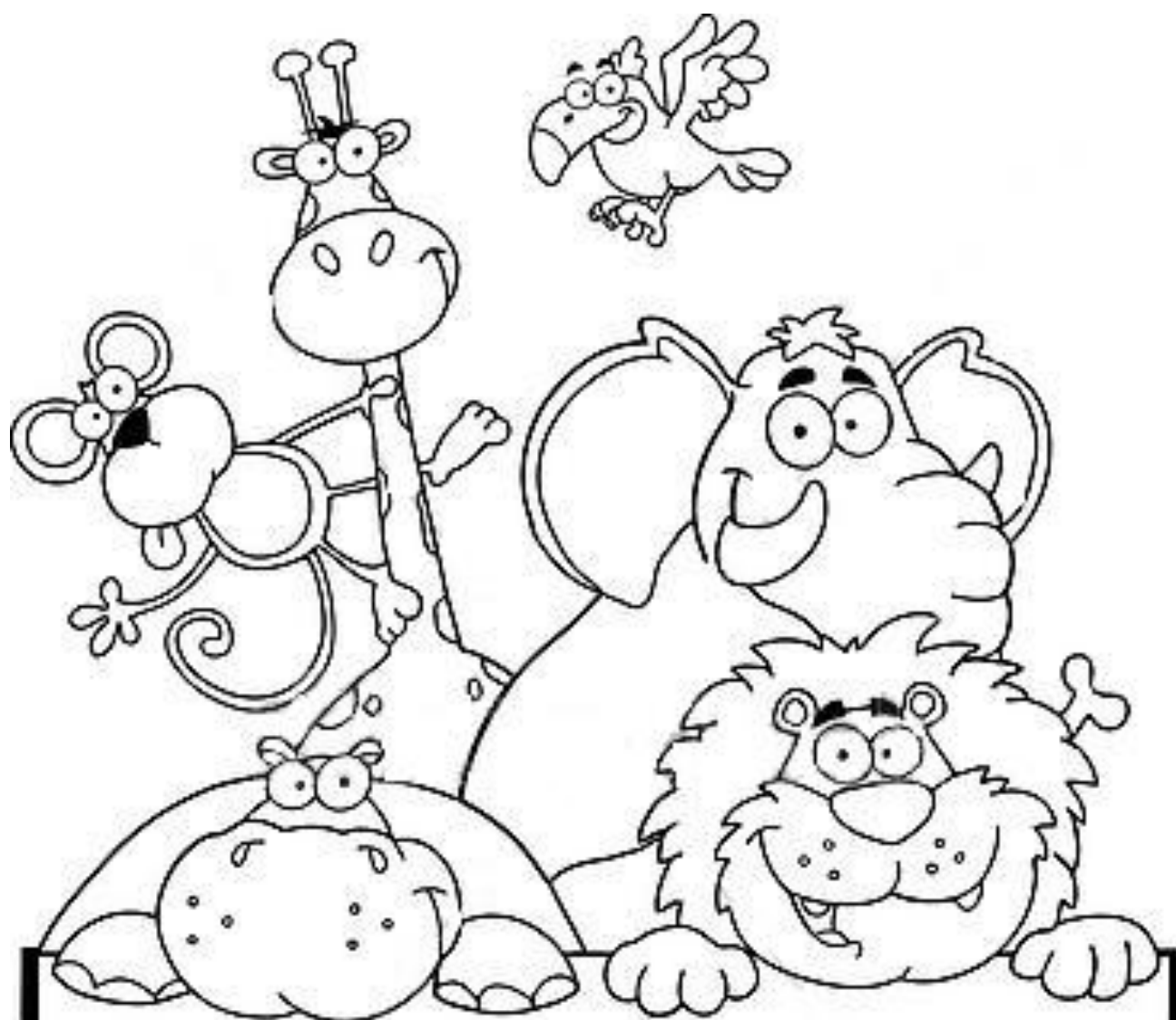


HUFIEC ZHP PABIANICE

SCENARIUSZ ZUCHOWEGO CYKLU ZBIÓREK TEMATYCZNYCH



WYPRAWA NA SAFARI

OPRACOWAŁA: MARTYNA JÓZEFIAK



SCENARIUSZ ZBIÓRKI w ramach cyklu tematycznego WYPRAWA NA SAFARI

Temat: Przygotowania do wyprawy na safari.

Temat: Przygotowanie do wyprawy na safari.

Grupa wiekowa: zuchy

Cele ogólne:

- Zapoznanie z podstawowymi zasadami przygotowania się do wyprawy/ wycieczki.
- Wprowadzenie pojęcia mapa.
- Kształcenie umiejętności wyczucia własnego ciała.

Założenia, Zuch...:

- Wybiera przedmioty użyteczne podczas wycieczki.
- Wskazuje na mapie prawidłowo Afrykę.
- Porusza własnym ciałem zgodnie z instrukcją prowadzącego.

Formy pracy:

Gawęda: spotkanie z gościem, opowieść ruchowa, ćwiczenia, zabawa ruchowa, płąs,

Potrzebne:

Rzutnik, dostęp online, filmik Afryka (<https://www.youtube.com/watch?v=J9EWAa5DTyI>), zdjęcia i pamiątki z podróży gościa, wielkoformatowa mapa świata,

Przebieg zajęć:

1. Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki.
2. „**Tajemniczy gość**” - zabawa rozwijająca logiczne myślenie. W zuchówce siedzi osoba, która jest przykryta jakąś tkaniną lub siedzi za jakąś kotarą. Zuchy mogą zadawać pytania zamknięte do gościa. Ich zadaniem jest odgadnąć czym zajmuje się owy nieznajomy.
3. „**Tajemniczy gość**– spotkanie z podróżnikiem”. Specjalnie ucharakteryzowana osoba lub prawdziwy podróżnik opowiada dzieciom, że właśnie wrócił z fantastycznej podróży- po Afryce. Opowiada jakie wspaniałe miejsca można tam odwiedzić i jakie zwierzęta spotkać. Zuchy dowiadują się jednak, że do każdej podróży trzeba się należycie przygotować. (Podczas swej opowieści podróżnik wykorzystuje mapę świata).
4. „**Ukryte przedmioty**” - zabawa ruchowa. Zadaniem zuchów jest odnaleźć na wyznaczonym obszarze 20 przedmiotów, które przyniósł podróżnik, ale w drodze do zuchówki mu się wyspały (może być na boisku szkolnym, może być w szatni szkolnej lub innym miejscu). Przedmioty to rzeczy potrzebne podczas wycieczki, np.



lornetka, woda, prowiant, mapa, GPS, apteczka, aparat; ale także takie, które byłyby balastem, np. mikser, maskotka, obrus, kalkulator, itd.

5. **„Co zabrałbym na wyprawę”**- zuchy w szóstkach ustalają co potrzebne byłoby im podczas wyprawy po Afryce- wybierając przedmioty z 20 przyniesionych przez podróżnika. Uzasadniają swoje wybory.
6. **„Przygotowania do wyprawy”**- opowieść ruchowa. Podróżnik opowiada jakie przygody go spotkały a zuchy twórczo mają interpretować ruchem jego opowiadanie. Np. Moją wyprawę rozpocząłem od wyszukania w szafie przedmiotów , które będą niezbędne podczas podróży. Wdrapałem się na stół (zuchy stają na palcach, udają że próbują czegoś dosięgnąć) i szukałem lornetki, sprawdziłem czy działa. Długo jechałem autobusem (zuchy naśladują, że siedzą i odczuwają drgania), Przedzierałem się przez kłujące krzewy,, na drodze do wejścia do piramidy wisiała ogromna pajęczyna, spotkałem lamparta i musiałem uciekać..... itd....
7. **„Tropiki”**- nauka fragmentu piosenki.

Przez Afrykański busz, nie przejdziesz ani rusz
I nikt nie przedrze się bez noża
Jest tylko jeden mą, co piersią pruje gąszcz
To noso-, noso-, noso-, nosorożec

Ref: Tropiki, tropiki, tropiki
Ach upalny jest wasz urok dziki, dziki, a ha ha!

8. Krąg Rady- podjęcie decyzji o wyprawie do Afryki.
9. Zadanie między zbórkowe- narysować co zabierzesz na wyprawę.



SCENARIUSZ ZBIÓRKI w ramach cyklu tematycznego WYPRAWA NA SAFARI

Temat: Spotkanie z tubylcami.

Temat: Spotkanie z tubylcami.

Grupa wiekowa: zuchy

Cele ogólne:

- Wzbogacanie wiedzy na temat Afryki.
- Rozwój umiejętności ruchowych.

Założenia, Zuch...:

- Zuch za pomocą gestu, ruchu i dźwięku naśladuje zwierzęta afrykańskie.
- Zuch przygotowuje wraz z szóstką afrykański taniec deszczu.

Formy pracy:

Płś, gawęda w formie listu, zabawa tropiąca,

Potrzebne:

listy wprowadzające w tematykę zajęć, strzałki z taśmy klejącej przyklejone do wykładziny, magnetofon, piosenka „Jedzie pociąg z daleka” na płycie cd, muzyka afrykańska,

Przebieg zajęć:

1. Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki.
2. „Wszyscy są witam Was...” – płś.

Wszyscy są witam Was na SAFARI już czas
Jestem ja, jesteś ty – raz, dwa, trzy...
SAFARI, SAFARI... (w tym czasie zuchy podają sobie rękę na powitanie).

3. „Tajemniczy list” – wymienna forma gawędy.
Drużynowy wraz z dziećmi odnajduje w zuchówce ukryty list. Okazuje się, że podróżnik, który odwiedził nas na poprzedniej zbiórce przygotował dla dzieci niespodziankę. Zanim jednak dowiedzą się, czym jest owa niespodzianka muszą kierować się po znakach i wykonać zadania, które napotkają po drodze. Zadania umieszczone będą w listach, ale w każdej z kopert będzie kilka kartek. Ważne żeby zuchy wybierały tylko te listy, na których widnieje kontur Afryki.
4. „Po tropach do celu” - zabawa tropiąca.
Zuchy wspólnie podejmują decyzję o wyruszeniu tropem podróżnika. Przejście po śladach (strzałki przyklejone do podłogi) do celu.

Zadania po drodze:

Powiedzcie wierszyk o dowolnym zwierzęciu.



Zaprezentujcie jak porusza się lew.

Policz kroki na podłodze (osiem).

Naśladujcie małpki, które kłócą się o banana.

Wymyślcie taniec afrykańskiego Bambo.

Dotarcie do celu- sali gimnastycznej. Przypomnienie zasad i reguł obowiązujących podczas zabaw i ćwiczeń na sali.

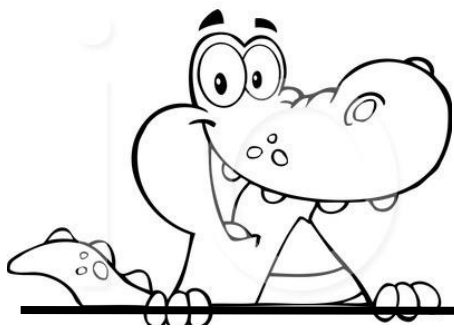
5. Odnalezienie drugiego listu. Okazuje się, że podróżnik zafundował zuchom bilety do Afryki. Zanim jednak zostaną rozdane bilety drużynowy sprawdza czy wszystkie zuchy wykonały zadanie międzyzbiórkowe i przyniosły ze sobą prawidłowo wyposażone plecaki (obrazki).
6. „Samolot”- zabawa ruchowa przy muzyce. W tle włączona zostaje muzyka. A zuchy – samoloty przygotowują się do startu. Wspólnie odliczają- 10, 9, 8, ... start i latają (ręce rozłożone jak skrzydła) po całej Sali gimnastycznej.
7. Przybycie na czarny ląd. Oglądanie konturów kontynentu przyczepionych do ściany. Poznanie kilka faktów dotyczących Afryki.
8. „Gdzie mieszka Bambo?”- zabawa wprowadzająca w tematykę zajęć. Oglądanie zdjęć przedstawiających domy z różnych zakątków świata.
9. „W afrykańskiej wiosce”- zabawa ruchowa. Zuchy wykonują czynności, o których opowiada drużynowy:
 - Kobiety noszą turbany z wodą na głowie,
 - Mężczyźni polują na zwierzynę,
 - W wiosce tańczy się taniec deszczu,
 - Turyści fotografują zwierzęta i przyrodę,
 - Posiłki przyrządzamy na palenisku,
10. „Tropiki”- nauka fragmentu piosenki.

Murzynów czarnych stu na bębnach bum, bum, bum
Co przy ognisku piją wodę
W szuwarach słychać szum, krokodyl wciąga brzuch
A słoń wyciąga, ciąga, ciąga trąbę

Ref: Tropiki, tropiki....

11. „Zuchowe plemiona”- majsterka.
Zuchy podzielone na plemiona – czyli szóstki- mają za zadanie przygotować własny makijaż plemienny (na każdej twarzy w swojej szóstce). Tak żeby z łatwością można było rozpoznać członka ich plemienia.
12. „Taniec afrykański”- zadaniem szóstek jest przygotowanie tańca plemiennego.
13. Krąg Rady – ocena tańców i zaangażowania zuchów.





SCENARIUSZ ZBIÓRKI w ramach cyklu tematycznego WYPRAWA NA SAFARI

Temat: Przygoda nad rzeką Nil.

Temat: Wyprawa na safari - przygoda nad rzeką Nil.

Grupa wiekowa: zuchy

Cele ogólne:

- Wdrażanie do umiejętnego naśladowania oraz samodzielnej interpretacji i wyrażania emocji poprzez ruch, mimikę i gesty.
- Utrwalenie nazw, wyglądu, zachowań i sposobu życia niektórych zwierząt egzotycznych.
- Poznanie podstawowych informacji dotyczących zachowań, wyglądu, zdolności przystosowawczych krokodyli.

Założenia, Zuch...:

- wybiera odpowiednie środki by przedstawić ruchem, gestem, mimiką twarzy wskazane zwierzę.
- ustawia się i przechodzi w odpowiedni sposób podczas zabawy kołowej „Wszyscy są...” .
- twórczo wymyśla część opowiadania tłumacząc zaistniałą sytuację zaginionego jaja.

Formy pracy:

Gawęda: instrukcje, rozwiązywanie zagadek, opowieść ruchowa, pokaz multimedialny, ćwiczenia, zabawa ruchowa, płąs,

Potrzebne:

ilustracje, afrykański bęben Jembe, rzutnik Multimedialny, laptop, prezentacja dotycząca życia krokodyli, ilustracje do podziału na grupy, pacynka krokodyla, wycięte elementy składające się na postać paszczy krokodyla, kleje, zagadki i ilustracje z odpowiedzią na nie, magnetofon, nagranie z afrykańską muzyką, pacynka krokodyla,

Przebieg zajęć:

1. Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki.
2. Zaproszenie do wspólnej wyprawy na safari.
3. „Wszyscy są witam Was...” – płąs.

Wszyscy są witam Was na SAFARI już czas

Jestem ja, jesteś ty – raz, dwa, trzy...

SAFARI, SAFARI... (w tym czasie dzieci podają sobie rękę na powitanie).

4. W kole: krótkie wprowadzenie w tematykę zajęć: Klamra tematyczna: ... zanim wyruszymy na safari musimy sprawdzić czy znacie nazwy zwierząt, które zamieszkują to miejsce.
5. „Zwierzęta egzotyczne” – zabawa ruchowa z elementami dramy.

Zuchy poruszają się swobodnie podczas muzyki o temacie afrykańskim, na przerwę w muzyce drużynowy podaje nazwę zwierzęcia. Zadaniem zuchy jest pokazać jak najprecyzyjniej daną postać.

6. Klamra tematyczna: Sprawdziliśmy już czy znacie zwierzęta egzotyczne, możemy wyruszyć na safari. Ponieważ jednak jest to bardzo daleko stąd to nie możemy podróżować pieszo, ani nie popłyniemy statkiem, nie dojedziemy tam również samochodem, polecimy samolotem. Zanim wejdziemy na pokład samolotu potrzebne nam będą bilety.
7. **„Szukamy zabukowanego biletu”**- wybieranie spośród wizytówek z imieniem w kształcie biletu. Zuch, który odnajdzie własny bilet ustawia się w wyznaczonym miejscu- wsiadając jednocześnie na pokład samolotu.
8. **„Podróż samolotem”**- zabawa ruchowa na bazie zabawy „Samolot” ze zbioru zabaw Pedagogów Zabawy „Klanza”. Podczas dźwięków muzyki afrykańskiej zuchy poruszają się swobodnie po zuchówce, na przerwę w muzyce zuchy odpalają silniki:

Zgrzyt, zgrzyt, x2 (ruch: przekręcają kluczyk na przemian prawa i lewą ręką)

Pas, pas (ruch: ułożenie dłoni prawe, a następnie lewej na przeciwległym ramieniu)

Okienko (ruch: ułożenie splecionych rąk nad głową).

9. Klamra tematyczna: Wylądowaliśmy na spalonym od słońca lądzie ... w Afryce. Najważniejsze jest tutaj, by uważać na dziko żyjące, niebezpieczne zwierzęta. Ponieważ przewodnik wycieczki- drużynowy jest obeznany z czającymi się tutaj niebezpieczeństwami będzie dawał zuchom znak o zbliżającym się zwierzęciu.

10. **„Uwaga niebezpieczeństwo”**- zabawa „w drodze” -szybkie reagowanie na ustalony sygnał. Zuchy wychodzą z Sali (możemy pójść na boisko lub poruszać się po szkole) i podążają za drużynowym, który oprowadza je po safari. Zadaniem zuchy jest wypatrywanie zwierząt egzotycznych. Jeśli zbliżało się będzie niebezpieczeństwo, drużynowy uderzy w bęben- dzieci muszą bowiem ukucnąć i przez chwilę być cicho. W między czasie drużynowy opowiada o roślinności oraz życiu na safari.



Po drodze gromada kolejno spotykać będzie zwierzęta – ale żeby je dokładniej zobaczyć zuchy muszą rozwiązać zagadkę, np. Drużynowy opowiada.... Spójrzcie za tą skałą (drzewem, krzewem, pagórkiem) ukryło się zwierzę – posłuchajcie jakie.... (czyta zagadkę).

11. **"Jakie to zwierzę?"** - rozwiązywanie zagadek słownych. Po odgadnięciu zagadki, drużynowy odkrywa ilustrację zwierzęcia.

Choć przypomina człowieka
Na drzewo chętnie ucieka
Banany zjada łapczywie
I wrzeszczy przeraźliwie (małpa)

Wielkie łapy
Wielka głowa
Wokół głowy grzywa płowa
Kłopot musi mieć prawdziwy
Z uczesanej takiej grzywy (lew)

Jest szary, powolny i wielki
I uszy ma w kształcie wachlarzy,
Ma trąbę i ogon z pędzelkiem
Je dużo i dużo też waży (słoń)

Wśród zwierząt najdłuższą ma szyję
Więc pewno nie często ją myje
Na sierści ma plamy wzorzyste,
Wprost z drzewa zrywa liście soczyste (żyrafa)

*Ktoś jej futro wymalował w paski czarno- białe.
O jakim zwierzęciu mowa wiecie doskonale. (zebra)*

12. Klamra tematyczna: Doszliśmy do najbliższego zakątka safari, sprawdźmy kto tutaj mieszka.
13. „**Kim jestem?**”- podział na grupy zwierząt z wykorzystaniem kolorowych kart: zebry, krokodyle, żyrafy, małpy, krokodyle, słonie. Zuchy po wylosowaniu zwierzęcia ustawiają się w wyznaczonym przez drużynowy miejscu (załącznik).
14. „**Rodziny zwierząt**”- zabawa z elementami dramy. Zuchy w rodzinach zwierząt zastanawiają się jak przedstawiać przy pomocy ruchu, gestów i dźwięków swoją rodzinę zwierząt. Grupy kolejno prezentują się ich ruch rozpoznawczy będzie potrzebny podczas kolejnego punktu – opowiadania z ruchem.
15. „**Przygoda zwierząt z safari**” – opowiadanie z wykorzystaniem ruchu. Zadaniem dzieci jest uważne słuchanie tego o czym opowiada drużynowy. Za każdym razem kiedy padnie nazwa rodziny zwierząt musi ona wstać i dodać do opowiadania swój ruch.

Na rozległej, bezkresnej równinie gorącej do afrykańskiego słońca mieszkały stada zwierząt: żyrafy, małpy, słonie, antylopy, lwy, zebry, a nawet dzikie lamparty. Od czasu do czasu na stepie pojawiały się również hieny, sępy oraz krokodyle.

Pewnego dnia rodzina lwów przechadzając się po piaszczystym terenie zobaczyła dziwne wyglądający przedmiot. Był on owalny, miał podobny kolor do kości słonia. Lwy nie wiedząc co zrobić z tajemniczą rzeczą udały się do pawiana, który uznawany był za największego mędrca wśród: żyraf, małp, słoni, lwów oraz zebr. Pawian jednoznacznie stwierdził – rzucając tylko spojrzenie na znaleziony przedmiot: To jajo!

Zaproponował lwom, by czym prędzej odnaleźli rodziców zaginionego jajka.

Na początku zwierzęta udały się do słoni z pytaniem czy to nie ich własność. Słonie nie przyznały się jednak do jajka. Drugą rodziną do której wybrały się lwy były zebry jednak i zebry nie przyznały się do przedmiotu. Nie tracąc zapału lwy powędrowały do małp, które właśnie figlowały na drzewie. Małpy nie przerywając sobie nawet zabawy od razu powiedziały, że to nie ich zguba i żeby lwy nie przeszkadzały im w codziennych ćwiczeniach. Lwy chwyciły po raz kolejny jajko i pobiegly do żyraf. Wyniosłe żyrafy właśnie obgryzały czubki drzew z najdelikatniejszych listków kiedy spostrzegły zbliżające się lwy. Od razu zaczęły kręcić przecząco głowami zaprzeczając, by jajo było ich własnością. Żyrafy dodały również, że widziały podobne jaja u rodziny krokodyli. Nie czekając długo lwy chwyciły jajo i pobiegly nad rzekę, gdzie mieszkały krokodyle. Smutne zwierzęta właśnie wpatrywały się w bezkresną wodę wypatrując zaginionego maleństwa. Kiedy ich oczom ukazały się lwy niosące zagubione jajo ich radość była ogromna.

Okazało się oczywiście, że zaginione, niewyklute jeszcze z jajka potomstwo należy właśnie do krokodyli.

16. Rozmowa dotycząca opowiadania wspomagana przez pytania drużynowego:

Na jakim kontynencie zwierzęta mieszkały?

Jakie rodziny zwierząt zamieszkiwały afrykańskie tereny?

W jaki sposób został znaleziony tajemniczy przedmiot?

Kto był właścicielem zaginionego jajka?

17. „**Jak się czują...**” – zabawa dramowa.

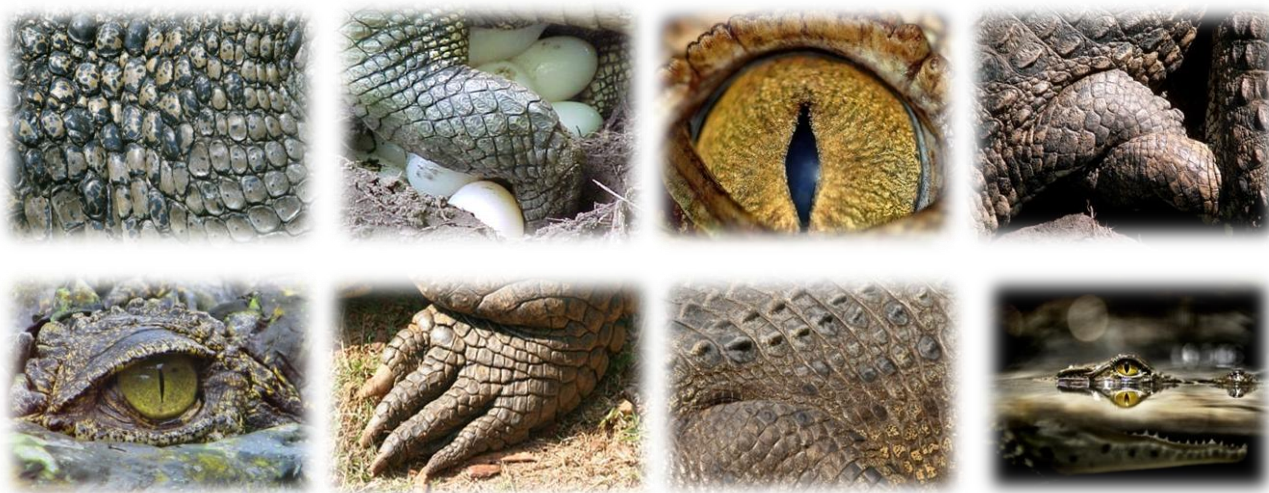
Zuchy ustawione są tyłem do wnętrza koła. Drużynowy podaje jakiś stan emocjonalny, np. zasmucone krokodyle, daje dzieciom chwilę na zastanowienie. Kiedy drużynowy klaśnie zuchy odwracają się twarzami do wnętrza koła – demonstrując dane uczucie.

Przykłady: spokojny lew,
 wystraszona antylopa,
 przebiegły lis,
 rozbawione małpy,
 płaczący słoń,
 rozgniewana żyrafa, itd.

18. „**Jak to się stało..., że jajo zaginęło?**” - wymyślanie wydarzeń związanych z okolicznościami zaginięcia jajka.

19. „**Kto to taki?**” - zagadka na spostrzegawczość z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego. Zuchy oglądają zdjęcia – fragmenty zwierzaka, ich zadaniem jest podać jego nazwę.

Zdjęcia zawarte w zagadce:



zdjęcia zebrano: z różnych portali przyrodniczych i fotograficznych – nie są własnością autora scenariusza.

20. „**Ciekawostki o rodzinie krokodyli**” - pokaz multimedialny z wykorzystaniem dużej ilości zdjęć poparty opowiadaniem drużynowego dotyczącego życia, zwyczajów, budowy i elementów przystosowawczych krokodyli.

Przykłady zawartych informacji:

Krokodyle:

- [rząd gadów](#), obecnie reprezentowany jest przez trzy rodziny: krokodylowatych, aligatorowatych oraz gawiali. Poszczególne rodziny różnią się między sobą kształtem pyska oraz liczbą i układem zębów. Żyją w strefie tropikalnej, subtropikalnej i umiarkowanej na wszystkich kontynentach oprócz Europy i Antarktydy.
- są zwierzętami o jaszczurowatym kształcie ciała, pokryte kostnymi tarczami, ze szczękami opatrzonymi zębami osadzonymi w zębodołach. Ciało zakończone silnie rozwiniętym i umięśnionym ogonem. Dwie pary krótkich, silnych odnóży, z których przednie mają palce wolne, tylne spięte są w całości lub częściowo błoną pławną.
- Prowadzą półwodny tryb życia. Potrafią, w przeciwieństwie do innych gadów, wydawać głośne dźwięki. Są jajorodne, jaja składają na lądzie.
- Gadzie cechy budowy to masywna czaszka szeroka i wydłużona. Nozdrza wewnętrzne przesunięte w tył do gardzieli ułatwiają oddychanie podczas połykania. Liczne, stożkowate zęby na skraju szczęk i na żuchwie wzajemnie zachodzą za siebie co umożliwia zamykanie pyska.
- Ogon dobrze umięśniony, bocznie spłaszczony pełni funkcję napędową podczas pływania. Kończyny tylne są większe, lepiej umięśnione i zakończone czterema palcami spiętymi [błonami pławnymi](#). Przednie kończyny kończy pięć palców bez błon pławnych.
- Zęby. Przez całe życie krokodyla zęby są w doskonałym stanie. Gdy zepsuty ząb wypadnie, na jego miejscu wyrasta nowy. Po zamknięciu pyska chowają się za wargami oprócz największych.
- Krokodyle są największymi żyjącymi dziś gadami. Spotyka się je przeważnie w wodzie słodkiej, istnieją jednak również gatunki słonowodne, które mogą w niej przebywać dzięki obecności gruczołów solnych ([krokodyle łzy](#)). Zamieszkują strefę gorącą, w okresie suszy zagrzebują się w muł, zapadając w sen.
- W wodzie poruszają się szybko i zwinnie, są niebezpieczne, podczas gdy na lądzie raczej niezgrabne i ciężkie, chociaż na krótkich odcinkach mogą poruszać się nadszpiewanie szybko. Z natury są zwierzętami energooszczędnymi, które w wodzie jak i na lądzie godzinami mogą leżeć nieruchomo.
- Często leżąc na piasku w pobliżu wody, rozwierają paszczę chłodząc organizm i pozwalając ptakom wydziobywać z ich jamy gębowej pijawki i resztki pokarmu spomiędzy zębów. Jeśli ptaki nie usuną pasożytujących na błonie śluzowej pijawek, te same odpadają wskutek wysychania błony na słońcu.
- Kiedy gad leży nieruchomo, spowalniają się jego procesy życiowe, rzadziej oddycha, a jego czterokomorowe (2 przedsionki i 2 komory - wyjątek u gadów) serce bije tylko trzy razy na godzinę. Dzięki temu może też kilka godzin przebywać w zanurzeniu. Kiedy zanurkuje automatycznie skurcz mięśni zamyka otwory nosowe, a fałdy skórne zamykają otwory słuchowe.
- Żywią się głównie [rybami](#), [ptakami](#) wodnymi, [ssakami](#), czasem ich ofiarą jest nieostrożny człowiek.
- Godzinami mogą leżeć w płytkiej wodzie wystawiając tylko nozdrza i oczy ponad powierzchnię i czekając na nieostrożną ofiarę. W momencie ataku na krótkim odcinku mogą być bardzo szybkie. Uchwyconą ofiarę usiłują wciągnąć do wody by ogluszyć ją uderzeniami ogona i utopić.
- Dla ułatwienia trawienia muszą połykać małe kamienie, które działają jak żarna w ich żołądku (podobnie jak u strusi). Gromadnie żyją tylko w miejscach obfitujących w zdobycz.
- Wszystkie gatunki krokodyli są [jajorodne](#). Okres godowy gatunków żyjących w klimacie umiarkowanym determinuje temperatura, a gatunków klimatu gorącego nadejście pory suchej.

- Samica buduje na brzegu powyżej poziomu wody, zazwyczaj w tym samym miejscu, gniazdo mające formę kopca o wysokości ok. 1 metra z błota, liści i szczątków roślinnych, do którego zazwyczaj składa [jaja](#) pokryte twardą skorupą wapienną (jak u ptaków, ale mocniejszą) w liczbie 12-50.
- Złożone jaja przykrywa liśćmi i pędami roślin zmieszanych z błotem.
- Samice przejawiają silny instynkt macierzyński. Przez czas wylęgu pozostają w pobliżu gniazda i nie pobierają pokarmu. Do przebicia twardej skorupy jaja służy młodym [zab jaiowy](#). W tym czasie młode wydaje dźwięki, które odbiera samica i przychodzi odkopać gniazdo i przenieść je w pysku do wody, gdzie później przez jakiś czas jest gotowa je bronić.
- Mimo opieki krokodylicy w warunkach naturalnych jedynie troje na pięćdziesiąt ma szansę dożyć wieku dorosłego. Większość stanie się łupem innych drapieżników.

Źródło: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Krokodyle>

21. „**Szukamy krokodyla**”- zabawa ruchowa. Zuchy po całej sali wyszukują krokodyla. Każdy kto wypatrzy maskotkę krokodyla schowaną gdzieś w zuchówce cichutko siada w kole i nie daje po sobie poznać gdzie widział krokodyla.

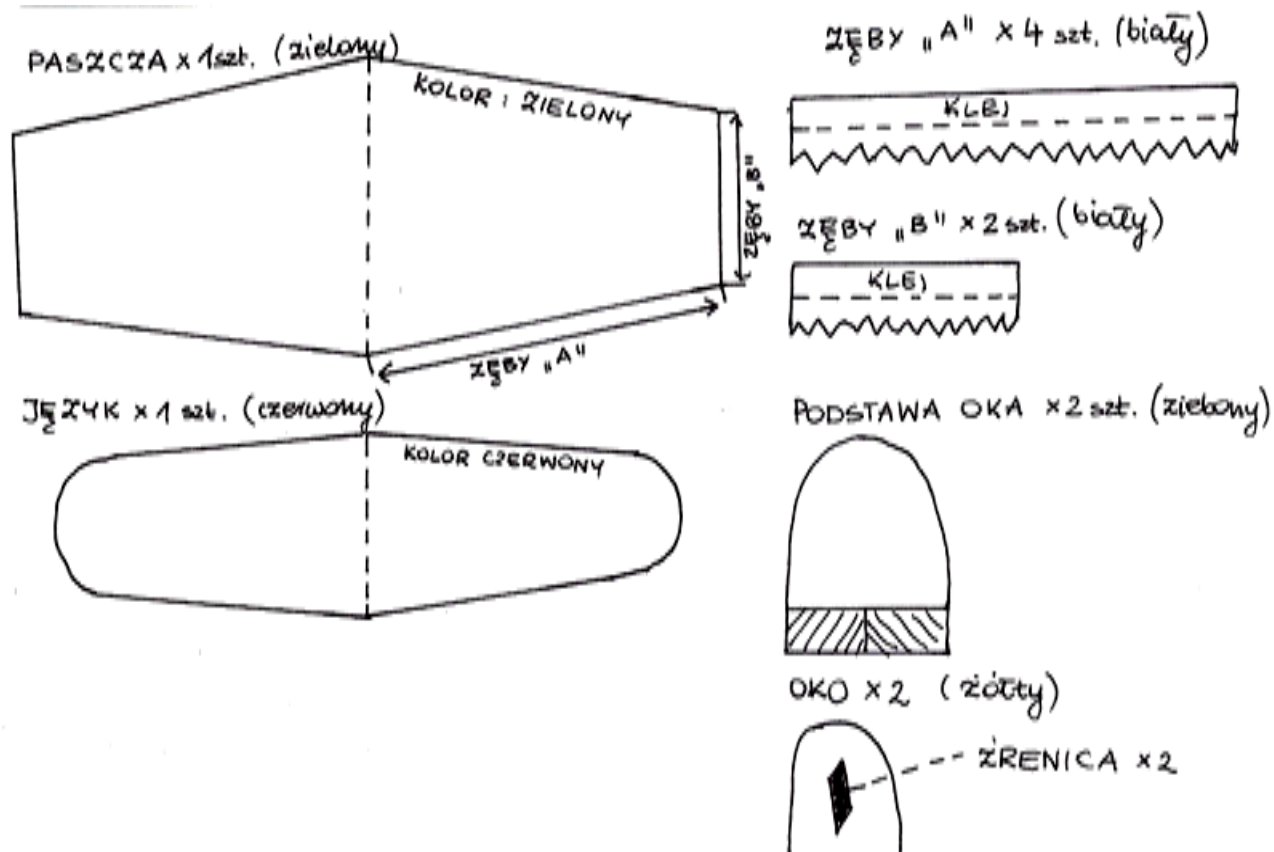
22. Klamra tematyczna: Okazuje się, że znaleziony krokodyl jest bardzo samotny, bardzo chciałby spotkać przyjaciół- jednak wszystkie krokodyle opuściły miejsce, gdzie on mieszka. Krokodyl zwraca się z prośbą do zuchy, by pomogły mu odnaleźć jakichś przyjaciół.



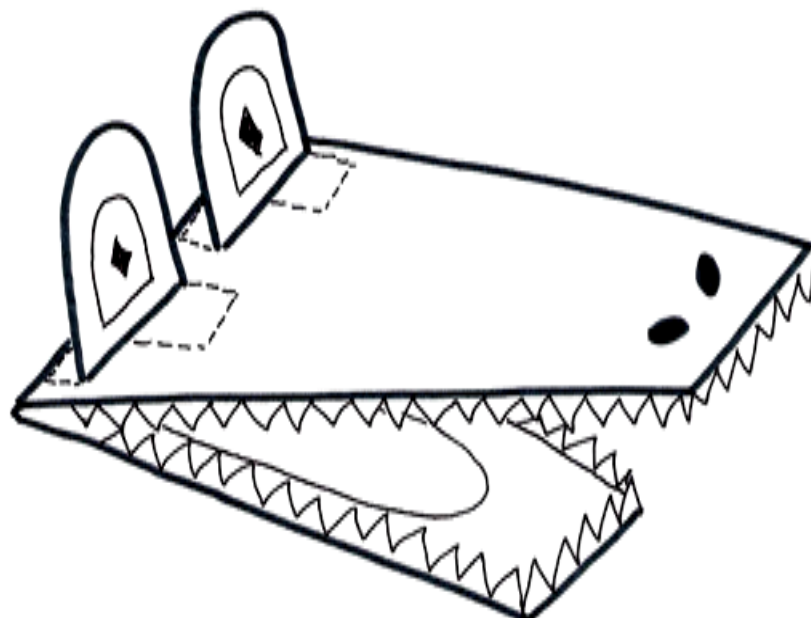
23. „**Krokodyl**”- majsterka.
Sklejanie gotowych elementów przygotowanych przez drużynowya w całość- pysk krokodyla (załącznik).

24. Obrzędowe zakończenie zbiórki.

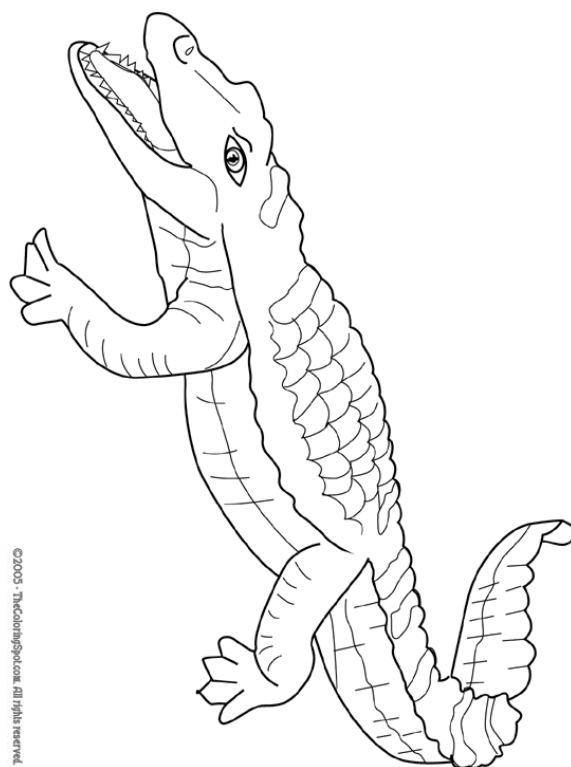
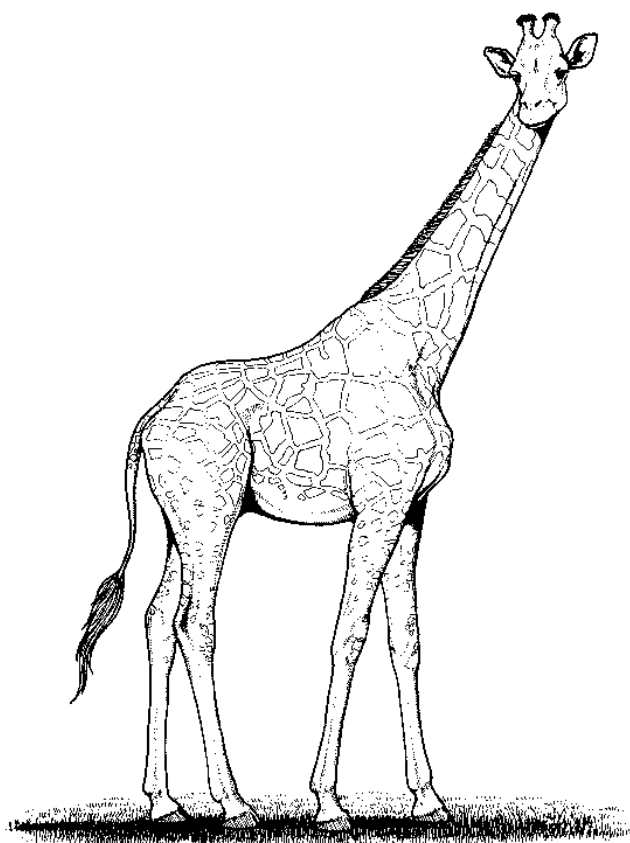
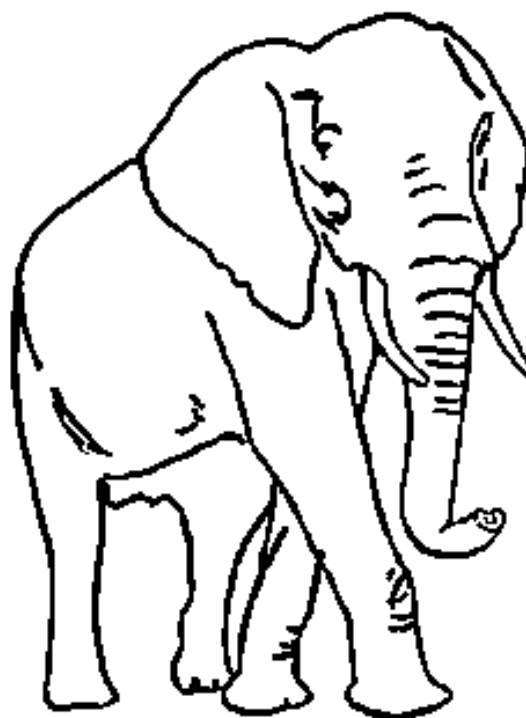
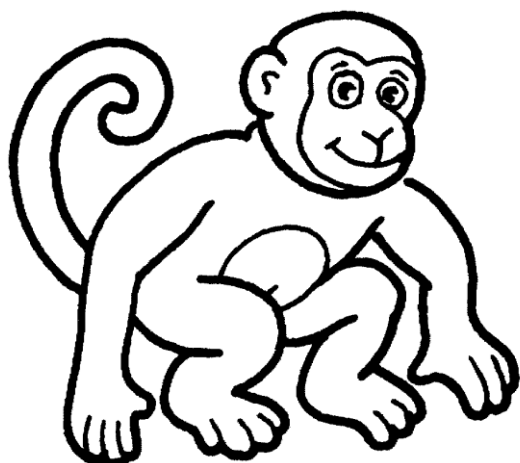
PASZCZA KROKODYLA:



PASZCZA KROKODYLA :



RODZINY ZWIERZĄT:





SCENARIUSZ ZBIÓRKI w ramach cyklu tematycznego WYPRAWA NA SAFARI

Temat: Safari.

Temat: Zuchowa wyprawa na safari (zbiórka w sali gimnastycznej)

Grupa wiekowa: zuchy

Cele ogólne:

- Rozwijanie zainteresowania różnymi gatunkami zwierząt żyjących w środowisku naturalnym (zwierzęta egzotyczne).
- Rozwój umiejętności ruchowych.

Założenia, Zuch...:

- Zuch bezpiecznie współuczestniczy w zabawach ruchowych.
- Zuch rozpoznaje kontur Afryki.

Formy pracy:

Gawęda: instrukcje, rozwiązywanie zagadek, opowieść ruchowa, pokaz multimedialny, ćwiczenia, zabawa ruchowa, płąs,

Potrzebne:

Karton z definicją safari, zaszyfrowane słowa, ilustracje zwierząt, kontur Afryki w dużym formacie, napis Afryka, bęben (typu Djembe), , dwie grzywy lwa z bibuły, czarna wstążka dla każdego uczestnika zajęć, słomki do picia wody, kubeczki jednorazowe, kleje w sztyfcie, przygotowane figury do złożenia aparatu dla każdego uczestnika zajęć.

Przebieg zajęć:

1. Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki.
2. Zaproszenie do wspólnej wyprawy na safari.
3. „Wszyscy są witam Was...” – płąs.

Wszyscy są witam Was na SAFARI już czas
Jestem ja, jesteś ty – raz, dwa, trzy...
SAFARI, SAFARI... (w tym czasie zuchy podają sobie rękę na powitanie).

4. Klamra tematyczna: Dziś wreszcie wybieramy się na prawdziwe safari.
5. „Co to jest safari?”- ćwiczenie w szyfrowaniu.
Zadaniem zuchów jest rozszyfrowanie w szóstkach słów kluczowych, którymi będziemy uzupełniać definicję. (wymazują co drugą literę)

Safari – wyprawa myśliwska, ewentualnie dłuższa podróż karawanowa w Afryce Wschodniej. Obecnie, wraz z rozwojem turystyki, coraz częściej terminem tym określa się formę

zorganizowanego wypoczynku i rekreacji poprzez podziwianie i fotografowanie naturalnej przyrody, a zwłaszcza świata zwierząt.

WRYTPCRGAHWJAL



WRYTPCRGAHWJAL

6. „Powitanie z Afryką”- zabawa orzeźwiająca.

Zuchy swobodnie biegają przy dźwiękach muzyki, na przezwę w muzyce wykonują osiem ukłonów, powitania w dowolnym kierunku, w dowolny sposób.

7. „Witamy...”- zabawa ruchowa.

Zuchy swobodnie biegają, tańczą przy dźwiękach muzyki. Kiedy muzyka ucichnie prowadzący podaje komendy, która część ciała wita się, z którą, np.: witają się ręce, wita się noga i ręka, itd.

8. „Afrykański taniec”- zabawa ruchowa.

Drużynowy włącza afrykańską muzykę i prosi zuchy, by zaprezentowały jak wygląda taniec do tego rodzaju muzyki. Po pewnym czasie prosi, by tańczyły tylko wskazane części ciała, np.: tańczy tylko ręka, tańczy brzuch, tańczy noga i ręka, tańczy głowa, tańczy całe ciało.

9. **Struś** -odczytanie zagadki:

Największy ze znanych nam ptaków,
W piach głowę swą wsadza ze strachu,
Nie fruwa, za ciężki jest raczej,
Lecz za to jest świetnym biegaczem.

Uwaga: Po odgadnięciu przez zuchy zagadki, wybrane dziecko dobiera odpowiednią ilustrację, którą drużynowy przykleja do konturu Afryki.

„Strusie jajo”- za pomocą ruchu zuchy mają przedstawić wyklucie się małego strusia z jaja.

Drużynowy prosi zuchy, by zamknęły oczy- wytwarza atmosferę tajemniczości. W tym czasie wyjmuje ukryty Djembe, czyli jeden z rodzajów afrykańskich bębnów. Pokaz instrumentu oraz dźwięków, które wydaje.

10. „Strusie”- zabawa ruchowa.

W zależności uderzeń na bębnie zuchy naśladują chodzenie strusia, jego bieg, chowanie głowy w piach.

11. „Strusie do gniazd”- zabawa ruchowa z elementami matematyki.

Drużynowy tłumaczy zuchom, że struś, ponieważ jest ptakiem posiada również swoje gniazdo, tym razem gniazda. Zuchy swobodnie biegają przy muzyce, podczas przerwy drużynowy mówi, ile strusi znajduje się w jednym gnieździe – np. 5 i zuchy dobierają się wówczas jak najszybciej po pięć osób i siadają w małym kółeczku. Drużynowy przerywa zabawę, kiedy zuchy siedzą w gnieździe (w tej pozycji czyta kolejną zagadkę).

12. **Zebra** -odczytanie zagadki:

To konik z Afryki pasiasty,
Na stepie się pasie trawiastym,
Na karku pasiastą ma grzywę
I zwierzę z niej bardzo płochliwe.

13. „Świetni biegacze” - zabawa ruchowa.

Drużynowy wybiera jedno dziecko, które staje się lwem (grzywa z bibuły), który jest bardzo głodny, pozostałe zuchy to zebry. Zebry uciekają przed lwem. Kiedy zebra zostanie dotknięta przez lwa, udaje się do miejsca wyznaczonego przez drużynowego..

14. Słoń - odczytanie zagadki:

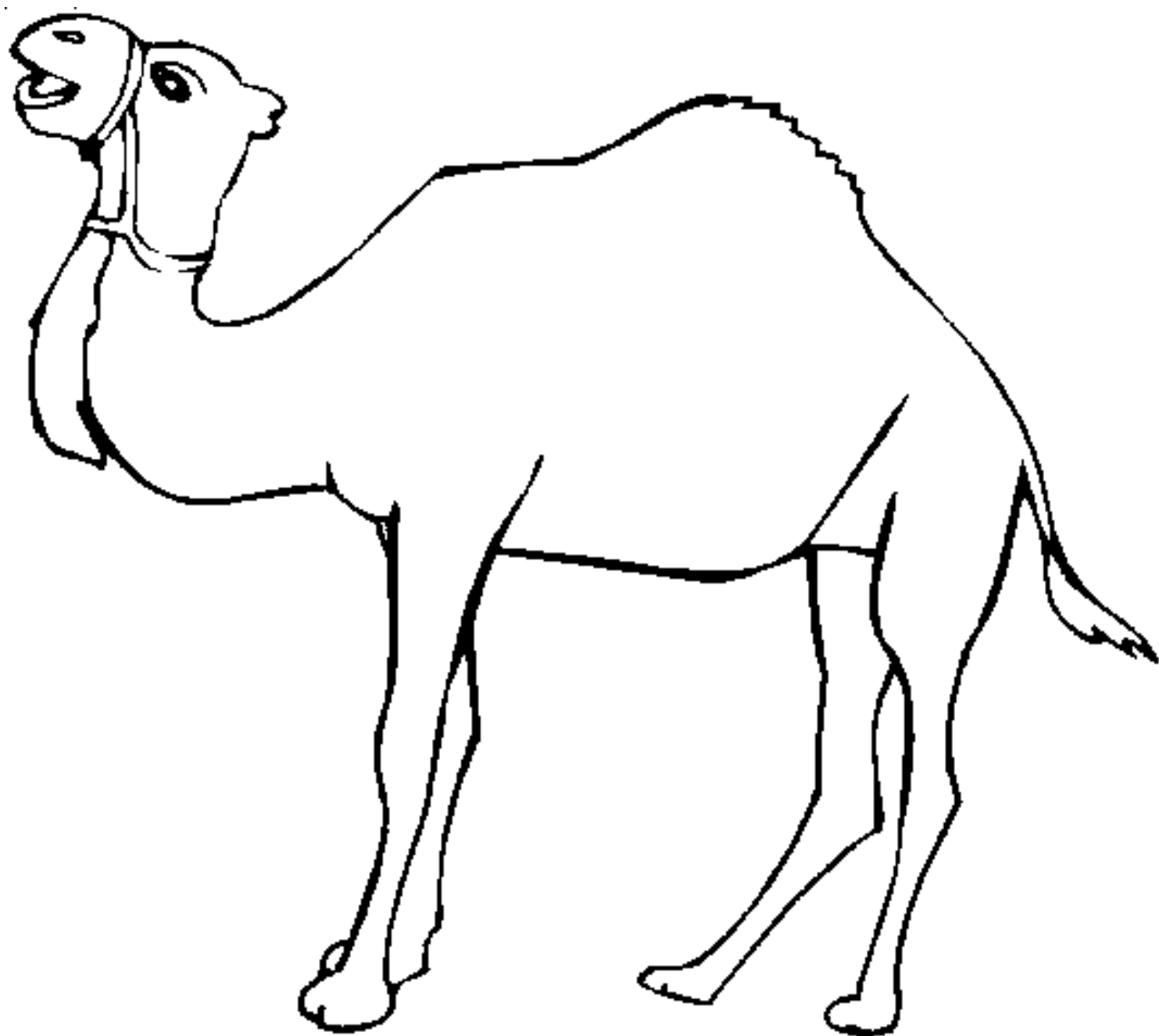
Jest szary, powolny i wielki,
I uszy ma w kształcie wachlarzy,
Ma trąbę i ogon z pędzelkiem,
Je dużo i dużo waży.

15. Słonie uwielbiają kąpiele - zabawa ruchowa.

Na podłodze rozłożone są obręcze/szarfy. Poruszanie się pomiędzy zbiornikami wodnymi w pozycji czworakowania. Na sygnał jak najszybsze odnalezienie zbiornika z wodą (szarfy).

16. Zmęczone wysiłkiem słonie idą do wodopoju, picie wody z kubeczków jednorazowych przy użyciu słomki (trąby).

17. Krąg Rady- podsumowanie zbiórki – ze szczególnym zwróceniem uwagi na koleżeństwo i grę fair play podczas zabaw ruchowych.



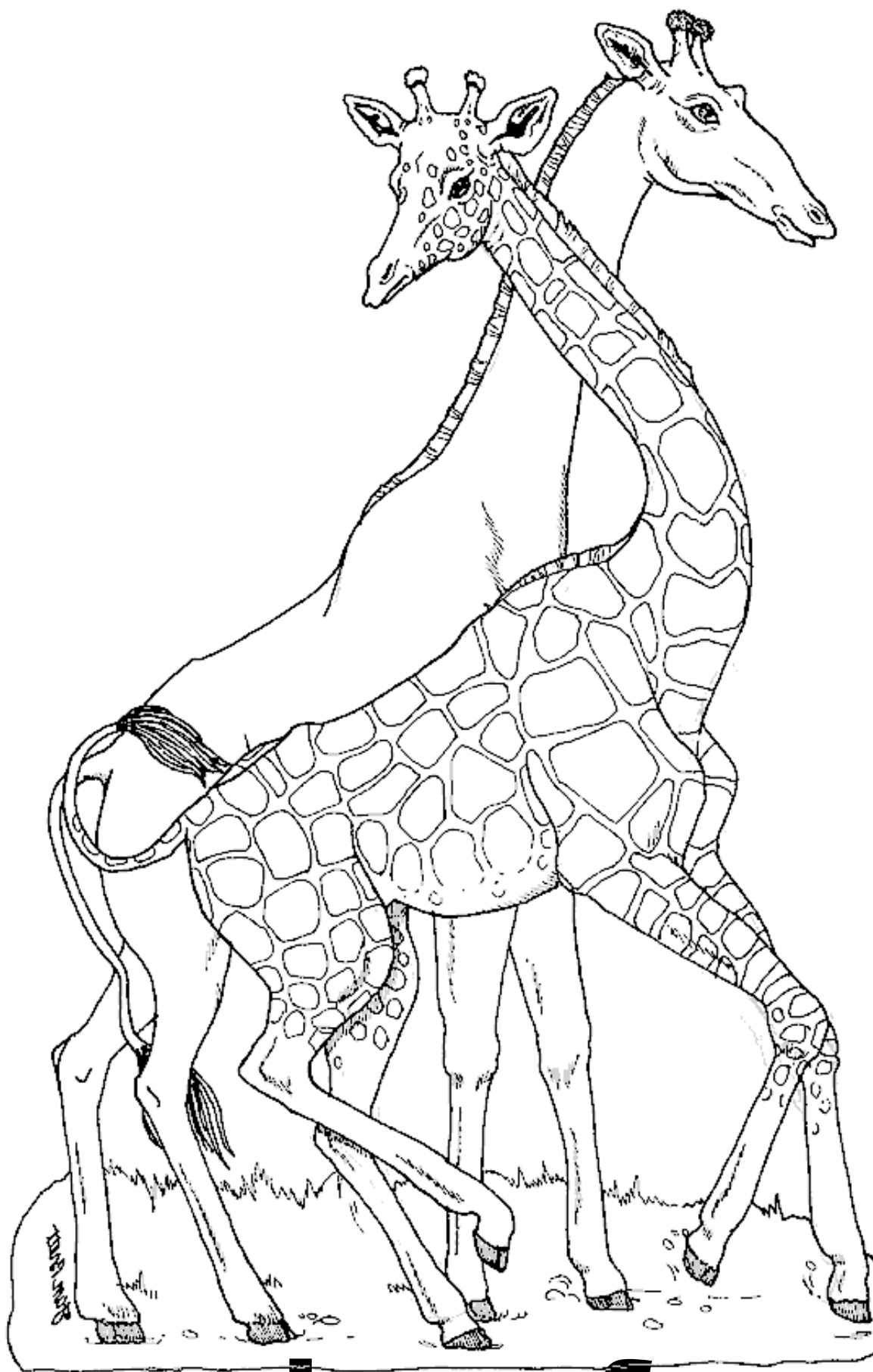
wielbłąd



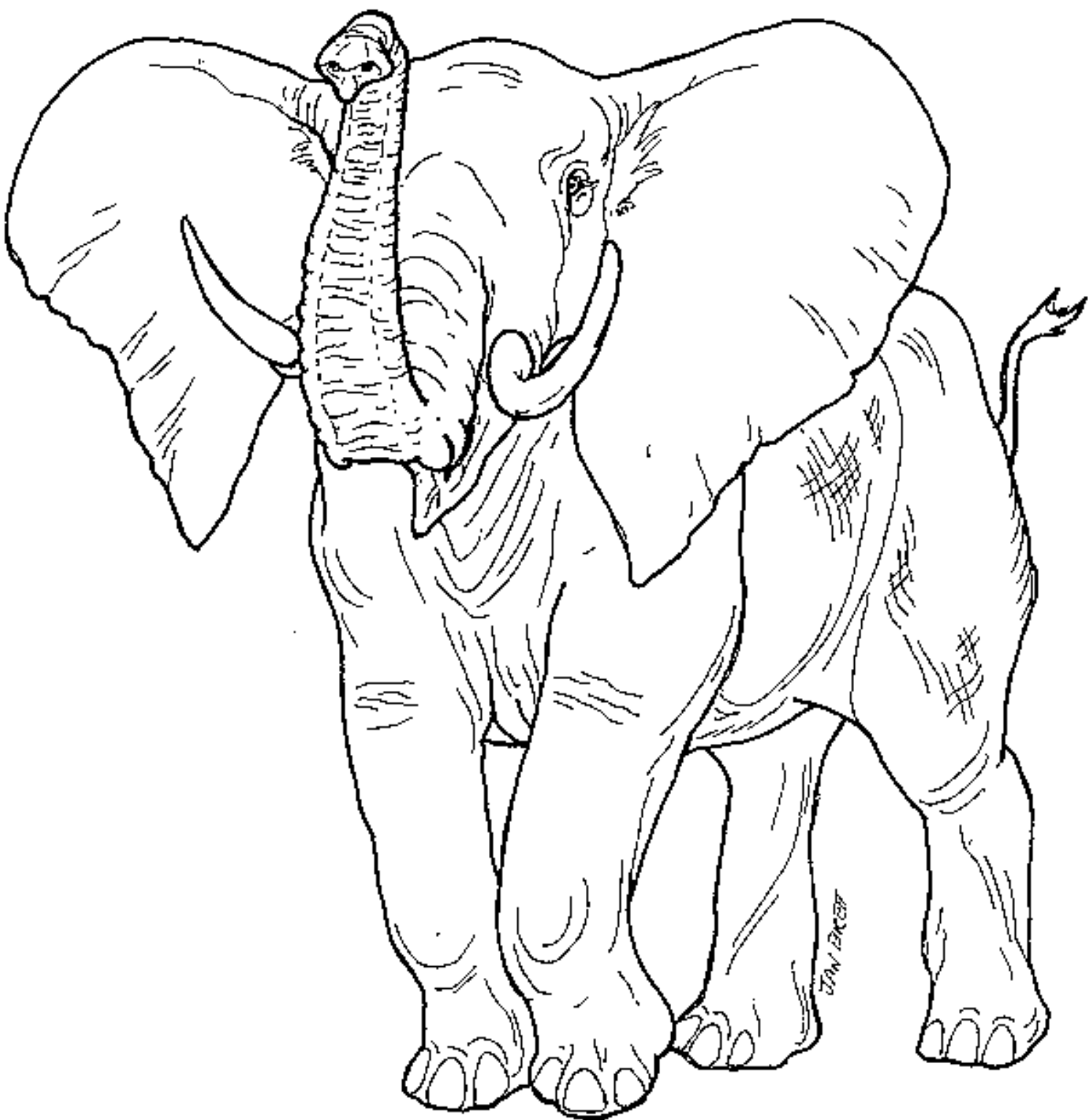
lew



strusie



żyrafy



Słoń

WIADOMOŚCI DLA DRUŻYNOWYA

ZWIERZĘTA WYSTĘPUJĄCE W AFRYCE

Gepard:

Gepard to najdostojniejszy przedstawiciel kotów i najszybsze ze zwierząt lądowych - na krótkich dystansach potrafi biec z szybkością 113km na godzinę.
Długość ciała: około 112-135 cm wysokość: 70-85 cm waga dorosłych osobników waha się od 30kg (samice) do 50 kg (samce).
Ciało geparda jest smukłe i muskularne, klatka piersiowa jest obszerna, a talia wąska. Gepard ma małą głowę i krótki pysk, wysoko umieszczone oczy, duże nozdrza i małe okrągłe uszy.

Charakterystyka

Rodzaj:

drapieżnik

Pożywienie:

Gepardy są drapieżnikami, żywią się małymi ssakami : gazelami, młodymi gnu i zającami. W przeciwieństwie do innych kotów polują na otwartej przestrzeni. Po podejściu do ofiary na dystans około 10 m rozpoczyna się pościg. Polowanie zazwyczaj kończy się w ciągu minuty. Jeśli gepardowi nie uda się szybko złapać ofiary rezygnuje - woli poczekać na inną okazję niż marnować energię.

Siedlisko:

Gepardy na wolności można spotkać przede wszystkim w Afryce, ale w przeszłości zamieszkiwały także północne Indie i Płaskowyż Irański. Obecnie prócz południowej Afryki, gdzie występują jeszcze stosunkowo licznie, ale tylko na obszarach parków narodowych i rezerwatów, można je spotkać w niewielkich populacjach na południowych obrzeżach Sahary.

Długość życia:

Okolo 20 lat.

Nosorożec:

Nosorożec biały jest pod względem wielkości drugim po słoni ssakiem lądowym. Długość ciała do 4 m, wysokość w kłębie do 2 m, ciężar ciała przekracza u największych okazów 3,5. Uzbrojony jest w dwa rogi pierwszy z nich dochodzi nawet do 1,5 metra długości.
Pomimo pozornej ociężałości nosorożca białego w biegu osiąga on prędkość do 29 km/godz., w trakcie galopu zaś, podczas ucieczki lub ataku, do 40 km/godz.
Jest największy i najliczniejszy ze wszystkich 5 gatunków nosorożców. Żyje samotnie lub w grupach dochodzących do kilkunastu osobników.

Charakterystyka

Rodzaj:

roślinożerca

Pożywienie:

Jest zwierzęciem roślinożernym. Żywi się trawą, ale zjada również gałęzie drzew, osty i krzewy.

Siedlisko:

Zamieszkuje tereny otwarte Afryki Środkowej i Południowej.

Długość życia:

Do 40 lat.

Ciekawostki:

W medycynie Wschodu róg nosorożca uznaje się za za remedium na choroby wątroby, serca, skóry, a także za doskonały afrodyzjak.

Słoń:

Słoń afrykański to największe zwierzę lądowe świata. Osiąga tak imponujące rozmiary: wysokość: samiec około 4m, samica 2,5m

Długość: samiec – od 6 do 7,5 m, samica – od 4,9 do 6,2 m

Waga: samiec – od 4000 do 6000 kg, samica – od 2100 do 3200 kg

Długość ciosów: do 3 m

Ciężar ciosów: od 30 do 40 kg

(największy ze znanych okazów zastrzelony w Angoli w 1974 roku ważył 12 ton, miał długość ponad 10 metrów.

Słoń afrykański żyje w stadach złożonych z samic, młodzieży i młodych karmionych przez matki. W stadzie zazwyczaj znajduje się jeden dorosły samiec. Stado prowadzone zawsze przez doświadczoną samicę liczyć może nawet do 50 sztuk. Więź pomiędzy członkami stada jest niezwykle silna, osobniki ranne lub chore są natychmiast otaczane opieką.

Słoń afrykański osiąga w biegu na krótkich odcinkach prędkość ok. 35 km/godz., w szybkim, wytrwałym marszu 12-15 km/godz.

Charakterystyka

Rodzaj:

roślinożerca

Pożywienie:

Żywi się głównie trawą, podczas pory suchej konarami i korą drzew, wyrządza często szkody na polach uprawnych, ponadto przewraca lub łamie drzewa, aby dosięgnąć gałęzi. Dziennie zjada 150-250 kg pożywienia i wypija do 200 l wody. Dziennie słoń wydalą ok. 80-90 kg kału!

Siedlisko:

Zamieszkuje afrykańską sawannę, lasy i stepy od południowych krańców Sahary po Namibię, północną Botswanę i północną część Afryki.

Długość życia:

Życia: około 70 lat.

Ciekawostki:

Słonie są Największymi i Najcięższymi zwierzętami lądowymi. Mają także Najdłuższe zęby, Najdłuższe nosy i prawdopodobnie Najdłuższą pamięć ze wszystkich zwierząt.

Żyrafa:

Najwyższy przedstawiciel współcześnie żyjących zwierząt, osiąga wysokość do 5,8 m, długość ciała do 3-4 m, ogona 90-110 cm, wysokość w kłębie do 3,4 m, ciężar największych osobników przekracza 1000 kg. Samice mniejsze od samców. Na głowie zazwyczaj 2, rzadziej 3-5 krótkich wyrostków kostnych, porośniętych skórą, oczy bardzo duże, o długich rzęsach, niezwykle długa szyja, zawierająca, jak u innych ssaków, 7 kręgów, mająca specyficzną budowę naczyń krwionośnych, zapewniających prawidłowe ciśnienie krwi w mózgu dzięki liczным zastawkom i sieci włosowatych tętniczek. Kończyny długie, ogon zakończony pękiem długich włosów.

Charakterystyka

Rodzaj:

roślinożerca

Pożywienie:

W ciągu dnia żyrafa spędza od 16 do 20 godzin na jedzeniu. Podstawowym źródłem pożywienia są drzewa akacjowe, a od czasu do czasu zwierzęta te jedzą trawy i owoce różnych drzew i krzewów.

Siedlisko:

Żyrafy zamieszkują suche sawanny na południe od Sahary. Wybierają te miejsca, gdzie pojawiają się drzewa. Chociaż żyrafy można często spotkać w grupach, wiele gatunków z afrykańskich równin nie żyje w stadach.

Długość życia:

Żyje 20-30 lat.

Ciekawostki:

Żyrafę cechuje inochód czyli rodzaj chodu spotykany u niektórych ssaków czworonożnych, polegający na jednoczesnym poruszaniu nóg tej samej strony ciała.

Hipopotam:

Hipopotam jest jednym z największych czworonogów na ziemi. Te niezwykle ssaki mogą ważyć 4,5 tony i osiągać długość 5 metrów, łącznie z cienkim 45-centymetrowym ogonem. Hipopotamy z wyglądu przypominają ogromną świnię. Mają ciężkie, zwaliste ciało o bardzo mocnej szyi. Hipopotam ma bardzo krótkie nogi i dlatego osiąga wzrost nie wyższy niż 165 centymetrów. Kończyny zakończone są szerokimi kopytami z czterema palcami połączonymi błoną pławną. Najbardziej charakterystyczną cechą hipopotama jest jego głowa, która sama może ważyć 225 kilogramów.

Charakterystyka

Rodzaj:

roślinożerca

Pożywienie:

Ci olbrzymi wegetarianie spędzają na jedzeniu od czterech do pięciu godzin w ciągu doby i mogą zjeść jednorazowo do 68 kilogramów pokarmu. Żywią się głównie trawami, w mniejszej ilości roślinami wodnymi, a przy niedostatku preferowanego pokarmu jedzą różne inne rośliny.

Siedlisko:

Hipopotamy występują współcześnie w rzekach i jeziorach Ugandy, Sudanu, Somalii, Kenii, północnej części Demokratycznej Republiki Konga i Etiopii, na zachód na terytorium Ghany do Gambii, a także w Afryce Południowej: RPA, Zimbabwe, Zambii. Śpią na brzegach rzek i jezior, w połowie zanurzone w wodzie.

Długość życia:

około 40 - 50 lat

Lew:

Lew to jedyny kot żyjący w zorganizowanych grupach socjalnych, stado składa się z 3-30 osobników: spokrewnionych samic, ich potomstwa obojga płci i kilku niespokrewnionych samców, których głównym zadaniem jest obrona terytorium i zapładnianie samic.

Zaliczany do tzw. wielkiej piątki Afryki pięciu najniebezpieczniejszych zwierząt afrykańskich. Samiec lwa, łatwo rozpoznawalny po grzywie, może ważyć 200-250 kg. Samice są znacznie mniejsze, ważą 110-160 kg i nie posiadają grzywy.

Masywne ciało z czterema potężnymi, silnie umięśnionymi łapami, zakończonymi ostrymi pazurami, wyposażone w silne szczęki jest doskonale przystosowane do powalania i zabijania nawet bardzo dużych zwierząt. Na krótkich dystansach może osiągnąć prędkość do 60 km/h. Jest raczej sprinterem, a nie długodystansowcem.

Charakterystyka

Rodzaj:

drapieżnik

Pożywienie:

Poluje na zebry, antylopy, dziki, jelenie, napada także na zwierzęta domowe. Osobniki stare i zniedołężniałe napadają niekiedy na ludzi. Na zdobycz polują głównie samice, samce żywią się zwierzyną upolowaną przez lwice bądź odebraną lampartom lub hienom. Dienne zapotrzebowanie pokarmowe dorosłego samca sięga 7 kg, a samicy 5 kg mięsa.

Siedlisko:

Pomimo, że nazywamy je "królami dżungli", nie żyją one w dżunglach. Wiele zamieszkuje parki narodowe w takich krajach afrykańskich jak Kenia, Tanzania oraz Afryka Południowa. Większość lwów żyje na otwartych równinach Afryki, zwanych sawannami.

Długość życia:

15 - 20 lat

Ciekawostki:

Lwy to najgłośniejsze z kotów. Ryk samca może być słyszany nawet w odległości 8 km.

Struś:

Są to największe i najszybsze nielotne ptaki lądowe. Na dłuższych dystansach biegają z prędkością 50 km/h, a w sprincie nawet 70 km/h.

Średnie wymiary wysokość: 1,7-2,5m,

masa: 93-160 kg, samice są nieco mniejsze od samców.

Ubarwienie samca jest czarne, jedynie pióra na końcach skrzydeł i ogona białe. Samica jest cała brązowa, końce wszystkich piór jasne. Głowa, górne 2/3 szyi i nogi nagie. Barwa skóry pozwala odróżnić poszczególne podgatunki.

Żyją w stadach, zwykle w towarzystwie gnu, antylop, zebra i innych zwierząt roślinożernych, z którymi nawiązują szczególny rodzaj współpracy. Zwierzęta kopytne płoszą owady i gryzonie, które potem zjadają strusie, a z kolei strusie ostrzegają przed zbliżającym się niebezpieczeństwem.

Mają doskonały wzrok - widzą dobrze na odległość do 5 km.

Ciekawostką jest że struś nie chowa głowy w piasek, jak twierdzi popularne powiedzenie, ale często odpoczywa z szyją wyciągniętą na ziemi.

Charakterystyka

Rodzaj:

roślinożerca

Pożywienie:

Głównie żywią się roślinami, czasem łapią niewielkie gady.

Siedlisko:

Strusie zamieszkują otwarte, suche regiony wschodniej i środkowej Afryki.

Długość życia:

Nawet do 75 lat

Flaming:

Flaming różowy jest najwyższym gatunkiem flamingów, ma wysmukłą budowę ciała, bardzo długą szyję i stosunkowo krótki, ale w połowie długości silnie zgięty ku dołowi dziób. Ciało bladoróżowe, jedynie skrzydła czerwone z czarnymi lotkami. Nogi i dziób różowe.

Długość ciała około 120-125 cm, rozpiętość skrzydeł około 140-155 cm, waga około 2,1-4,1 kg.

Jest ptakiem wybitnie towarzyskim, zawsze żyje w bardzo dużych stadach.

Charakterystyka

Rodzaj:

drapieżnik

Pożywienie:

Flamingi jedzą głównie wodorosty, okrzemki, małe wodne owady i skorupiaki, drobne zwierzęta bezkręgowce które odcedza z wody i mułu za pomocą swego zakrzywionego dzioba. Dorosły osobnik zjada dziennie do 30 tysięcy larw muchówek.

Siedlisko:

Zasiedla wody o różnym stopniu zasolenia: od słodkich przez słonawe po bardzo słone. Płytke jeziora, laguny, delty rzek.

Długość życia:

Około 20-30 lat

Ciekawostki:

Pochodzenie flaminga to twardy orzech do zgryzienia dla ewolucjonistów. Pod niejednym względem wydaje się im podobny do gęsi, pod innymi do bociana, ma też w sobie coś z czapli. Na dodatek je na sposób wielorybi, a śpiąc przypomina stojącą lampę.

Wielbłąd:

Dromader zwany też wielbłądem jednogarbnym to największe zwierzę pustynnych terenów Afryki osiąga długość tułowia 3 m i wysokość w kłębie 1,8-2 m, masa 400-600 kg.

Wielbłąd dwugarbny ma gęsty i miękki włos długości do 20 cm. Zimą futro staje się gęste, zaś na wiosnę wielbłąd linieje tak szybko, że włosy wypadają całymi płatami.

Garb jest wypełniony tłuszczem, który służy jako materiał zapasowy na wypadek głodu, a ponadto z tłuszczu tego -- w procesie utleniania -- powstaje woda, dzięki czemu wielbłąd może długo obywać się bez picia. Znosi upały do 50oC oraz mrozy do -30oC.

Żyje w stanie udomowionym lub półdzikim. Gatunek ten przestał występować w stanie dzikim około 2000 lat temu.

Charakterystyka

Rodzaj:

roślinożerca

Pożywienie:

Wielbłądy zjadają prawie wszystkie rośliny, jakie oferuje im pustynia, nawet te opatrzone kolcami i łobodę, której większość innych zwierząt unika. Zwykle ssaki te żerują w ciągu dnia, wypoczywając przez 30 minut w odstępach co dwie godziny, a piją raz na dobę.

Siedlisko:

Wielbłądy czują się bardzo dobrze w warunkach pustynnych, do których są doskonale przystosowane.

Długość życia:

Około 30 lat.

Pyton:

Pyton królewski jest to gatunek węża z rodziny dusicieli, jeden z mniejszych przedstawicieli podrodziny pytonów.

Długość ciała około 120-150 cm.

Głowa niewielka, wyraźnie zaznaczona, szyja cienka, ciało grube, mocne, masywne, ogon krótki. Barwa od jasnobrązowej do czekoladowo-brązowej, z dużymi, nieregularnymi plamami kremowymi, żółtymi lub żółtobrazowymi, brzuch biały bądź kremowy.

Często hodowany i rozmnażany w terrariach.

Charakterystyka

Rodzaj:

drapieżnik

Pożywienie:

Żywi się małymi ssakami. Zjada głównie myszy, szczury, chomiki, młode kurczęta.

Siedlisko:

Jego naturalnym siedliskiem są tropikalne lasy deszczowe, ale też suche obszary sawanny. Lubi przebywać w pobliżu zbiorników wody.

Długość życia:

Dożywa 15-20 lat.

