



Scenariusz zajęć „Rekrutacja do SOS – stwórz swojego magicznego stwora!”

inspirowany książką
„SOS. Stowarzyszenie Obrońców Smoków”

Cele:

- Rozwijanie wyobraźni i kreatywności poprzez tworzenie postaci literackiej
- Ćwiczenie umiejętności opisu postaci i wypowiedzi ustnej
- Poznanie elementów świata przedstawionego w książce SOS. Stowarzyszenie Obrońców Smoków
- Wzmacnianie poczucia sprawczości i otwartości w pracy zespołowej
- Zachęcenie do samodzielnego sięgania po literaturę

- Czas trwania: 45-60 minut
- Grupa wiekowa: dzieci w wieku 7-10 lat
- Podstawa programowa: język polski, plastyka, edukacja społeczno-emocjonalna, wiedza o kulturze

Środki i materiały:

- Fragmenty książki SOS. Stowarzyszenie Obrońców Smoków (np. fragment z pomrukiem lub opisem kurzogrzemoty)
- Karty pracy „Twój magiczny stwór” – pytania pomocnicze (imię, moce, wygląd, zachowanie, miejsce zamieszkania, słabości, czy służy dobru czy złu)
- Materiały plastyczne: kredki, mazaki, nożyczki, papier kolorowy, naklejki, brokat
- (Opcjonalnie) szablony elementów: ogonów, łusek, rogów – do wycinania
- Flipchart lub tablica do wspólnego podsumowania

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie do świata SOS (10 minut)

Prowadzący opowiada krótko o książce i głównych bohaterach.

Pytania do dzieci:

- Czy słyszeliście kiedyś o Smoku Wawelskim? Czy znacie inne legendy o smokach i innych mitycznych stworzeniach, które wywodzą się z polskich ziem*?
- Jak myślicie, czy smoki mogą dziś istnieć?
- Czy chciał(a)byś należeć do tajnego stowarzyszenia broniącego magicznych stworzeń?

Prowadzący czyta krótki fragment książki (np. opis pomruka lub smoka ukrytego w jaskini) i zadaje pytania:

- Jak wygląda to stworzenie?
- Czy jest przyjazne?
- Co w nim jest niezwykłego?

**W książce pojawiają się też: Żalitis – mityczny wąż znany z mitologii pruskiej, litewskiej i łotewskiej, który ma zamieszkiwać jezioro Szurpity na Suwalszczyźnie; skandynawski smok Fafnir, starożytny Uroboros, ale także Król Sielaw, czyli ogromny sum znany z mazurskich podań.*

2. Zadanie kreatywne: Stwórz swojego magicznego stwora! (25 minut)

Dzieci otrzymują karty pracy i tworzą własnego smoka, pomruka, kurzogrzmota lub zupełnie nową istotę.

Na karcie odpowiadają na pytania:

- Jak ma na imię Twój stwór?
- Jak wygląda?
- Gdzie mieszka?
- Jaką ma moc?
- Czy jest dobry, zły, a może zmienny?
- Jakie są jego słabe strony?

Po wypełnieniu karty, dzieci rysują lub konstruują swojego stwora. W wersji uproszczonej – mogą korzystać z gotowych elementów do wycinania.

3. Smocza prezentacja (10 minut)

Chętni uczestnicy prezentują swoje stworzenia.

Pytania pomocnicze do opisu:

- Dlaczego wybrałeś/wybrałaś takie moce?
- Czy Twój stwór należy do SOS?
- Co robi, gdy jest smutny lub zły?



4. Smocza przysięga i zakończenie (5 minut)

Prowadzący zaprasza dzieci do symbolicznego dołączenia do SOSu.

Dzieci stają w kręgu i wypowiadają zdanie:

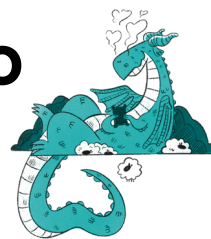
„Obiecuję chronić smoki, magiczne stworzenia i własną wyobraźnię!”

Można wręczyć uczestnikom pamiątkowy Certyfikat Członka SOSu oraz/lub Paszport Członka SOSu (oba można pobrać ze strony).

Dodatkowe pomysły (dla chętnych lub jako kontynuacja):

- Smoczy quiz – nawiązujący do treści książki i legend krakowskich (do pobrania ze strony)
- Mapa przygody – wspólne zaznaczanie miejsc z książki na mapie Krakowa i Polski (Wawel, Szurpiły itp.)
- Mini bestiariusz – tworzenie klasowej książeczki z opisami stworów uczestników

Karta pracy – Stwórz swojego magicznego stwora!



Witaj, nowy Obrońco Smoków!

Twoje zadanie to stworzyć nową magiczną istotę, która mogłaby zamieszkać w świecie książki „SOS. Stowarzyszenie Obrońców Smoków”. Wymyśl, narysuj i opisz swojego własnego smoka, pomruka, kurzogrzmoła albo zupełnie nową postać.

1 Jak ma na imię Twój stwór?

.....

2 Gdzie mieszka (np. jaskinia, jezioro, strych, biblioteka, las) ?

.....

3 Jak wygląda? (kolory, łuski, ogon, skrzydła, wzrost)

.....

4 Jaką ma moc lub umiejętność specjalną?

.....

5 Czy jest dobry, zły, czy może zmienny?

.....

6 Jakie ma słabości lub dziwactwa (np. nie lubi głośnych dźwięków, kolekcjonuje patyki)?

.....

7 Czy czegoś się boi?

.....

 Narysuj tutaj swojego stwora.

Pamiętaj – w świecie SOS każda wyobraźnia się liczy! Nie ma złych pomysłów. Twój stwór może stać się częścią większej opowieści!

