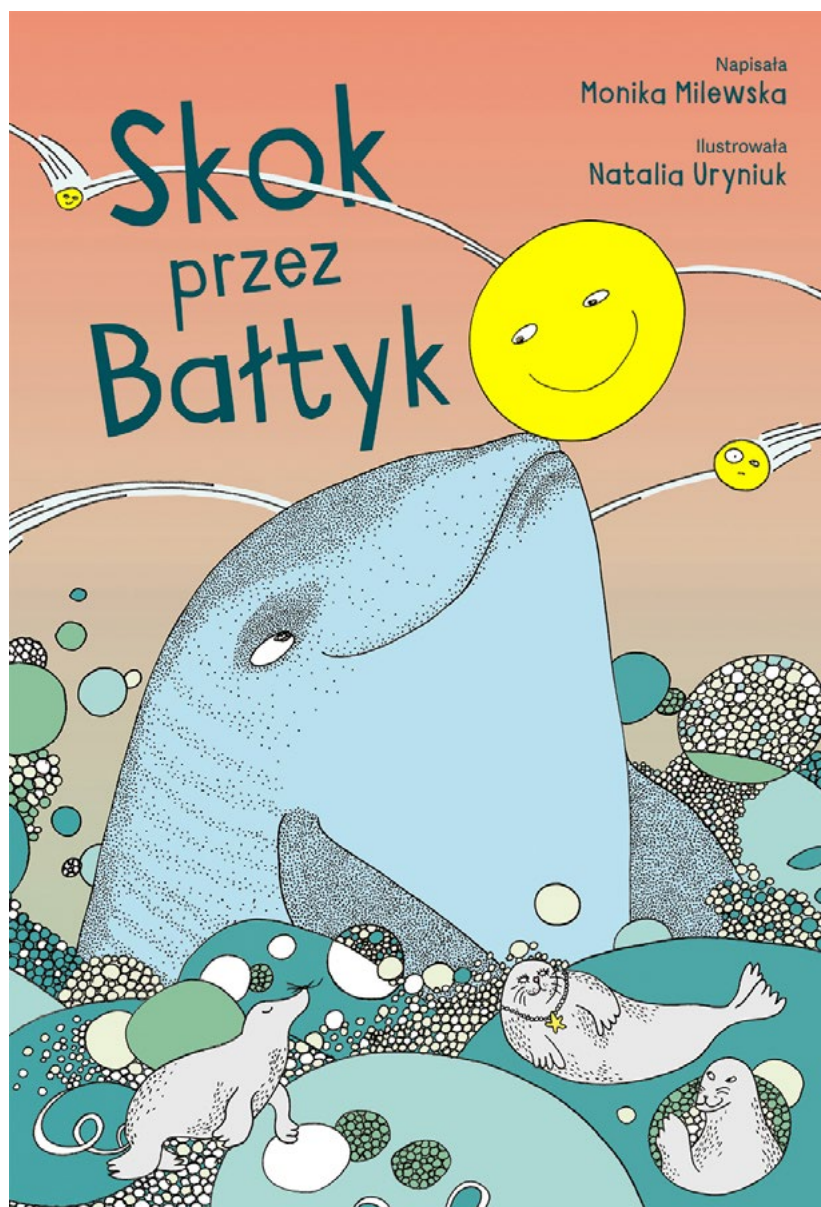


# Czas na morrrrrskie opowieści

Niektórzy mieszkańcy Bałtyku są towarzyscy jak foka szara. Inni pracowici, jak zmieraczek plażowy. Ale niektóre morskie stwory mają parzydełka lub niebezpieczne kolce... Zapraszamy na fascynującą wyprawę nad polskie morze, a nawet dalej, hen, hen w głębiny.



**Zapraszamy na spotkanie!**

KSIAŻKĘ POLECAJĄ:



Nadbałtyckie  
Centrum Kultury  
Gdańsk



INSTYTUCJA KULTURY  
SAMORZĄDU  
WOJEWÓDZTWA  
POMORSKIEGO

MAGAZYN DLA DZIECI  
**ŚWERSZCZYK**

**• CzasDzieci**



widnokrąg

**GRAMY  
w ZIELONE**

# Warsztaty literackie z książką „Skok przez Bałtyk”

Tekst: Monika Milewska

Ilustracje: Natalia Uryniuk

**Czas trwania:** ok. 90 minut (w tym krótka przerwa, którą można zorganizować np. przed rozpoczęciem przygotowań do prac plastycznych)

**Grupa wiekowa:** 6–9 lat

## Cele:

Po spotkaniu uczestnicy

- potrafią wymienić kilka miast nadbałtyckich,
- znają i rozpoznają zwierzęta żyjące w Bałtyku i nad Bałtykiem,
- rozumieją, jakie zachowania proekologiczne pozwalają na ochronę Morza Bałtyckiego.

## 1. Podczas spotkania potrzebne będą:

- kartki kolorowego papieru
- flamastry
- chusta Klanzy
- żółta piłka
- książka „Skok przez Bałtyk”
- karty Dixit lub wydrukowane zdjęcia
- rolka rozwijanego papieru
- wydruki zwierząt żyjących w Bałtyku, które pojawiają się w książce
- kleje
- niebieska i zielona farba
- pędzle
- wydruki zwierzątek
- miska z wodą i rzeczy, które do niej wrzucimy
- kamyki, flamastry, lakier do paznokci
- białe kartki A4

## 2. Organizacja przestrzeni do pracy:

Przestrzeń powinna być zaaranżowana tak, aby uczestnicy siedzieli w kręgu na dywanie lub pufach (część związana z książką i poruszoną w niej problematyką). Należy również wydzielić miejsce do wykonania pracy plastycznej i do zabaw.

## 3. Działania promocyjne:

Jeśli na stałe współpracujesz z grupą dzieci, przekaz im zaproszenia. Możesz wykorzystać plakat promujący warsztaty (pamiętaj, aby wywiesić go także poza biblioteką). Zamieść informację o warsztatach na stronie internetowej Twojej biblioteki, blogu czy profilu na Facebooku.

## 4. Przebieg warsztatów:

### Rozgrzewka i poznanie się uczestników (10 min)

Siadamy w kręgu, każdy uczestnik dostaje kartkę kolorowego papieru. Wspólnie robimy łódki origami, na których każdy pisze swoje imię i rysuje jedną rzecz, którą lubi robić. Kładziemy wszystkie łódki na chuście i robimy sztorm, tak aby żadna łódka nie spadła. Na koniec rzucamy na chustę żółtą piłkę i podbijamy ją do góry. Nagle piłka ucieka.

## **Praca z tekstem. (10 min)**

Czytamy fragment książki (str. 5–13). Aby wyostrzyć uwagę dzieci, prosimy, aby zapamiętały jak najwięcej nazw zwierząt, które pojawią się w tym krótkim fragmencie. Kończymy czytać w momencie, gdy żółta piłka zostaje porwana przez morze. Wykładamy na środek karty Dixit lub wydrukowane zdjęcia. Prosimy dzieci, aby chętna osoba wybrała sobie jedną kartę i opowiedziała, co się w życiu piłki wydarzyło dalej. Wymyślamy kilka różnych kontynuacji historii.

## **Wspólny Bałtyk (25 min)**

Rozwijamy na środku sali biały papier, na którym powstanie Bałtyk. Pokazujemy dzieciom różne zdjęcia zwierząt żyjących w Bałtyku i pytamy o nazwy. Zadaniem będzie stworzenie wspólnego morza (niebieska i zielona farba, zdjęcia zwierząt). Po zakończeniu oglądamy nasze morze. Chwila dyskusji o tym, co umieszczone w morzu zwierzęta mogłyby powiedzieć człowiekowi.

## **Co pływa w morzu, a nie powinno? (15 min)**

Siadamy w kręgu i pytamy dzieci, jakie nasze zachowania lub działania mogą pomóc Bałtykowi i zwierzętom, które w nim mieszkają. Co możemy zrobić?

Stawiamy na środku dużą miskę z wodą, w której pływają różne rzeczy. Każde dziecko z zamkniętymi oczami losuje jedną rzecz i mówi, co to jest i czy powinno to pływać w morzu (do miski możemy wrzucić np.: klocek lego, metalową łyżkę, plastikowy korek, muszelkę, kamyk, patyczek, foliówkę itp. Ważne, aby były rzeczy, które szkodzą, i takie, które naturalnie są w morzu).

## **Gdzie nad morze? (15 min)**

Gdzie pojedziemy nad morze? Na kartkach piszemy nazwy miejscowości nadbałtyckich (jedna nazwa na jednej kartce). Mogą być miejscowości polskie i nie tylko. Przechepiamy kartki do ściany, następnie każdy po kolei rzuca żółtą piłką w ścianę z kartkami, tak aby trafić w jedną miejscowość.

## **Kamienie na szczęście (20 min)**

Każdy wybiera sobie jeden kamyk i maluje go flamastrami, tak aby powstał kamyk-talizman. Na koniec lakierujemy kamienie lakierem do paznokci aby zabezpieczyć amulet przed wytarciem.

## **Podsumowanie spotkania (5 min)**

Siadamy w kręgu, osoba prowadząca rzuca do każdego piłkę. Kto złapie piłkę, mówi trzy słowa, które kojarzą się z Morzem Bałtyckim. Oglądamy swoje kamyki i chwilę rozmawiamy o tym, jakie marzenia nasz kamyk mógłby spełnić.

# **GRAMY w ZIELONE**

Wydanie książek jest współfinansowane przez Unię Europejską w ramach programu Kreatywna Europa.

Przygotowanie aplikacji do programu Kreatywna Europa dotyczącej projektu „Gramy w zielone” zostało dofinansowane przez Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości.



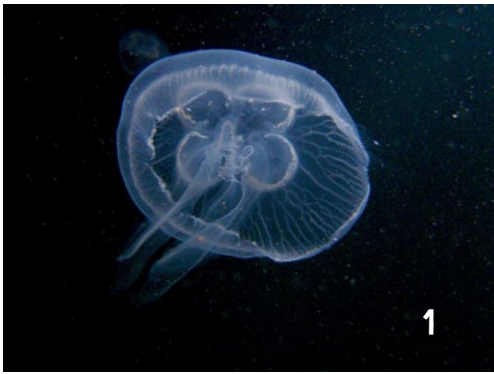
Dofinansowane przez  
Unię Europejską

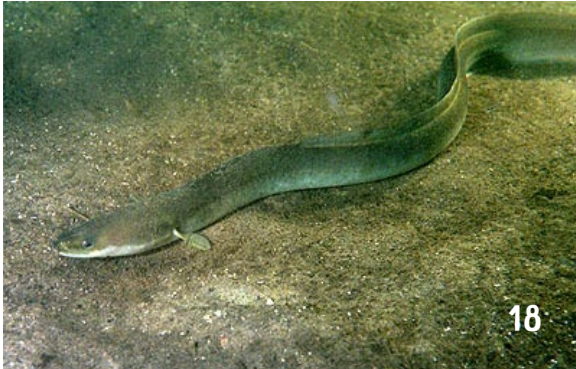


Ministerstwo Kultury  
i Dziedzictwa Narodowego

PARTNERAMI PROJEKTU SĄ:







# LEGENDA

1. CHEŁBIA MODRA
2. DELFIN
3. DORSZ
4. MEWA ŚMIESZKA
5. FOKA SZARA
6. FLADRA
7. KRAB
8. LISICA
9. MORŚWIN
10. OSTRYGOJAD
11. OMUŁEK
12. KORMORAN
13. ROZDEPKA
14. PIASKOŁAZ
15. RYBITWA
16. ROGOWIEC BAŁTYCKI
17. TURBOT
18. WĘGORZ
19. WODOŻYTKA
20. ZMIERACZEK
21. WIELORYB
22. WĘŻYNKA