



Pocztowe Przygody

Scenariusze zajęć dla dzieci

Edukacja przedszkolna i edukacja wczesnoszkolna

Scenariusz nr

2



Scenariusz zajęć dydaktycznych w grupie 5-6 - latków

Sekrety Poczty



Opracowanie:



Partner strategiczny:

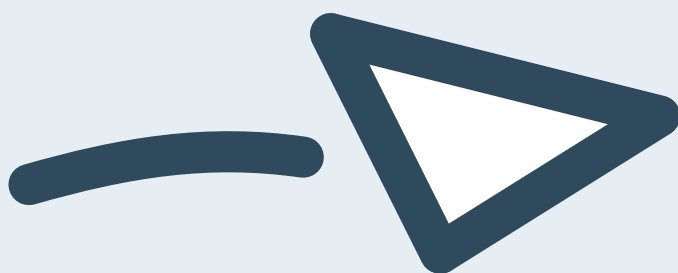


Partner honorowy:



Partnerzy merytoryczni:





Pocztowe Przygody

Scenariusze zajęć dla dzieci

Edukacja przedszkolna i edukacja wczesnoszkolna

Szanowni Państwo,

na Państwa ręce przekazujemy ten zbiór materiałów tworzących projekt Pocztowe Przygody. „Pocztowe Przygody” to autorski program edukacyjny Fundacji Grupy Poczta Polska, który powstały w ramach obszaru działań: Tradycja, aby pielęgnować i przekazywać bogatą tradycję Poczty Polskiej kolejnym pokoleniom.

„Pocztowe Przygody” – program Fundacji Grupy Poczta Polska

Inicjator i realizator: Fundacja Grupy Poczta Polska

Partner strategiczny: Poczta Polska S.A.

Patronat Honorowy Ministra Edukacji

Partnerzy dydaktyczni i metodologiczni:

- Szkoła Podstawowa nr 195 im. Króla Maciusia I – ul. Króla Maciusia 5, Warszawa
- Przedszkole Publiczne nr 3 Edulica – ul. Chrzanowskiego 14, Warszawa
- Specjalny Ośrodek Szkolno-Wychowawczy im. Poczty Polskiej – ul. Żwirki i Wigury 9, Skawina

Opracowanie scenariuszy: Marta Schmude, Joanna Patyk, Karolina Stępień

Opracowanie graficzne: Roch Stefaniak, Aleksandra Pietrzak-Pieczyska, Kamil Grajda

Konsultacje merytoryczne i logistyka: Pracownicy Regionów Sieci Poczty Polskiej

Nazwa projektu	Pocztowe Przygody
Zakres terytorialny	cała Polska
Rok realizacji	rok szkolny 2025/2026 (z możliwością kontynuacji)
Grupa docelowa (beneficjenci bezpośredni)	— dzieci w wieku przedszkolnym 3–6 lat, — uczniowie edukacji wczesnoszkolnej klas 1–3 (7–10 lat).
Beneficjenci pośredni	— nauczyciele i dyrektorzy przedszkoli oraz szkół podstawowych, — rodzice i opiekunowie, — społeczności lokalne (biblioteki, domy kultury), — pracownicy i jednostki Poczty Polskiej

Poczta Polska ma niezwykle dziedzictwo. 18 października 1558 roku król Zygmunt II August powołał pocztę królewską, dzięki czemu nasz kraj – jako trzecia poczta w Europie – stał się jednym z pionierów nowoczesnej komunikacji. Pierwsze zapisy o stałych listonoszach w Europie sięgają średniowiecza. Od tamtej pory listy, paczki i pilne przesyłki nieraz zmieniały bieg historii, a listonosze i pracownicy poczty kształtowali losy państw, miast i rodzin.

Program powstał po to, aby przybliżyć dzieciom tę wielowiekową tradycję, a jednocześnie pokazać, że Poczta Polska to dziś nowoczesna organizacja. Odpowiada na współczesne potrzeby klientów, rozwija usługi cyfrowe i paczkowe, a jednocześnie pielęgnuje dziedzictwo i dba o tradycje. Właśnie dlatego, poprzez swoją fundację, Poczta Polska stworzyła „Pocztowe Przygody” – by łączyć przeszłość z teraźniejszością i przekazywać najmłodszym ponadczasowe wartości zakorzenione w historii polskiej poczty.

W ramach zajęć dzieci poznają też telegram – dawną, najszybszą formę przekazywania wiadomości, dziś już niewystępującą w ofercie Poczty Polskiej, lecz fascynującą jako element historii komunikacji.

Cele projektu

1

Edukacja historyczna i obywatelska

– Przybliżenie dzieciom bogatej, 460-letniej tradycji Poczty Polskiej, w tym znaczenia zawodu listonosza oraz ewolucji sposobów przekazywania informacji – od królewskiej poczty Zygmunta II Augusta po nowoczesne usługi cyfrowe i paczkowe.

2

Rozwijanie wrażliwości społecznej i więzi międzypokoleniowych

– Zachęcanie dzieci do wyrażania uczuć poprzez listy, kartki i paczki, wzmacnianie więzi rodzinnych i lokalnych oraz budowanie postaw empatii, współpracy i wzajemnej pomocy.

3

Kształtowanie umiejętności praktycznych i kreatywnych

– Nauka pisania i adresowania listów, tworzenia pocztówek, poznawania drogi przesyłek, a także rozwijanie wyobraźni poprzez twórcze zajęcia plastyczne i literackie.

4

Świadome korzystanie z usług pocztowych w świecie cyfrowym

– Pokazanie, że tradycyjne listy i paczki, mimo rozwoju komunikacji elektronicznej, mają wyjątkową wartość emocjonalną i kulturową, a nowoczesna poczta łączy tradycję z innowacją.

5

Promocja dziedzictwa narodowego i kultury polskiej

– Uświadamianie dzieciom, że Poczta Polska jest częścią polskiej historii i tożsamości narodowej, a jej działalność od wieków kształtuje życie społeczne i gospodarcze.

Struktura programu

Cykl sześciu zajęć edukacyjnych – po trzy dla przedszkoli i trzy dla klas 1–3 szkoły podstawowej – prowadzi dzieci od zabawy do świadomego odkrywania roli poczty w życiu ludzi.



– Scenariusz 1: Tajemnice pocztowej torby

Poznanie drogi listu i zawodu listonosza/listonoszki.

- Przedszkole: rysowanie pocztówek dla dziadków, naklejanie znaczków, wrzucanie do skrzynki.
- Klasy 1–3: pisanie listu z wakacji, adresowanie koperty.
- Wymaga obecności listonosza/listonoszki.



– Scenariusz 2: Sekrety Poczty

O paczkach, niezwykłych przesyłkach i dawnych telegramach.

- Przedszkole: wspólne tworzenie „magicznej paczki”, rysunkowy telegram.
- Klasy 1–3: przygotowanie klasowej paczki i pisany telegram.
- Wymaga obecności pracownika/pracownicy obsługi klienta Poczty.



– Scenariusz 3: List do Świętego Mikołaja

(scenariusz specjalny)

Świąteczne pisanie i rysowanie listów do Mikołaja z wprowadzeniem o Rovaniemi i międzynarodowym obiegu listów.

- Wspólny dla przedszkoli i klas 1–3.
- Realizowany wyłącznie przez nauczyciela, z wykorzystaniem Świątecznego Pakietu Elfów (karton – Świąteczną skrzynka pocztowa, koperty, znaczki, kolorowe karty flagowe i kolorowanki).

Materiały i wsparcie organizacyjne

- komplet scenariuszy (PDF/druk) z kartami pracy i listą pytań do gości,
- „Świąteczny Pakiet Elfów” do scenariusza 3,
- dyplom „Przyjaciel Poczty” dla wszystkich uczestników.

Scenariusze 1 i 2 zakładają udział pracowników Poczty Polskiej, dlatego prosimy o kontakt z Fundacją, która pomoże w doborze właściwego przedstawiciela Poczty w danej lokalizacji.

Scenariusz 3 został przygotowany tak, by mógł go w całości przeprowadzić nauczyciel prowadzący grupę.

Rezultaty

- Edukacyjne: wiedza o historii i współczesności poczty, rozwój umiejętności pisania i twórczości plastycznej.
- Społeczne: wzmocnienie więzi rodzinnych i międzypokoleniowych, kształtowanie postawy odpowiedzialności.
- Promocyjne: budowanie pozytywnego wizerunku Poczty Polskiej jako instytucji łączącej tradycję i nowoczesność.

Wszystkie materiały zamieszczone zostaną na stronie [Fundacja Grupy Poczta Polska](#) – dzięki temu będą one mogły służyć dzieciom i dorosłym przez wiele lat.



Fundacja Grupy Poczta Polska działa nieprzerwanie od 2010 roku jako fundacja korporacyjna Poczty Polskiej S.A. Zgodnie z hasłem „Nadajemy sens pomaganiu”, kierujemy się ideą, która przenika wszystkie nasze działania – od codziennego wsparcia Pracowników i ich Rodzin, po ogólnopolskie inicjatywy na rzecz dzieci i społeczności lokalnych. Naszym Fundatorem jest Poczta Polska S.A., która od lat wytycza kierunki rozwoju i nadaje ton działaniom pomocowym Fundacji, inspirując nas do łączenia tradycji z nowoczesnym podejściem do filantropii.

Scenariusz zajęć dydaktycznych w grupie 5-6 - latków

Sekrety Poczty



Scenariusz zajęć dydaktycznych w grupie 5-6 – latków

Sekrety poczty



Czas trwania: 30-45 minut



Gość specjalny: Doradca / Doradczyni Klienta Poczty Polskiej



Skontaktuj się z Fundacją i poproś o zaproszenie osoby z Twojego rejonu

Cele ogólne

- Zapoznanie dzieci z pojęciem „telegram”
- Rozwijanie umiejętności komunikowania się, słuchania i odgadywania
- Kształtowanie wyobraźni i ciekawości poznawczej
- Integracja grupy poprzez zabawę
- Rozwijanie kreatywności oraz twórczości przestrzennej
- Wzmacnianie poziomu skupienia i koncentracji uwagi

Cele szczegółowe

- Zna historię oraz zastosowanie telegramu
- Dziecko bierze czynny udział w dyskusji o Poczcie Polskiej- pobudza ciekawość
- Tworzenie więzi oraz przynależności do grupy poprzez wspólną pracę
- Uczy się pracy i myślenia pod presją upływającego czasu, wspiera punktualność i dokładność w działaniu

Formy pracy

Grupowa, Indywidualna

Metody pracy

Słowne:	Oglądowe:	Czynne:
rozmowa	obserwacja, pokaz	zadania stawiane do wykonania

Środki dydaktyczne

- Tekst piosenki na powitanie
- Koperta duża, bajkowe formularze telegramów dla każdego.
- Karta pracy – karta obrazkowa przedstawiająca drogę paczki
- Pudełko: 4 szt., papier kolorowy, klej, naklejki, cekiny, kokardy, flamastry.
- Zabawki przedszkolne
- Kartki pracy z zadaniami, pudełko, cykający dźwięk (link odgłosu upływającego czasu).
- Karta pracy – Archiwalny telegram
- Karta pracy – Bajkowy Telegram
- Karta pracy – Dyplom Przyjaciela Poczty

Informacja dla nauczyciela

Poczta Polska nie oferuje już usługi nadawania telegramów (zostały wycofane 1 października 2018 r.). Formularze telegramów są używane wyłącznie w celach edukacyjnych i pamiątkowych.

Przebieg zajęć



POWITANIE PIOSENKĄ Z POKAZYWANIEM



- *Gdy się cieszę, w górę skaczę!*
- *Gdy mi smutno, czasem płaczę.*
- *Gdy się boję, chowam się.*
- *Tupię, kiedy złoścę się.*

dzieci podskakują
udają, że płaczą, pocierając piąstką o oczy
kucają, zastaniając twarz
tupią rozłoszczoną miną



BAJKOWY TELEGRAM

Nauczyciel udając zaskoczonego zauważa dużą kopertę wsuniętą pod drzwi, pyta dzieci, czy widziały kto to zostawił?? Zainteresowany otwiera zawartość, w której znajduje bajkowy telegram. Pyta dzieci: czy wiedzą, co to jest telegram? Nie dostając satysfakcjonującej odpowiedzi kontynuuje: „chyba znam kogoś, kto nam może coś więcej powiedzieć na temat telegramu”. Nauczyciel zaprasza na sali Doradcę klienta Poczty Polskiej.



ZAPROSZENIE PRACOWNIKA POCZTY POLSKIEJ DO SALI

Pracownik Poczty Polskiej wita dzieci, opowiada kim jest z zawodu, co należy do jego obowiązków oraz opowiada co to jest telegram i jaką pełnił rolę w przeszłości. (pokazuje dzieciom stary formularz telegramu, a potem rozdaje z koperty każdemu dziecku po jednym bajkowym telegramie, który dzieci kolorują). Na koniec pyta dzieci: do czego dziś możemy porównać telegram?



DROGA PRZESYŁKI

Gość pokazuje dzieciom karton i pyta: co można do takiej paczki włożyć? Czy wszystkie paczki są lekkie? Krótko opowiada o drodze paczki wykorzystując do tego kartę pracy.

Przedstawiciel Poczty zachęca dzieci do zadawania pytań:

- Zapewne chcielibyście wiedzieć, czy są paczki większe od dziecka?
- Jak poczta wie, dokąd ma jechać list albo paczka?
- Co się dzieje, gdy ktoś źle napisze adres?
- Co się dzieje, jeśli nikt nie odbierze listy czy paczki?

Gość odpowiada na spontaniczne pytania dzieci.



ZABAWA

Pracownik Poczty zaprasza dzieci do wspólnej zabawy. Dzieci stoją w kole podczas dźwięków cykającego zegara podają sobie paczkę, w której są karteczki z zadaniami, gdy czas się skończy i słychać wybuch osoba trzymająca paczkę losuje zadanie z pudełka i musi je wykonać.



Odgłos wybuchu:
www.youtube.com/watch?v=veDkSy3NRa0



ZABAWA KREATYWNA

Nauczyciel wraz z Przedstawicielem Poczty zapraszają dzieci do wspólnej zabawy kreatywnej.

Dzieci podzielone na cztery grupy mają za zadanie udekorować pudełko na „magiczną paczkę” do środka schowają zabawkę pochodzącą z sali, którą to chcieliby podarować grupie obok. Dzieci dzielą się między sobą stworzonymi przez siebie paczkami. (4 grupy dzieci, 4 pudełka, 4 zabawki, każda grupa musi zostać obdarowana).



WRĘCZENIE DYPLOMU

Na koniec zabawy dzieci otrzymują pamiątkowe dyplomy.

Podsumowanie

Podczas zajęć dzieci dowiedziały się jak nazywał się dawniej sms, bo właśnie z tym kojarzy nam się dziś telegram. Poznały dawne sposoby komunikowania się oraz sposób przesyłania paczek.

Stworzyły wspólne prace, którymi sprawiły radość sobie nawzajem. Wzmocniły relacje w grupie podczas zabaw ruchowych – tematycznych. Wzbogaciły swoją wiedzę oraz rozbudziły wyobraźnię w pracy kreatywnej. Otrzymały dyplomy i zrobili kolejny krok w łączeniu się na odległość.

Załączone karty pracy

1. Zadania z pudełka
2. Karta obrazkowa przedstawiające drogę paczki
3. Dyplom Przyjaciela Poczty
4. Archiwalny telegram
5. Bajkowy Telegram



Karty pracy

do scenariuszy dla dzieci w wieku 5-6 lat

Zadania z pudełka

SKOCZ JAK ŻABKA
-TRZY RAZY!

TURLAJ SIĘ PODYWANIE
JAK NALEŚNIK!

PRZESYLABUJ
SŁOWO POCZTA!

WYMIENŃ WSZYSTKIE
DNI TYGODNIA!

PODSKOCZ 5 RAZY
NA LEWEJ NODZE!

ZRÓB 4 PRZYSIADY!

Zadania z pudełka

ZATAŃCZ
DO WYMYŚLONEJ
MUZYKI!

ZRÓB
NAJŚMIESZNIEJSZĄ
MINĘ!

RUSZAJ SIĘ
JAK ROBOT!

ILE TO JEST $6+4$?

ZATAŃCZ LEKKO
I DELIKATNIE!

WYMIEN
WSZYSTKIE PORY ROKU!

Zadania z pudełka

WYMIENŲ PIĘĆ ZAWODÓW
JAKIE ZNASZ!

CO TO JEST
TELEGRAM?

ZAŚPIEWAJ PIOSENKĘ
JAKĄ ZNASZ!

ILE DNI MA MIESIĄC
PAŹDZIERNIK?

PODSKOCZ 5 RAZY
NA PRAWĘJ NODZE!

WYMIENŲ TRZY
DZIKIE ZWIERZĘTA!

Zadania z pudełka

WYMIENŹ 5 RZECZY
KTÓRE KOJARZĄ CI SIĘ
Z POCZTĄ

ZRÓB SZPAGAT
LUB 4 POMPKI!

POLICZ ILE DZIŚ
JEST DZIECI W GRUPIE!

WYCIĄGNIJ SZYJĘ
WYSOKO
JAK ŻYRAFA
I STŹ TAK 5 SEKUND

WYMIENŹ 5 ZWIEZRĄT
MIESZKAJĄCYCH
W WODZIE

JAKI SYMBOL
MA POCZTA POLSKA?

Zadania z pudełka

ODPOWIEDZ:
CZY ZWIERZĘTA
WYSYŁAMY POCZTĄ?

ZAŚPIEWAJ SWOJĄ
ULUBIONĄ PIOSENKĘ!

JAKIE ZNASZ SŁOWO
NA LITERĘ „P”

JAKI MAMY
DZIŚ MIESIĄC?

Z CZEGO POWSTAJE
PAPIER?

W CZYM LISTONOSZ
NOSI LISTY?

Droga paczki



Dyplom

Odkrywcy Pocztowych Tajemnic



dla





za udział w scenariuszu
Sekrety Poczty

Archiwalny telegram

Pisać czytelnie
atramentem, długopisem
lub chemicznym
ołówkiem

Adresować dokładnie

Nieczytelne pismo lub
niedokładny adres są
często powodem znie-
kształcenia lub opóźnie-
nia telegramu.

Płatne wskazówki
w skrótach

(Używane najczęściej)

- =Pilny= (zagan.)
- =Urgent=
- =RPx= (odpowiedź opla-
cona)
- =TDx= (dorecza się w
określonym dniu)
- =XP= (dorecza się przez
umyślnego posłańca na
koszt nadawcy)
- =Posłańcem= (dorecza się
przez umyślnego po-
słańca na koszt odbiorcy)
- =LX= (blankiet ozdobny)
- =XLT= (telegram życze-
niowy)
- =LT= (telegram listowy)
- =GP= (poste restante)
- =TFx= (przekazuje się
adresatowi telefonem)
- =TLXx= (przekazuje się
adresatowi dalekopisem)

Nie podlega odtelegrafowaniu
Nadawca
(nazwisko wzgl. instytucja, adres,
nr telef.)

Oplata
za telegram zł
dodatkowa zł
razem zł
podpis

Uwagi
służbowe



TELEGRAM

Odtelegrafowano

dn. g. m.
do
podpis

nr sł. dn. g., m.

(wskazówki służbowe)

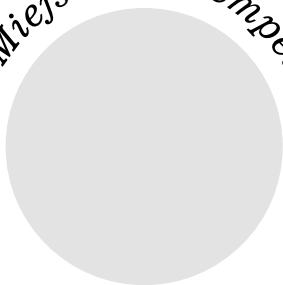
adresat (imię i nazwisko albo nazwa instytucji)

(wieś i nr domu, albo ulicę, nr domu i mieszkania, nr telefonu)

(pocztą)

ODWRÓCIĆ

Miejsce na stempel

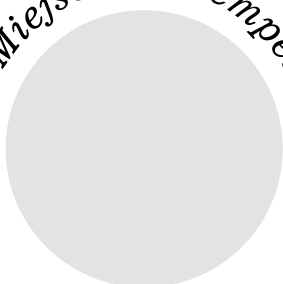


*Pocztowe
Przygody*

$$nr$$

.....

Miejsce na stempel



*Pocztowe
Przygody*

$$nr$$

.....