

Scenariusz zajęć biblioterapeutycznych  
**Temat:** Żłoty pył czyli jak poradzić sobie z potworami ze snu

**Problem:** nieumiejętność radzenia sobie z nocnymi koszmarami

**Cele terapeutyczno-wychowawcze:**

- rozwijanie umiejętności wypowiadania się
- rozwijanie umiejętności wyrażania własnego zdania
- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie
- integrowanie grupy
- rozwijanie postawy tolerancji i szacunku dla innych
- uświadomienie dzieciom prawa do bycia sobą
- rozwijanie umiejętności twórczego rozwiązywania problemów

**Uczestnicy:** grupa 12 - 15 dzieci, w wieku 5-6 lat, przeżywająca lęki

**Czas trwania:** do 40 – 45 min

**Metody i techniki:**

Metody pedagogiki zabawy, zabawy integrujące,

**Środki:**

Tekst bajki „Żłoty pył”, tekst wiersza – „Strach ma wielki oczy” – Małgorzaty Strzałkowskiej, tekst piosenki na zakończenie do zabawy „Iskierka” –słowa wymyślone przez autora scenariusza, płyta CD z muzyką relaksacyjną, płyta CD z muzyką do tańca radości i przyjaźni, ilustracja mandali dla każdego dziecka, przebranie wróżki dla prowadzącego, konfetti jako zaczarowany żłoty pył, zaczarowana kasetka jako pojemnik na żłoty pył wróżki, kłębek wełny, plansza z namalowaną Krainą Sennych Marzeń, 2 oznaczone buziami pojemniki( buzia smutna i wesoła) na wizytówki dzieci - potrzebne do określenia nastroju dzieci po zajęciach, wizytówki w kształcie serca z wypisanym imieniem – dla każdego dziecka, odtwarzacz CD,

**Materiały:**

kartki dla dzieci do malowania swoich potworów, szpilki, kredki, pisaki, flamastry,

**Warunki:**

Sala z dywanem do siedzenia w kręgu i do zabawy oraz stoliki, przy których dzieci będą rysować

**Literatura przedmiotu**

1. Bemmerlein G., Mandale do dekoracji klasy, Kraków 2007
2. Krzyżewska J., Aktywizujące metody i techniki w edukacji wczesnoszkolnej, Suwałki 1998
3. Strzałkowska M., Wiersze, że aż strach!, Poznań 2002
4. Vopel K. W., Zabawy, które łączą: otwartość i zaufanie w początkowej fazie istnienia grupy T.1, Kielce 2001
5. Borecka I., Teksty terapeutyczne, konspekty i scenariusze zajęć, Gorzów Wielkopolski 2002
6. Piskorz E., Żłoty pył [on-line], [dostęp 26.05.2008]. Dostępny w: [http://www.wbp.poznan.pl/files/artykuly/bajka\\_piskorz.pdf](http://www.wbp.poznan.pl/files/artykuly/bajka_piskorz.pdf)

## **Przebieg zajęć** **I Wstęp**

### **1. Powitanie**

(prowadzący wita się z przybyłymi dziećmi metodą pedagogiki zabawy – wymienia grupy dzieci, które chciałby powitać a one machają do niego ręką)

**Prowadzący:** - Witam wszystkie dzieci, które przybyły na nasze spotkanie

- witam wszystkich tych, którzy mają dziś dobry humor
- witam tych, którym jest troszkę smutno
- witam tych, którzy są bardzo odważni
- witam tych, którzy czasem się czegoś boją
- witam teraz tych, którzy lubią się bawić
- witam teraz tych, którzy lubią zastanawiać się jak rozwiązywać różne problemy

**Prowadzący:** czy już wszyscy czujemy się należycie przywitani?

**Dz:** .....

**Prowadzący:** Witam zatem bardzo serdecznie tych, których jeszcze nie przywitałam.

**Prowadzący:** Teraz możemy zacząć już nasze spotkanie. Ponieważ jeszcze się nie znamy chciałabym, abyśmy się zaprzyjaźnili. Nic tak nie sprzyja przyjaźni jak poznanie siebie nawzajem. Pozwólcie, że się przedstawię.

Wiecie, że na co dzień jestem panią Elwirą z biblioteki, ale czasami szczególnie w takie dni jak dziś, lubię przybierać inną postać i dziś właśnie jestem wróżką z Krainy Sennych Marzeń. Chciałam się tu dzisiaj z wami spotkać w bardzo ważnej sprawie, ale o niej powiem wam za chwilę. Teraz proszę abyście wy się przedstawili. Powiedzcie jak się nazywacie i co lubicie robić.

**Dz.** Siedząc w kręgu przedstawiają się po kolei.

**Prowadzący:** przedstawienie się tylko jeden raz, to czasami troszkę za mało, aby zapamiętać nawzajem swoje imiona, zapraszam was do wspólnej zabawy, która nam w tym pomoże.

### **1. Zabawa integrująca - Wyszepiane imiona**

Jest to zabawa, która stwarza bardzo szybko przyjemną, intymną atmosferę, sprzyjającą zabawie i pomaga utrwalić imiona dzieci.

Przebieg zabawy:

Uczestnicy wędrują po całym pomieszczeniu i witają się w szczególny sposób: szepczą każdemu własne imię na ucho. Powinni zrobić oni to tak, jakby powierzali sobie nawzajem niezwykle ważną tajemnicę, o której nikt nie może się dowiedzieć. Prowadzący mówi uczestnikom o tym, że w którymś momencie usłyszą oni dzwonek, który będzie sygnałem, że powinni się zatrzymać i wysłuchać nowych instrukcji.

Kiedy każdy nawiązał już kontakt z mniej więcej połową grupy, wtedy rozbrzmiewa dzwonek. Teraz prowadzący ogłasza, że w drugiej rundzie uczestnicy ponownie chodzą po całym pomieszczeniu, podchodzą do różnych osób, ale tym razem szepczą partnerowi na ucho jego imię.

Zapomniane lub jeszcze nieznanie imię nie powinno być przyczyną unikania któregoś z członków grupy. Kto nie pamięta czyjegoś imienia, może wyszeptać partnerowi na ucho następujące słowa: „Chciałbym poznać twoje imię”.

Scenariusz zajęć biblioterapeutycznych  
**Temat:** Żłoty pył czyli jak poradzić sobie z potworami ze snu

Prowadzący informuje uczestników zabawy, że po pewnym czasie zabrzmi ponownie dzwonek, który będzie sygnałem zakończenia zabawy i powrotu na miejsce<sup>1</sup>.

**Prowadzący:** teraz z pewnością już się znamy. Abyśmy się razem dobrze czuli nawiązemy ze sobą nić prawdziwej przyjaźni. Połączy nas ten zaczarowany kłębek nici. Chciałabym abyśmy byli przyjaciółmi, bo przyjaciele nie tylko się znają, ale także pomagają w potrzebie. Zgadzaście się ze mną?

**Dz:** ...

**Prowadzący:** Jacy jeszcze są waszym zdaniem prawdziwi przyjaciele?

**Dz:**...Wymieniają cechy prawdziwej przyjaźni ( w ten sposób dzieci same precyzują swoje oczekiwania od grupy.

Prowadzący tak stara się poprowadzić rozmowa dzieci, aby w języku odpowiednim dla ich wieku zostały sformułowane oczekiwania dla grup terapeutycznych taki jak:

- uczestniczymy w zajęciach dobrowolnie
- nie spóźniamy się na zajęcia
- dochowujemy tajemnicy spotkań
- mówimy sobie po imieniu
- wypowiadamy się dobrowolnie
- unikamy wszelkiej krytyki dotyczącej innych
- pozwalamy mówiącym wypowiadać się do końca)

**Prowadzący:** Mam nadzieję, że tacy właśnie będziemy, a przynajmniej bardzo będziemy się starać, prawda?

(Po spisaniu wszystkich zasad przez prowadzącego każdy z uczestników podpisuje się pod nim swoim własnym logo lub imieniem.)

## 2. Zabawa integrująca - Pajęczynka

**Wariant A** (integracyjny) - „Poznajemy imiona koleżanek i kolegów”

Przebieg zabawy

Dzieci siedzą w kręgu. Prowadzący w prawej ręce trzyma kłębek wełny, nawija nitkę na palec wskazujący lewej ręki i rzuca prawą ręką do wybranego dziecka dodając jego jakąś pozytywną cechę, np. „Rzucam do Basi, bo się ładnie uśmiecha”. Basia, nawija nitkę na swój palec wskazujący lewej ręki i rzuca do innego dziecka podając jego imię i jego pozytywną cechę.

Po rzuceniu kłębka do wszystkich dzieci powstaje sieć. Po zakończeniu sieci, dzieci odrzucają kłębek do koleżanek i kolegów, od których wcześniej go otrzymały. Powtarzając ich relację słowną, tj. „Rzucam do Kasi, która powiedziała, że się ładnie uśmiecham”<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> K. W. Vopel, Zabawy, które łączą, Kielce 2001, s.

<sup>2</sup> J. Krzyżewska, Aktywizujące metody i techniki w edukacji wczesnoszkolnej, Suwałki 1998., s. 51

Scenariusz zajęć biblioterapeutycznych  
**Temat:** Złoty pył czyli jak poradzić sobie z potworami ze snu

**Prowadzący:** nadszedł czas, aby mianować każdego z was członkiem naszej grupy. Wręcza każdemu dziecku wizytówkę z jego imieniem, które dzieci sobie przypinają. (wizytówka jest w kształcie serduszka, ma zapięcie na agrafce)

Teraz, kiedy już jesteśmy prawdziwymi przyjaciółmi, posłuchajcie co się kiedyś wydarzyło:

## II Wprowadzenie do tematu

**Prowadzący:** opowiada bajkę „Złoty pył”

5. Lektura bajki *Złoty pył* (przeciw koszmarom sennym)

## III Realizacja tematu

### 1. Omówienie tekstu

**Prowadzący:** zadaje pytania do opowiedzianego tekstu, a dzieci na nie odpowiadają.

Pomocnicze pytania:

1. Pamiętacie, do kogo przyszła Dobra Senna Wróżka?
2. W jakim celu wróżka przyszła do małej Zuzi?
3. Co pomogło Zuzi pokonać potwora ze snów?
4. Czy pan Bazyl naprawdę był straszny?

**Prowadzący:** Zuzi udało się, bo się z panem Bazylim zaprzyjaźniła. Zazwyczaj naszymi potworami bywa tak, jak w tym pięknym wierszu (Prowadzący mówi wiersz Małgorzaty Strzałkowskiej „Przytul stracha”)

### Przytul stracha

Strach ma strasznie wielkie oczy  
straszny wzrokiem wokół toczy...  
Lecz gdy go za uszkiem głaszczę,  
w śmieszny pyszczek zmienia paszczę.  
Coś dziwnego z nim się dzieje –  
Łagodnieje i maleje.  
Mruży swoje kocie oczy  
I w ogóle jest uroczy!<sup>3</sup>

### 2. Rozmawia z dziećmi na temat lęków.

Pomocne pytania:

- Czy wy może również macie jakieś senne potwory?
- Czego zazwyczaj się boicie?
- Jak objawia się wasz strach?
- W jaki sposób wyobrażamy sobie strach?
- W jaki sposób można go pokonać?

---

<sup>3</sup> M. Strzałkowska, Wiersze, że aż strach!, Poznań 2002, s.

Scenariusz zajęć biblioterapeutycznych  
**Temat:** Złoty pył czyli jak poradzić sobie z potworami ze snu

**Prowadzący:** Zuzi pomógł złoty pył od wróżki, ja teraz też posypie was takim zaczarowanym złotym pyłem, który przyniosłam ze sobą (wróżka rozsypuje na dzieci przyniesione w torebeczce konfetti). Myślę, że już teraz nie powinniśmy się bać żadnych sennych potworów.

### 3. Praca plastyczna

A teraz proponuje, aby każdy z was narysował postać swojego potwora i spróbował się z nim zaprzyjaźnić.

Dzieci wykonują postać potwora dowolną techniką i nadają mu imię. (dzieci pracują przy muzyce relaksacyjnej z płyty CD)

### 4. Omówienie prac plastycznych

Dzieci siedząc w kręgu prezentują swoje prace omawiając je. Pomocne są pytania prowadzącego:

- podaj imię swojego stracha
- gdzie on mieszka?
- co lubi robić?
- co jest w nim niezwykłego?
- czy można go polubić? Jeśli tak to za co?

## IV Zakończenie

### 1. Umieszczenie potworów w ich domu

**Prowadzący:** Przyniosłam na nasze spotkanie ilustrację Krainy Sennych Marzeń. (zawiesza ją na ścianie, na takiej wysokości, aby dzieci swobodnie mogły przypiąć do niej swoje prace). Nasze spotkanie zakończymy, przypinając nasze potwory do ilustracji krainy Sennych Marzeń, aby mogły wrócić do swojego domu i już nie były smutne, a także by mogły przynosić nam stamtąd zawsze świeże wiadomości. Jeśli ktoś zaprzyjaźnił się już ze swoim sennym potworem może zabrać go do domu.

### 2. Taniec w kręgu

- Tworzymy magiczny krąg i tańczymy swoim potworom na pożegnanie taniec przyjaźni i radości. (płyta CD z muzyką)
- Pozostając w magicznym kręgu, do którego wstępu nie ma żaden strach ani potwór i przekazujemy sobie iskierkę przyjaźni i odwagi.

( śpiewamy 3 razy na melodię „Ognisko już gasi złoty blask”)

Spotkanie już  
zaraz kończy się  
już nam nie grożą  
żadne stwory złe.  
Uśmiechnij się ....

**Prowadzący:** na zakończenie chciałabym podarować wam do domu, talizman przeciw strachom i potworom, których jeszcze nie znacie. Każdy z was musi pomalować go sam swoimi ulubionymi kolorami, tak, aby rozbłysły wszystkimi barwami tęczy. (talizmanem jest

mandala, którą dzieci dostają przed wyjściem do domu). Prowadzący wyjaśnia dzieciom znaczenie słowa „talizman” np. talizman to rzecz, która ma czarodziejską moc obrony przed tym, co złe i dodaje sił osobie, która go ma.

#### **V Informacja zwrotna**

Prosimy, aby dzieci, które przypięły swego stracha do ilustracji pomachały do niego na pożegnanie.

Dzieci wychodząc ze spotkania wkładają swoje wizytówki do osobnych pojemników w zależności czy im się spotkanie podobało, czy nie. (Pojemniki oznaczamy odpowiednio – uśmiechnięta buzia - podobało się, buzia smutna- nie podobało się.

