

# W KRÓLESTWIE KRÓLA LWA

## scenariusz zajęć dla dzieci w wieku 6 – 8 lat

### Grupa:

od 10 do 20 dzieci

### Czas zajęć:

ok. 2 godz.

### Materiały do zajęć:

- nagranie z dźwiękami dżungli lub muzyką „w klimacie afrykańskim”,
- rysunki lub zdjęcia zwierząt (motyla, węża, lwa, papugi, słonia, małpy, żyrafy i krokodyla) zawieszane na ścianach, z wolnym miejscem na podpisanie zwierzęcia angielską nazwą,
- pudełko z małymi obrazkami w/w zwierząt,
- kawałki materiałów w różnych kolorach (w tym koniecznie zielony, niebieski i żółty – 6 materiałów każdego koloru),
- papier pakowy, gazety, kolorowe bibuły, nożyczki, taśma papierowa,
- gwizdek lub dzwoneczek.

### **Wstęp.**

Dzieci wchodzi do sali, w której rozbrzmiewają dźwięki dżungli (lub muzyka w „afrykańskim nastroju”), a na ścianach zawieszane są obrazki / zdjęcia zwierząt (lwa, małpy, krokodyla, motyla, węża, papugi, słonia, żyrafy). Pod obrazkami zwierząt są puste miejsca na wpisanie angielskich nazw. Nad zwierzętami można umieścić nazwę: dżungla (ang. – *jungle*).

Prowadzący wita się z dziećmi i pyta, które z narysowanych zwierząt zamieszkuje afrykańskie rzeki i jeziora. Jeśli dzieci nie zgadną od razu dopowiada: jest zielone i bardzo groźne. Kiedy dzieci zgadną, że chodzi o krokodyla, pyta, jak brzmi słowo krokodyl w języku angielskim. Jeśli któreś dziecko poda właściwą odpowiedź, nazwa angielska zostaje zapisana pod zawieszonym obrazkiem krokodyla, jeśli żadne dziecko nie zna angielskiej nazwy zwierzęcia, podaje ją prowadzący (*lion, monkey, crocodile, butterfly, snake, parrot, elephant, girrafe*). Następnie dzieci kilkakrotnie powtarzają nazwę z różną interpretacją, np. smutno, wesoło, ze zdziwieniem, ze złością, ziewając, mówiąc ją w tajemnicy.

Drugie pytanie dotyczy zwierzęcia, które jest bardzo wesołym stworzeniem, skacze po drzewach i uwielbia jeść banany (procedura taka jak przy pytaniu o krokodyla). Trzecie pytanie, to pytanie o króla dżungli, który wędruje po sawannach i ma wielką grzywę (procedura jak przy poprzednich zwierzętach).

### **Ćwiczenie 1.**

Osoba prowadząca zaprasza dzieci do rozejścia się po sali, gdzie w różnych miejscach są rozłożone kawałki materiału (wielkości minimum  $m^2$ ) w kolorze żółtym, niebieskim oraz zielonym. Zielone materiały powinny być przywiązane do krzeseł. Materiałów w każdym kolorze oraz krzeseł musi być tyle samo, co dzieci. Prowadzący informuje uczestników

zając, że kiedy będzie grać muzyka, powinni swobodnie spacerować po sali. Kiedy muzyka zamilknie, mają postąpić zgodnie z komendą, którą otrzymają. Na hasło *monkey* (małpa) wszystkie dzieci muszą usiąść lub przykucnąć na krześle, na hasło *crocodile* (krokodyl) na niebieskie pola wody, a na hasło *lion* (lew) na pola żółte (symbolizujące sawannę). Kiedy dzieci wcielają się w rolę danego zwierzęcia, prowadzący wypowiada czynność jaką wykonują dane zwierzęta - po angielsku powtarza kilka razy dane słowo: wspinać się (*climb*), pływać (*swim*), biegać w miejscu (*run*).

Jako pierwszy na środku staje prowadzący, wywołuje określony gatunek zwierząt i sam również znajduje miejsce na kolorze materiału odpowiadającym wywołanemu gatunkowi zwierząt. W ten sposób na środku zawsze pozostanie jedno dziecko, które wywołuje następne zwierzęta.

## Ćwiczenie 2.

Osoba prowadząca pokazuje dzieciom obrazki pozostałych zwierząt zawieszonych na ścianach i prosi, aby wspólnie przypomnieli sobie ich angielskie nazwy.  
motyl – *butterfly*, wąż – *snake*, papuga – *parrot*, słoń – *elephant*, żyrafa – *giraffe*.

Uczestnicy zajęć wymieniają angielskie nazwy zwierząt. Jeśli ich nie znają, osoba prowadząca wprowadza nowe słowo. Dzieci powtarzają je kilkakrotnie. Najpierw wspólnie, a potem, stojąc w kole lub półkolu, każde dziecko wypowiada nazwę zwierzęcia udając, że przekazuje zwierzę kolejnemu dziecku (np. dźwigając ciężkiego słonia lub podając motyla, który usiadł mu na dłoni).

Prowadzący mówi do jednego z dzieci: *Give a butterfly to your neighbour/friend/Ania...*  
Dziecko „dające”: *This butterfly is for you* (jeżeli dzieci mają problem z wypowiedzeniem całego zwrotu mogą powiedzieć tylko nazwę zwierzęcia)... Dziecko „dostające”: *Butterfly! Thank you...*  
Dziecko, które dostało jakieś zwierzątko, teraz samo daje komuś zwierzę (to samo lub inne). Nazwy zapisywane są obok przypiętych na tablicy obrazków zwierząt.

## Ćwiczenie 3.

Prowadzący informuje dzieci, że kolejna zabawa to *magic boxes*, czyli magiczne pudełka. Na hasło *close boxes* - zamknięte pudełka (*close the box/es* – zamknijcie pudełko/pudełka) dzieci zamieniają się w zamknięte pudełka, zwijając się w kulkę lub kucając i chowając główkę między kolanka. Na hasło *open boxes* – otwarte pudełka (*open the box/es* – otwórzcie pudełko/pudełka) przygotowują się do otworzenia pudełka. Kiedy prowadzący wypowiada nazwę zwierzęcia np. *crocodile*, wszystkie dzieci udają krokodyle. Następnie wypowiada zwrot *close boxes* i pudełeczka znów się zamykają. Kiedy dzieci wyciszą się, prowadzący woła: *open boxes* i podaje kolejną nazwę zwierzęcia, w które zamieniają się dzieciaki.

## Ćwiczenie 4.

Prowadzący zaprasza dzieci do wysłuchania opowieści o tym, co wydarzyło się w dżungli.

Pewnego dnia w królestwie dżungli, gdzie dotąd wszystkie zwierzęta żyły szczęśliwie, ktoś ukradł królewskie berło zgody, które należało do króla Lwa. Od tej pory zwierzęta kłóciły się ze sobą. Każdy gatunek zwierząt uważał, że jest najważniejszy i domagał się od władcy dżungli szczególnych przywilejów. Żyrafy uważały, że są najcenniejszymi zwierzętami dżungli, bo mają najpiękniejsze i najbardziej szlachetne szyje. Słonie były przekonane, że są najważniejsze, bo potrafią najgłośniej tupać. Papugi wywyższały się nad inne stworzenia, gdyż były najbardziej kolorowe, a małpy uważały się za najbardziej wszechstronne, bo nikt, tak jak one, nie potrafi zwinnie poruszać się zarówno na ziemi, jak i po drzewach. Nie podobało się to jedynie najmłodszym mieszkańcom dżungli – dzieciom dorosłych zwierząt, bo nie mogły się ze sobą bawić, ale nikt nie słuchał ich próśb i nawiązywał do zgody. I tak oto w dżungli pojawiły się obozy żyjących w niezgodzie i wzajemnie się zwalczających zwierząt...

Dzieci spacerują swobodnie po sali, a następnie wcielają się w role skłóconych zwierząt. Osoba prowadząca wymienia nazwy zwierząt, a następnie proponuje po angielsku wykonywanie określonej czynności. Czynność ta wykonywana jest kilka razy.

Żyrafy - wzniescie, opuście głowy! (*Giraffes – put your heads up, put your heads down!*)

Słonie - tupcie stopami! (*Elephants – stamp your feet!*)

Papugi - latajcie! (*Parrots – fly!*)

Małpy - kręćcie się dookoła, usiądźcie, wstańcie! (*Monkeys – turn around, sit down, stand up!*)

Osoba prowadząca zaprasza dzieci do wylosowania kart. (Kart jest tyle co dzieci np. cztery karty z obrazkiem papug, po cztery z obrazkiem żyraf, słoni i małp). Prosi, aby dzieci odnalazły swoje rodziny. W każdej grupie zwierząt uczestnicy ustalają, które zwierzęta są rodzicami, a które dziećmi (np. w grupach czteroosobowych – dwoje dzieci i dwoje rodziców). Prowadzący informuje, że za chwilę wejdzie w rolę króla Lwa. A poszczególne grupy zwierząt prosi o przygotowanie tańca oraz hasła reklamującego ich gatunek zwierząt w formie piosenki lub rymowanki.

*Np. Najlepiej się bawić z krokodylami,  
wskocz do rzeki i płyń razem z nami.*

Dzieci do wcielenia się w role zwierząt wykorzystują papiery pakowe, taśmy papierowe, bibuły oraz kolorowe materiały. Następnie król dżungli – Lew (prowadzący w roli) zwołuje zebranie wszystkich zwierząt, na którym kolejno wywołuje nazwy każdego gatunku. Wywołane zwierzęta prezentują swój taniec oraz piosenkę lub hasło.

## **Ćwiczenie. 6.**

Król Lew wygłasza mowę.

Drogie zwierzęta smuci mnie bardzo fakt, iż nie chcecie żyć w zgodzie i ciągle się kłóćcie zamiast sobie pomagać. Niestety ktoś ukradł moje królewskie berło zgody i nie mogę Was odczarować. Bardzo proszę, abyście pomogli mi dowiedzieć się, kim są złodzieje, bo bez berła, które Was pogodzi, zginiemy marnie.

Zwierzęta w swoich grupach zastanawiają się nad tym, co się mogło stać z berłem, a następnie kolejno przedstawiają władcy dżungli swoje hipotezy. Król Lew informuje zebranych, że zastanowi się nad wszystkimi sugestiami. Żegna zwierzęta, które - jako że zapada noc - udają się na spoczynek. Wszystkie zwierzęta zasypiają. (Prowadzący: *Let's go to sleep... sleep... sleep... sleep...*)

## Ćwiczenie 6.

Osoba prowadząca gwizdże delikatnie w gwizdek lub dzwoni dzwoneczkami (*Wake up everyone!*). Informuje, że to sygnał Simby, syna króla Lwa, który mogą usłyszeć tylko małe zwierzątka – dzieci. Simba zaprasza dzieci do swojej kryjówki i mówi im, że dowiedział się, kto ukradł berło. (W roli Simby osoba prowadząca lub chętne, wspierane przez nią, dziecko).

Grupa dzieci-zwierząt spotyka się z Simbą, który informuje je, że, zgodnie z hipotezą tych i tych zwierząt, berło ukradł np. czarny lud Hak-bima lub hieny (jeden z pomysłów dzieci). Informuje, że dowiedział się, iż złodzieje berła najbardziej boją się spełnienia przepowiedni, która mówi o tym, że pewnego dnia pogniewa się na nich dżungla i będą musieli ją opuścić. Wtedy zadrży ziemia, zaczną kołysać się drzewa i będą zrzucać na nich swoje owoce, a dżungla przemówi.

Dzieci-zwierzęta zastanawiają się wspólnie nad tym, jak mogą odzyskać berło. Prowadzący podpowiada im, że, jeśli będzie taka potrzeba, słoniątka mogą tupać, żyrafy kołysać drzewami, małpy rzucać orzechami kokosowymi i melonami (kule zrobione z papieru lub gazet), natomiast papugi straszliwie krzyczeć: - Oddajcie berło króla Lwa! W miarę możliwości najlepiej jednak zdać się na pomysłowość dzieci.

W czasie kiedy dzieci-zwierzątka opracowują plan działania, osoba prowadząca prosi pozostałe dzieci, by wyszły z ról dorosłych zwierząt i stworzyły obóz złodziejskiego plemienia lub stworzeń, które ukradły berło (z papierów pakowych, gazet oraz papierowych taśm). Następnie, kiedy praca jest ukończona, prowadzący niepostrzeżenie ukrywa wśród wzniesionej budowli berło zgody.

Dzieci-zwierzęta otaczają obóz i odgrywają scenę „gniewu dżungli”. Następnie odnajdują berło i wręczają je królowi zwierząt. W tej scenie wszyscy uczestnicy zajęć znów są zwierzętami dżungli. Król Lew zwołuje wszystkie zwierzęta, unosi berło i woła: Niech czarodziejskie berło zgody pogodzi wszystkie zwierzęta!

## Zakończenie.

Na zakończenie król Lew prosi swoich poddanych, by uczcili odnalezienie berła zgody trzykrotnym okrzykiem Niech żyje dżungla! (w języku angielskim).

Wszyscy wołają za władcą: *Long live the jungle! Long live the jungle! Long live the jungle!* Zwierzęta witają się ze sobą i ściskają na zgodę. Znów rozbrzmiewają dźwięki dżungli lub afrykańska muzyka.

**Autorka: Iwona Kusak** - polonistka, instruktorka dramy, trenerka i animatorka Programu Rozwoju Bibliotek.