

ROLNIK ZBIERA - WYŚCIG Z CZASEM I PORAMI ROKU

SCENARIUSZ ZABAWY

URZĄDZENIE

Tablica 4 pory roku



CEL ZABAWY

Zrozumienie cyklu natury i sezonowości upraw, nauka odczytywania kalendarza i zegara, oraz trening szybkiego myślenia i współpracy w zespole.

GRUPA WIEKOWA

~ 6-10 lat

CZAS TRWANIA

45 min

(z czego główna zabawa zajmuje 20 minut)

MIEJSCE

Naukowy plac zabaw (na zewnątrz)



WPROWADZENIE

NARRACJA DLA DZIECI

Drodzy odkrywcy, witajcie na naszej plenerowej farmie! Dziś zamieniamy się w prawdziwych rolników. Ta niezwykła Tablica 4 Pory Roku to nasze rolnicze centrum dowodzenia. Pokazuje nam miesiące, pogodę, czas i to, co dla nas najważniejsze: kiedy rosną nasze ulubione owoce i warzywa. Dobry rolnik musi wiedzieć, że truskawek nie zbiera się zimą, a dyni wiosną! Przed nami wielki wyścig żniw. Musimy sprawdzić, która drużyna najszybciej zorientuje się w kalendarzu i zbierze swoje plony w odpowiedniej kolejności. Gotowi do pracy w polu?

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ **Tablica 4 Pory Roku:** Wysokość stelaża wyregulowana i dostosowana do średniego wzrostu grupy dzieci (aby swobodnie dosięgały górnej krawędzi koła).
- ☐ **Stan techniczny:** Sprawdzenie, czy wewnętrzna obręcz z porami roku kręci się płynnie, a wskazówki zegara i stacja meteorologiczna działają bez oporu.
- ☐ **Karty Plonów:** Przygotowane małe karteczki (lub drewniane żetony) z obrazkami owoców i warzyw, które dokładnie odpowiadają tym narysowanym na okrągłej planszy tablicy (np. truskawka, czereśnia, jabłko, śliwka, dynia, marchew).



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1

EKSPERYMENT ·

WYŚCIG „ROLNIK ZBIERA” (ZABAWA GŁÓWNA)

20 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Worek lub koszyk z przygotowanymi Kartami Plonów
- ☐ Tablica 4 Pory Roku jako „ściągawka” dla dzieci.

INSTRUKCJA

1. Podziel dzieci na dwie równe grupy.
2. Każde dziecko losuje z koszyka jedną Kartę Plonu (warzywo lub owoc).
3. Na wyraźny sygnał (np. gwizdek), dzieci patrzą na swoją kartę i podbiegają do Tablicy 4 Pory Roku, by sprawdzić na okrągłej planszy, w jakim miesiącu/porze roku zbiera się ich plon.
4. Następnie grupa musi jak najszybciej ustawić się w rzędzie (w kolejności chronologicznej zbiorów w ciągu roku, np. jako pierwsze stoją szparagi/truskawki, w środku jabłka, na końcu dynia).
5. Drużyna, która pierwsza ustawi się w prawidłowej kolejności i krzyknie „Żniwa zakończone!”, wygrywa rundę.
6. Zabawę powtarzamy kilka razy, wymieniając karty między dziećmi.

CEL EDUKACYJNY

Nauka rozpoznawania sezonowości warzyw i owoców oraz trening sprawnej komunikacji i organizacji w grupie.

2

EKSPERYMENT ·

POGODOWY ALERT!

10 min

SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ **Tablica 4 Pory Roku** (lewa strona: mini stacja meteorologiczna, środek: klasyczny zegar).

INSTRUKCJA

1. Prowadzący wciela się w prezentera pogody i rzuca szybkie komunikaty, np.: „Uwaga rolnicy! Jest godzina 14:00, mamy środek lata i zbliża się potężna burza!”.
2. Wyznaczona para z drużyny podbiega do tablicy i musi błyskawicznie ustawić odpowiednie parametry: ustawić wskazówki zegara na 14:00, obręcz na lato, a stację meteorologiczną na burzę/deszcz.
3. Jeśli para ustawi wszystko bezbłędnie w czasie poniżej 15 sekund, zdobywa punkt dla drużyny.

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

1. Zadaniem grupy jest zaplanowanie idealnego tygodnia na farmie podczas konkretnej pory roku (np. jesieni).
2. 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).
3. 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 zimę, 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.