

**SCENARIUSZ KONKURSU DLA DZIECI Z KLAS I i II
ZE ŚWIETLICY SZKOLNEJ
SZKOŁY PODSTAWOWEJ NR 51 W LUBLINIE
PT. „BOHATEROWIE POLSKICH LEGEND”**

Opracowanie: Małgorzata Paprota, Monika Tomczyk

Cel ogólny: utrwalenie wiadomości na temat postaci z polskich legend:

- „Toruńskie pierniki”
- „Wiano Świętej Kingi”
- „O śpiących rycerzach w Tatrach”
- „O założeniu Jeleniej Góry”
- „Jak dzielna wójtówna Halina ocaliła Sandomierz”
- „Założenie Poznania”
- „Latarnia morska”

Cele operacyjne:

Uczeń:

- zaznacza wybrane miasta na mapie Polski
- rozwiązuje quiz
- odgaduje hasła z krzyżówki
- dopasowuje rekwizyty do legend
- rozpoznaje ilustrację z wybranych legend
- śpiewa piosenki
- rzuca obręczami na pachołki
- zgodnie współpracuje w drużynie

Cel wychowawczy: kształtowanie postawy patriotycznej

Metody: oparte na słowie i działaniu

Formy: zbiorowa, grupowa, indywidualna

Środki i pomoce dydaktyczne: krzyżówka, materiały piśmiennicze, kontury mapy Polski, karteczki z nazwami miast, klej, koszyczek na pytania, karteczki z pytaniami quizu, rekwizyty: pierścionek, miód, hełm, ilustracje do legend, kartoniki-zakrywki, szpilki, obręcze, pachołki, odtwarzacz CD, płyta z piosenkami: „Jesteśmy Polką i Polakiem”, „ Warszawa stolica Polski”

PRZEBIEG KONKURSU:

1. POWITANIE UCZESTNIKÓW I GOŚCI, PRZEDSTAWIENIE DRUŻYN
2. ZADANIE DLA PUBLICZNOŚCI – ROZWIĄZYWANIE KRZYŻÓWKI
Z HASŁEM : „POLSKIE LEGENDY”
3. PIERWSZE ZADANIE DLA DRUŻYN- ZAZNACZANIE MIAST NA MAPIE POLSKI
Każda drużyna dostaje na kartce kontur Polski z zaznaczoną Wisłą oraz karteczki

z nazwami miast : Toruń, Jelenia Góra, Sandomierz, Poznań, Wieliczka. Zadaniem drużyn jest przyklejenie karteczek na mapie w odpowiednim miejscu. Drużyna dostaje tyle punktów ile będzie miała prawidłowych zaznaczeń miast

4. WSPÓLNE ŚPIEWANIE PIOSENKI „JESTEŚMY POLKĄ I POLAKIEM”
5. DRUGIE ZADANIE DLA DRUŻYN – QUIZ WIEDZY NA TEMAT LEGEND
Przedstawiciel drużyn losuje karteczkę z pytaniem dla swojej drużyny. Nauczyciel czyta pytanie, drużyna naradza się i kapitan udziela odpowiedzi. Za każdą prawidłową odpowiedź drużyna dostaje 1 punkt.
6. TRZECIE ZADANIE DLA DRUŻYN – ROZPOZNAWANIE WYLOSOWANYCH REKWIZYTÓW I DOPASOWANIE ICH DO LEGEND, Z KTÓRYMI SIĘ KOJARZĄ
Kapitanowie drużyn losują z kosza po jednym rekwizycie, naradzają się z drużyną i udzielają odpowiedzi z jaką legendą kojarzy się rekwizyt. Za prawidłową odpowiedź 1 punkt.
 - a. pierścionek- „Wiano świętej Kingi”
 - b. miód – „Toruńskie pierniki”
 - c. hełm – „O śpiących rycerzach w Tatrach” lub „Założenie Poznania”
7. CZWARTE ZADANIE DLA DRUŻYN – ROZPOZNAWANIE ILUSTRACJI DO LEGEND
Dla każdej drużyny przygotowana jest ilustracja do legendy, ukryta pod kartonikami z numerami od 1 do 6. Drużyna decyduje się, który kartonik chce odkryć. Po odkryciu kartonika próbuje odgadnąć z jakiej legendy pochodzi obrazek. Im szybciej drużyna odgadnie (po mniejszej ilości odkrytych kartoników) tym więcej punktów dostaje (max 6).
 - a. „Wiano świętej Kingi”
 - b. „O śpiących rycerzach w Tatrach”
 - c. „Toruńskie pierniki”
8. PIĄTE ZADANIE DLA DRUŻYN – POLOWANIE – RZUTY OBRĘCZAMI NA PACHOŁKI
Każdy zawodnik drużyny ma po dwa rzuty. Za każdy celny rzut 1 punkt.
9. WSPÓLNE ŚPIEWANIE PIOSENKI „WARSZAWA STOLICA POLSKI”
10. PODSUMOWANIE WYNIKÓW I ICH OGŁOSZENIE, ROZDANIE NAGRÓD

QUIZ WIEDZY NA TEMAT LEGEND

1. ŚWIĘTA KINGA, KTÓREJ WEDŁUG LEGENDY POLACY ZAWDZIĘCZAJĄ SÓL W WIELICZCE POCHODZIŁA Z :
 - A) CZECH
 - B) WĘGIER
 - C) ANGLII
2. HALINA OCALIŁA SANDOMIERZ ZWABIAJĄC TATARÓW DO:
 - A) PODZIEMNYCH KORYTARZY PROWADZĄCYCH DO MIASTA
 - B) DO WĄWOZU
 - C) DO JASKINI

3. W LEGENDZIE O „TORUŃSKICH PIERNIKACH” PIEKARCZYK BOGUMIŁ URATOWAŁ ŻYCIE:
- A) KRASNOLUDKOWI
 - B) PSZCZOLE
 - C) MAŁEMU JELONKOWI
4. NA MIEJSCU, W KTÓRYM PO WIELU LATACH SPOTKALI SIĘ TRZEJ BRACIA LECH, CZECH I RUS POWSTAŁO MIASTO:
- A) GNIEZNO
 - B) TORUŃ
 - C) POZNAŃ
5. ŚPIĄCYCH RYCERZY Z TATR WEDŁUG LEGENDY MOŻNA SPOTKAĆ :
- A) POD GIEWNOTEM
 - B) NAD MORSKIM OKIEM
 - C) NA GUBAŁÓWCE
6. POCZĄTKI JELENIEJ GÓRY ZWIĄZANE SĄ Z :
- A) BOLESŁAWEM KRZYWOUSTYM
 - B) MIESZKIEM I
 - C) LECHEM

