

PRACA NA ROLI - TEATR MAŁEGO FARMERA

SCENARIUSZ ZABAWY

URZĄDZENIE

Tablica 4 pory roku



CEL ZABAWY

Zrozumienie cyklu rolniczego i pochodzenia żywności poprzez ekspresję ruchową (pantomimę) oraz naukę dopasowywania prac polowych do odpowiednich pór roku.

GRUPA WIEKOWA

~ 5–10 lat

CZAS TRWANIA

45-60 min

MIEJSCE

Naukowy plac zabaw (przestrzeń na zewnątrz, wokół Tablicy 4 Pory Roku)

WPROWADZENIE

NARRACJA DLA DZIECI

Uwaga, młodzi rolnicy! Dziś nasz plac zabaw zamienia się w wielkie gospodarstwo, a nasza Tablica 4 Pory Roku będzie naszym słońcem i kalendarzem. Zastanawialiście się kiedyś, jak to się dzieje, że marchewka trafia na wasz talerz? Zanim znajdzie się w sklepie, musi spędzić wiele miesięcy w ziemi, znosząc deszcze, wiatry i upały. Dzisiaj każdy z was dostanie swój własny kawałek pola. Za pomocą teatru cieni i ruchów naszego ciała przejdziemy przez cały rolniczy rok. Będziemy siać, podlewać, walczyć z chwastami i zbierać plony, dokładnie wtedy, gdy wskaże nam to nasz magiczny kalendarz. Zakasajcie rękawy – ziemia czeka!

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ **Tablica 4 Pory Roku:** Czysta, gotowa do pracy, wszystkie elementy ruchome (obróćce, wskazówki) działają płynnie. Ustawiona na wysokości oczu dzieci.
- ☐ **Podział pól:** Użyj grubej kredy chodnikowej (na asfalcie/gumowej nawierzchni) lub pachołków sportowych (na trawie), aby wyznaczyć każdemu dziecku jego osobiste „pole” (np. kwadrat 1x1 metr).
- ☐ **Narzędzia wyobraźni:** Nie używamy prawdziwych narzędzi – wszystko opiera się na pantomimie!

AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1

EKSPERYMENT ·

WIOSENNE PRZEBUDZENIE (SIANIE)

10 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- Wyznaczone „pola” dla każdego dziecka. Tablica (wskazuje Wiosnę).

INSTRUKCJA

- Prowadzący ustawia na tablicy porę roku: Wiosnę, a stację meteorologiczną na lekkie słońce.
- Dzieci stają na swoich polach. Wybierają z koła na tablicy jedno warzywo, które chcą dziś posadzić.
- Rozpoczynamy pantomimę: dzieci kucają, w wyobraźni robią dziurki w ziemi palcami, ostrożnie wyciągają z wirtualnego woreczka nasiona, „sypią” je do dołków i delikatnie poklepują ziemię dłońmi.
- Ruchy muszą być powolne i dokładne – sprawdzamy, kto ma najwięcej rolniczej cierpliwości.

CEL EDUKACYJNY

Trening motoryki małej i dużej w przestrzeni oraz zrozumienie, że początek cyklu upraw zawsze wymaga staranności i odpowiedniej pory roku (wiosny).

2

EKSPERYMENT ·

LETNIE PRAGNIENIE (PODLEWANIE I CHWASTY)

10 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- Tablica 4 Pory Roku**
Tablica (wskazuje Lato i odpowiedni miesiąc).

INSTRUKCJA

- Prowadzący przesuwając obręcz na Lato, a stację meteorologiczną na symbol „Upał/Słońce”. Zegar ustawiony jest na 12:00 (największy skwar).
- Prowadzący ogłasza: „Ziemia jest sucha, a chwasty atakują nasze uprawy!”.
- Dzieci wchodzą w rolę zmęczonych, ale pracowitych rolników: ocierają pot z czoła, podnoszą ciężkie (niewidzialne) konewki, przechylają je, aby podlać każdą roślinę, a następnie pochylają się i z wysiłkiem „wrywają” odporne chwasty, rzucając je na stertę.

CEL EDUKACYJNY

Doskonalenie umiejętności odczytywania godzin na zegarze wskazówkowym oraz błyskawicznego kojarzenia zjawisk atmosferycznych.

3

EKSPERYMENT ·

TYDZIEŃ PRACOWITEGO ROLNIKA

15 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- Tablica 4 Pory Roku**
(sekcja: plan tygodnia).
- Zmywalny marker (jeśli tablica po tej stronie ma funkcję suchocieralną) lub słowne przypisywanie zadań.

INSTRUKCJA

- Zadaniem grupy jest zaplanowanie idealnego tygodnia na farmie podczas konkretnej pory roku (np. jesieni).
- Dzieci podchodzą do planu tygodnia i samodzielnie ustawiają/przypisują zadania do konkretnych dni (np. poniedziałek: zbiór jabłek, środa: grabienie liści, sobota: wyjazd traktorem na targ).
- Prowadzący sprawdza logikę planu – zadania muszą zgadzać się z ustawioną na środkowym kole porą roku.

CEL EDUKACYJNY

Kształtowanie umiejętności planowania czasu (dni tygodnia) i logicznego myślenia przyczynowo-skutkowego.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

4EKSPERYMENT · ZŁODZIEJ CZASU (POGODOWY DETEKTYW)10 min	
SKŁADNIKI / MATERIAŁY Tablica 4 Pory Roku (wszystkie jej ruchome elementy)	INSTRUKCJA 1. Poproś dzieci, aby na chwilę zamknęły oczy lub odwróciły się tyłem do tablicy. 2. Prowadzący (wcielając się w "Złodzieja Czasu") celowo ustawia na tablicy całkowicie sprzeczne i nielogiczne informacje – np. ustawia miesiąc styczeń, obręcz na lato, stację meteorologiczną na falę upałów, a plan tygodnia na zbiór truskawek. 3. Na hasło "Pobudka!" dzieci odwracają się, a ich zadaniem jest jak najszybsze wyłapanie wszystkich błędów i przywrócenie logicznego porządku natury na tablicy (np. zmiana na zimą, śnieg i brak zbiorów).
CEL EDUKACYJNY Kształtowanie analitycznego myślenia oraz utrwalenie wiedzy o zgodności zjawisk pogodowych z odpowiednimi miesiącami i porami roku.	
5EKSPERYMENT · ROLNICZY ZEGAR I ŻYWIOŁY (BIEG NA CZAS)15 min	
SKŁADNIKI / MATERIAŁY Tablica 4 Pory Roku (klasyczny zegar i stacja meteorologiczna)	INSTRUKCJA 1. Dzieci ustawiają się w rzędzie w odległości kilku metrów od tablicy. 2. Pierwsze dziecko rzuca kostką. Wyrzucona liczba (np. 5) oznacza godzinę. Dziecko biegnie do tablicy i musi szybko ustawić na zegarze godzinę 5:00 (lub 17:00). 3. Prowadzący krzyczy w tym samym czasie hasło pogodowe, np. "Susza!" lub "Ulewa!". Dziecko, oprócz ustawienia zegara, musi błyskawicznie przesunąć wskaźnik na stacji meteorologicznej na odpowiedni symbol. 4. Po wykonaniu zadania dziecko wraca na koniec kolejki, a startuje kolejna osoba.
CEL EDUKACYJNY Połączenie orientacji w czasie (nauka odczytywania tarczy zegarowej) z koordynacją ruchową i refleksem.	
6EKSPERYMENT · TYGODNIOWY JARMARK ROLNICZY15 min	
SKŁADNIKI / MATERIAŁY Tablica 4 Pory Roku (sekcja z kołem warzyw/owoców oraz planem tygodnia). Gruba kreda chodnikowa.	INSTRUKCJA 1. Wokół tablicy (na bezpiecznej nawierzchni placu zabaw) narysujcie kredą 7 dużych kół – to będą "stragany" odpowiadające 7 dniom tygodnia (podpiszcie je lub oznaczcie cyframi 1-7). 2. Na tablicy, w sekcji "Plan tygodnia", przypiszcie konkretne owoce/warzywa z głównego koła do danych dni (np. poniedziałek = jabłka, środa = marchew, piątek = dynia). 3. Prowadzący wywołuje głośno nazwę plonu, np.: "Gdzie kupię marchew?!". 4. Zadaniem grupy jest błyskawiczne zerknięcie na plan tygodnia na tablicy, odczytanie przypisanego dnia i dobiegnięcie w całości do odpowiedniego narysowanego straganu (np. do koła "Środa").
CEL EDUKACYJNY Integracja nauki dni tygodnia i logicznego przypisywania danych z aktywnością fizyczną i orientacją w przestrzeni placu zabaw.	

PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

PYTANIA DLA DZIECI

- Dlaczego nie możemy zjeść świeżych, prosto z krzaka polskich truskawek w grudniu?
- Kiedy musieliście ustawić się w rzędzie podczas wyścigu, co było trudniejsze: znalezienie swojego warzywa na tablicy, czy dogadanie się z kolegami, kto powinien stać pierwszy?
- Jak pogoda (nasza stacja meteorologiczna) wpływa na to, co robimy w danym dniu na polu?
- Co by się stało, gdyby rolnik nie znał miesięcy i por roku – czy jego rośliny by urosły?

PODKREŚLENIE WARTOŚCI

- ✦ **Świadomość ekologiczna i przyrodnicza:** Dzieci dowiadują się, skąd bierze się jedzenie i dlaczego natura ma swój nienaruszalny rytm.
- ✦ **Współpraca (Teamwork):** Główna gra wymaga od dzieci komunikacji, słuchania siebie nawzajem i wspólnego dążenia do celu.
- ✦ **Umiejętności praktyczne:** Trening odczytywania godzin na tradycyjnym zegarze oraz znajomości dni tygodnia i miesięcy.
- ✦ **Szybkość myślenia i kojarzenia:** Konieczność błyskawicznego odnalezienia informacji na okrągłej planszy i przełożenia jej na akcję fizyczną.
- ✦ **Nauka przez ruch w plenerze:** Wykorzystanie przestrzeni naukowego placu zabaw łączy edukację przyrodniczą z aktywnością fizyczną.

POTRZEBNE AKCESORIA I DODATKI

- **Tablica 4 Pory Roku:** Główny, ruchomy element wyposażenia placu zabaw.
- **Karty Plonów (Żetony):** Zestaw ok. 20-30 kart/żetonów z obrazkami warzyw i owoców odpowiadających tym na kalendarzu.
- **Woreczek lub koszyk:** Do losowania żetonów przez dzieci.
- **Gwizdek sportowy:** Do dawania wyraźnych sygnałów startu podczas zabaw plenerowych.
- **(Opcjonalnie) Zmywalny marker:** Jeśli plan tygodnia na tablicy posiada powłokę umożliwiającą pisanie.