

SCENARIUSZ: Podwórkowi lokatorzy: Niech KOT będzie z Wami!

Opis: Miejskie podwórka zamieszkiwane są często przez niezwykle ciekawych czworonożnych lokatorów. Na zajęciach dzieci i młodzież poznają ciekawostki dotyczące życia miejskich kotów wolno żyjących. Dowiedzą się, w jaki sposób pomagać, a nie szkodzić tym zwierzętom. Wyruszą także w podróż szlakiem symboli, jakie kotom przypisywane są w różnych kulturach. Dowiedzą się, jakie miejsce zwierzęta te zajmują w tekstach kultury i w szacie miejskiej Warszawy.

Cel: Celem zajęć jest uwrażliwienie dzieci na przestrzeń miejską i kwestie związane z odpowiedzialnością społeczną wobec zwierząt. Uczą one uważności i rozbudzają ciekawość poznawczą dzieci. Zawierają w sobie elementy edukacji przyrodniczej, kulturowej i społecznej.

Czas: 90 minut

Odbiorca: klasy 4-8 szkoły podstawowej

Organizator: Stowarzyszenie Pracownia Etnograficzna, ul. Warecka 4/6, 00-040 Warszawa, etnograficzna.pl, wszystkie materiały powstałe w ramach projektu dostępne są [tu](#).

Scenariusz powstał w ramach projektu *Edukuj z antropologią!* realizowanego przez Stowarzyszenie Pracownia Etnograficzna. Projekt współfinansuje m.st Warszawa.

Projekt współfinansuje m.st. Warszawa



Zagadnienie	Czas	Przebieg	Forma pracy	Materiały	Uwagi
Wstęp do warsztatu. Rundka zapoznawcza.	5 minut	Osoba prowadząca zaprasza grupę do wspólnego siedzenia w kole. Prosi dzieci i młodzież, aby po kolei przedstawiły swoje imię, podając przy tym jedno zwierzę dziko żyjące, które spotkały w Warszawie.	Słowna, zabawa ruchowa	-	Jeżeli grupa i osoba prowadząca się znają, można pominąć tę zabawę. Może się zdarzyć, że nie wszyscy będą chcieli lub potrafili wymienić przykład dziko żyjącego zwierzęcia w Warszawie. Osoba prowadząca daje grupie na to przestrzeń.
Dziko żyjące zwierzęta w Warszawie. Dyskusja.	10 min	Osoba prowadząca zaprasza grupę do burzy mózgów i wspólnej dyskusji na temat zwierząt wolno żyjących w Warszawie oraz tego, w jaki sposób możemy je chronić i nie zakłócać ich ekosystemu. Początkowo prosi grupę o narysowanie symbolu danego zwierzęcia na postacie i umiejscowienie go na mapie Warszawy. Po zmapowaniu różnych gatunków, zachęca do rozmowy o współwystępowaniu dzikich zwierząt w środowisku miejskim - o strategiach radzenia sobie przez same zwierzęta oraz wpływie człowieka na ich byt. Na tablicy lub flipchartcie wspólnie tworzą zestaw praktyk dobrego sąsiedztwa z dziko żyjącymi zwierzętami. W ramach podsumowania, warto wspomnieć o tym, że dzicy sąsiedzi Warszawianek i Warszawiaków to około 5 tysięcy	Słowna, burza mózgów, dyskusja	Duża mapa Warszawy z podziałem na dzielnice, może być w narysowana odręcznie w postaci konturowej, postity, flipchart i flamaster lub tablica i kreda	Niektóre gatunki mają swoiste miejsca występowania np. nurogęsi wędrujące nad lewym brzegiem Wisły - od Parku Łazienkowskiego do Portu Czerniakowskiego, bobry - Wisła szczególnie prawy brzeg, Bielany, Tarchomin, Praga, Puszcza Kampinowska, puszczyki zwyczajne - w Łazienkach Królewskich. Część wymienionych przez grupę gatunków, nie będzie miała swojej jednej przestrzeni (np. jeże, szczury, gołębie, nietoperze)

		różnych gatunków zwierząt.			
Zagadka ze słuchowiska	5 minut	Osoba prowadząca włącza nagranie Zagadka_1 lub czyta fragment słuchowiska. Prosi grupę o uważne słuchanie i rozwiązanie zagadki "o kim jest mowa?". Jeśli dzieci nie znalazły odpowiedzi, można budując napięcie, posłużyć się drugim nagraniem Zagadka_2. Jeśli grupa nie odgadła może włączyć nagranie Odpowiedź lub sama uchylić rąbka tajemnicy.	Uważne słuchanie. Zagadka	Słuchowisko: Zagadka_1, Zagadka_2, Odpowiedź. zdjęcie_1 i kartka papieru	Osoba prowadząca może włączyć na koniec nagranie: Odpowiedź. Może też, gdy dzieci same zgadły dopowiedzieć, że bohaterami słuchowiska są koty wolno żyjące, inaczej koty podwórkowe.
Kotosłowie - zabawa słowna	10 min	Osoba prowadząca dzieli grupę na pary. Zadaniem każdej z par jest ułożenie jak największej ilości słów na bazie słowa KOT (np. kotwica, bojkot, dyskoteka). Pary mają 5-7 minut na wykonanie zadania. Na koniec każdy zespół zlicza swoje punkty. Para, która zebrała ich najwięcej, czyta na głos swoje przykłady.	zabawa w parach rozwijająca myślenie dywergencyjne	Kartka, długopis	Przykładowe wyrazy: KOTYLION, MOKOTÓW, ŁOSKOT, KOTLET, POKOT.
Przysłowia i frazeologizmy	10 minut	Każda z par dostaje hasło z przysłowiem, powiedzeniem lub związkiem frazeologicznym, które ma za zadanie wyjaśnić: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kocie łby 2. Drzeć z kimś koty 3. Kocimiętka 4. Jak pies z kotem 5. Mieć kota w głowie 6. Kocia muzyka 7. Spaść na cztery łapy 8. To nie ty jesteś właścicielem 	Zabawa w parach	Hasła na kartkach papieru	

		<p>kota, to kot jest twoim właścicielem</p> <p>9. Kiedy kota nie ma, myszy harczą</p> <p>10. Tyle, co kot napłakał</p> <p>11. Odwracać kota ogonem</p> <p>12. Kupować kota w worku</p> <p>13. Dziewięć żywotów kocich</p>			
Czym różnią się koty wolno żyjące od domowych?	10 minut	Osoba prowadząca zaprasza grupę do kręgu i prosi, aby podzieliły się, czy wiedzą, gdzie w Warszawie można spotkać koty (w tym koty podwórkowe). Zadaje pytanie, czy wiedzą w jaki sposób można pomóc kotom wolno żyjącym? Jak ta pomoc może różnić się w zależności od pory roku. Może zaprezentować instrukcję stworzenia kociej budki.	Rozmowa	instrukcja stworzenia kociej budki: https://koteria.org.pl/budki-na-zime-dla-kotow/	Dla osoby prowadzącej pomocna może być treść słuchowiska.
Dlaczego niektórzy ludzie lubią koty? Kocie symbole w kulturze.	10 minut	Osoba prowadząca rozmawia z dziećmi o tym, dlaczego koty żyją z ludźmi. Grupa wymienia się pomysłami, dlaczego niektórzy ludzie lubią koty i skąd może brać się kulturowa fascynacja tymi zwierzętami od czasów starożytnego Egiptu po współczesny internet i japońskie anime? Osoba prowadząca wspomina, że ludzie w różnych kulturach na świecie przypisują im duże zasługi i boskie pochodzenie. Na zakończenie puszcza im fragment słuchowiska "Hebrajska legenda" lub opowiada je własnymi słowami. Prosi	Rozmowa, burza mózgów, uważne słuchanie.	Słuchowisko "Hebrajska legenda"	Znanymi kotami z tekstów kultury mogą być: Behemot z Mistrza i Małgorzaty, Filemon, Simon's cat, Garfield, koty egipskie, Pusheen, Kedi, Grumpy Cat, Jak zostać kotem, Tom&Jerry, Maneki Neko.

		grupę o wymianę znanych kocich postaci z tekstów kultury (film, książka, kreskówka, anime, memy).			
Praca plastyczna	30 minut	Osoba prowadząca prezentuje kilka przykładowych memów, których bohaterami są koty. Opowiada także, że kocie grafiki można spotkać również w szacie miejskiej Warszawy w postaci murali i wlepek, pokazując lub wyświetlając fotografie z warszawskiej Pragi. Zdjęcie_14-Zdjęcie_17. Zachęca uczestników i uczestniczki do stworzenia własnego kociego kolażu/mema, który mógłby być projektem muralu. Może wyświetlić lub pokazać fotografie przykładowych dziecięcych memów: Zdjęcie_4 i Zdjęcie_10 oraz memów internetowych (do samodzielnego znalezienia przez osobę prowadzącą).	Kolaż	Nożyczki, klej, kartka papieru A3, flamastry, kolorowe czasopisma, zdjęcia murali od 14 do 17, zdjęcia memów dziecięcych: Zdjęcie_4, Zdjęcie_10, zdjęcia memów z internetu	Praca może być wykonana indywidualnie, w parach bądź grupach.