod Wieżą Eiffla - nauczycielka demonstruje ilustrację z Wieżą Eiffla

- Dzieci jeżdżą “rowerkami” slalomem między pachołkami
- Na końcu muszą zatrzymać się na znak STOP i podnieść rękę, jak prawdziwy rowerzysta.

Zadanie 2 - BONJOUR - mówimy “dzień dobry” po francusku

- Dzieci uczą się i powtarzają słowo “Bonjour”.
- Dzieci podchodzą do stolików.
- Na kartce 10x10 cm mają narysowaną Wieżę Eiffla, którą wklejają do paszportu przy nazwie kraju - Francji.

EGIPT - TAJEMNICE PIRAMID I WIELBŁĄDZI TOR PRZESZKÓD

Narracja nauczyciela-ki:

“Jesteście w Afryce, w Egipcie - **kraju piramid i faraonów!** Na pustyni w Egipcie rowerzysta widzi **gigantyczną piramidę**, która tu stoi od tysięcy lat. Obok wznosi się potężny **Sfinks**, który czuwa na pustyni (demonstracja ilustracji). Jest gorąco, piasek błyszczy jak złoto, a wiatr tworzy małe wiry piaskowe. **Uwaga, przed Tobą ogromna piramida!**

Zadanie 1. Przejazd przez pustynię - wielbłądzi tor przeszkód

nauczycielka demonstruje ilustrację z piramidami

- Dzieci przejeżdżają “rowerkiem” po “piasku” (żółta folia lub materiał, ewentualnie pocięte żółte kartki

ROBISZ.TO

papieru rozrzucone na podłodze) - Omijają "wydmy" (poduszki), przejeżdżają przez tunel - jaskinię faraona (z kartonu lub tunel edukacyjny). Na koniec robią powolne kroki, jak wielbłąd idący przez pustynię.

Zadanie 2. Odszukaj skarb faraona - Po pokonaniu "wielbłądziego toru przeszkód" dzieci szukają ukrytego skarbu faraona (np. kartonu z kartkami 10x10 cm przedstawiającymi piramidę – nauczycielka przygotowuje tyle obrazków, ile jest dzieci).

- Dzieci podchodzą do stolików.
- Wklejają do "paszportu" obrazek piramidy przy nazwie kraju - Egipt.

JAPONIA - KRAJ KWITNĄCEJ WIŚNI

Narracja nauczyciela_ki:

"W Japonii rowerzysta trafia do miejsca pełnego **różowych kwiatów wiśni**, które opadają jak płatki śniegu. W oddali widać czerwone bramki tori, piękne świątynie i spokojne ogrody. Jesteś w kraju Kwitnącej Wiśni! Tu wszyscy są bardzo uprzejmi i uśmiechnięci".

Zadanie 1 - Cichy przejazd - zen ride (spokojna, harmonijna jazda)

- dzieci "jadą" rowerkiem" bardzo cicho i powoli, nie wydają żadnych dźwięków, nie rozmawiają.
- Po drodze dzieci zbierają rozsypane "płatki wiśni" - karta dla każdego dziecka przedstawiająca kwiat wiśni.

Zadanie 2 - Kultura Japonii - ukłon i "dzień dobry" po japońsku

- Dzieci uczą się japońskiego ukłonu i powitania "Konnichiwa".
- Dzieci podchodzą do stolików i wklejają obrazek do swojego paszportu.

AUSTRALIA - SKOKI KANGURA I TROPIENIE ZWIERZĄT AUSTRALII

Narracja nauczyciela_ki:

"Dojechaliśmy do Australii! W Australii jest gorąco i słonecznie, rowerzystę czekają **skaczące kangury!** Są szybkie, wesołe i ciekawskie".

Zadanie 1 - Skacz jak kangur

- Dzieci zostawiają rowerek i przeskakują (skoki kangura) przez przeszkody, np. hula-hop, obręcz, poduszki, skakanki (sznurek) - tor przeszkód - przejście przez australijski busz.
- **Opcjonalnie** - podczas przejścia przez busz można wykorzystać pluszowe zabawki koali, czy kangura, które wzbogacą świadomość dzieci dot. zwierząt mieszkających w Australii.

Zadanie 2 - Tropienie zwierząt Australii

- Na końcu toru przeszkód (za ostatnią przeszkodą rozłożone są obrazki symbolizujące zwierzęta Australii (kangur lub koala),

- Dzieci wybierają obrazek, podchodzą do stolików i wklejają obrazek do swojego paszportu.

USA - WIELKIE MIASTO, WIELKI RUCH

Narracja nauczyciela_ki:

“Dojechaliście do Stanów Zjednoczonych! W Ameryce rowerzysta przepływa wyobraźnią ocean i nagle widzi wielką zieloną statwę, trzymającą pochodnię jak latarnię. Statua Wolności jest symbolem odwagi i powitania. Statua Wolności mówi dziś “Hello!” i świeci swoją pochodnię (nauczycielka wznosi rękę do góry z zapaloną latarką). Pomachajcie jej i zróbcie mały przystanek tak, jak robią to podróżnicy z całego świata.”

Zadanie 1 - Przejazd przez Nowy Jork i pokaz umiejętności

- Dzieci przejeżdżają rowerkiem między drapaczami chmur (duże kartony lub porozstawiane w labiryncie krzeselka), a następnie wykonują “rowerowy trik”: może to być zatrzymanie na linii, obrócenie kierownicy, szybki start.

Zadanie 2 - Dojazd do Statuy Wolności

- Dzieci ponownie jadą rowerem, zatrzymują się na czerwonym świetle i na zielonym ruszają, pokonując ulice Nowego Jorku - dojeżdżają do Statuy Wolności (sygnalizację świetlną, po uprzednim sygnale dźwiękowym - do wykorzystania tamburyn - pokazuje nauczyciel_ka).
- Kończąc jazdę, dzieci zdobywają kolejną pieczętkę (obrazek) z widokiem Statuy Wolności.
- Dzieci dziękują nauczycielowi_ce w języku angielskim **Thank you**, podchodzą do stolików i wklejają obrazek do swojego paszportu.

POLSKA - BEZPIECZEŃSTWO I FINAŁ WYPRAWY

Narracja nauczyciela_ki

“Słońce już zaczęło zachodzić. Musimy wracać do domu! Nasz rower jest trochę zmęczony. Ale musimy pokonać ostatni etap naszej przygody. Wsiadamy na rower, przypomnimy sobie, co musimy zabrać ze sobą i jakie umiejętności posiadać”.

Zadanie 1 - Bezpieczny rowerzysta

- Dziecko pokazuje na planszy lub na żywo, co trzeba mieć podczas jazdy rowerem (kask, odblaski, dzwonek, i trzeba znać podstawowe znaki drogowe).
- Dziecko kolejno przejeżdża “bezpieczną trasę” i zatrzymuje się na czerwonym świetle, rusza na zielonym.
- Po wykonanym poprawnie zadaniu, dzieci otrzymują kolejny znaczek do paszportu - Flagę Polski.

POWRÓT DO DOMU

Opowieść narracyjna nauczyciela_ki w imieniu Maksa:

“Słońce zaczęło zachodzić. Mój rower powiedział:

- Maks, czas wracać do przedszkola!
- Wszyscy będą chcieli usłyszeć o naszej przygodzie!

Zamknąłem oczy i...

Wrrrrrrr..., szussssss...

Już byliśmy z powrotem - tu, gdzie wszystko się zaczęło. Byliśmy bardzo zmęczeni, ale zadowoleni z naszej wspólnej wyprawy.

- Jesteś fajnym kolegą Maks - powiedział do mnie mój rowerek.
- Wkrótce zaplanujemy kolejną przygodę.”

Zakończenie wyprawy

- uroczyste wręczenie dyplomów lub plaketek “**Rowerowy odkrywca świata**”
- możliwość prezentacji wybranej przygody (dziecko opowiada, co najbardziej mu się podobało)
- dzieci kolorują znaczki w swoich paszportach
- stworzenie galerii prac “Paszporty do wielkiego świata”.

Dzień 3

Zabawa “Rowerowa podróż po macie”



60 min

Narzędzia i materiały

mapa gry - plansza 5x5 - kwadraty 10x10 cm, karty kierunków (kodowania), karty miejsc: 10x10 Wieża Eiffla, piramida, Sfinks, kwiat wiśni, kangury, Statua Wolności, napis START

Metody i formy pracy

metody aktywizujące: kodowanie na dywanie, planowanie i przewidywanie, metoda problemowa: rozwiązywanie zadań, praca indywidualna, praca w parach, praca z całą grupą

Nauczycielka przygotowuje plansze do gry; 5x5, wycina kwadraty 10x10 cm lub rysuje je na kartce:

[1,1] [1,2] [1,3] [1,4] [1,5]
[2,1] [2,2] [2,3] [2,4] [2,5]
[3,1] [3,2] [3,3] [3,4] [3,5]
[4,1] [4,2] [4,3] [4,4] [4,5]
[5,1] [5,2] [5,3] [5,4] [5,5]

Sugerowane rozmieszczenia punktów:

Wieża Eiffla - pole [1,3]

Piramida - pole [4,4]

Kraj Kwitnącej Wiśni - pole [5,2]

Kangury - pole [3,5]

Statua Wolności - pole [2,1]

Start: dowolnie, np. [5,5]

Przebieg gry:

Instrukcja dla nauczyciela_ki

1. Rozłóż planszę 5x5 na podłodze.
2. Umieść karty miejsc w wybranych przez siebie lub sugerowanych polach.
3. Dziecko dostaje figurkę "rowerzysty" np. klocek lub karta.
4. Wybieracie kraj, do którego jedziecie.
5. Dziecko układa sekwencję kart ruchu.
6. Wykonujecie kod krok po kroku i "jedziecie" rowerem po planszy.
7. Po dotarciu, dziecko wykonuje zadanie specjalne (pauza, ukłon, podskok, omijanie przeszkody).

Runda 1.

"Jedziemy pod Wieżę Eiffla"

Narracja nauczyciela_ki:

Chcemy pojechać do Francji pod Wieżę Eiffla. Na planszy stawiamy wieżę. Musimy się przywitać: **BONJOUR**
Dziecko układa sekwencję strzałek, a następnie porusza figurkę zgodnie z kodem.

Runda 2.

"Ostrożnie! Piramida na horyzoncie"

Na planszy stawiamy piramidę jako dużą przeszkodę (może być konstrukcja z żółtych klocków) i Sfinksa strzegącego piramidy (opcjonalnie).

Zadaniem dzieci jest dojechać do pustynnej oazy za piramidą. Dzieci planują zakręty z wyprzedzeniem, wykorzystują strzałki "w lewo", "w prawo", "prosto".

Runda 3.

Misja: "Kraj Kwitnącej Wiśni"

Narracja nauczyciela_ki:

"Teraz jedziemy do Kraju Kwitnącej Wiśni! Znajdź drogę do kwitnącej wiśni i pamiętaj o przywitaniu się i ukłonie. Zadaniem dziecka jest ułożenie kodu składającego się ze strzałek. Można omijać dowolne przeszkody: wg. uznania dzieci, np. płatki wiśni. Po dotarciu do celu dziecko - kłania się i wita po japońsku - **Konnichiwa**".

Runda 4.

"Spotkanie z kangurem"

Nauczyciel_ka lub dziecko rozstawia na planszy 1-2 obrazki kangurów. Dziecko układa sekwencję strzałek,

ROBISZ.TO

następnie porusza figurkę zgodnie z kodem.

Jeśli rowerzysta minie kangura, musi zrobić **pauzę**, bo kangur robi pokaz skoków.

Dziecko wykonuje skoki kangura.

Runda 5.

“Spotkanie ze Statuą Wolności”

Nauczyciel_ka ustawia na trasie przeszkody, np. klocek niebieski - “rzeka”, klocek brązowy “góra”. Dziecko musi ułożyć kod tak, aby je ominąć.

Zabawę można powtarzać wielokrotnie.

PODSUMOWANIE ZAJĘĆ - “PODRÓŻNICZY QUIZ RUCHOWY”

1. Krótka rozmowa

Nauczyciel_ka pyta dzieci: Które kraje odwiedziliście podczas podróży?

2. Ruchowy quiz

kraj	hasło	ruch/zabawa
Francja	Wieża Eiffla wita Cię!	machanie ręką, powitanie BONJOUR
Egipt	Omijamy piramidę, Sfinks na horyzoncie	skręt w lewo, skręt w prawo, omińcie wyobrażonej przeszkody
Japonia	Kwitnąca Wiśnia wita podróżników	ukłon w przód, powitanie Konnichiwa
Australia	Skoki kangura	5 podskoków w miejscu
USA	Statua Wolności mówi Hello!	machanie ręką jak pochodnią lekkie podskoki

3. Wspólne refleksje

- Dzieci dzielą się wrażeniami: co było trudne, co sprawiło im największą radość, czego się nauczyły.

4. Nagrody

- Nauczyciel_ka podkreśla wysiłek, kreatywność dzieci i dobrą współpracę. Dziękuje dzieciom za aktywność podczas zajęć oraz zdobycie Paszportu do wielkiego świata.