

**Konspekt z dramy**

**Temat: Upór - zaleta czy wada?- wyrażanie i nazywanie emocji.**

**Cele:**

- \* wyraża emocje
- \* posługuje się słownictwem związanym z elementami pogody
- \* wypowiada się na temat konsekwencji swoich czynów
- \* opowiada o wartości prawdziwej przyjaźni
- \* dobiera wyrazy o znaczeniu przeciwnym

**Przebieg zajęć;**

1. Burza mózgów - na co nie pozwalają dzieciom rodzice?
2. Scenki improwizowane - przestrogi rodziców - ćwiczenie w 2 osobowych grupach. Nauczyciel podaje sytuację wyjściową - przestrozę, np.: Nie rozmawiaj z nieznajomymi ", Nie pożyczaj kredek i pisaków". Omówienie scenek i ustalenie, kiedy można zlekceważyć przestrozę, bo spełnimy dobry uczynek.
3. Czytanie książki "Nie płacz koziołku"
- Ćwiczenia głosowe - naśladowanie odgłosów burzy, wiatru, deszczu przy zastosowaniu instrumentów perkusyjnych oraz wykorzystaniu własnego ciała.
4. Etiudy pantomimiczne - Jestem koziołkiem na wyspie. Dziecko - koziołek mimiką i gestem pokazuje, co czuł koziołek będąc sam na wyspie? Pozostałe dzieci nazywają uczucia. Zapis uczuć na tablicy: strach, przerażenie, lęk, obawa, rozpacz.
5. Zbiorowe rzeźby - co czuli rodzice Koziołka? Odgadywanie uczuć - zdenerwowanie, lęk, przerażenie, smutek, itd.
6. Porównanie uczuć Koziołka i jego rodziców.
7. "Poszukiwanie zaginionego dziecka" - scenki improwizowane. Dzieci pracują w trzyosobowych grupach. Wcielają się w postaci policjanta, pracownika pogotowia i rodzica koziołka. Wykonują rozpoznawcze emblematy dla postaci. Po ćwiczeniu wszyscy ustalają, kto i w jaki sposób pomógł rodzicom odnaleźć Koziołka.
8. Portret pamięciowy Koziołka - praca plastyczna. Dzieci przypominają opis postaci Koziołka i na tej podstawie tworzą obraz plastyczny - praca w grupach.
9. "Wyspa Koziołka" - wypełnianie przestrzeni. Dzieci budują wyspę, na której został uwięziony Koziołek z materiałów dostępnych w sali - krzesła, ławki, itd. Opowiadają jaką rolę pełnią poszczególne elementy budowli.
10. "Akcja ratunkowa" - dzieci przypominają które zwierzęta pomogły Koziołkowi i w jaki sposób. Identyfikują się z wybraną grupą: czapla, dzika kaczka, bobry, zajęce, żurawie, wróbel, pelikany, sikorka. Jedno dziecko wciela się w postać Koziołka - siada na środku wyspy i odpowiada na pytania zwierząt. Zwierzęta organizują akcję ratunkową, przydzielają sobie zadania, pocieszają Koziołka.
11. "Dobre rady dla Koziołka" - dzieci siedzą w kręgu i przekazując sobie maskotkę koziołka udzielają jemu cennych rad. Nauczyciel zapisuje je na tablicy, np. Należy słuchać rodziców, Nie powinno się podejmować pochopnych decyzji, itd..
12. Przyjęcie u Koziołka - zbiorowa rzeźba uwzględniająca świnkę, która nie pomogła Koziołkowi. Podsumowanie przysłowiem "Prawdziwych przyjaciół poznajemy w biedzie". Analiza przysłowia. Tworzenie mapy pamięci - Przyjaciele Koziołka. Na szarym papierze

uczniowie przyklejają sylwetki zwierząt, które można określić tym mianem.

13. Zabawa orientacyjna - Powódź. Na hasło nauczyciela "powódź" dzieci starają się wejść na ławeczki, drabinki, aby nie dosięgła ich woda.

14. Podsumowanie - uświadomienie uczniom, czego się nauczy