

**Zajęcia związane z lekturą klasy II –
Hugh Lofting „Doktor Dolittle i jego zwierzęta”**

TEMAT BLOKU: „PRZYJACIEL ZWIERZĄT”

TEMATY DNI:

1. Zapoznanie z doktorem Dolittle i zwierzętami.
2. Afryka – ciekawy kontynent.
3. Przygody doktora i jego przyjaciół.
4. Przyjaciele doktora – opis wybranej postaci.
5. Konkurs literacki.
6. Zdobywamy sprawność „Przyjaciel zwierząt”.

Blok obejmuje treści i działania edukacyjne zgodne z podstawą programową:

- czytanie tekstów, ciche czytanie ze zrozumieniem,
- pisanie swobodnych tekstów,
- spontaniczne wypowiedzi uczniów dotyczące danego tematu,
- pisanie z wykorzystaniem elementarnych zasad pisowni,
- wykorzystanie różnorodnych materiałów w działalności manualnej,
- zwyczaje ludzi na innych kontynentach,
- podobieństwa i różnice między ludźmi,
- tolerancja wobec ludzi innych ras,
- muzyka i tańce z różnych kontynentów.

DZIEŃ 3: PRZYGODY DOKTORA I JEGO PRZYJACIÓŁ

Materiały:

puzzle – 5 rodzajów, przedstawiające kontur Afryki; na każdym zestawie inne tło (położenie Afryki – wokół mórz i oceanów, klimat, ludzie, rośliny, zwierzęta). Puzzle należy pociąć na tyle części, ilu jest uczniów w klasie;

karty z zadaniami dla zespołów, magnetofon, piosenka „Zuch marynarz”, kredki, wycinanki, nożyczki, kartki z bloku A-3

Forma pracy: zespołowa

Miejsce: sala lekcyjna, stoliki ustawione do pracy w zespołach.

Cele – uczeń:

- zna treść lektury „Doktor Dolittle i jego zwierzęta”,
- wie, kim są postaci występujące w lekturze,
- poznaje dalsze przygody doktora i zwierząt,
- opisuje położenie Afryki oraz jej charakterystyczne cechy,
- rozumie treść czytanego zadania,
- stosuje kolejność działań,
- współpracuje w zespole,
- prezentuje efekty pracy grupy.

Przebieg zajęć

1. Powitanie uczniów.
2. Spotkanie z bohaterem lektury – rozmowa w kręgu:
 - Kim był doktor Dolittle?
 - Dlaczego został doktorem zwierząt?
 - Jakich miał przyjaciół?
3. Zebranie wiadomości o Afryce – odwołanie się do poprzednich zajęć:
 - podział na zespoły – każdy uczeń wybiera jeden fragment układanki, następnie uczniowie odszukują pasujące części i układają z nich kontury Afryki. Powstaje 5 zespołów;
 - odkrycie tematu rozmowy – w zależności od tego, co znajdzie się na konturach kontynentu ułożonego przez zespół, uczniowie przygotowują się do dyskusji na tematy:
 - I zespół – położenie Afryki – jak się tam dostać?
 - II zespół – klimat – jak się ubrać? Jak chronić?
 - III zespół – ludzie – jakich możemy spotkać ludzi, ich domy, język
 - IV zespół – rośliny – czym się żywić?
 - V zespół – zwierzęta – jakie możemy spotkać? Przed kim się chronić?

Nauczyciel wyjaśnia, że skoro mamy udać się w podróż do Afryki, musimy się bardzo dobrze przygotować. Każdy zespół ma 15 minut na przygotowanie się do dyskusji;

 - przygotowanie się do wyprawy – każdy zespół omawia swój temat (ważne aby, każde dziecko miało możliwość wypowiedzenia się).
4. Wyprawa do Afryki – zabawa ruchowa:
 - pląs „Zuch marynarz”,
 - wyciągnięcie kotwicy,
 - praca na statku, śpiewanie szant,
 - burza,
 - rozbicie u wybrzeży Afryki.
5. Praca w zespołach (czas przeznaczony na pracę – 1 godzina):
 - opisanie przygody,
 - wykonanie fotografii,
 - wyjaśnienie problemu, wybranego zagadnienia,
 - rozwiązanie krzyżówki,
 - rozwiązanie zadań matematycznych.
6. Prezentacja pracy zespołów.
7. Podsumowanie pracy zespołów. Zapowiedź tematu na następny dzień. Zadanie pracy domowej.
8. Pożegnanie.

Zadania dla zespołów

- Każdy zespół otrzymuje zadania na oddzielnej karcie.
- Zespoły pracują przy stolikach i na wykładzinie.
- „Fotografię” z wyprawy każdy zespół wykonuje według własnego uznania (kredki, wycinanki, gazety itp.).
- Krzyżówka i zadania matematyczne są dla wszystkich zespołów jednakowe.

ZESPÓŁ I

1. Opiszcie spotkanie doktora i zwierząt z królem Jolliginka.
2. Wyjaśnijcie, co to znaczy „małpi most”. Pokażcie go.
3. Wykonajcie fotografię z tej wyprawy.
4. Rozwiążcie krzyżówkę.
5. Rozwiążcie zadania matematyczne.

ZESPÓŁ II

1. Opiszcie spotkanie doktora z chorymi małpami. W jaki sposób doktor je leczył i jak w tym pomagały mu lwy?
2. Przedstawcie piosenką lub tańcem spotkanie z dżunglą.
3. Wykonajcie fotografię z tej wyprawy.
4. Rozwiążcie krzyżówkę.
5. Rozwiążcie zadania matematyczne.

ZESPÓŁ III

1. Opiszcie przygodę z księciem Bumbo.
2. Przedstawcie pantomimą opisywaną historię.
3. Wykonajcie fotografię z tej wyprawy.
4. Rozwiążcie krzyżówkę.
5. Rozwiążcie zadania matematyczne.

ZESPÓŁ IV

1. Opiszcie spotkanie z piratami na morzu.
2. Wykonajcie fotografię ze spotkania.
3. Przedstawcie zabawę afrykańskich zwierząt.
4. Rozwiążcie krzyżówkę.
5. Rozwiążcie zadania matematyczne.

ZESPÓŁ V

1. Opiszcie spotkanie z piratami na wyspie.
2. Wykonajcie fotografię ze spotkania.
3. Zaśpiewajcie piosenkę zwierząt na cześć doktora Dolittle.
4. Rozwiążcie krzyżówkę.
5. Rozwiążcie zadania matematyczne.

Zadania matematyczne (można do zadań zrobić rysunki)

1. Masz 35 bananów. Podziel je równo między 5 małp.
2. W dwóch koszach mieści się 6 kg mango. Ile mango zmieści się w 8 takich samych koszach?
3. Małpa miała 4 małych. Dała im po 3 banany i po 6 daktyli. Ile owoców dostały razem małpki?
4. U wodopaju było 37 antylop. Po chwili przybiegło jeszcze 21, a 16 odeszło. Ile antylop jest teraz u wodopaju?

Pląs „Zuch marynarz”

Ustawienie: W „uliczce”, twarzami do siebie

Zuch marynarz chłopak młody
Hop, siup, stradi, radi.

- wskazujemy palcem na siebie
- klepięcie oburącz w uda
- klaśnięcie w dłonie
- klaśnięcie prawą ręką w rękę sąsiada
- klaśnięcie lewą ręką w rękę sąsiada

Nie boi się słonej wody
Hop, siup, stradi, radi.
Więc zdziwiona morska rybka
Rumpaj – dija, rumpaj – da

- ruch zaprzeczenia
- jw.
- chwytamy się za głowę, wyrażając zdziwienie
- klaśnięcie, haczyk prawymi ramionami i obrót trzema krokami stając na miejscu partnera

Wytrzeszcza na niego ślipka
Rumpaj – dija, rumpaj – da

- przykładamy na wpół zwinięte pięści do oczu
- jw.

Toć on się nie boi chyba
Hop, siup, stradi, radi.
I samego wieloryba
Hop, siup, stradi, radi.
Od bieguna do bieguna
Rumpaj – dija, rumpaj – da
Droga prosta jest jak struna
Rumpaj – dija, rumpaj – da

- ruch zaprzeczenia
- jw.
- zakreślamy oburącz duży kształt wieloryba
- jw.
- wymach, najpierw prawą, potem lewą ręką
- jw.
- wyciągnięcie obu rąk w bok
- jw.

I do raka do sąsiada
Hop, siup, stradi, radi.
Po raczemu tak powiada
Hop, siup, stradi, radi.
Raku, raku, raże, raże
Rumpaj – dija, rumpaj – da
Niechaj żyją marynarze
Rumpaj – dija, rumpaj – da

- szczypcę z kciuka i palca wskazującego
- jw.
- przykładamy szczypcę do szczypców sąsiada
- jw.
- 2 kroki w tył, 2 kroki w przód
- jw.
- wyskok z rękoma wzniesionymi do góry
- jw.

