

A warm, sunlit classroom scene. A female teacher with blonde hair, wearing a light-colored button-down shirt, stands behind a low wooden table, smiling and clapping her hands. Four young children are gathered around the table. A boy in a striped shirt is reaching out towards a small, glowing, ethereal figure of a cat that appears to be rising from an open storybook on the table. To the left, a girl in a red dress points towards the book. Another girl is sitting on the floor to the left, and a boy is sitting on the floor to the right, looking on with interest. The table is also holding a small house figurine, a fairy, and other tiny characters. The background features a large window with colorful cutouts of people, a chalkboard with drawings, and shelves with toys and books. The floor is covered with a colorful, patterned rug.

5 listopada

Międzynarodowy

Dzień

Postaci z Bajek

WSTĘP

Cześć SuperDzieciaki — dziś opowiem wam o Dniu Postaci z Bajek i o tym, dlaczego to takie ważne i radosne święto dla nas wszystkich. Wyobraźcie sobie, że na jeden dzień wszystkie bajkowe postacie wychodzą z książek i opowieści, żeby spotkać się z wami, pobawić, pośpiewać i pokazać, co w nich jest najważniejsze.



Kiedy obchodzimy **Międzynarodowy Dzień Postaci z Bajek**, możemy przebierać się za naszych ulubionych bohaterów, czytać wspólnie bajki, tworzyć maski i małe przedstawienia — wszystko po to, żeby jeszcze lepiej poznać historie, które uczą nas odwagi, dobroci i współpracy. Bajki są jak skrzynie pełne pomysłów: kiedy ich słuchamy, w naszych głowach pojawiają się obrazy latających dywanów, mówiących zwierząt i kolorowych krain, a wyobrażenia zaczyna tańczyć i tworzyć nowe przygody. W **Dniu Postaci z Bajek** możemy zamienić grupy w tajemnicze lasy, w królewskie zamki, a nasze zabawki w bohaterów prawdziwych opowieści.

Pomyślcie, jak wiele uczymy się z bajek, nawet jeśli na pierwszy rzut oka wydają się tylko zabawą. W bajkach bohaterowie czasem spotykają trudne zadania, odczuwają strach, smutek albo zmęczenie, ale uczą się także, jak radzić sobie z trudnościami, jak pytać o pomoc i jak dzielić się z innymi. A czy Wy teraz potraficie pokazać różne emocje? Kto z Was pokaże innym jaką minę miała przestraszona Małgosia z „Jasia i Małgosi”? A kto potrafi wyglądać jak królewicz, który czuje się dumny po uratowaniu księżniczki? A czy jest ktoś gotowy zademonstrować, co czuła Kopciuszek, gdy książe ją odnalazł i zaproponował małżeństwo? A kto może zrobić groźną minę niczym Smok Wawelski?



Dzięki bohaterom bajek łatwiej nam zrozumieć, co to znaczy być odważnym: nie zawsze trzeba być największym czy najsilniejszym, czasem odwaga to powiedzenie „przepraszam”, pomoc koledze albo stanie po stronie prawdy. W bajkach uczymy się też, że miłość, przyjaźń i współpraca są bardzo ważne, bo kiedy bohaterowie łączą siły, razem pokonują przeszkody i znajdują rozwiązania, które być może pojedynczo byłyby niemożliwe.

POKAŻ KIM CHCESZ BYĆ



Dzień Postaci z Bajek to czas szczególny, bo każdy z was może pokazać, kim chce być. Możecie zostać odważnymi rycerzami, mądrymi królami i królowymi, ciekawskimi zwierzakami albo sprytnymi pomocnikami. Kiedy się przebieracie i opowiadacie o swoich postaciach, dowiadujemy się o swoich marzeniach staje się łatwiejsze: ktoś może kochać przyrodę i wybierać postać leśnego skrzata, ktoś inny marzyć o lataniu i wybierać bohatera z ptasimi skrzydłami, a jeszcze inni wolą postacie, które potrafią wymyślać nowe zabawy. Kto potrafi teraz zagrać swoją ulubioną postać z bajki? Kto to robi bez mówienia (choć odgłosy można wydawać)?

Dzień Postaci z Bajek to też okazja, żeby poznać się lepiej — zobaczyć, co lubią wasi koledzy i koleżanki, jakie postacie wybierają i dlaczego. Dzięki temu łatwiej jest znaleźć wspólne tematy do zabawy, wymyślić gry i pomagać sobie nawzajem. Kto teraz potrafi wymienić wszystkie zagrane przed chwilą postacie i powiązać z dziećmi, które je pokazywały?

HISTORIA DNIA POSTACI Z BAJEK



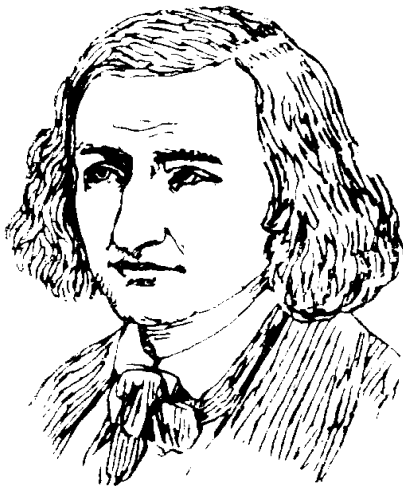
A dlaczego ten dzień to akurat 5 listopada? Czemu nie 1 grudnia lub 13 stycznia? Bo to **urodziny** bardzo ważnego i znanego człowieka, który nazywał się **Walt Disney**! Ten pan był jak dawni herosi z greckich mitów, ale zamiast broni do zmieniania świata na lepsze, używał **ołówka i farbek**. To on sprawił, że bajki stały się kolorowe i że usłyszeliśmy, jak postacie znane z kart książek mówią! Gdyby nie pan Disney, nie byłoby z nami **Myszki Miki**, która jest wesoła i zawsze chętna do zabawy, ani **Kaczora Donalda**, który czasem się denerwuje, ale ma złote serce. Pan Disney to ten, który zbudował

nam **piękny, kolorowy most do krainy wyobraźni**.

INNI MISTRZOWIE BAJKOWYCH ŚWIATÓW

Podzielcie się na mniejsze grupy (maksymalnie 6) i spróbujcie ułożyć puzzle zrobione ze zdjęć bajkopisarzy. Każda z grup dostanie jeden portret. A ja Wam opowiem o innych najważniejszych twórcach, którzy wymyślili i zapisali najpiękniejsze historie, jakie znamy:

1. Bracia Grimm (Jacob i Wilhelm)



Grimm Jakób.



Grimm Wilhelm.

- **Skąd pochodzili?** Z Niemiec.
- **Co robili?** Byli jak detektywi! Słuchali bardzo starych opowieści, które ludzie powtarzali sobie z ust do ust. Wysłuchali ich tysiące i zapisali w książkach, żeby nigdy nie zaginęły.

Ich najśłynniejsze baśnie:

- **"Kopciuszek"** – historia o dziewczynce, która zgubiła szklany pantofelek.
- **"Czerwony Kapturek"** – opowieść o dziewczynce w czerwonym płaszczu i złym wilku.
- **"Jaś i Małgosia"** – o rodzeństwie i chatce z pierników.

2. Hans Christian Andersen



- **Skąd pochodził?** Z Danii.
- **Co robił?** Był prawdziwym marzycielem! On nie spisywał starych historii, tylko sam wymyślał zupełnie nowe i niepowtarzalne bajki. Jego historie potrafią wzruszyć i nauczyć, jak to jest być innym.

Jego najśłynniejsze bajki:

- **"Brzydkie kaczątko"** – o tym, że każdy ma prawo być inny i pięknie wyrosnąć.
- **"Mała Syrenka"** – o syrence, która zamieniła swój ogon na nogi, żeby spotkać księcia.
- **"Calineczka"** – o najmniejszej dziewczynce świata, która podróżuje na skrzydłach motyla.

3. Charles Perrault

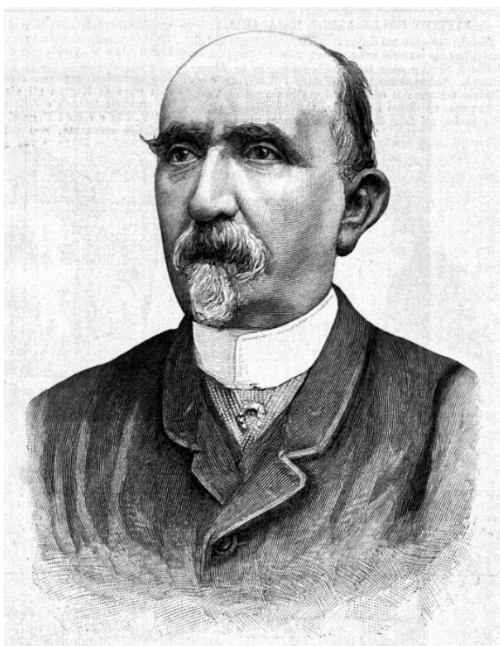


- **Skąd pochodził?** Z Francji.
- **Co robił?** Był eleganckim pisarzem, który zebrał i zapisał bajki w czasach, kiedy inni dorośli myśleli, że to tylko głupie opowieści. Udowodnił, że są mądre i piękne!

Jego najśłynniejsze bajki:

- **"Kot w butach"** – o sprytnym kocie, który pomógł swojemu panu zdobyć bogactwo.
- **"Śpiąca Królowna"** – o królownie, która spała sto lat i obudził ją pocałunek księcia.

4. Carlo Collodi



- **Skąd pochodził?** Z Włoch.
- **Co robił?** Wymyślił historię o drewnianym chłopcu, który choć był często niegrzeczny, to w głębi serca chciał być dobrym synem.

Jego najstynniejsza bajka:

- **"Pinokio"** – historia o drewnianej lalce, której rósł nos, gdy kłamała, a w końcu stała się prawdziwym chłopcem.

5. Astrid Lindgren



- **Skąd pochodziła?** Ze Szwecji.
- **Co robiła?** Kochała dzieci, które mają mnóstwo energii i wspaniałe pomysły! Jej bohaterowie są odważni, dowcipni i potrafią sobie radzić ze wszystkimi dorosłymi.

Jej najstynniejsze bajki:

- **„Pippi Pończoszanka”** – o najsilniejszej dziewczynce świata, która ma małąkę i mieszka sama w willi.
- **„Dzieci z Bullerbyn”** – o wesołych dzieciach, które mieszkają w małej wiosce i przeżywają same super przygody.

Tove Jansson



- **Skąd pochodziła?** Z Finlandii.
- **Co robiła?** Wymyśliła Muminki – rodzinę wesołych stworzeń, które wyglądają jak małe hipopotamy! Jej bajki pokazują, jak piękne jest bycie ze sobą, marzenie o lecie i tolerancja dla każdego, nawet dla bardzo dziwnych gości.

Jej najstynniejsza bajka:

- **Seria o „Muminkach”** (np. *Muminek*, *Włóczykij*, *Mała Mi*).

Brawo udało się Wam rozwiązać te łamigłówki i dowiedzieć się więcej na temat najstynniejszych bajkopisarzy.

KONIEC

Na koniec pamiętajcie, SuperDzieciaki, że **Dzień Postaci z Bajek** to nie tylko zabawa i przebieranki — to także przypomnienie, że w każdym z was mieszka mały bohater. Możecie codziennie być odważni, pomocni i uczciwi. Każdego ranka możecie wymyślić swoją małą historię: pomóc koledze, podzielić się zabawką, pocieszyć kogoś smutnego albo spróbować czegoś nowego.

Ciekawostki na Dzień Postaci z Bajek

- **Myszka Miki**

Początkowo jej twórca, Walt Disney, chciał nazwać bohatera Mortimer. Jego żona Lillian uważała, że to imię kojarzy się nie zbyt dobrze. Zasugerowała, że powinien to być Miki (Mickey). Mortimerem nazwano głównego rywala Myszkę Miki – postać, która chce mu odebrać ukochaną Mini.

- **Rodzeństwo Małej Syrenki**

Zarówno w klasycznej baśni, jak i w filmie Disneya, Ariel ma sześć starszych siostr.

- **Kubuś Puchatek**

Puchatek był pluszową zabawką syna autora Christophera Robina. Miś nazywał się „Winnie” – tak jak niedźwiedzica, którą razem zobaczyli w zoo. Autentyczna zabawka Christophera Robina jest eksponowana w New York Public Library.

- **Król Lew**

Twórcy tego filmu animowanego Disneya przyznali, że wiele imion w bajce pochodzi z języka suahili. Np. Simba oznacza lew, a Rafiki oznacza przyjaciel.

- **Kopciuszek**

W baśni braci Grimm pantofelek był złoty. Pomysł na szklany pochodzi od Charles’a Perraulta.

- **Hefalumpy**

Kubuś Puchatek kocha miód, ale boi się zwierząt zwanych „Hefalumpami”. Choć nigdy ich wcześniej nie spotkał i nie widział, to uważa, że będą mu one wyjadać ukochany miodek. W jednej z opowieści spotyka to przypominające fioletowego słonia zwierzę i dobrze się bawią razem.

- **Piotruś Pan**

Piotruś Pan zgubił swój cień, który musiał przyszyć mu Dzwoneczek. Jest to symboliczny element, który ma podkreślać jego wieczne dzieciństwo i odmowę dorastania.

POMYSŁY NA ZAJĘCIA

Aby **Międzynarodowy Dzień Postaci z Bajek** był pełen radości i nauki, możemy przygotować wiele wspaniałych zabaw, które przeniosą dzieci prosto do świata wyobraźni i przygód!

ZABAWY RUCHOWE I INTERAKTYWNE:

1. Zaczniemy od zabawy w **Szukanie Skarbu Pinokia**. Przygotowujemy kilka karteczek-zagadek z prostymi rysunkami lub zadaniami, które prowadzą do ukrytej nagrody. Może to być np. kosz książek lub woreczek z zabawkami. Dzieci, niczym sprytny Pinokio, muszą wykazać się **logiką i sprytem**, by rozszyfrować i podążać za wskazówkami. **Celem** jest nauka rozwiązywania problemów i rozwijanie umiejętności pracy w grupie.
2. Następnie możemy przenieść się do zamku Królowy Śnieżki i zagrać w **Lustro Śnieżki**. Jedno dziecko siada i udaje „Lustro”, a jako rekwizyt może dostać kartę brystolu owiniętą folią aluminiową lub małe lustro. Po drugiej stronie tego rekwizytu umieszczamy niewielką ilustrację zwierzęcia z bajki. Jest ona widoczna tylko dla dziecka-lustra. Inne dziecko próbuje zgadnąć, co ma lustro. Zaczynając swoją zbiórkę od słów „Lustreczko zgaduję na jakim zwierzęciu dziś podróżuję”. Lustro może odpowiadać tylko **TAK** lub **NIE**, a drugie dziecko może pytać (np. „Czy jestem koniem?”, „Czy mam 4 nogi”), próbując zgadnąć, kim jest szukana postać. **Celem** tej zabawy jest ćwiczenie uważnego słuchania, zadawania pytań i rozwijanie słownictwa związanego z opisywaniem.
3. Później przeniesiemy się na Bliski Wschód, by wyruszyć na **Podróż na dywanie**. Rozkładamy na podłodze duży koc lub ręcznik. Dzieci siadają na nim w parach i używają tylko rąk, aby przesuwąć się po wyznaczonej „trasie”, omijając przeszkody, np. poduszki-góry. **Celem** jest wzmocnienie mięśni, poprawa koordynacji ruchowej oraz nauka współpracy w parze.
4. Dla miłośników przygód mamy **Ścieżkę dla Tomcia Palucha**. Przygotowujemy małe kamyczki, wycięte z papieru ślady stóp lub nawet linę i rozkładamy je w długą, krętą linię. Dzieci, niczym malutki Tomcio, muszą iść gęsiego dokładnie po tej ścieżce, stawiając kroki precyzyjnie na kamyczkach, by nie „zgubić się”. **Celem** tej aktywności jest trening koncentracji i precyzji ruchów. W przypadku liny można zaproponować chodzenie z zamkniętymi oczami (tak jak w nocy).
5. Zorganizujmy też **Bal Bajek**. Włączamy muzykę. Gdy gra wesółą, lekką melodią np. „Lot Trzemiela” N. Rymskiego-Korsakowa, to dzieci tańczą, naśladując **lekkie postacie** (np. motyle, pszczoły, łabędzie) – lekko, na

palcach. Gdy muzyka staje się ciężka i rytmiczna np. „W grocie Króla Gór” E. Griega – naśladują **ciężkie postacie** (np. Krasnoludki wracające z pracy, niedźwiedzie), idąc ciężko i maszerując. **Celem** jest rozwijanie ekspresji ruchowej i umiejętności reagowania na zmiany rytmu i nastroju w muzyce.

6. **Nagraczmy bajkę.** Sadzamy dzieci w kole i kolejno prosimy o powiedzenie jednego zdania do bajki. Można ustalić z dziećmi temat bajki lub podać ją ”odgórnie”. Dzieci w ten sposób tworzą nową opowieść. Wypowiedzi dzieci nagrywane są na dyktafon (z użyciem pauzy między wypowiedziami). Dla dbania o spójność fabuły wskazane jest poproszenie dzieci o przedstawienie swojego pomysłu przed nagraniem, a potem ewentualne poprawienie go lub zaproponowanie zmiany. Dopiero wersję zaakceptowaną nagrywa się.
7. **O!Błądna bajka.** Należy uprzedzić dzieci, że opowiemy im bajkę, w której specjalnie umieścimy błędy. Zadaniem dzieci jest głośno powiedzieć „Nie”, gdy usłyszą błąd. Jeśli błąd został prawidłowo wykryty osoba dorosła poprawia swoją opowieść.

PRACE PLASTYCZNE:

Żadne święto bajek nie może się odbyć bez własnoręcznie stworzonych akcesoriów!

1. **Korona Królowy lub Kapelusze Odkrywcy** to wspaniała praca. Przygotowujemy sztywny karton. Dzieci wycinają paski na korony lub stożki na kapelusze. Do ozdabiania używamy kolorowych kamyczków samoprzylepnych, brokatu i cekinów, dzięki czemu tworzymy coś naprawdę wyjątkowego. **Celem** jest ćwiczenie precyzji w klejeniu małych elementów i pobudzanie wyobraźni.
2. Możemy zrobić **Maski Postaci z Kartonu**. Idealnie nadają się do tego papierowe talerzyki, które służą jako podstawa. Wycinamy w nich otwory na oczy, a następnie dzieci przyklejają uszy, wąsy z włóczki, nosy z kolorowego papieru, tworząc dowolne postacie – od wesołego misia po sprytnego lisa. **Celem** jest rozwój małej motoryki, ćwiczenie cięcia nożyczkami oraz twórcze myślenie.
3. Ciekawą pracą jest **Mozaika Brzydkiego Kaczątka**. Rysujemy duży, prosty kontur łabędzia. Dzieci dostają skrawki kolorowego papieru lub bibuły i drą je na małe kawałki, a następnie wypełniają nimi kontur. **Celem** jest nauka cierpliwości, rozwijanie precyzji chwytu i poznawanie tekstury różnych materiałów.

Na Dzień Postaci z Bajek w projekcie edukacyjny Basiowe Gry Planszowe udostępniono za darmo między innymi planszówki:

Karta metodyczna – gra planszowa „Czerwony Kapturek” ([pobierz PDF](#)).



1. Informacje ogólne

Rodzaj aktywności: gra dydaktyczna

Czas trwania: ok. 10–15 minut

Liczba uczestników: 3 dzieci (lub 2 dzieci + nauczyciel jako trzeci gracz)

Materiały: wydrukowana plansza (1 strona, A4), 3 pionki, 1 kostka do gry

Miejsce: sala przedszkolna, stół lub dywan

2. Cele ogólne

- Kształtowanie umiejętności liczenia i przeliczania w zakresie 1–6.

- Rozwijanie myślenia logicznego i przyczynowo-skutkowego.
- Ćwiczenie spostrzegawczości, koncentracji i planowania ruchu.
- Doskonalenie umiejętności społecznych – czekania na swoją kolej, przestrzegania zasad, radzenia sobie z emocjami.
- Rozwijanie wyobraźni i rozumienia treści baśni.

3. Cele szczegółowe (w odniesieniu do podstawy programowej wychowania przedszkolnego)

Obszar: Rozwój poznawczy

- Dziecko potrafi przeliczać elementy, rozpoznaje cyfry i liczby.
- Rozumie proste reguły gry i potrafi je stosować.
- Umie przewidywać skutki działań własnych i innych uczestników.

Obszar: Rozwój społeczny i emocjonalny

- Dziecko współdziała w małej grupie.
- Umie czekać na swoją kolej i przyjmuje wynik gry.
- Potrafi wyrażać emocje w sposób akceptowany społecznie.

Obszar: Rozwój językowy

- Dziecko potrafi opowiadać o przebiegu gry i nazywać swoje emocje.
- Mówi pełnymi zdaniami, używa słownictwa związanego z baśnią.

Obszar: Rozwój artystyczny

- Dziecko potrafi odtworzyć elementy gry w formie plastycznej (np. domek babci, las, postacie).

4. Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie (3–5 min)

- Rozmowa z dziećmi o znanej bajce „Czerwony Kapturek”.
- Pytania wprowadzające:
 - Kto występuje w tej bajce?
 - Co chciał zrobić wilk?
 - Jak skończyła się ta historia?
- Nauczyciel pokazuje planszę i wyjaśnia, że teraz dzieci same staną się bohaterami opowieści.

2. Zasady gry (2–3 min)

- Każde dziecko wybiera pionek: Czerwony Kapturek, wilk lub myśliwy.
- Czerwony Kapturek porusza się po czerwonych polach, wilk po zielonych, myśliwy po żółtych.
- Kolejność rzutów: Czerwony Kapturek → Wilk → Myśliwy.
- Każdy rzuca kostką i przesuwa pionek o wskazaną liczbę pól (z wyjątkami: wilk rusza się tylko przy 4–6, myśliwy stoi przy 6).
- Wygrywa ten, kto pierwszy osiągnie swój cel:
 - Czerwony Kapturek – dotrze do babci przed wilkiem.
 - Wilk – dotrze do babci i ucieknie przed myśliwym.
 - Myśliwy – złapie wilka w domku babci.

3. Rozgrywka (5–10 min)

- Nauczyciel czuwa nad przestrzeganiem zasad, wspiera dzieci w liczeniu pól i obserwuje ich zachowania społeczne.
- W razie potrzeby pomaga w interpretacji wyniku rzutu kostką i utrzymaniu kolejności ruchów.

4. Omówienie po grze (5 min)

- Rozmowa podsumowująca:
 - Kto wygrał i dlaczego?
 - Co pomogło Czerwonemu Kapturkowi / wilkowi / myśliwemu?
 - Jakie emocje towarzyszyły Wam podczas gry?
 - Czy w życiu warto być sprytnym jak wilk, czy odważnym jak myśliwy?
 - Można przejść do aktywności plastycznej – dzieci rysują fragment bajki lub swoją ulubioną postać.
-

5. Propozycje modyfikacji

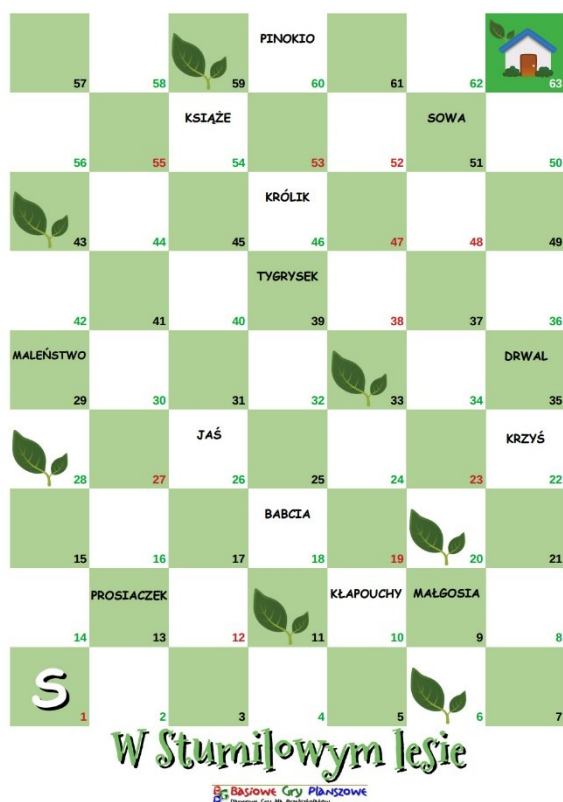
- **Dla młodszych dzieci:** nauczyciel prowadzi grę, a dzieci pomagają liczyć oczka i przesuwają pionki.
 - **Dla starszych dzieci:** można dodać element strategii – np. dodatkowe pola specjalne („zatrzymaj się na chwilę w lesie”, „zgubiłeś koszyk – cofnij się o 2 pola”).
 - **Wersja grupowa:** dzieci tworzą zespoły – każdy zespół wspólnie decyduje o ruchu swojego bohatera.
-

6. Wartości wychowawcze i edukacyjne

Gra „Czerwony Kapturek” łączy naukę i zabawę. Uczy zasad fair play, rozwija kompetencje matematyczne i społeczne, a jednocześnie przybliża treść klasycznej baśni w atrakcyjnej formie. Dzięki prostym zasadom dzieci uczą się planowania, przewidywania i współpracy, a krótki czas rozgrywki sprzyja skupieniu i pozytywnym emocjom.

[Gra udostępniona za darmo w ramach projektu Basiowe Gry Planszowe.](#)

Gra planszowa: W Stumilowym Lesie – Gra planszowa



1. Informacje podstawowe

Rodzaj aktywności: gra dydaktyczna

Czas trwania: ok. 10–15 minut

Liczba uczestników: dowolna, w tym przynajmniej jedna potrafiąca czytać.

Materiały: wydrukowana plansza (1 strona A4), 1 pionek dla każdego gracza, 1 kostka do gry

Miejsce: sala przedszkolna, stół lub dywan

2. Cele edukacyjne

Po przeprowadzeniu gry dzieci będą miały możliwość:

- Rozwoju umiejętności przeliczania w zakresie do 10 — liczenie oczek na kostce, przesuwanie pionka o odpowiednią liczbę pól.
- Aktywnego czytania prostych nazw (gra zawiera pola z napisami) — rozwijanie kompetencji językowych i czytelniczych.
- Współzawodnictwa w duchu zabawy — obserwacja, że każdy może wygrać lub przegrać. Ważność szacunku dla reguł gry oraz innych graczy.
- Współpracy i respektowania zasad — choć gra to wyścig, dzieci uczą się oczekiwania na swoją kolej, akceptowania efektów ruchu innych.
- Rozwoju kompetencji społecznych: kolejność gry, zmiana ról (gdy robimy kolejne rundy), emocje związane z wygraną i przegraną.

Z perspektywy edukacji przedszkolnej gra wspiera m.in.:

- Obszar II (emocjonalny): dzieci uczą się akceptacji emocji własnych i cudzych związanych z wygraną/przegraną.

- Obszar III (społeczny): dzieci wspólnie grają, przestrzegają reguł, współdziałają.
 - Obszar IV (poznawczy): dzieci liczą, czytają, podejmują decyzje ruchowe w grze.
-

3. Przygotowanie do zajęć

- Pobierz i wydrukuj planszę gry (plik PDF dostępny na stronie wydawcy). [Basiowe Gry Planszowe | SuperDzieciaki](#)
 - Przygotuj pionki – jeden dla każdego uczestnika.
 - Przygotuj jedną standardową kostkę do gry.
 - Ustal z dziećmi kolejność gry – np. najmłodszy zaczyna. Wskazówka: jeśli gra jest dla 2-3 graczy, warto mieć prostą zasadę wyboru kolejki.
 - Omów z dziećmi temat gry – że przenosimy się do świata Kubusia Puchatka („Stumilowy Las”), i że celem gry jest dotarcie do mety („domu Krzysia” lub inne pole końcowe, zgodnie z instrukcją).
-

4. Przebieg zajęć

1. Wprowadzenie (ok. 3-4 min): Przypomnij dzieciom bajkę „Kubuś Puchatek” – kim są bohaterowie, co to jest Stumilowy Las.
2. Prezentacja gry (ok. 2-3 min): Pokaż planszę, pionki, kostkę. Wyjaśnij reguły – co robić w swojej turze, co się dzieje, gdy trafisz na pole z napisem itp.
3. Rozgrywka właściwa (ok. 5-10 min):
 - Rozdaj pionki.
 - Ustal kolejność poruszania się graczy.
 - Gracze wykonują swoje ruchy zgodnie z kolejnością.

- Zachęcaj dzieci do mówienia: „Wyrzuciłem 4 — przesuwam o 4 pola”, „Na tym polu jest nazwa ‚Kłapouchy’ — czy to jest w bajce?” etc.
- Nauczyciel może wspierać dzieci, szczególnie młodsze, w liczeniu pól, odczytywaniu nazw i podejmowaniu decyzji.

4. Omówienie po grze (ok. 5-6 min):

- Porozmawiaj z dziećmi: Kto wygrał? Jak się czuliście grając? Zapytaj: Czy było trudno czekać na swoją kolej? Czy było zabawnie/mniej zabawnie, gdy ktoś miał mniej ruchów?
- Zwróć uwagę na zasady fair-play: „Czy wszyscy graliśmy zgodnie z kolejnością?”, „Czy każdy miał szansę?”.
- Możesz poprosić dzieci o jedno zdanie: „Co najbardziej podobało mi się w tej grze?”, albo „Co zrobiłbym inaczej następnym razem?”.

5. Modyfikacje i rozszerzenia

- **Dla młodszych dzieci:**
 - Możesz zmodyfikować pola z napisem — np. jeśli dziecko nie potrafi jeszcze czytać, nauczyciel lub pomocnik czyta nazwę i pomaga odpowiedzieć, czy postać z bajki.
- **Dla starszych dzieci:**
 - Wprowadź wariant z „bonusowymi ruchami” — jeśli gracz trafi na pole z napisem i sam odpowie prawidłowo (nazwa postaci z bajki) → może przesunąć się o jedno pole więcej.
- **Element literacki:** Po grze możecie przeczytać fragment bajki „Kubuś Puchatek” dotyczący Stumilowego Lasu i porównać postaci występujące w grze — „Czy widzieliśmy je w grze?”, „Kogo nie było?”.

- **Refleksja emocjonalna:** Poproś dzieci, aby narysowały swoją emocję po grze – czy były zadowolone z udziału, co robili, gdy nie wygrali. Rozmowa: „Czy przegrana jest zła? Co mogę z nią zrobić?”.
-

6. Wskazówki dla nauczyciela

- Upewnij się, że każde dziecko ma dobre warunki do liczenia pól i manipulacji pionkiem — upewnij się, że kostka i pionki są odpowiednie dla wieku (np. łatwe do chwycenia).
- Zachęcaj dzieci, aby mówiły na głos liczbę wyrzuconych oczek i liczyły pola – to wspiera naukę matematyki i koncentrację.
- Obserwuj, czy któreś dziecko ma trudność — np. liczenie oczek, czytanie nazwy — w razie potrzeby zaoferuj pomoc lub wsparcie. To może Ci też pomóc zdiagnozować potencjalne problemy rozwojowe u dzieci.
- W momencie, gdy dziecko nie wygrywa lub trafia na mniej sprzyjającą sytuację — wykorzystaj to jako okazję do rozmowy: „Co możemy zrobić, gdy nie mamy szczęścia w ruchu? Czy możemy się uczyć na tym ruchu?”. Podkreśl wartość uczestnictwa i zabawy, a nie tylko wygranej — zwróć uwagę, że ważne jest, by grać zgodnie z zasadami i wspólnie się bawić.
- Po zakończeniu gry zachęć dzieci, by pomogły w sprzątaniu i złożeniu materiałów do przyszłych zajęć — to również część edukacji społecznej.

BAJKA O WIELKIM ZAMIESZANIU W BAJKACH

Dawno, dawno temu, a właściwie... wczoraj rano, w małym przedszkolu, gdzieś pośrodku wielkiego miasta, dzieci bawiły się swojej sali. Dobiegały z niej wesole śmiechy. Zerówka, czyli bystre i rezolutne sześciolatki, szykowała się na ulubioną część dnia: czytanie bajek!



Pani Ania, z jej zawsze uśmiechniętą buzią i oczami pełnymi ciepła, niosła do kącika dywanowego wielką, starą księgę.

Ta księga nie była byle jaka! Miała grubą, czerwoną okładkę i nosiła dumną nazwę: "Wielki Zbiór Najukochańszych Bajek".

W jej środku, jak w niesamowitym domku, mieszkaly wszystkie postacie, które dzieci znały i kochały: od Czerwonego Kapturka, przez Jasia i Małgosię, po Trzy Małe Świnki.

Dzieci usiadły w kółku, w pełnej gotowości. Była tam Kamila, która zawsze siadała najbliżej. Był też Jaś, który umiał naśladować wilka tak, że ciarki przechodziły po plecach. I Zosia, która zawsze uważała, że krasnoludki mogłyby trochę posprzątać w swojej chatce. Pani Ania położyła księgę na małym stolyczku i sięgnęła po swoją zakładkę w kształcie motylka i nagle... BACH!

Ktoś – a był to Grześ, który akurat ćwiczył piruety – potknął się o wystający róg dywanu. Grześ, ratując równowagę, *szurnął* nogą o stół. I... Wielki Zbiór Najukochańszych Bajek ZLECIAŁ NA PODŁOGĘ! To nie było zwykłe upuszczenie. To było uderzenie stulecia! Księga otworzyła się na oścież, a jej strony, jak skrzydła przestraszonego ptaka, zatrzepotały w powietrzu. W sali zapadła cisza. Tylko mały motylek-zakładka leżał na podłodze, drżąc.

Wielkie mieszanie

W tej samej sekundzie, gdy księga uderzyła w podłogę, w jej wnętrzu wydarzyło się coś niesamowitego. Bajkowe światy wstrząsnęły się, a postacie, które spokojnie czekały na swoją kolej, zostały wyrzucone ze swoich opowieści i... wylądowały tam, gdzie nie miały być!



Pierwsza z kłopotami zorientowała się Kasia, która cicho westchnęła: "Pani Aniu... Czy ja dobrze widzę? Czerwony Kapturek idzie do domku Jasia i Małgosi?"

Pani Ania otworzyła szeroko oczy. Zaczęła szybko kartkować książkę. To była prawda! Na stronie opowieści o piernikowej chatce, w tłumie ptaków i leśnych zwierząt, wędrował... Czerwony Kapturek! Wyglądała na bardzo

zdziwioną. Zamiast iść do Babci, trzymała koszyczek i oglądała chatkę z lukru.

„A gdzie podziała się babcia Kapturka?” - zapytała Zosia.

"Patrzcie!" – krzyknął Jaś, wskazując palcem na inną stronę. – "Babcia Czerwonego Kapturka siedzi w chatce u Trzech Małych Świnek! I ma na sobie... słomkowy kapelusz!"

To była katastrofa! Wyobraźcie sobie:

- Puchaty, zły Wilk, ten, który chciał zjeść Babcię, wylądował... w bajce o Królewnie Śnieżce! Stanął przed chatką krasnoludków i zamiast groźnie wyć, zapytał: "Kto mieszka w tym małym, zadbanym domku? Chcę bułkę!" (Bo wilk z Królewny Śnieżki był wilkiem wegetariańskim, który lubił bułki. *Nie wiedzieliście? No to już wiecie!*)
- Trzy Małe Świnki – ta w słomianym domku, ta w drewnianym i ta w murowanym – zamiast stawiać opór Wilkowi, ganiały po lesie i szukały... zgubionego pantofelka! Dlaczego? Bo myślały, że są Kopciuszkiem! Ta w słomianym domku nawet próbowała zmieścić swoje duże, różowe kopytko w maleńkim, szklanym buciku. Oczywiście, nie udało się.
- Zła Macocha Królewny Śnieżki, zamiast pytać lusterka o najpiękniejszą, siedziała w piernikowej chatce i próbowała... ugotować zupę dla Babci Czerwonego Kapturka! Totalny chaos!

Postacie były zdezorientowane i zagubione. Bajki przestały mieć sens!

Plan Ratunkowy

Pani Ania trzymała się za głowę. "Och, drogie dzieci! To jest Wielkie Mieszanie! Jeśli tego nie naprawimy, bajki już nigdy nie będą takie same! Wilk przecież nie je bułek, Świnki nie są Kopciuszkami, a Kapturek nie idzie do chatki z piernika!"



Wtedy odezwała się Zosia: "Ale pani Aniu... My wiemy, kto do jakiej bajki pasuje! Przecież czytaliśmy je sto razy! My jesteśmy ich stróżami pamięci!"

Pozostałe dzieci skinęły głowami. Zosia miała rację! Grupa "Słoneczka" była prawdziwą bajkową encyklopedią!

Pani Ania szybko położyła książkę z powrotem na stoliku, ostrożnie, jakby niosła pisklę. "Dobrze, Słoneczka!

Zaczynamy Misję Naprawiania Bajek! Musimy głośno i wyraźnie powiedzieć, gdzie jest miejsce każdej postaci!"

Kto do kogo?

Ania zaczęła: "Czerwony Kapturek! Jesteś dzielny! Idziesz do Babci! I musisz iść na stronę opowieści o Babci i Wilku!" Gdy Ania to powiedziała, cichutkie *piknięcie* rozległo się w księdze, a mała postać Kapturka powędrowała z powrotem na właściwą stronę.

Jaś sięgnął po Wilka: "Ty, Puchaty Wilku! Nie jesteś od bułek! Jesteś od dmuchania! Idź dmuchać w domki Trzech Świnek! Strona 38!" Kolejne *piknięcie*. Wilk, ze zdziwioną miną, teleportował się w stronę Trzech Świnek.

Karolina zauważyła, że kilku książąt błąka się po lesie. Po kolei odesłała każdego z nich do innej bajki. Pierwszy wrócił ratować śpiącą królewnę. Drugi dostał szklanego pantofelka i rozpoczął poszukiwania Kopciuszka. Trzeci ruszył na polowanie podczas, którego się zgubi, a drogę do domu wskaże mu syrenka.

Po za tym książę Czech wreszcie udał się na południe, książę Rus na wschód, a książę Lech na zachód i każdy z nich mógł wreszcie zbudować swój gród.



Grześ, który spowodował cały chaos, chciał pomóc. Pokazał na Świnki w szklanym pantofelku: "Wy, Świnki! Pantofelek zostawcie Kopciuszkowi! Wy macie budować domki! Pamiętajcie? Słoma, drewno, cegła! Szybko na swoje miejsce!" *Pik!* Świnki z ulgą odłożyły pantofelek i wróciły do budowania.

2. Ostatni Błąd!

Została jeszcze Macocha i Babcia.

"Macocho!" – zawołała Zosia. – "Nie gotujesz zupy! Stoisz przed lustrem! Pytasz: *Lustereczko, powiedz przecie, kto jest najpiękniejszy na świecie!* To powinna być Bajka o Królownie Śnieżce!" *Pik!*

"A ty, Babciu!" – dodała Pani Ania, uśmiechając się. – "Wróć do łóżka Czerwonego Kapturka i załóż swój czepek! Tam jest twoje miejsce!" *Pik!*

Szczęśliwe Zakończenie

Wielki Zbiór Najukochańszych Bajek przestał drzeć. Wszystkie postacie były na swoich miejscach. Czerwony Kapturek szedł do Babci. Świnki niespokojnie czekały na Wilka. Królowna Śnieżka spała w swoim szklanym grobie. Porządek został przywrócony! Dzieci z grupy westchnęły z ulgą i dumą. "Udało się! Jesteście moimi małymi, odważnymi Naprawiaczami Bajek!" – zaśmiała się Pani.

A co najważniejsze? Dzieci nauczyły się, że pamięć i wiedza są potężniejsze niż magiczne zaklęcia! To ich znajomość opowieści uratowała bajkowy świat przed wiecznym chaosem.

Pani Ania pogładziła dłońmi czerwoną okładkę. "Od dziś, ta księga ma nową nazwę: 'Wielki Zbiór Naprawionych Bajek'" i odłożyła ją na półkę.

I tak oto, w przedszkolu, dzień zakończył się nie tylko czytaniem bajek, ale też udaną, tajną misją ratunkową. A Grześ? Grześ obiecał, że już nigdy nie będzie ćwiczył piruetów blisko stolików i książek.

KONIEC

CO SIĘ NIE ZGADZA?

Pokoloruj na obrazku elementy, które się nie zgadzają.

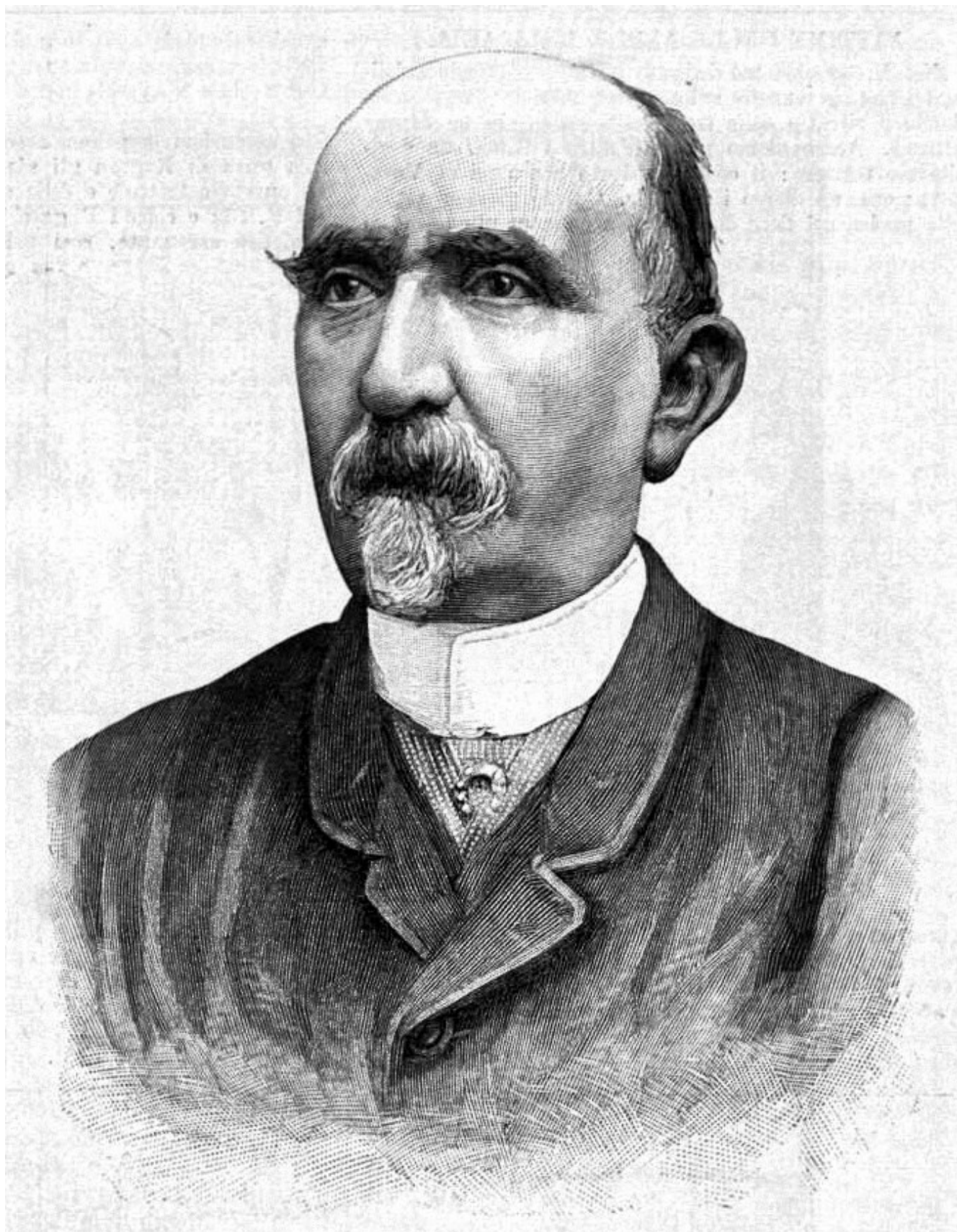




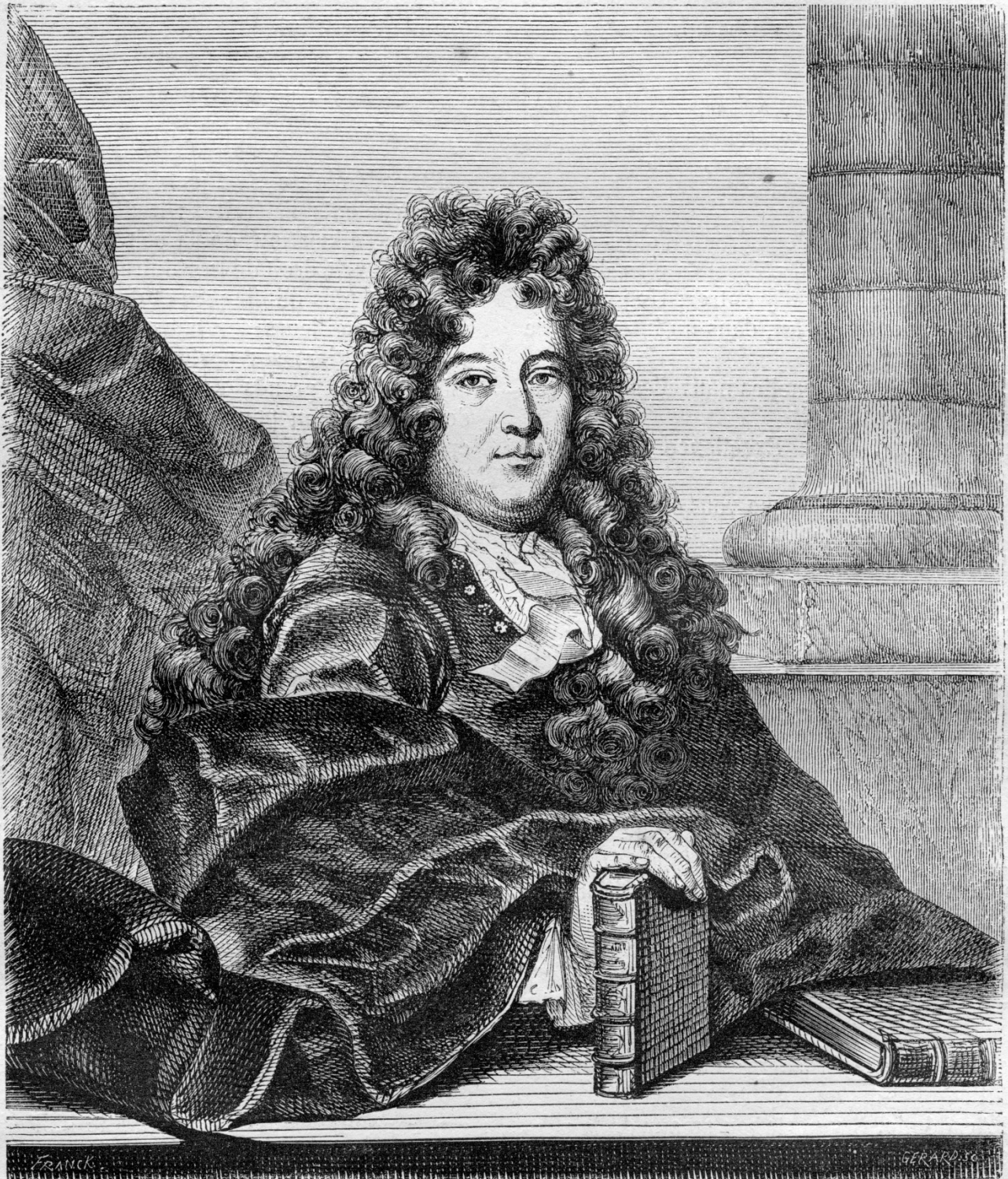
Przetnij portret Tove Jansson na kilka części, aby utworzyć puzzle.
Zdjęcie w Domenie publicznej. Oznaczone Markku Lepola, Public domain, via Wikimedia Commons



Przetnij portret Astrid Lindgren na kilka części, aby utworzyć puzzle.
Zdjęcie dostępne w Domenie publicznej w projekcie Wikimedia Commons.
Oznaczone: By Unknown author - Astrids bilder, Public Domain,



Przetnij portret Carlo Collodiego na kilka części, aby utworzyć puzzle.
Zdjęcie dostępne w Domenie publicznej w projekcie Wikimedia Commons.
Oznaczone Autorstwa Nieznany - «L'Illustrazione Italiana», No 44, Domena publiczna,



Charles Perrault. Dessin de Franck.

Przetnij portret Charles Perraulta na kilka części, aby utworzyć puzzle.

Zdjęcie dostępne w Domenie publicznej w projekcie Wikimedia Commons.

Oznaczone: By «Gérard» d'après «Franck» - tirage original, Public Domain,



Przetnij portret Hansa Christiana Andersena na kilka części, aby utworzyć puzzle.
Zdjęcie dostępne w Domenie publicznej w projekcie Wikimedia Commons.
Oznaczone: Autorstwa Thora Hallager - museum.odense.dk, Domena publiczna,



Grimm Jakób.

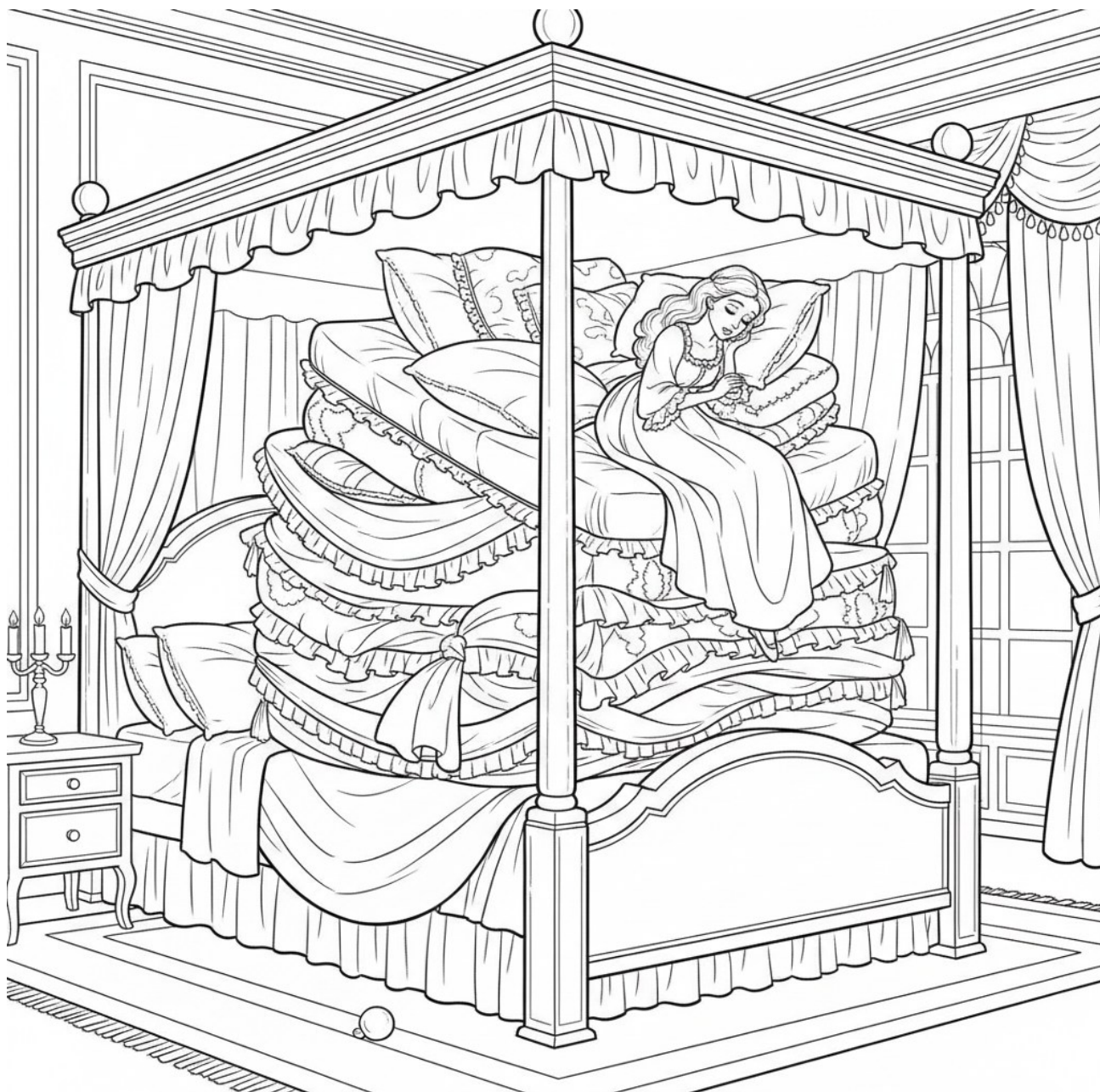


Grimm Wilhelm.

Przetnij portret braci Grimm na kilka części, aby utworzyć puzzle.
Zdjęcie dostępne w Domenie publicznej w projekcie Wikimedia Commons.
Oznaczone: Domena publiczna, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1668085>



Portret Walta Disney'a dostępny w Domenie publicznej w projekcie Wikimedia Commons.
Oznaczone: Boy Scouts of America, Public domain, via Wikimedia Commons



GROCH

Pokoloruj księżniczkę na ziarnku grochu,
a potem przyklej małe kulki z plasteliny na kropki w napisie.

KOT







Znajdź
5 różnic
między
obrazkami.

Jeśli
chcesz
możesz
znaleźć
ich
więcej.





Policz i sprawdź.
Czy więcej jest księżąt,
czy księżniczek?

Zaznacz poniżej
właściwą bajkową
postać.



Policz i sprawdź. Czy
więcej koni, czy psów?

Zaznacz poniżej
właściwe bajkowe
zwierzę.





Wszystkie ilustracje zostały stworzone przez sztuczną inteligencję (AI) w aplikacji Google Gemini. Proponowane treści zostały stworzone przy współpracy sztucznej inteligencji (AI) w aplikacji Google Gemini oraz ChatGPT od OpenAi .

Opracowanie Marcin Dębiński dla











Szanowni Państwo Nauczyciele i Rodzice,

Międzynarodowy Dzień Postaci z Bajek (5 listopada) stanowi dobrą okazję do **kształtowania kompetencji kluczowych** u dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Obchody te mogą być strategicznym działaniem wspierającym integralny rozwój psychoemocjonalny, poznawczy i społeczny uczniów, wykraczającym poza funkcję czysto rozrywkową.

Bajki są pierwotnym źródłem **edukacji moralnej i emocjonalnej**. Dzień ten umożliwia **efektywną internalizację norm moralnych**, ponieważ omawianie postaw bohaterów (np. hojność, uczciwość, pracowitość) ułatwia dzieciom identyfikację pożądanых wzorców zachowania. Utożsamianie się z postaciami i odgrywanie ich ról (poprzez przebieranie) stymuluje **rozwój empatii i inteligencji emocjonalnej**, służąc jako bezpieczny „poligon” do rozpoznawania i nazywania uczuć. Konfrontacja z przeszkodami i ich pokonywanie przez bohaterów **wzmacnia poczucie sprawczości** u dziecka oraz wiarę w możliwość radzenia sobie z wyzwaniami.

To święto jest także katalizatorem procesów poznawczych. Poprzez projektowanie strojów i atrybutów (prace plastyczne) aktywizowana jest **wyobraźnia i myślenie symboliczne**, co stanowi fundament dla późniejszej nauki abstrakcyjnej. Odgrywanie ról i opisywanie kostiumów znacząco **poszerza zasób słownictwa** i poprawia płynność wypowiedzi, wzmacniając kompetencje językowe. Ponadto, obchody te naturalnie **promują czytelnictwo**, uświadamiając, że książki (np. Andersena czy Braci Grimm) są pierwotnym źródłem fascynujących historii.

W wymiarze społecznym, Dzień Postaci z Bajek **sprzyja integracji i współpracy** w grupie poprzez wspólne gry i projekty. Różnorodność bajkowych bohaterów jest idealną okazją do dyskusji na temat **akceptacji inności i wartości różnorodności**, co jest kluczowe dla wychowania społecznego. Ponadto, przebieranie i występy mogą być **bezpieczną formą przełamywania barier** i wzmacniania pewności siebie u uczniów.