

SERIA OPERACJA

SCENARIUSZE ZABAW



Media Rodzina



SCENARIUSZ I

DO ZABAWY Z DZIEĆMI ORAZ KSIĄŻKĄ „OPERACJA. CZŁOWIEK W CZERNI” J.L. HORSTA

Temat: Ja – detektyw. Odkryj w sobie detektywa z Tiril i Oliverem.

Cel ogólny:

Rozwijanie świadomości 5 zmysłów (wzroku, węchu, smaku, słuchu oraz dotyku), a także zachęcenie dzieci do kreatywnego myślenia.

1. Pokazanie dzieciom kilku ilustracji przedstawiających różne postacie.

Prowadzący umieszcza wśród ilustracji zarówno postacie detektywów (np. Sherlocka Holmesa, Tiril, Olivera, Ottona) jak i bohaterów nie związanych z tym zawodem (np. psa Pypcia, Kaczkę Katastrofę, Pana Kuleczkę). Zadaniem dzieci jest wskazanie postaci detektywów. W trakcie zabawy prowadzący zapoznaje dzieci z postaciami serii „Operacja”.

2. Odczytanie fragmentu książki – „Operacja Człowiek w Czerni”.

3. Pięć zmysłów. Detektyw powinien mieć bardzo dobrze rozwinięte zmysły. Dzieci sprawdzą swoją wiedzę na ich temat, poprzez dokończenie przykładowych zdań, a następnie wymienią jakie zmysły posiada każdy człowiek:

Mamy oczy do... (patrzenia).

Mamy uszy do... (słuchania).

Język zaś do... (próbowania).

A nos mamy do... (wąchania).

Rękoma swymi badamy, wszystko czego... (dotykamy).



Można wspomnieć, że istnieją ludzie, którzy posiadają tzw. SZÓSTY ZMYŚŁ. To są ludzie obdarzeni niezwykłą intuicją, przeczuciem, wrażliwością i umiejętnością przewidywania sytuacji.

Prowadzący rozdaje dzieciom legitymacje detektywa, na których z tyłu znajdują się symbole pięciu zmysłów. Każdy uczestnik może podpisać swoją legitymację oraz zaznaczać na jej odwrocie zdobywanie kolejnych umiejętności.

Kolejność dalszej części zabawy jest dowolna, prowadzący może przygotować ilustracje części ciała, które odpowiadają za odczuwanie zmysłów, a na ich podstawie dzieci wskażą, od którego zmysłu chcieliby zacząć.

4. Zmysł dotyku:

- I. Prowadzący stawia przed dziećmi skrzynię, w której znajdują się przeróżne przedmioty (m.in. grzebień, książka, klocek, spinka do włosów, widelec, itd.).
- II. Następnie osobie wybierającej przedmiot, zostaje zawiązana opaska na oczy. Jego zadaniem jest podanie cech tego przedmiotu i odgadnięcie jaką rzecz wybrał.
- III. Żeby uatrakcyjnić zabawę, można dokładnie określić jakie cechy powinien mieć przedmiot, który dziecko ma wyjąć ze skrzyni.

II WARIANT

- I. W worku i pudełku znajdują się takie same powycinane figury geometryczne lub litery, każde z nich mogą być przygotowane z materiałów o odrębnej fakturze. Dziecko wybiera jeden przedmiot z worka, którego odpowiednik musi (używając zmysłu dotyku) odnaleźć wśród takich samych przedmiotów z pudełka.
- II. Zadania dla młodszej grupy: **a)** dziecko wybiera przedmiot z worka widząc dokładnie jego kształt, następnie z zamkniętymi oczami szuka dokładnie tego samego przedmiotu w pudełku **b)** dziecko z zawiązanymi oczami ma za zadanie rozpoznać swojego rodzica za pomocą zmysłu dotyku oraz węchu. Przed zabawą należy ustalić, który z rodziców to będzie.

Sugerowane faktury do wykorzystania:

papiery faliste, brokatowe, materiały:
skóra, jeans, sztruks, gruba wełna, itd.).



5. Zmysł wzroku:

- I. Na początku dzieci dobierają się w pary. Ich zadaniem jest zapamiętanie w ciągu 30 sekund jak największej ilości szczegółów, dotyczących wyglądu osoby, z którą są w parze (ubranie, fryzura). Czas można odmierzać klepsydrą.
- II. Jedno dziecko z pary wychodzi za drzwi lub staje za wcześniej przygotowaną kotarą. W tym samym czasie druga osoba zmienia od 3 do 6 elementów swojej garderoby, fryzury lub biżuterii (np. zegarek).
- III. Zadaniem dziecka, które nie widzi jakie zmiany zachodzą, jest odgadnięcie, co zmieniło się w wyglądzie drugiego dziecka.

6. Zmysł słuchu.

- I. W pudełku znajdują się instrumenty muzyczne lub inne przedmioty, które będą wydawać dźwięki. Dziecko ma zawiązane oczy, prowadzący lub inny uczestnik zabawy wybiera przedmiot, a następnie wydobywa dźwięk z instrumentu/ przedmiotu.
- II. Przedmiot wraca do pudełka, a dziecko ma za zadanie odgadnąć, dźwięk jakiego instrumentu usłyszało.

Propozycje instrumentów/przedmiotów: grzechotki, kołowrotek, bębenek, książka (dźwięk kartkowania), kubek/garnek metalowy i kopystka.

II WARIANT:

- I. Dla młodszej grupy: Prowadzący przygotowuje obrazki ze zwierzętami, następnie odtwarza dźwięk jaki wydaje konkretne zwierzę, a dziecko spośród ilustracji wybiera, które z nich wydaje taki odgłos.

WAŻNE! Zaleca się unikanie instrumentów, w które należałoby dmuchać, żeby zachować higienę podczas zabawy.

7. Zmysł węchu.

- I. Przed dziećmi zostają położone owoce/rośliny/przedmioty itd., które mają charakterystyczny zapach. Dzieci z zasłoniętymi oczami odgadują co wydziela taki zapach.

Propozycje zapachów: cytryna, kakao, cynamon, pieprz, pomarańcza, ketchup, wacik nasączony perfumami, mięta, pasta do zębów, proszek do prania, budyń, itp.

8. Zmysł smaku.

- I. Do wcześniej przygotowanych kubków prowadzący wlewa soki o różnych smakach. Każdy z uczestników wybiera jeden kubek z sokiem, wypija go i stara się odgadnąć jaki to smak.

II WARIANT:

- I. Dla młodszej grupy: należy przygotować kawałki owoców, następnie dzieci z zawiązanymi oczami próbują jeden kawałek i starają się odgadnąć co to za owoc.

9. Zszyfrowane wiadomości.

- I. Każde dziecko dostaje kartkę z alfabetem, który pomoże w rozszyfrowaniu wyrazów.
- II. Zadaniem każdego dziecka jest rozszyfrowanie wyrazu, które samo wylosowało lub zostało mu przydzielone. Jako dodatkowe ćwiczenie można poprosić dzieci o zasyfrowanie swojego imienia i nazwiska, a także o stworzenie swojego własnego alfabetu.

10. Pożegnanie.

Prowadzący rozdaje dzieciom prezenty w postaci gadżetów.

Opracowała: Monika Skikiewicz



TE KARTKĘ MOŻESZ KOPIOWAĆ

□	▣	⌘	Δ	√	∧	¬	~	∅	÷	∏	∩	&	≠	+	‡
A	Ą	B	C	Ć	D	E	Ę	F	G	H	I	J	K	L	Ł

•	×	*	Γ	\$	#	¥	ℚ	∅	⌘	Ψ	⊗	γ	€	℄	©
M	N	Ń	O	Ó	P	R	S	Ś	T	U	W	Y	Z	Ż	Ź

□	▣	⌘	Δ	√	∧	¬	~	∅	÷	∏	∩	&	≠	+	‡
A	Ą	B	C	Ć	D	E	Ę	F	G	H	I	J	K	L	Ł

•	×	*	Γ	\$	#	¥	ℚ	∅	⌘	Ψ	⊗	γ	€	℄	©
M	N	Ń	O	Ó	P	R	S	Ś	T	U	W	Y	Z	Ż	Ź

□	▣	⌘	Δ	√	∧	¬	~	∅	÷	∏	∩	&	≠	+	‡
A	Ą	B	C	Ć	D	E	Ę	F	G	H	I	J	K	L	Ł

•	×	*	Γ	\$	#	¥	ℚ	∅	⌘	Ψ	⊗	γ	€	℄	©
M	N	Ń	O	Ó	P	R	S	Ś	T	U	W	Y	Z	Ż	Ź

□	▣	⌘	Δ	√	∧	¬	~	∅	÷	∏	∩	&	≠	+	‡
A	Ą	B	C	Ć	D	E	Ę	F	G	H	I	J	K	L	Ł

•	×	*	Γ	\$	#	¥	ℚ	∅	⌘	Ψ	⊗	γ	€	℄	©
M	N	Ń	O	Ó	P	R	S	Ś	T	U	W	Y	Z	Ż	Ź

□	▣	⌘	Δ	√	∧	¬	~	∅	÷	∏	∩	&	≠	+	‡
A	Ą	B	C	Ć	D	E	Ę	F	G	H	I	J	K	L	Ł

•	×	*	Γ	\$	#	¥	ℚ	∅	⌘	Ψ	⊗	γ	€	℄	©
M	N	Ń	O	Ó	P	R	S	Ś	T	U	W	Y	Z	Ż	Ź

TE KARTKĘ MOŻESZ KOPIOWAĆ

1. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się w jakim miasteczku mieszka Tiril i Oliver.

↵ + ☒ ↵ Ⓞ ✕ □ ^

2. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się u ujścia jakiej rzeki leży miasteczko, w którym działają Trili i Oliver.

Ⓞ ☒ ↵ × × □

3. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się, jaki zawód wykonuje mama Tiril.

0 ¥ γ € & ↵ ¥ ≠ □

4. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się kim jest wujek Tiril i Olivera.

^ ↵ ✕ ↵ ≠ ✕ γ ☒

5. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się przy jakiej ulicy mieszkała Tiril oraz Oliver.

ψ + ∩ Δ □ # ∩ ↵ ≠ □ ¥ Ⓞ ≠ □

6. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się, jaki jest ulubiony dżem Olivera.

^ Ⓒ ↵ • ✕ ¥ ψ Ⓞ ≠ □ ☒ ≠ Γ ☒ γ

7. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się, co m.in. kolekcjonował dziadek Olivera.

€ × □ Δ € ≠ ∩ # Γ Δ € ✕ Γ ☒ ↵

8. Co było łupem „Człowieka w Czerni”?

z ∩ Ⓒ ψ ✕ ↵ ¥ ∩ □



TĘ KARTKĘ MOŻESZ KOPIOWAĆ

9. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się kto był okradziony przez Josef'a Scott'a?

& Ψ x ∩ + - ¥ Π Γ + • - x

10. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się, jaki jest ulubiony napój Tiril i Olivera.

≠ □ ≠ □ Γ

11. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się, jak nazywa się kot dziadka?

€ x \$ & x ∩ ≠

12. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się jak brzmi tytuł pierwszej części „Operacji...”

Γ # - ¥ □ Δ & □ x Ψ ¥ € Γ ⊗ □ Δ Π • Ψ ¥ □

13. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się, co Tiril i Oliverowi podarował jublier Holmen za rozwiązanie zagadki.

¥ Γ ⊗ - ¥ γ

14. Odszyfruj się wiadomość, a dowiesz się kim był Josef Scott.

€ ‡ Γ ^ € ∩ - &

15. Odszyfruj wiadomość i dowiedz się jak się nazywał Człowiek w Czerni.

& Γ ℚ - 0 ℚ Δ Γ × ×

16. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się, w co wjechał Oliver jadąc rowerem.

⊗ ^ € ∩ Ψ ¥ ~

TE KARTKĘ MOŻESZ KOPIOWAĆ

17. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się, czego szuka Człowiek w Czerni?

Q ≠ ¥ € γ × π ~ € - € ‡ Γ × - •

18. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się, co było potrzebne małym detektywom, do znalezienia skarbu?

• □ # □ , Q € × ψ ¥ π ‡ Γ # □ × □

19. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się, co zamierzał zrobić Człowiek w Czerni z wykopany złotem?

€ □ • π - ¥ € □ ‡ Γ ^ ^ □ √

20. Odszyfruj wiadomość, a dowiesz się, co zgubiła mama Tiril.

× Γ ⊕ γ Δ € ≠ π



OLIVER

TIRIL

ATTO

TE KARTKĘ MOŻESZ KOPIOWAĆ



1. • ¬ ^ ∩ □ √ Γ ^ € ∩ × □

2. + ψ # □

3. ≠ ∞ ∩ □ ≠ □

4. # ∩ + × ψ & ¬ Δ ∩ ~ ÷ ⊗ ∩ □ € ^ □,

≠ × \$ √ □ × ∩ ¬ # Γ € ⊗ Γ + ∩ × □

√ € ¬ ÷ √ □ × □.

5. & ψ ≠ √ Γ € √ □ × □ # Γ ^ √ € ¬ Δ ∩ ∞ ∩ ~
∩ √ □ • □.

6. ∞ # Γ ≠ ≠ □ Δ ∩ ~ ⊗ ∩ ¬ + ≠ ∩ ¬ ∞ € Δ € ~ ∅ Δ ∩ ¬.

€ □ ≠ √ ^ € ∩ ¬ * € × □ & ^ € ∩ ¬ ∞ € & ¬ ^ ¬ × + ψ ∫

^ ⊗ □ ÷ √ Γ ∞ € ¬.

7. ψ ∅ • ∩ ¬ Δ ∏ × ∩ & ∞ ∩ ~

8. & ¬ ^ € Γ ⊗ Γ Δ ¬, • □ ∞ € • □ ≠ Γ
⊗ ∩ ≠ □ • ∩ ×

9. € Γ ∞ ≠ □ × ∩ ¬ ∞ € ≠ √ \$ + ¬ • • √ Γ ⊗ ∩ ∞ ≠ □.

TE KARTKĘ MOŻESZ KOPIOWAĆ

10. $x \sim \wedge \in \neg \rightarrow \infty \quad \text{€} \gamma \neq \quad \wedge \neq \Psi \div \Gamma \quad \cap \quad \text{€} \& \neg \rightarrow \infty \quad \bullet \times \$ \infty \times \boxtimes \Gamma$
 $\Delta \cap \square \infty \neg \Delta \text{€} \neg \neq$

11. $\times \cap \neg \rightarrow \Delta \Pi \Delta \sim \Delta \cap \sim \quad \bullet \square \neq \times \boxtimes \cap \surd, \quad \square + \neg \quad \# \Gamma \quad \neq \Gamma + \neg \& \times \gamma \bullet$
 $\Delta \cap \square \infty \neg \Delta \text{€} \neq \Psi \quad \# \forall \text{€} \gamma \neq \gamma \& \neg \rightarrow \infty \quad \# \cap \sim \surd \quad \neq \div$

12. $\text{€} \square \quad \div \Gamma \wedge \in \cap \times \sim \quad \text{€} \times \$ \boxtimes \quad \text{€} \neg \Delta \Pi \Delta \neg \Delta \cap \quad \infty \cap \sim \quad \& \neg \emptyset \surd.$

13. $\div \boxtimes \cap \square \text{€} \wedge \gamma \quad \bullet \$ \boxtimes \cap \square, \quad \text{€} \neg \quad \neq \times \Gamma \emptyset \quad \# \Gamma \Delta \text{€} \sim \infty \times \Psi \& \neg \Delta \cap \sim$
 $\Delta \cap \square \infty \neg \Delta \text{€} \neq \cap \neg \bullet$

14. $\div \wedge \gamma \quad \Delta \Gamma \emptyset \quad \infty \cap \sim \quad \neq \Gamma * \Delta \text{€} \gamma, \quad \Delta \Gamma \emptyset \quad \wedge \Gamma \times \forall \neg \div \Gamma \quad \infty \cap \sim$
 $\text{€} \square \Delta \text{€} \gamma \times \square$

15. $\# \cap \& \quad \bullet + \neg \neq \Gamma, \quad x \sim \wedge \in \cap \neg \rightarrow \infty \quad \boxtimes \cap \neg + \neq \cap$

16. $\text{€} \square \boxtimes \infty \neg \rightarrow \quad \infty \neq \Psi \Delta \Pi \square \& \quad \infty \cap \neg \times \cap \neg.$

17. $\# \Gamma \infty \times \boxtimes \quad \times \square \quad \neq \Gamma \times \cap \neg \Delta \square \quad \cap \times \neq \Psi \cap \Delta \& \sim.$



ROZWIĄZANIE:

- 1) *Media Rodzina*
- 2) *Lupa*
- 3) *Książka*
- 4) *Pilnuje Cię gwiazda, która nie pozwoli na przegraną*
- 5) *Jutro z rana podrze Ci się piżama.*
- 6) *Spotka Cię wielkie szczęście. Za tydzień znajdziesz 1, a może nawet 2 grosze.*
- 7) *Uśmiechnij się.*
- 8) *Jedz owoce, masz mało witamin.*
- 9) *Zostaniesz ogłoszony królem Mrowiska.*
- 10) *Będziesz żył długo i zjesz mnóstwo ciasteczek.*
- 11) *Nie chcę cię martwić, ale po kolejnym ciasteczku przytyjesz 5 kg.*
- 12) *Za godzinę znów zechce ci się jeść.*
- 13) *Gwiazdy mówią, że ktoś poczęstuje cię ciasteczkiem.*
- 14) *Gdy coś się kończy, coś dobrego się zaczyna.*
- 15) *Pij mleko, będziesz wielki.*
- 16) *Zawsze słuchaj siebie.*
- 17) *Postaw na kobiecą intuicję.*

