



ZAMIESZKAJ ŚWIAT – WIELKA MIGRACJA ZWIERZĄT

SCENARIUSZ ZABAWY

URZĄDZENIE

GLOBUS



CEL ZABAWY

Zrozumienie rozmieszczenia gatunków zwierząt na Ziemi (biogeografia), nauka dopasowywania zwierząt do ich naturalnych ekosystemów oraz rozwój motoryki małej.

GRUPA WIEKOWA

5-10 lat

CZAS TRWANIA

ok. 45-60 min

MIEJSCE

Kącik przyrodniczy w klasie, świetlica lub spokojne miejsce na placu zabaw (przy stanowisku z globusem).



WPROWADZENIE

NARRACJA DLA DZIECI

„Młodzi przyrodnicy! Wyobraźcie sobie, że przez chwilę nasza planeta opustoszała, a wszystkie zwierzęta zgubiły drogę do swoich domów. Nasz globus czeka, by znowu zatętnić życiem! Waszym zadaniem będzie pomóc każdemu zwierzątkowi znaleźć jego prawdziwy dom. Pingwiny szukają lodu, lwy gorącej sawanny, a pandy pysznego bambusa. Przed nami Wielka Migracja – musimy umieścić zwierzęta dokładnie tam, gdzie naprawdę mieszkają, aby nasz świat znów stał się zaludniony i szczęśliwy!”

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ **Wypukły globus:** Stabilnie ustawiony, obracający się bez oporu, wyczyszczony.
- ☐ **Zestaw naklejek:** ze zwierzętami.
- ☐ **Wariant alternatywny (bez figurek):** Karteczki samoprzylepne typu post-it, flamastry i masa mocująca (typu Blu-Tack), aby narysować zwierzęta i przyklejać je do odpowiednich kontynentów na globusie.

AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1

EKSPERYMENT ·

WIELKA PRZEPROWADZKA (ZABAWA GŁÓWNA)

15 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Globus,
- ☐ pudełko (jako "pocztą" dla zagubionych zwierząt
- ☐ naklejki ze zwierzętami

INSTRUKCJA

1. Wszystkie figurki/karteczki lądują w jednym pudełku.
2. Dzieci po kolei losują jedno zwierzę, nazywają je na głos i starają się wkręcić figurkę (lub przykleić karteczkę) na odpowiednim kontynencie.
3. Reszta grupy pełni rolę „Rady Mędrców” – podpowiada lub potwierdza, czy wybrane miejsce to na pewno prawdziwy dom tego zwierzęcia (np. lew w Afryce, koala w Australii).

CEL EDUKACYJNY

Podstawowa identyfikacja kontynentów i przypisanie do nich charakterystycznej fauny.

2

EKSPERYMENT ·

UCIECZKA Z ZOO (ZNAJDŹ BŁĄD)

5 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Globus z już umieszczonymi zwierzętami.

INSTRUKCJA

1. Dzieci odwracają się tyłem lub zamykają oczy. Prowadzący celowo zamienia miejscami 3-4 zwierzęta (np. umieszcza pingwina na Saharze, a słonia na mroźnej Grenlandii).
2. Na hasło "Ucieczka!" dzieci odwracają się i ich zadaniem jest jak najszybsze znalezienie wszystkich absurdalnych błędów.
3. Kto pierwszy wypatrzy błąd, odkręca/odkleja zwierzę i odnosi je na właściwe miejsce.

CEL EDUKACYJNY

Trening spostrzegawczości oraz weryfikacja zdobytej wcześniej wiedzy.

3

EKSPERYMENT ·

LODOWI TWARDZIELE (ZAGADKA BIEGUNÓW)

5 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Globus
- ☐ figurka niedźwiedzia polarnego i pingwina.

INSTRUKCJA

1. Kładziemy przed dziećmi niedźwiedzia polarnego i pingwina. Pytamy: "Kto z nich mieszka na górze Ziemi, a kto na dole?"
2. Dzieci muszą prawidłowo umiejscowić niedźwiedzia na Arktyce (Biegun Północny), a pingwina na Antarktydzie (Biegun Południowy).
3. Wspólnie sprawdzają, jak daleko od siebie na globusie znajdują się te dwa mroźne obszary.

CEL EDUKACYJNY

Obalenie powszechnego mitu i nauka rozróżniania dwóch biegunów Ziemi.

AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

4

EKSPERYMENT

WODNI PODRÓŻNICY

5 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Globus
- ☐ figurki morskie (wieloryb, rekin, żółw morski)

INSTRUKCJA

1. Świat to nie tylko lądy! Zadaniem dzieci jest rozmieszczenie zwierząt oceanicznych.
2. Muszą wkręcić figurkę wieloryba lub żółwia morskiego dokładnie na gładkich obszarach oceanów.
3. Prowadzący prosi o zademonstrowanie, jak żółw płynie od wybrzeży Ameryki aż do Australii, przesuając figurkę po niebieskich wodach.

CEL EDUKACYJNY

Zrozumienie, że oceany to tętniące życiem ekosystemy i szlaki migracyjne, a nie tylko „puste” miejsca na mapie.

5

EKSPERYMENT

KTO Z KIM SĄSIADUJE?

10 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Globus w pełni zaludniony figurkami.

INSTRUKCJA

1. Prowadzący wymienia nazwę jednego zwierzęcia, np. „Znajdźcie żyrafę”.
2. Dzieci odszukują ją na globusie (w Afryce), a następnie muszą wymienić wszystkie inne zwierzęta (figurki), które mieszkają tuż obok niej na tym samym kontynencie.
3. Obserwują wspólnie, który kontynent na ich globusie okazał się najbardziej zaludniony.

CEL EDUKACYJNY

Nauka klasyfikowania obiektów w zbiorach (według klucza geograficznego).

6

EKSPERYMENT

EKSTREMALNY STWÓR (WARSZTAT EWOLUCYJNY)

5 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Globus
- ☐ Karteczki samoprzylepne, kredki/flamastry.

INSTRUKCJA

1. Dzieci losują palcem w ciemno pusty punkt na globusie (np. środek ogromnej pustyni lub sam szczyt wysokich gór).
2. Ich zadaniem jest narysowanie na karteczce całkowicie zmyślonego zwierzęcia, które musiałoby tam przeżyć!
3. Dziecko musi wymyślić: jeśli wylosowało pustynię, stwór może mieć ogromne uszy do chłodzenia, a jeśli ocean – płetwy i skrzela. Przyklejają swoje stwory do globusa.

CEL EDUKACYJNY

Rozbudzanie kreatywności i intuicyjne zrozumienie ewolucyjnego przystosowania zwierząt do środowiska (adaptacji).

PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

PYTANIA DLA DZIECI

- Które ze zwierząt miało do pokonania najdłuższą drogę, by dotrzeć do swojego domu na globusie?
- Dlaczego w Afryce jest dużo lwów i słoni, ale nie umieściliśmy tam ani jednego niedźwiedzia polarnego?
- Czy ocean to dla zwierząt wodnych jak dla nas autostrada? Które zwierzę mogłoby opłynąć całą Ziemię dookoła?
- Który z wymyślonych przez Was „Ekstremalnych Stworów” podobał Wam się najbardziej i jak radził sobie w swoim trudnym domu?

PODKREŚLENIE WARTOŚCI

- ✦ **Wiedza ekologiczna i biogeograficzna:** Dzieci wizualizują sobie, skąd pochodzą gatunki, co ułatwia trwałe zapamiętanie faktów.
- ✦ **Empatia do przyrody:** Budowanie świadomości, że Ziemia jest wspólnym domem, a każde zwierzę ma na niej swoje unikalne i ważne miejsce.
- ✦ **Motoryka mała:** Precyzyjne celowanie małymi elementami do otworów w wypukłym globusie to świetny trening mięśni dłoni.
- ✦ **Myślenie krytyczne:** Zabawa w "Ucieczkę z ZOO" wymaga logicznej weryfikacji i znajdowania nieścisłości.
- ✦ **Rozwój wyobraźni (Abstrakcja):** Tworzenie własnych zwierząt adaptujących się do ekstremalnych warunków uczy biologicznego, nieszablonowego myślenia.

POTRZEBNE AKCESORIA I DODATKI

- **Urządzenie bazowe:** Globus.
- **Zestaw figurek zwierząt:** elementy przedstawiające faunę różnych kontynentów.
- **Zestaw kreatywny (alternatywa):** Karteczki samoprzylepne, nożyczki, kolorowe flamastry, masa mocująca (typu Blu-Tack), by nie zniszczyć powierzchni globusa.

COŚ CIEKAWEGO Tajemnica pingwina i niedźwiedzia

Często w bajkach widzimy, jak niedźwiedź polarny bawi się na lodzie z pingwinem. Czy wiecie, że to... niemożliwe? Niedźwiedzie polarne mieszkają tylko i wyłącznie na dalekiej północy (w Arktyce), a pingwiny tylko na dalekim południu (wokół Antarktydy). Dzieli je cała nasza wielka Ziemia! Nigdy w naturalnym środowisku nie mogłyby się spotkać. Kiedy więc następnym razem zobaczycie taką bajkę, będziecie wiedzieć, że jej twórca pomieszał bieguny!