

ZAGRAJMY W KROPKI 2019





Gra terenowa dla klas I-III

BARBARA BARTNIK DOROTA DEROŃ
ELŻBIETA DRAS IWONA PAWŁOWSKA
BEATA MINTA RENATA SZCZYGLEWSKA
DOROTA ZDAŃKOWSKA



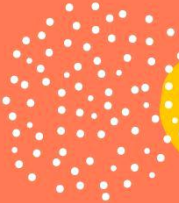


GRA TERENOWA dla klas I-III

Zagrajmy w kropki”.




Gra terenowa pod tytułem „Zagrajmy w kropki” została przygotowana i opracowana przez zespół nauczycielek nauczania wczesnoszkolnego współpracujących w projekcie eTwinning pod tym samym tytułem z okazji obchodów święta Dnia Kropki 2019.





Gra zawiera propozycje zadań i gier, które każdy z nauczycieli wykorzystuje i dostosowuje do możliwości wiekowych, czasowych, lokalowych oraz pogodowych swojej macierzystej placówki.

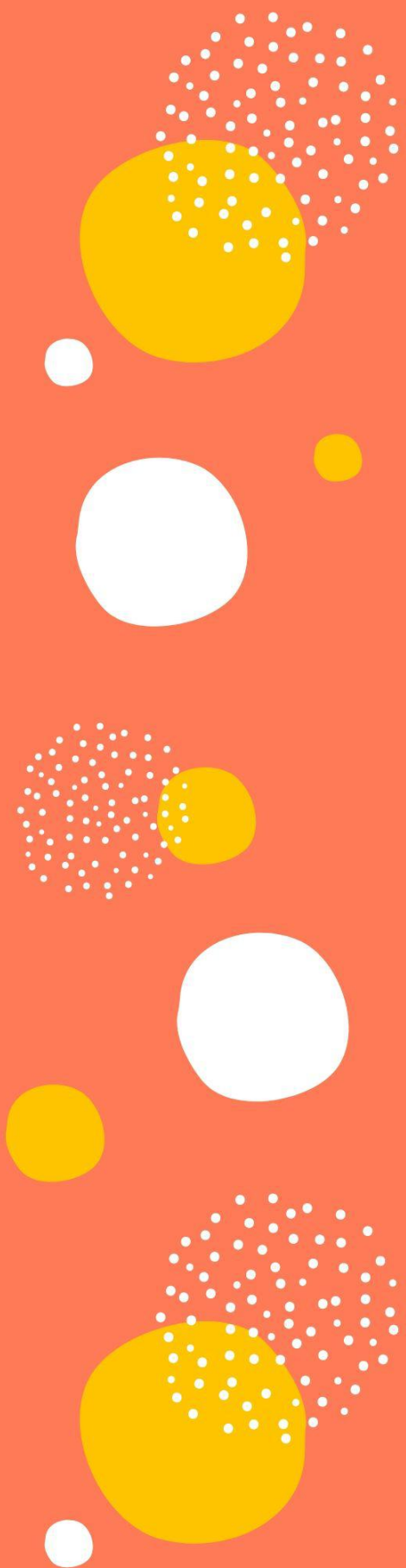


Celem gry jest spełnienie przesłania Vashti:



“Pozostaw po sobie ślad-
nadaj mu znaczenie”





Zaangażuj

Analizuj

Graj

Rozpoznaj

emAnuj

motywuJ

Współdziałaj

Koduj

Rysuj

Opowiedz

Pomagaj

Kreuj

Inicjuj

Zaangażuj

Zabawa „Kto pierwszy, ten lepszy”

Poproś, by dzieci stanęły w kole i odliczyły do dwóch. Powstałe drużyny wezmą udział w wyścigu poduszki. Rozpocznij zabawę ruchową od przekazania po jednej poduszce dla każdej z drużyn, po dwóch przeciwnych stronach koła. Zadaniem drużyn jest dogonienie poduszki przeciwnej drużyny. Zanim rozpocznie wyścig, przeciwicz w zwolnionym tempie kierunek ruchu poduszek, by każde z dzieci mogło zobaczyć od kogo dostaje poduszkę i komu ją przekazuje.

Zasady:

poduszkę przekazujemy do osoby ze swojej drużyny stojącej najbliżej nas, poduszkę musi dostać każda z osób w drużynie, nie wolno nikogo pominąć i np. przerzucić poduszkę o dwie osoby dalej, poduszkę podajemy, a nie rzucamy.

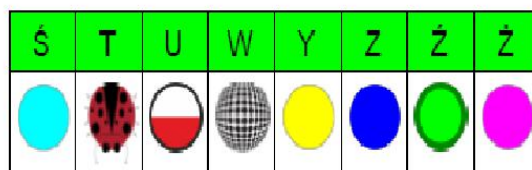
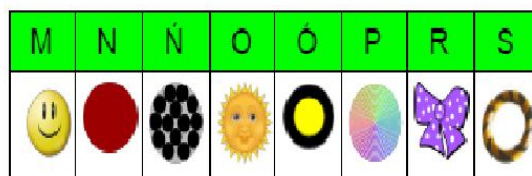
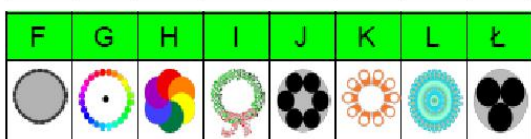
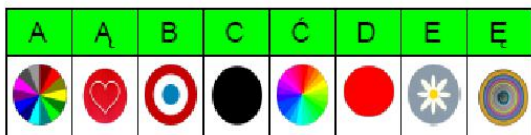
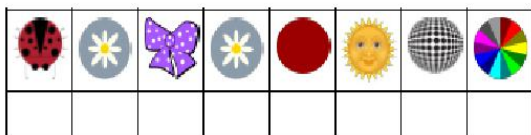
Wariant: Jeżeli walka drużyn jest wyrównana, zaproponuj przerwę i krótkie narady w drużynach, by uczniowie mogli się zastanowić jaką przyjąć technikę podawania, by poduszka mogła przyspieszyć, a tym samym dogonić drugą drużynę.

Dowiedz się, co będziemy robić

To zadanie to duże wyzwanie!

Wspólnie odkodujcie hasło i zapiszcie je na kartce.

Dowiecie się, co będziemy dzisiaj robić.



Graj

Piękna kropka

Każde dziecko otrzymuje kubek jednorazowy, w określonym kolorze (2-3 osoby po tyle samo, np. w kolorze niebieskim). Cały zespół ma ułożyć kropkę (układanie zaczynamy od ślimaka) wg określonego kodu: niebieski, żółty, czerwony, zielony, pomarańczowy i tak kolejno. W zabawie chodzi o to, żeby uważnie śledzić działania innych i w odpowiednim momencie pozbyć się kubeczka tzn. postawić szybciej niż kolega... Wygrywa ten, co najszybciej pozbędzie się kubków.

Rozpoznaj

Nasze hasło

Grupy zaszyfrowują kropkowym szyfrem (np. pismem Braila) na kartkach wyrazy, które muszą odszyfrować inne zespoły. Każda grupa/każdy uczestnik otrzymuje kartę z alfabetem, kartki formatu A4 (tyle ile liter w wyrazie i w kolorze grupy) i papierowe kropki. Na każdej kartce układają jedną literę i tak układają zaszyfrowane wyrazy dla innych grup.



emAnuj

Motywuj

Zagadka 1

Która grupa odczyta pierwsza?

Ó	Ś	L	I	Ż	Z	B	Y	Z	I
J	E	C	S	Ć	D	E			
A	C	H	C	E	M	T	G	N	
I	S	U	J	Ł	Y	B	A	M	I
S	M	Ś	E	M	E	H	G		
Z	N	W	E	R	I	N	Y	D	
I	P	O	G	Ą	U	Y	S		
Ś	Ć	D	R	C	K	T	Ó	R	
Z	M	F	T	I	L	G	Ą	N	
N	E	Ł	D	E	Z	S	E	I	
B	Ś	Z	F	D	A	I	U	G	
W	H	B	O	N	Y	D			

Odczytaj litery z pól odpowiadających rysunkowi z prawej strony. Napisz odczytane zdanie.

Zagadka 2

Która grupa odgadnie pierwsza?



1 sylaba + z er= ijaj



ł = w



+ta ~~ka~~ darz = t

Współdziałaj

Budowanie „jajkodromu”

Zaproś uczniów do głównego zadania, które będzie okazją do trenowania umiejętności pracy zespołowej i osiągania kompromisu. Szczegóły znajdziesz w instrukcji.

Instrukcja

Konstruowanie „kropkodromu”- „jajkodromu”

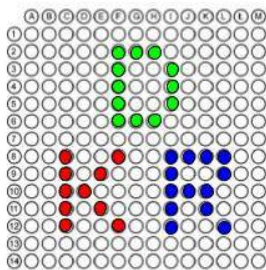
Każda grupa ma zbudować konstrukcję „kropkodromu”, która umożliwi kropce bezpieczne lądowanie z wysokości około 1,5 metra lub przeniesienie na inne miejsce bez dotykania dłońmi. Zadanie zostanie zaliczone, jeżeli kropka umieszczona w konstrukcji, po zderzeniu z ziemią nie ulegnie zniszczeniu.

Każda grupa przygotowuje potrzebne materiały: 3 słomki, kubeczek plastikowy, taśma klejąca, nożyczki, balon, kartkę A4, może być gazeta, ręcznik papierowy, jajko.

Czas na wykonanie zadania to około 20 minut.

Koduj

Każda z grup koloruje pola 1 planszy wg instrukcji (współrzędne). Na koniec grupy manipulują planszami (4 planszami) i układają hasło.

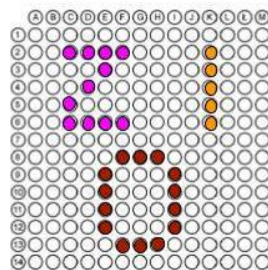


Plansza nr 1

■ C10, C11, C12, C8, C9, D10, E11, E9, F12, F8

■ F2, F3, F4, F5, F6, G2, G6, H2, H6, I3, I4, I5

■ I10, I11, I12, I8, I9, J10, J8, K10, K11, K8, L12, L8, L9

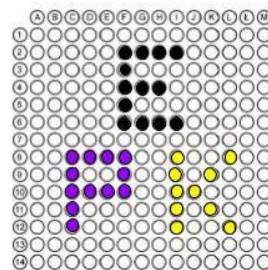


Plansza nr 2

■ K2, K3, K4, K5, K6

■ E10, E11, E12, E9, F13, F8, G13, G8, H13, H8, I10, I11, I12, I9

■ C2, C5, C6, D2, D4, D6, E2, E3, E6, F2, F6

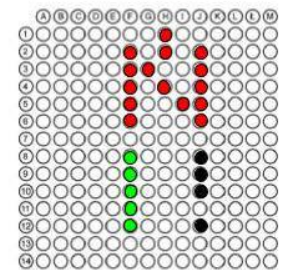


Plansza nr 3

■ I10, I11, I12, I8, I9, J10, K11, K9, L12, L8

■ C10, C11, C12, C8, C9, D10, D8, E10, E8, F10, F8, F9

■ F2, F3, F4, F5, F6, G2, G4, G6, H2, H4, H6, I2, I6



Plansza nr 4

■ F2, F3, F4, F5, F6, G3, H1, H2, H4, I5, J2, J3, J4, J5, J6

■ F10, F11, F12, F8, F9

■ J10, J12, J8, J9

Rysuj

W czym schowała się kropka?

Kreatywna praca plastyczna- zachęć uczniów do przedstawienia własnego pomysłu w postaci obrazu opartego na konturze dużej kropki.

Opowiedz

Ułóż rymowaną o kropce

Kreatywna praca zespołowa- zachęć uczniów do skomponowania wierszowanej rymowanki na cześć kropki.

A teraz zadanie dla poetów i wierszokletów - postarajcie się w grupach ułożyć rymowankę o kropce. Może być humorystyczna albo całkiem poważna. Życze natychmiastowego twórczego natchnienia!!!

Pomagaj Kreuj



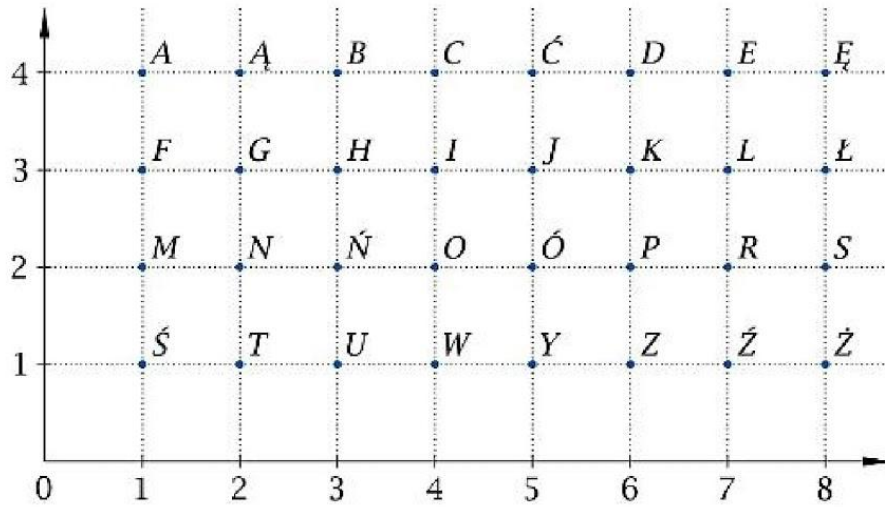
Inicjuj

Inspirująca myśl

Odkoduj myśl i zapisz, pamiętając, że każdej literze przypisana jest para cyfr, np. litera A to (1,4).

Inspirująca myśl

Odkoduj myśl i zapisz, pamiętając, że każdej literze przypisana jest para cyfr, np. A to (1,4)



(6,2) (7,2) (6,1) (5,1) (5,3) (7,4) (1,2) (2,2) (4,2) (1,1) (5,4)

.....
(7,2) (4,2) (6,4) (6,1) (4,3)

.....
(7,4) (2,2) (7,4) (7,2) (2,3) (4,3) (8,4)

.....