



Przepręta scenariusza zajęć:

„MAGIA JEST W KAŻDYM Z NAS. TRZEBA JĄ TYLKO ODNALEŹĆ”.

Zajęcia mają na celu pokazać dzieciom, jak powstały najpopularniejsze zabawki świata, przedstawić im ten cudowny świat z zupełnie innej strony i udowodnić, że najlepszą zabawkę można „wyczarować” samemu dzięki swojej wyobraźni, kreatywności, a czasem odwadze.

Poniżej znajduje się scenariusz skierowany do uczniów klas I – IV, na który składają się cztery odrębne zajęcia. Są one propozycją, którą mogą Państwo modyfikować i wykorzystywać w ramach działań dydaktyczno-wychowawczych celem zachęcenia dzieci do tworzenia własnych projektów zabawek oraz różnorodnych zabawek z materiałów zmagazynowanych w domu.

Proponowane zajęcia wpisują się w okres przed Świątami Bożego Narodzenia, Mikołajek, Karnawału, Dnia Dziecka oraz w inne akcje szkolne podejmowane na rzecz dzieci.

Zajęcia Pierwsze Historia zabawek

KAŻDA ZABAWKA MA SWOJĄ HISTORIĘ, SWOJEGO TWÓRCĘ.
Posłuchajcie kilka historii zabawek, a potem odpowiedzcie na pytania.

Klocki LEGO



Firma Lego powstała w 1932 roku w duńskiej wiosce Billund. Założył ją stolarz zajmujący się produkcją drabin i desek do prasowania – Ole Kirk Christiansen. W przydomowym garażu strugał też drewniane klocki, które można było układać na wiele sposobów w bardziej skomplikowane konstrukcje łączące w ten sposób naukę i zabawę. Później udoskonalał je elementami metalowymi, plastikowymi i wprawiał w ruch.

W 1934 roku firma zyskała swoją nazwę. Pochodzi od duńskiego leg godt („baw się dobrze”) lub, jak interpretują inni, od łacińskiego „łączyć”, „uczyć się”.

Klocki lego inspirowały do tworzenia niezwykłych budowli nie tylko dzieci. Powstały z nich niesamowite, najdziwniejsze konstrukcje, między innymi maszyna do gier, komputer, maszyna dziwiarska. Wszystkie z nich działają bez zarzutu.

Na świecie jest tyle klocków Lego, że biorąc pod uwagę liczbę ludności na świecie, każdy powinien mieć przynajmniej 52 elementy.



Pluszowy Miś



Prezydent Roosevelt wybrał się na polowanie. Po kilku godzinach bezskutecznych łowów, któryś z towarzyszy Prezydenta zauważył zranionego, blakającego się małego niedźwiadka. Roosevelt, ujrzałszy przerażone zwierzątko postanowił puścić go wolno. Historia o uwolnieniu niedźwiadzia zainspirowała znanego twórcę komiksów Clifforda Berrymana do stworzenia serii rysunków. Rysunki te ukazywały się w gazetach, a te z kolei zachęciły Morrisa Michom'a, właściciela sklepu ze sztycami, do zaprojektowania wzoru zabawki pluszowej podobnej do misia z komiksu. W ten sposób na wystawie sklepu szybko znalazł się miś pluszowy z odręcznie podpisaną karteczką „Miś Teddy”.

W tym samym czasie, kiedy miał miejsce słynny incydent z misiem w Ameryce, w 1902 r. niemiecki projektant zabawek Richard Steiff wpadł na pomysł projektu zabawki – pluszowego misia. Wzorem dla niego były cyrkowe niedźwiadzie.

Richard Steiff postanowił zmienić wizerunek misia i upodobnić go do lalaka. W 1903 r. na wystawie zabawek w Lipsku, miś Steiffa po raz pierwszy ujrzał światło dzienne. Nikt jednak się nim nie zainteresował. Podobno dopiero na zakończenie wystawy przy stoisku pojawił się amerykański kupiec i zamówił u niego 3 000 misiów. Był to początek wielkiej kariery pluszowego misia...

Kredki Waskare



Niedługo po odziedziczeniu dobrze działającej fabryczki pigmentów niedaleko Easton, kuzyni Edwin Binney i Harold Smith opracowali czarny pigment (substancję, która nadaje kolor farbom i innym przedmiotom) na bazie węgla. Mieszając ów czarny pigment z woskiem, wynaleźli kredkę, którą wykorzystywali do oznaczania pudeł. Zdając sobie sprawę, że idą dobrym tropem, zmodyfikowali formułę, tworząc siedmiocentymetrowe, podługne, kolorowe kształty, które wkrótce posłużyły dzieciom w szkołach do malowania. Zona Edwina, Alice, zestawiła francuskie słowo „cra” (znaczące kreda) z angielskim „oil” (tłusty) i tak kolorowe kształty nazwane zostały Crayola (po polsku to oczywiście kredki). Od tej pory w ponad 80 krajach świata sprzedano już więcej niż 100 bilionów kredek firmy Crayola.

Zadania dla dzieci

Pytania do dzieci

1. Jak powstał pomysł stworzenia pluszowego misia?
2. Dlaczego, Waszym zdaniem, Klocki Lego, kredki i pluszowe misie są takie popularne?
3. Opowiedzcie o swoich ulubionych zabawkach.
4. Co waszym zdaniem musi mieć zabawka, żeby była ciekawa?



Zajęcia Drugie

Zostań narysowaczem zabawek



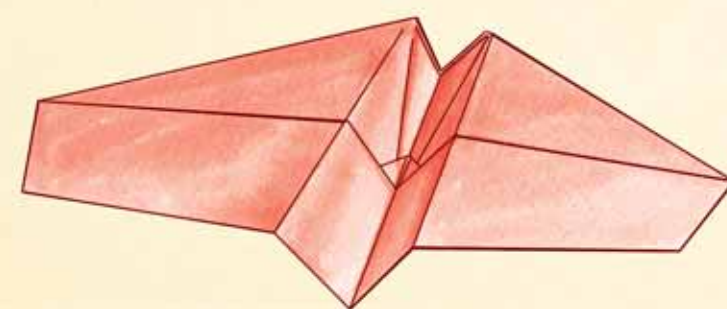
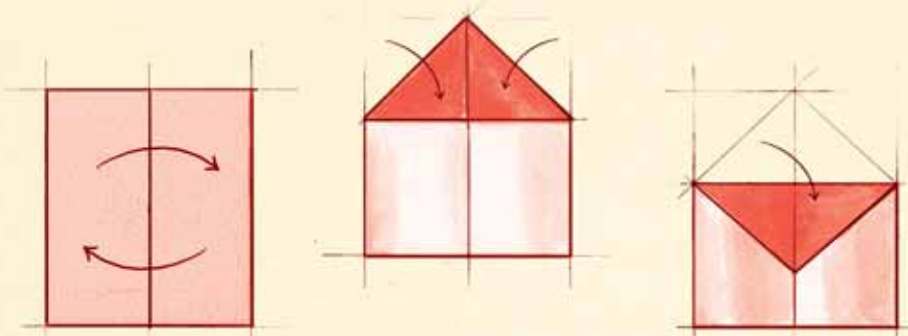
Skoro wiecie już, jak powstały klocki Lego, pluszowy miś i kredki, spróbujcie wspólnie ustalić, co chcielibyście sami dodać do wynalazków Pana Magorium?

ZADANIA DLA DZIECI:

Wymyślcie i zbudujcie model oryginalnej zabawki, używając do tego celu przedmiotów codziennego użytku, które możecie znaleźć w domu czy szkole.

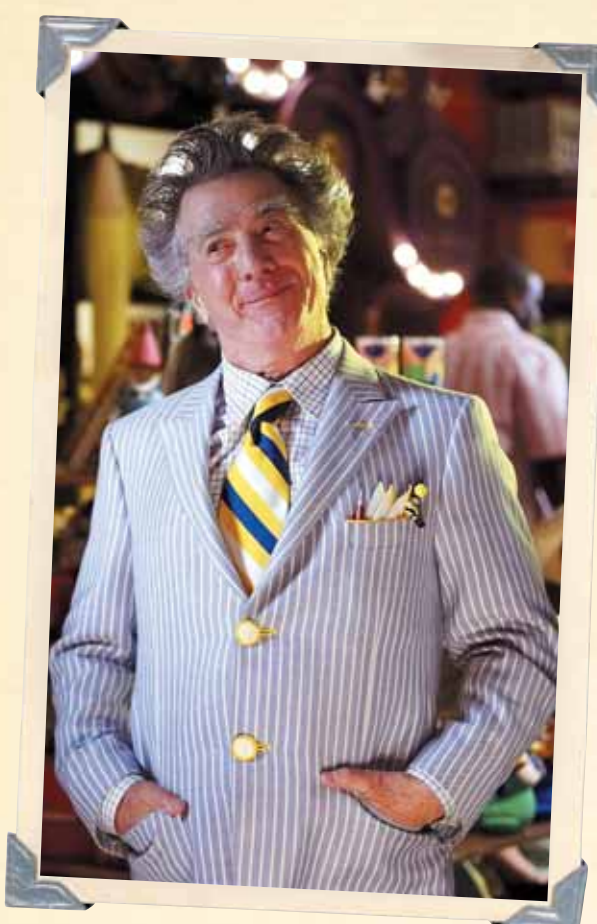
Pytania do dzieci

1. Jak nazywa się Twój wynalazek?
2. Do czego służy?
3. Dla kogo jest przeznaczony (dla dziewczynek, chłopców, jednych i drugich, dla małych dzieci czy dla dzieci starszych, a może dla ludzi w każdym wieku)?
4. Jak działa? Opisz jak najdokładniej.
5. Jakich materiałów będziesz potrzebować, żeby zbudować model własnej zabawki?



Zajęcia Trzecie

Zajęcia trzecie: Zaprezentuj i narysuj Maszynę Marzeń



W duple Pana Magorium jest maszyna, która zamienia dobre odrobione prace domowe na fantastyczną zabawkę.

ZADANIA DLA DZIECI:

Pomyślcie nad konstrukcją własnej maszyny marzeń.

Pytania do dzieci:

1. Jakie życzenia spełnia?
2. Z czego będzie zrobiona?
3. Jaka będzie zasada działania?

Spróbujcie narysować projekt takiej maszyny, a jeśli to możliwe, wykonajcie ją.

Zajęcia czwarte

KONKURS: Kolekcja nakryć głowy Eryka

ERYK APPLEBAUM MA NAJBARDZIEJ NIESAMOWITĄ KOLEKCJĘ NAKRYĆ GŁOWY.

ZADANIA DLA DZIECI:

Przyńcie do domu różne nakrycia głowy i stwórzcie wspólnie kolekcję uzupełniając ją nakryciami głowy wykonanymi własnoręcznie. Zróbcie wspólne zdjęcie z niesamowitymi nakryciami głowy i przślijcie je na konkurs Pana Magorium. Regulamin konkursu jest dołączony do folderu oraz znajduje się na stronie www.magorium.pl



PANA MAGORIUM CUDOWNE EMPORIUM

Oferta



Akcja świąteczna „Podziel się magią” jest wspólnym przedsięwzięciem z inicjatywą „Podziel się magią” z innymi, stworzonych przez dzieci i wykonanych przez dzieci. na najbardziej niewygodne nakrycia głowy zaprojektowane przez Pana Magorium. Ostatnim etapem jest udział w konkursie konstrukcyjnym własnej zabawki czy też machiny. historia zabawek oraz podjęcie działań twórczych i stał się uczniowie mają obowiązek podjąć swoją rolę w przygotowaniu scenariusza, w ramach których w realizacji cyklu 4 zajęć edukacyjnych na podstawie zadających nauki klas I-IV do wzięcia się w podstawię programowej kształcenia ogólnego. Aby działać wytworzone, które znajdują odniesienie do własnej możliwości. Projekt odwołuje się do wartości dzieci, rozumiane wyobraźni i wzmacniając aktywność na większe się w projekcie Pana Magorium w szkole i akcje świąteczną „Podziel się magią”.

W tym samym czasie, kiedy miał miejsce słynny incydent z misiem w Ameryce, w 1902 r. niemiecki projektant zabawek Richard Steiff wpadł na pomysł projektu zabawki – pluszowego misia. Wzorem dla niego były cyrkowe niedźwiadzie.

W tym samym czasie, kiedy miał miejsce słynny incydent z misiem w Ameryce, w 1902 r. niemiecki projektant zabawek Richard Steiff wpadł na pomysł projektu zabawki – pluszowego misia. Wzorem dla niego były cyrkowe niedźwiadzie.

W tym samym czasie, kiedy miał miejsce słynny incydent z misiem w Ameryce, w 1902 r. niemiecki projektant zabawek Richard Steiff wpadł na pomysł projektu zabawki – pluszowego misia. Wzorem dla niego były cyrkowe niedźwiadzie.



Scenariusz: Paulina



PODZIEL SIĘ MAGIĄ

Mysli przewodnia Pana Magorium – Magia jest w każdym z nas stała się inspiracją do tego, by zorganizować akcję świąteczną „Podziel się magią” we wszystkich kinach, w których będzie grany film „Pana Magorium cudowne Emporium” oraz w sklepach „Smyk” będą ustawione kosze, do których każde dziecko będzie mogło wrzucić swoją zabawkę razem z listem dla dziecka, które później będzie się nią bawiło. Zabawki zostaną przekazane osieroconym dzieciom, które znalazły dom i rodzinę w SOS Wioskach Dziecięcych.

Zachęcamy Państwa do tego, by włączyć się aktywnie w akcję zbierania zabawek.

Podziel się magią to sposób na wywołanie uśmiechu i zachęcanie dzieci, angażujący nie tylko dorosłych, ale przede wszystkim dzieci w tworzenie przyjaznego, pełnego magii świata.

Szczegóły na www.podzielsiamagia.pl



PANA MAGORIUM CUDOWNE EMPORIUM



Mikołajki 2007
www.magorium.pl

DUSTIN
HOFFMAN

NATALIE
PORTMAN

WHODATHOUGHTIT
WAS
CHILDREN
INFINITELY
THE GOOD WORK
THE GRAND
BY THEMSELVES
FORMER
OF ROOMS
THE YELLOW
TOYS

PODRÓŻ W GŁĄB DZIECIĘCYCH MARZEŃ

PANA MAGORIUM CUDOWNE EMPORIUM

w kinach od 30 listopada