



## HISTORIE PEŁNE EMOCJI. SCENARIUSZ WARSZTATU DLA DZIECI W OPARCIU O KOMIKSY Z SERII “SMERFY I ŚWIAT EMOCJI”

### CELE:

- ~> rozwijanie umiejętności rozpoznawania i nazywania swoich emocji w konkretnych sytuacjach
- ~> rozwijanie umiejętności rozpoznawania i nazywania emocji innych w konkretnych sytuacjach
- ~> kształtowanie umiejętności radzenia sobie z emocjami
- ~> rozwijanie umiejętności wypowiedzi
- ~> rozwijanie umiejętności pracy z tekstem
- ~> rozwijanie wrażliwości, wyobraźni i twórczego myślenia u dzieci

**Czas trwania:** 60 min.

**Wiek uczestników:** 5-7 lat

**Liczba uczestników:** 20

### POTRZEBNE MATERIAŁY:

- ~> blok do Flipchartu lub 2 kartony w formacie B1
- ~> flamastry, kredki
- ~> papier samoprzylepny kolorowy
- ~> taśma klejąca przeźroczysta lub dwustronna
- ~> karty z emocjami (poszukaj w Internecie gotowych ilustracji twarzy reprezentujących różne emocje np. smutek, radość, złość, lęk, zdziwienie, odraza, podekscytowanie, zmęczenie, zadowolenie, zmartwienie, strach, nuda)



- ~> karty komiksów (plansze podzielone na pola oraz komiksowe „dymki” na dialogi)
- ~> komiks z serii “Smerfy i świat emocji”

### PRZED ZAJĘCIAMI:

- ~> wybierz jeden z komiksów z serii “Smerfy i świat Emocji”
- ~> przygotuj planszę (karton B 1 lub blok do flipchartu) z narysowaną tarczą i kółka z kolorowego papieru samoprzylepnego
- ~> przygotuj kartki papieru A5 i flamastry
- ~> przygotuj duży karton podzielony na 2 części podpisane Emocje przyjemne, Emocje nieprzyjemne
- ~> przygotuj wydrukowane karty z emocjami
- ~> przygotuj wydrukowane karty do stworzenia komiksu i kredki lub flamastry

### PRZEBIEG WARSZTATU:

#### 1. Na dobry początek (5 min.)

Na flipcharcie lub tablicy narysowana jest tarcza (podzielona na 4 lub więcej części) na górze umieszczone pytanie - **Jak się dzisiaj czujesz?** W każdej części tarczy wpisana jest jedna emocja np. radosny, zmęczony, smutny, podekscytowany, zadowolony. Dzieci nakleją kropkę w części, która odpowiada ich samopoczuciu. Prowadzący krótko odnosi się do głosów dzieci.

#### 2. Atlas emocji (10 min.)

Prowadzący zadaje dzieciom pytanie - **Jakie znacie emocje?**

Dzieci wymieniają znane im emocje, a prowadzący rysuje je na kartkach. Następnie dzieci przyklejają kartki do tablicy/flipchartu dzieląc na przyjemne/nieprzyjemne.

Prowadzący pyta dzieci, czy wszystkie przyklejone na tablicy emocje są nam potrzebne? Następnie tłumaczy krótko dlaczego odczuwamy różne emocje i czego one nas uczą.



### 3. Kiedy czułem/czułam się... (15 min.)

Prowadzący kładzie przed dziećmi **karty z emocjami**. Każde dziecko wybiera jedną z nich i odgaduje jaka emocja jest na karcie. Następnie prowadzący prosi każdego o pokazanie karty i opisanie sytuacji, w której czuł tę emocję.

### 4. Smerfy i świat emocji (15 min.)

Prowadzący wybiera jeden z komiksów z serii **“Smerfy i świat emocji”** i czyta dzieciom. Następnie rozmawiają o emocji/sytuacji, która miała miejsce w komiksie. Aby przygotować się do rozmowy prowadzący wcześniej zapoznaje się z poradnikiem zamieszczonym na końcu komiksu.

**Podczas rozmowy prowadzący może zadać następujące pytania:**

- *O kim była ta historia?*
- *Jakie budziła w Smerfach uczucia?*
- *Jak Smerfy poradziły sobie z tą sytuacją?*
- *Komu z Was zdarzyła się taka sytuacja?*
- *Co możemy zrobić kiedy będziemy się tak czuć?*

### 5. Nasz pierwszy komiks (15 min.)

Prowadzący łączy dzieci w pary. Każda para losuje jedną emocję i dostaje kartkę z przygotowanymi okienkami do stworzenia historii. Zadaniem jest narysowanie, krótkiej historyjki komiksowej dotyczącej wylosowanej emocji. Komiksy mogą później stanowić element wystawy zorganizowanej w bibliotece.

### 6. Na zakończenie dzieci oceniają, jak im się podobały zajęcia

Ta aktywność może mieć formę luźnej rozmowy lub np. prowadzący może poprosić dzieci o narysowanie jednej z trzech rodzajów buziek podsumowujących zajęcia - uśmiechniętej, naturalnej, smutnej/skrzywionej.

**Autorki:** Agata Warywoda, Monika Schmeichel-Zarzeczna

---

Scenariusz powstał w ramach akcji „BOOM! Na komiksy i gry planszowe w bibliotece” realizowanej we współpracy wydawnictwa Story House Egmont Sp. z o.o. i Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego.