„Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu”

*Materiał został opracowany w ramach realizacji projektu **„Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu”** programu Erasmus+, Edukacja Szkolna, Partnerstwa strategiczne na rzecz edukacji szkolnej, o nr umowy: 2020-1-PL01-KA201-081783*

Materiał udostępniono na licencji: CC - BY 4.0
CC BY 4.0 Deed | Attribution 4.0 International | Creative Commons
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

Publikacja została zrealizowana przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

IV. Metody i techniki nauczania wykorzystywane w edukacji polonijnej (materiały z warsztatów)

LAPBOOK – INNOWACYJNA METODA ROZWIJANIA KREATYWNOŚCI UCZNIÓW SZKÓŁ POLONIJNYCH

Lapbook to forma/sposób kreatywnego zaprezentowania informacji na wybrany temat. Lapbook to „książka na kolanach" – bo tak brzmi w swobodnym tłumaczeniu angielska nazwa. To rodzaj papierowej teczki formatu A-4 lub A-5, w środku której dzieci wklejają własnoręcznie wykonane ruchome elementy w różnych kształtach i kolorach: kieszonki, zakładki, koperty, harmonijki, karteczki, otwierane skrytki, obrotowe koła, miarki… W przestrzeniach tych uczeń umieszcza różne informacje z opracowywanego zakresu. Mogą to być: rysunki, opowiadania, opisy, cytaty, krzyżówki, zagadki, puzzle, quizy, kolorowanki, drobne rekwizyty, zebrane słownictwo, terminy czy też zdjęcia i wykresy. Dziecko, tworząc swój lapbook, ma okazję wykazać się zdolnościami estetycznymi i artystycznymi, może wykorzystać swój talent plastyczny do zilustrowania informacji, które będą umieszczane w lapbooku. Planowanie rozmieszczenia ruchomych elementów stwarza dziecku możliwość kształcenia umiejętności tworzenia kompozycji. W tworzeniu lapbooków nie ma ściśle określonych zasad. Ważniejsza jest tu fantazja, twórcze wykorzystanie papierowych materiałów i przedstawienie za ich pomocą wybranego zagadnienia.

W zależności od potrzeb teczka może być tworzona i wykorzystywana do pracy indywidualnej, w parach i zespołach, na zajęciach lekcyjnych i pozalekcyjnych.

Lapbook zachęca do samodzielnego wyszukiwania, gromadzenia, opracowywania oraz prezentowania materiałów dotyczących np. przeczytanej lektury, ważnych wydarzeń, zainteresowań… Właściwie każdy temat nadaje się do wykonania lapbooka.

Teczka tematyczna ma charakter interdyscyplinarny - łączy działania z różnych edukacji - polonistycznej, plastycznej, matematycznej, przyrodniczej, technicznej, informatycznej, a czytanie w celu poszukiwania informacji z różnych źródeł jest przy tworzeniu lapbooka naturalną koniecznością. Jest to bardzo dobry sposób na naukę w działaniu, sprzyja też wielokrotnemu powtarzaniu wiedzy.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu" jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Lapbook jest dziełem ucznia, co podnosi jej atrakcyjność i zaspokaja konkretne zainteresowania, wzbudza ciekawość i motywuje dziecko do odkrywania ukrytych ciekawostek, a także do ich gromadzenia. Pozwala na zbieranie informacji i nieskończone rozszerzanie jego zawartości. Zaspokaja konkretne zainteresowania i przyciąga uwagę, dzięki czemu chętnie się do niej wraca.

Kiedy warto stworzyć lapbooka?

- ✓ gdy chcemy zebrać wiadomości na istotny dla nas temat w jedno miejsce w sposób kreatywny, twórczy, który ułatwi uczniom zapamiętanie omawianych treści;
- ✓ gdy chcemy uaktywnić uczniów w trakcie omawianego zagadnienia – podając im wstępne materiały do rozpoczęcia pracy nad lapbookiem;
- ✓ gdy chcemy zachęcić do zgłębienia wiedzy na jakiś temat;
- ✓ gdy chcemy kształtować kompetencje miękkie uczniów: umiejętność współpracy, współdziałania w zespole, dążenie do ukończenia zadania, zarządzanie sobą w czasie, motywowanie innych, kreatywność, samodyscyplinę, samodzielność.

Tworzenie lapbooka z dziećmi

Aby stworzyć lapbooka z dziećmi trzeba dobrze zaplanować pracę. Początkowo należy zapoznać dzieci z tym, czym jest lapbook, w jaki sposób będzie wyglądać organizacja pracy.

Następnie trzeba przygotować wszystkie niezbędne materiały (dotyczące tematu zajęć oraz wiadomości i informacji zamieszczanych w lapbookach, a także materiał do wykonania lapbooków). Jeśli dzieci zostaną odpowiednio wcześniej poinformowane o takiej formie pracy, mogą już w domu przygotować różne materiały i przynieść je na zajęcia.

W przypadku młodszych dzieci, będziemy wykorzystywać prostsze formy i kształty notesików/książeczek w lapbookach, bądź też muszą zostać wcześniej przygotowane i wycięte przez nauczyciela.

Pracy z lapbookiem bez względu na klasę (czy I czy III) nie możemy ograniczyć do jednej godziny lekcyjnej. Czasami zajmuje ona nawet kilka dni, np. w przypadku omawiania lektury. Wybierając tę metodę pracy na lekcji dobrze jest tworzyć swojego lapbooka wspólnie z dziećmi.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Potem pracujemy etapami: przygotowujemy okładkę tytułową, projektujemy działy lapbooka, przygotowujemy szablony do umieszczenia informacji, kopertki na obrazki, elementy ozdobne…

Wybór tematu.

Tematem lapbooka może być dosłownie wszystko: zainteresowania dziecka (zwierzęta, motoryzacja, sport, muzyka), tematy szkolne (poznawanie mórz czy kontynentów, gromady zwierząt, układ pokarmowy człowieka, zagadnienia z gramatyki, ortografia, patriotyzm, symbole narodowe, konkretna lektura szkolna, figury geometryczne) Powinniśmy przygotować uczniów wcześniej do tematu, żeby mogli zebrać potrzebne materiały, podpowiedzieć, gdzie mogą je znaleźć i jak szukać. Niektórym uczniom będzie to pomocna wskazówka.

Prezentacja i omówienie.

Wykonane lapbooki powinniśmy omówić wspólnie z uczniami. Po prezentacji warto zrobić wystawę, żeby mogli popodziwiać pracę swoją i swoich kolegów.

Zalety lapbooka:

- ✓ rozwija różne umiejętności (czytanie, pisanie, liczenie, motorykę małą, logiczne myślenie, pamięć, koncentrację, pomysłowość...);
- ✓ rozwija umiejętności artystyczne (tworzenie kompozycji, estetyka, wyobraźnia przestrzenna, kreatywność);
- ✓ uczy samodzielności, pracy w grupie oraz organizacji pracy;
- ✓ uczy cierpliwości i systematyczności;
- ✓ uczy wyszukiwania i selekcjonowania informacji (często według określonych kryteriów);
- ✓ pomaga w porządkowaniu i pogłębianiu wiedzy;
- ✓ zachęca do powtórek i rozszerzania wiedzy (lapbook można wciąż rozbudowywać);

- ✓ jest atrakcyjną formą nauki, ponieważ w procesie twórczym zaangażowane są różne rodzaje aktywności dziecka;
- ✓ lapbooki są kolorowe, przyciągają uwagę i dzieci chętnie do nich wracają;
- ✓ lapbook może być na każdy temat;
- ✓ tworząc go można wykorzystać gotowe materiały i szablony, ale również przygotować własne.

INTELIGENCJE WIELORAKIE WG HOWARDA GARDNERA

Rodzaje inteligencji wg Howarda Gardnera

- Inteligencja językowa (lingwistyczna)
- Inteligencja wizualno przestrzenna
- Inteligencja matematyczno – logiczna
- Inteligencja interpersonalna
- Inteligencja intrapersonalna
- Inteligencja przyrodnicza
- Inteligencja kinestetyczna
- Inteligencja muzyczna

Inteligencja językowa (lingwistyczna)

Osoby o wysokiej inteligencji językowej:

lubią mówić, opowiadać i słuchać opowieści, formułują swoje myśli i wypowiedzi w sposób przejrzysty, mają bogate słownictwo, tworzą opowiadania, wymyślają oryginalne historie, starannie dobierają słowa, są wrażliwe na znaczenie słów, potrafią wychwycić subtelne różnice, zapamiętują trudne słowa, bawią się słowami, słowa dostarczają im rozrywki, bez trudu

zapamiętują wiersze i lubią je recytować, mają łatwość uczenia się języków obcych, lubią czytać (wcześnie podejmują próby czytania), dobrze radzą sobie z różnymi formami wypowiedzi pisemnych.

KTO? adwokat, aktor, akwizytor, analityk rynku, ankieter, doradca finansowy, dziennikarz, korektor, księgarz, lingwista, nauczyciel, pisarz, polityk, prawnik, przedstawiciel handlowy, recepcjonista, redaktor, socjolog, terapeuta, tłumacz.

Inteligencja wizualno przestrzenna

Osoby o wysokiej inteligencji wizualno przestrzennej:

mają zdolność dostrzegania szczegółów w otaczającym świecie, są wrażliwe na kształty, wzory, linie i kolory, mają pamięć obrazów, „myślą obrazami", lubią rysować, malować, modelować, rzeźbić i lepić, chętnie tworzą różnorodne formy przestrzenne, bez trudu korzystają z map, diagramów, tabel czy wykresów, tworzą i rozumieją schematy rysunkowe, lubią układać puzzle, klocki, lubią sprawdzać, jak coś działa, z czego się składa, tworzą modele, potrafią odnaleźć drogę w nieznanym miejscu, w labiryncie.

KTO? architekt, dekorator, geodeta, fotograf, fryzjer, grafik, ilustrator, kierowca, konstruktor, kostiumolog, malarz, naukowiec, pilot, plastyk, projektant, reżyser, rzeźbiarz, scenarzysta, stylista, wizażysta.

Inteligencja matematyczno – logiczna

Osoby o wysokiej inteligencji matematyczno logicznej:

potrafią logicznie myśleć, umiejętnie szeregują, klasyfikują i wnioskują, lubią precyzyjne instrukcje, są konkretne i dociekliwe, łatwo dostrzegają związki przyczynowo-skutkowe, lubią przeliczać różne rzeczy (czasem robią to bezwiednie), mają ustalony porządek i kolejność rzeczy, umiejętnie zbierają i analizują informacje, rozumieją znaczenie symboli, są zorganizowane, dokładne i precyzyjne, grają w gry logiczne i strategiczne, lubią zagadki i łamigłówki, zadają dociekliwe pytania.

KTO? analityk medyczny, audytor, bankowiec, chemik, doradca finansowy, ekonomista, fizyk, geodeta, informatyk, inżynier, kasjer, księgowy, konstruktor, lekarz, logistyk, makler, menedżer, matematyk, statystyk.

Inteligencja interpersonalna

Osoby o wysokiej inteligencji interpersonalnej:

łatwo nawiązują kontakty społeczne, są towarzyskie i komunikatywne, mają predyspozycje do pracy w zespole, chętnie pracują w grupie, mają zdolności przywódcze, mają dobrze rozwinięte zdolności mediacyjne, potrafią z uwagą słuchać innych, potrafią rozwiązywać konflikty, potrafią wczuć się w sytuacje i problemy innych.

KTO? psychoterapeuta, nauczyciel, menadżer, lekarz, pielęgniarka

Inteligencja intrapersonalna

Osoby o wysokiej inteligencji intrapersonalnej:

dobrze znają siebie, swoje mocne i słabe strony, posiadają własną wewnętrzną motywację, lubią i potrafią pracować samodzielnie, świadomie i precyzyjnie wyznaczają cele własne, lubią decydować o sobie, mają dobrze rozwiniętą intuicję i zdolność przewidywania, mają poczucie własnej wartości, stawiają sobie wysokie wymagania, starają się być oryginalne, są spokojne, skryte i refleksyjne, chronią własną prywatność, są świadome własnych uczuć, mają zdolność do empatii, lubią spędzać czas we własnym towarzystwie.

KTO? filozof, psychoterapeuta, teolog

Inteligencja przyrodnicza

Osoby o wysokiej inteligencji wizualno przyrodniczej:

interesują się otaczającym światem, są nim zafascynowane, dostrzegają specyficzne zależności i wzorce występujące w przyrodzie, lubią przebywać w wolnej przestrzeni, na powietrzu, potrafią zrozumieć świat roślin i zwierząt, prowadzą obserwacje, kolekcjonują różne naturalne okazy przyrodnicze, samodzielnie eksperymentują, doświadczają i odkrywają, poznają różne zjawiska przyrodnicze, fizyczne i chemiczne, dobrze opiekują się zwierzętami, są wrażliwe na ich los, okazują szacunek do wszystkich istot żywych, pielęgnują rośliny, lubią publikacje i programy popularno-naukowe o tematyce przyrodniczej.

KTO? Ogrodnicy, weterynarze.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu”
jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Inteligencja kinestetyczna

Osoby o wysokiej inteligencji kinestetycznej:

lubią różnorodne ćwiczenia fizyczne, chętnie uczestniczą w zabawach ruchowych, łatwo uczą się różnych sprawności ruchowych, lubią zajęcia sportowe, pasjonują się sportem, są uzdolnione manualnie, potrafią poprzez ruch wyrażać emocje, używają mowy ciała, gestykulują, mają dobrą koordynację ruchową, potrafią świadomie i celowo wykorzystywać ruch, mają doskonałe wyczucie własnego ciała, chętnie majsterkują i wykonują różne prace ręczne.

KTO? akrobata, aktor, budowlaniec, klaun, elektryk, hydraulik, instruktor fitness, marynarz, mechanik, modelka, mim, nauczyciel wychowania fizycznego, policjant, przewodnik turystyczny, ratownik, rehabilitant, rzemieślnik, rzeźbiarz, sportowiec, sprzątaczka, stolarz, strażak, ślusarz, tancerz, tkacz.

Inteligencja muzyczna

Osoby o wysokiej inteligencji muzycznej:

mają poczucie rytmu, łatwo zapamiętują i odtwarzają rytm, są bardzo wrażliwe emocjonalnie, łączą muzykę z emocjami, mają dobry słuch muzyczny, lubią śpiewać i nucić, mają swoje ulubione utwory muzyczne, są wrażliwe na wszystkie dźwięki płynące z otoczenia, tworzą własne rytmy i melodie, chętnie uczą się przy muzyce, nucą i podśpiewują podczas zabawy i/lub podczas pracy, grają lub próbują grać na instrumentach muzycznych,

KTO? aktor, choreograf, dyrygent, dziennikarz muzyczny, kompozytor, krytyk muzyczny, muzyk, nauczyciel, operator dźwięku, piosenkarz, realizator dźwięku, stroiciel instrumentów, tancerz, wokalista.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu”
jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

WSPOMAGANIE UMIEJĘTNOŚCI CZYTANIA UCZNIÓW SZKÓŁ POLONIJNYCH

Czytanie jest jedną z najważniejszych umiejętności każdego człowieka. Jest to narzędzie do zdobywania wiedzy na kolejnych etapach kształcenia. Równocześnie jest to pierwsze poważne wyzwanie, z którym mierzy się dziecko.

Aby dzieci uczące się w szkołach polonijnych w przyszłości chętnie czytały w języku polskim, powinniśmy wspólne zaszczepić w nich radość z posiadania tej umiejętności. Czytanie po polsku wyzwala emocjonalny związek z krajem ojczystym, pomaga w znalezieniu wielu ważnych informacji o swojej ojczyźnie w różnych źródłach, umożliwia czytanie literatury polskich autorów. Wyposażenie dziecka w umiejętność czytania w języku polskim, to jak wręczenie mu narzędzia do działania,to wysiłek będący inwestycją w przyszłość.

Nauka czytania w języku polskim wcale nie musi być trudna. Jeśli będzie przebiegała w sposób atrakcyjny i ciekawy, nie zgasimy u dzieci naturalnej chęci poznawania kolejnych liter, sylab i nowych wyrazów. Zapraszajmy więc dzieci do zabawy, nie do nauki. Dzięki zabawom, w którym pojawiają się symbole zwane literami, dzieci je po prostu zapamiętują. Wplatajmy poznawanie polskich liter i sylab w pasjonującą zabawę oraz ciekawe i atrakcyjne zajęcia. Stwarzajmy sytuacje wyzwalające radość z czytania. Pokazujmy, że poprzez zabawy z literami nabywają niezwykle ważną umiejętność.

METODA PRACY WE WSPÓŁPRACY - Quiz – Quiz - Trade

Ciekawym rozwiązaniem w nauce czytania jest wykorzystanie struktury **Quiz – Quiz - Trade**. Jest to sposób uczenia się we współpracy Spencera Kogana. W jaki sposób włączyć tę strukturę w zajęcia edukacyjne wspierające naukę czytania? Oto jeden z pomysłów - scenariusz zajęć otwartych przeprowadzonych w grupie sześciolatków przez nauczycielkę Szkoły Podstawowej nr 28 w Białymstoku.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Scenariusz zajęć edukacyjnych w grupie sześciolatków.

Temat zajęć: Zapoznanie z literą *„W,w”* drukowaną i pisaną na podstawie wyrazu *„waga”*.

Cele zajęć: dziecko:

- układa zdania do ilustracji;
- dokonuje analizy i syntezy słuchowej nazw przedmiotów, imion, nazwisk;
- układa schemat wyrazu z białych, czerwonych i niebieskich kartoników oraz z rozsypanki literowej;
- rozpoznaje i nazywa nowo poznaną literę *w,W* drukowaną i wyszukuje ją spośród innych liter i w wyrazach;
- czyta sylaby i wyrazy z nowo poznaną literą;
- pisze litry *w* i *W* po śladzie, na kaszy i układa je z kasztanów;
- porusza się rytmicznie przy muzyce;
- współpracuje z kolegą w czasie zabawy i pracy;
- pracuje samodzielnie;
- doprowadza pracę do końca;
- dokonuje samooceny własnej pracy.

Metody:

- czynne – zadań stawianych do wykonania;
- słowne - rozmowa, objaśnienia;
- oglądowe – pokaz, obserwacje;
- pracy we współpracy – Quiz – Quiz - Trade.

Środki dydaktyczne: ilustracja do wprowadzania nowej litery, obrazki do analizy słuchowej (do wyświetlania na dużym ekranie), alfabet obrazkowy, rozsypanki literowe i kolorowe kartoniki dla każdego dziecka i rozsypanka literowa z poznanymi literami do zabawy dydaktycznej „Jaką mam literę”?, rozsypanka obrazkowo - sylabowo - wyrazowa do zabawy „Co mam na obrazku?”, ilustracje kwiatów i ptaków z podpisami, karty pracy, magnetofon, komputer, projektor, ekran, kredki, tacki z kaszą manną, kasztany, naklejki samoprzylepne.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. **Powitanie – pląs ze śpiewem „Wszyscy są, witam Was”**

2. **Układanie zdań do ilustracji przedstawiającej osoby i przedmioty - w ich nazwach jest głoska *„w”*, której znak graficzny (litera *„w”*) będzie wprowadzany.**

3. **Wyeksponowanie przez nauczyciela słowa - wyrazu podstawowego *„waga”* oraz ilustracji wagi, która jest desygnatem tego słowa - wyrazu.**

4. **Analiza i synteza słuchowa słowa-wyrazu podstawowego *„waga”***

- wypowiadanie całego słowa - wyrazu,
- wybrzmiewanie kolejnych sylab połączone z klaskaniem – liczenie sylab,
- podział słowa-wyrazu na głoski połączone z klaskaniem – liczenie głosek,
- określenie położenia głoski ***„w”*** w słowie-wyrazie ***„waga”***,
- podawanie przykładowych słów - wyrazów z głoską ***„w”*** w nagłosie,
- wyszukiwanie głoski *„w”* w pokazanych obrazkach (nauczyciel nazywa przedmioty, rośliny i zwierzęta znajdujące się na obrazkach, a dzieci klaszczą, gdy usłyszą głoskę ***„w”***),
- wyszukiwanie głoski ***„w”*** w swoim imieniu i nazwisku.

5. **Analiza i synteza wzrokowa słowa-wyrazu podstawowego *„waga”***
(na tablicy umieszczony jest obrazek przedstawiający wagę).

- podział słowa - wyrazu ***„waga”*** na sylaby i ułożenie dwóch białych kartoników (nauczyciel układa na tablicy, a dzieci na dywanie z wykorzystaniem rozsypanki literowej),
- podział słowa-wyrazu ***„waga”*** na głoski i ułożenie czterech białych cegiełek przez nauczyciela i dzieci,
- podział słowa - wyrazu ***„waga”*** na spółgłoski i samogłoski (ułożenie przez nauczyciela i dzieci czerwonych i niebieskich cegiełek - czerwone oznaczają samogłoski, a niebieskie spółgłoski),
- zastąpienie kartoników znanymi wcześniej wprowadzonymi literami,
- wskazanie miejsca nowej litery.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

6. Demonstracja nowej litery małej i wielkiej *„w, W”* drukowanej

- wstawienie kartonika z literą ***„w”*** do modelu wyrazu ***„waga”*** (dzieci wykonują to samo),
- każde z dzieci indywidualnie dokonuje analizy i syntezy wzrokowej ułożonego przez siebie modelu wyrazu ***„waga”,***
- wyszukiwanie liter ***„ w,W”*** w napisach znajdujących się w klasie, zwrócenie uwagi, że imiona, nazwy rzek, miast i państw pisze się wielką literą.

7. Zabawa dydaktyczna „Jaką mam literę?” z wykorzystaniem metody Quiz, quiz, trade (tłum. z j. ang – handel wiedzą, wymiana wiedzy, dziecko uczy dziecko) – utrwalenie poznanych liter

Dzieci losują spośród liter wcześniej poznanych i nowej litery ***(w,W)*** kartonik, który po obu stronach ma literę drukowaną małą lub wielką i maszerują z nią rytmicznie po klasie śpiewając piosenkę „Maszeruje wiosna”.

Na przerwę w muzyce witają się z wybranym przez siebie kolegą przybijając „piątkę” i jeden z nich pokazując kartonik z literą zadaje pytanie:

- *Jaką mam literę?*

Kolega odpowiada na pytanie i jeśli odpowiedź jest prawidłowa, zostaje pochwalony przez poklepanie po ramieniu i wypowiedzeniu słowa:

*Super !, Ś*wietnie! lub *Bardzo dobrze!*

Jeżeli kolega nie potrafi nazwać litery, wówczas zadaniem pytającego jest mu podpowiedzieć i zabawa toczy się dalej – pytanie zadaje druga osoba z pary. Kiedy dwoje dzieci odpowiedziało na zadane pytania stają do siebie plecami i czekają, aż wszyscy będą gotowi. Następnie znowu maszerują rytmicznie ze śpiewem i na przerwę w muzyce szukają nowego kolegi. Zabawa trwa do momentu, aż „wszyscy” spotkają się ze „wszystkimi”.

8. Ćwiczenia w czytaniu – praca z podręcznikiem (karta pracy wyświetlona na tablicy, a dzieci mają na stołach również papierowe karty pracy)

- wyszukiwanie liter ***„w,W”*** w alfabecie – otoczenie ich niebieska pętlą (w alfabecie są również litery pisane i nauczyciel informuje o tym dzieci);
- podkreślenie niebieskim kolorem nowo poznanych liter drukowanych w wyrazach (wyjaśnienie niezrozumiałych słów i ich pisowni - mała, wielka litera), jeśli dzieci podkreślą wszystkie litery, dokonują samooceny i w nagrodę przyklejają sobie znaczek;
- czytanie sylab, wyrazów i rebusów.

9. Zabawa dydaktyczna „Co mam na obrazku?" z wykorzystaniem metody Quiz, quiz, trade – ćwiczenia w czytaniu

Dzieci losują kartonik z obrazkiem i napisem jego nazwy po drugiej stronie. Poruszają się rytmicznie po klasie przy dźwiękach „Czterech pór roku - Wiosna" A. Vivaldiego.

Na przerwę w muzyce witają się z wybranym przez siebie kolegą przybijając

„ piątkę" i jeden z nich pokazując kartonik z napisem zadaje pytanie:

- Co mam na obrazku?

Kolega odczytuje wyraz i jeśli zrobi to prawidłowo, zadający pytanie odwraca kartonik pokazując, że zgadza się z odpowiedzią i zostaje pochwalony przez poklepanie po ramieniu i wypowiedzeniu słowa:

*Super !, Ś*wietnie! lub *Bardzo dobrze!*

Jeżeli kolega nie potrafi odczytać wyrazu, wówczas zadaniem pytającego jest mu pomóc w czytaniu, zabawa toczy się dalej – pytanie zadaje druga osoba z pary.

Kiedy dwoje dzieci odpowiedziało na zadane pytania stają do siebie plecami i czekają, aż wszyscy będą gotowi. Następnie znowu poruszają się rytmicznie przy muzyce i szukają nowego kolegi. Zabawa trwa do momentu, aż „wszyscy" spotkają się ze „wszystkimi".

10. Przerwa na czynności higieniczno- sanitarne

11. Demonstracja nowo poznanej litery małej i wielkiej *„w, W"* pisanej

- pokaz pisania litery na tablicy bez liniatury;
- analiza kształtu litery (kojarzenie kształtu litery z przedmiotami z otoczenia);
- ćwiczenia w pisaniu bezśladowym w powietrzu, na tacy z kaszą;
- układanie liter z kasztanów - jeśli ułożą prawidłowo, to po sprawdzeniu przez nauczyciela, otrzymują znaczek w nagrodę;
- pisanie litery po śladzie i samodzielnie w karcie pracy (pod kontrolą nauczyciela).

Scenariusz opracowała i zajęcia przeprowadziła:

Bożena Borowik – nauczycielka Szkoły Podstawowej nr 28 im. K. I. Gałczyńskiego w Białymstoku

CZYTANIE - GRY I ZABAWY

Dobieranka sylabowa

Ćwiczenie przeprowadzamy w grupie 4-8 osobowej. Rozdajemy dzieciom sylaby początkowe a końcowe układamy w rozsypce tak, aby nie było widać napisów. Każde dziecko kolejno odkrywa sylabę i sprawdza, czy może utworzyć wyraz. Jeśli tak, to wyraz przepisuje do zeszytu. Jeśli nie - odkłada sylabę na stół. Kolejne dziecko może wziąć tę sylabę, gdy przyjdzie jego kolej.

Kto ma tę sylabę?

Na tablicy, bądź na dywanie przyczepiamy pierwsze sylaby wyrazów a końcowe rozdajemy dzieciom.

Pytanie: kto ma drugą sylabę do wyrazu "dama"?

Układamy wyrazy

Każde dziecko otrzymuje kartkę A5 podzieloną na 6 pól. Następnie dzieci wykonują kolejne polecenia.

- wpisz w każdą część dowolną sylabę,

- rozetnij,

- wrzuć sylaby do pudełka,

- wylosuj sylabę i ułóż z nią wyraz.

UWAGA – zamiast sylab możemy wpisywać litery (podaj/ułóż wyraz z tą literą) lub wyrazy (ułóż zdanie z tym wyrazem).

Alfabet

Każdy otrzymuje literę (dwie litery) – dzieci siedzą w kręgu tyłem do siebie. Każde dziecko trzyma w rękach kartonik z literą. Nauczyciel podaje przykład wyrazu (np. ul). Na to hasło

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

wstają dzieci posiadające kartoniki z literą „u” i „l”, obiegają siedzących i wracają na swoje miejsce. Wygrywa dziecko, które szybciej obiegnie okręg i wróci na swoje miejsce.

- Jakie głoski były w wyrazie „ul”? UWAGA – podajemy wyrazy, które nie zawierają podwójnych liter np. **t**a**t**a, s**a**l**a**…

Ruchomy alfabet

Każda grupa otrzymuje zestaw liter – zadaniem jest ułożenie za ich pomocą jak największej liczby wyrazów – K R A S N O L U D E K / N A U C Z Y C I E L K A

Bieg po sylaby

Nauczyciel dzieli dzieci na zespoły. Na boisku, sali gimnastycznej rozłożone są kartki z sylabami/wyrazami. Nauczyciel podaje sylabę/słowo (na początku można biegać do samych sylab).

Zadaniem dzieci jest dobiegnięcie do właściwej sylaby/wyrazu i podniesienie kartki do góry.

Możemy też w innej wersji rozłożyć w ten sposób litery alfabetu – np. pisane i uczniowie muszą dobiec z drukowaną wersją do wersji pisanej, lub tylko znaleźć podaną literę i podnieść ją do góry. Punkt otrzymuje drużyna, która zrobi to szybciej. W tej wersji możemy podawać też litery alfabetu, zadaniem uczniów jest dobiegnięcie do kolejnej lub poprzedzającej ją litery. Uczniowie w drużynach zmieniają się przy kolejnych biegach.

Dokończ wyraz *Pomoce:* piłka
Nauczycielka rzuca piłkę kolejno do każdego dziecka, podając pierwszą sylabę wyrazu. Dziecko łapie piłkę i kończy wyraz. Później do koła może wejść dziecko i kontynuować dalej zabawę.

Ruchome sylaby – zabawa ruchowa

Każde dziecko otrzymuje kartonik z jakąś sylabą. Dzieci spacerują. Na sygnał np. mają jak najszybciej dobrać się w pary lub w trójki tak, aby utworzyły całe wyrazy. Nauczycielka obserwuje, gotowe pary lub trójki zaprasza na ławeczkę albo do szeregu. Mogą pozostać te dzieci, które nie umiały się dobrać. Teraz kolejno wyrazy przedstawiają się nauczycielowi i innym dzieciom. Gdy skończą, zabawę się powtarza, ale wyrazy za każdym razem powinny być inne. Zamiast wyrazów można wywoływać sylaby z samogłoską „a” lub „e” itd.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Pomoce: *kartoniki z sylabami – gdy jest ich więcej niż dzieci, podczas każdej zabawy można wymieniać je kilku uczniom, będzie wtedy możliwe ułożenie większej liczby wyrazów.*

Losowanie wyrazów – gra

Dzieci siedzą w kole lub w ławkach. Na środku koła lub na biurku leżą odwrócone tyłem kartoniki z wyrazami – jest ich tyle, ile dzieci, lub więcej. Nauczyciel zapowiada, że kolejno każde dziecko przyjdzie losować wyraz. Kto wylosuje wyraz z literą „w", zostaje na środku ze swoim kartonikiem – wyrazem. Kto nie – usiądzie. Następnie dzieci w nagrodę odczytują na głos swoje wyrazy i określają, w którym miejscu wyrazu jest poszukiwana litera „w". Potem następna kolejka losowania dla wszystkich – te same wyrazy, ale zmiana litery „w" na „l", według uznania i potrzeby nauczyciela, w celu np. utrwalania liter.

Pomoce: kartoniki z wyrazami

Sylaby wykonują polecenia – zabawa ruchowa. *Pomoce*: kartoniki z sylabami Dzieci stają w kole lub w rzędzie, każdemu nauczyciel daje nowe imię: „ma", „pa", „da", „sa", „ha". Może być mniej sylab. Oczywiście kilkoro dzieci nazywa się „ma", kilkoro „pa" itd. Kiedy już wiadomo, kto jak się nazywa, nauczyciel wydaje sylabom polecenia:

- Sylaby „ma" usiądą w siadzie skrzyżnym.
- Sylaby „pa" podskoczą.
- Sylaby „da" zrobią przysiad.
- Sylaby „sa" zrobią skłon.
- Sylaby „ha" zaśmieją się głośno.
- Sylaby „pa" staną na lewych nogach.
- Sylaby „da" zaszumią jak drzewa w lesie.
- Sylaby „ma" staną na prawych nogach.
- Sylaby „pa" uklękną i usiądą na piętach.
- Sylaby „ha" pomaszerują w miejscu.
- Sylaby „sa" zamiauczą jak kotki.
- Sylaby „ma" staną normalnie i ukłonią się pięknie...

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu" jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Modelowanie liter ciałem – zabawa ruchowa

Dzieci siedzą w rozsypce lub w kręgu. Nauczyciel poleca, aby narysować ręką literę w powietrzu, np. wielkie „d" pisane. Kiedy dzieci wykonają polecenie, n - l podaje inne, np.:

- Narysuj paluszkiem na podłodze małe „m" pisane.
- Ułóż z obu dłoni wielkie „T" drukowane.
- Narysuj w powietrzu ręką wielkie „H" pisane.
- Narysuj w powietrzu kolejno każdym palcem małe „o".
- Narysuj językiem w powietrzu wielkie „S" pisane.
- Narysuj nosem w powietrzu wielkie „L" pisane.
- Narysuj głową w powietrzu (poruszając odpowiednio) wielkie „Z" pisane.
- Stań na lewej nodze, a prawą w powietrzu narysuj wielkie „R" pisane.
- Stań na drugiej nodze, a lewą na podłodze narysuj małe „k" pisane.
- Prawą nogą narysuj na podłodze małe „f" pisane.
- Lewą nogą narysuj w powietrzu wielkie „B" drukowane.
- Zmień swoje ciało w literkę małe „p" drukowane.
- Teraz zmień swoje ciało w małe „z" drukowane.
- Zmień się w pierwszą literkę swojego imienia.

Wyraz cząstką innych wyrazów *Pomoce:* plansze i pisaki dla grup.

Nauczyciel pisze na tablicy wyraz „lis". Następnie poleca zespołom, aby wypisały na planszach jak najwięcej wyrazów, w których wystąpi „lis" jako cząstka. Gdy wszyscy skończą, przedstawiciele grup przeczytają i przeliczą wyrazy. Nauczyciel sprawdzi prawidłowość ich zapisu i wybierze najlepszy zespół.

Przykłady z wyrazem - cząstką „lis":

list, listy, lisy, lisek, liski, listki, listeczek, listeczki, listwa, listewka, listeweczki, kolisty, falisty, propolis, lisiątko…

Inne wyrazy - cząstki do następnych konkursów: kot, sok, las, rak, rok…

Uczymy się dzielić zdanie na wyrazy oraz porównywać długość zdań. Przykłady:

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu" jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Kotek śpi. W tym zdaniu są 2 wyrazy. Mama ma owoce. W tym zdaniu są 3 wyrazy. Jabłka są bardzo smaczne. W tym zdaniu są 4 wyrazy. Wyrazy można liczyć na palcach, układać klocki, wystukiwać, wygrywać na instrumentach (jeden wyraz to jeden dźwięk)

Układanie zdań

Uczestnicy mają ułożyć trzy zdania składające się z trzech wyrazów według następującej kolejności: rzeczownik - czasownik - rzeczownik. Np. Tomek jedzie rowerem. Koza je trawę. Auto jedzie ulicą. Wygrywa ten, kto pierwszy wykona zadanie.

Przy powtórzeniu można wprowadzić następujące utrudnienie: pierwszy rzeczownik każdego zdania musi zaczynać się na określoną literą. Przykład: Autobus jedzie ulicą. Anna idzie drogą. Astronom obserwuje gwiazdy.

Układanie zdań – wyścigi rzędów

Grupę dzielimy na 2 zespoły. Przygotowujemy 2 zdania rozcięte na wyrazy (1 zdanie – pierwszy zespół; 2 zdanie - 2 zespół). Zdania powinny zawierać po tyle samo wyrazów – ile wyrazów – tyle dzieci w rzędzie. Dzieci losują kolejno wyrazy i biegną do wyznaczonego miejsca. Tam układają zdanie. Pierwsza osoba losuje wyraz, biegnie, kładzie wyraz i wraca. Kolejne osoby losują, biegną, dopasowują swoje wyrazy we właściwe miejsce. Wygrywa rząd, który pierwszy poprawnie ułoży zadanie.

Liczymy wyrazy w zdaniu

Zabawa polega na liczeniu słów w usłyszanym zdaniu. Dorosły wypowiada krótkie zdania (2-3 słowa) i pokazuje dziecku, na czym będzie polegała zabawa – liczy słowa w wypowiedzianym zdaniu pomagając sobie np. układając klocki, patyczki, rysując kreski itp.

Im młodsze dziecko, tym łatwiejsze i krótsze muszą być zdania. Stopniowo zwiększamy stopień trudności zdań (wtedy, gdy dziecko radzi sobie dobrze z prostszymi).

Gdy dziecko rozumie, czego od niego oczekujemy, mówimy zdanie i prosimy, by policzyło ile jest w nim słów. W czasie zabawy zamieniamy się rolami.

Ala idzie.

Pies szczeka.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Tata jedzie autem.

Paweł lubi lody.

Ela czyta ciekawą książkę.

Gdzie schowałeś buty?

Zjedz jabłko, jest smaczne.

Jutro nie pójdziemy do kina, bo jesteś chory. itp.

Układamy zdania określonej długości

Zabawa polega na układaniu zdań o określonej liczbie słów. Pomocny może być tu wizualny schemat zdania, np. ułożony z klocków lub narysowany z kresek – tylu, ile ma być słów w zdaniu.

Możemy wyznaczać sobie wzajemnie ilość słów, wykorzystać kostkę do gry, karteczki z cyframi do losowania. Zawsze trzeba uwzględnić możliwości dziecka.

Jeśli dziecko ma problem z ułożeniem zdania, możemy pomóc mu układając przykładowe zdanie, które będzie wzorem dla dziecka, np. mówimy zdanie „Kot pije mleko." i zachęcamy dziecko, aby ułożyło podobne zdanie np. o psie. Na wzór podanego zdania, powstaje wówczas np. „Pies pije wodę". Podkreślamy wówczas sukces dziecka i chwalimy za rozwiązanie zadania. Stopniowo nasza pomoc będzie mogła być ograniczana.

Grając ze starszymi dziećmi możemy dokonać modyfikacji poprzez wprowadzenie dodatkowego warunku dotyczącego np. zdanie złożone z 4 słów o wiośnie itp.

GRY I ZABAWY INTEGRUJĄCE UCZNIÓW SZKÓŁ POLONIJNYCH

Gry i zabawy integrujące mają na celu stworzenie wśród uczniów poczucia wspólnoty, bezpieczeństwa i wzajemnej akceptacji. Ucząc empatii i tolerancji dają szanse na uzyskanie wsparcia wśród rówieśników w trudnych sytuacjach. Zajęcia integrujące pozwalają dzieciom zaadaptować się do warunków panujących w nowej szkole i klasie, a także sprzyjają w zacieśnianiu więzi między uczniami, którzy znają się od dawna. Ponadto często tego typu gry i zabawy stwarzają zabawne sytuacje, a dzieci mają szansę wykazać się kreatywnością lub

pokazać swoje mocne strony. Dzięki zabawom integracyjnym dzieci mają szansę poznać więcej faktów na swój temat, co pozwoli im znaleźć elementy wspólne i tematy do rozmowy - pewnie w grupie są osoby, które mają w domu, np. psa lub kota, młodsze rodzeństwo, lubią grę na jakimś instrumencie albo co wakacje wyjeżdżają z rodzicami w góry.

Atmosfera relaksu i rozluźnienia, która towarzyszy zabawom integrującym sprzyja przełamywaniu nieśmiałości, zwalczaniu napięć i lęków, a jednocześnie pozwala na rozładowanie nadmiaru energii. Istotą zabaw integrujących jest włączenie do procesu komunikacji wszystkich środków wyrazów, tzn. mowy, a także ekspresji ciała.

Proponując grę czy zabawę staramy się, aby aktywni byli wszyscy członkowie grupy.

DRZEWKO SAMOPOCZUCIA

Uczestnicy wskazują na podstawie obrazka, jakie samopoczucie im towarzyszy.

POZNAJMY SIĘ

Uczestnicy mają za zadanie za pomocą trzech samodzielnie narysowanych obrazków opisać coś charakterystycznego związanego z własną osobą. Uczestnicy mają do dyspozycji kartki papieru, kredki, mazaki. Na zadanie mają 5 minut, następnie każdy prezentuje swoje rysunki i omawia je.

KOGO MAM NA MYŚLI

Uczestnicy siedzą w kręgu. Jedna osoba uważnie się wszystkim przygląda, zwracając uwagę na oczy, włosy, ubrania (kolor, długość, rodzaj itp.). Następnie wszyscy zamykają oczy, a wskazana osoba opisuje wygląd wybranej osoby, np. *Ma jasne, długie włosy, nosi okulary, na prawej ręce ma bransoletkę…* a pozostali rozpoznają opisywaną osobę. Osoba opisuje wybranego uczestnika tak długo, aż ktoś poda jego imię.

ZNAJDŹ KOLEGĘ, KTÓRY MA TAKIE SAME …

Uczestnicy poruszają się swobodnie po wyznaczonym terenie. Na sygnał prowadzącego wyszukują odpowiednią osobę, np. *Znajdź kogoś, kto ma…* ten sam kolor oczu, włosy tego samego koloru, taki sam wzrost, buty takiego samego koloru, rękawy takiej samej długości, jakiś element ubrania w czerwonym kolorze, sznurówki…

CEBULA

Celem tej zabawy jest poznanie osób o podobnym usposobieniu i zainteresowaniach. Uczestnicy stoją parami twarzą do siebie, tworząc dwa koła - zewnętrzne i wewnętrzne. Prowadzący podaje polecenia. Po każdym wykonanym w parze zadaniu koło zewnętrzne

przesuwa się o jedno miejsce w prawo. Należy pamiętać, aby z każdym nowym partnerem przywitać się, a po wykonaniu polecenia pożegnać. Przykładowe komendy:

- uśmiech
- ulubiona pora roku
- wydarzenie z poprzedniego dnia
- podanie ręki
- ulubiony przedmiot
- co jadłem na śniadanie
- powiedzieć krótki wyszukany komplement
- ulubiona książka
- ulubione zwierzę
- powiedzieć szybko „szedł Sasza suchą szosą" itp.

PORZĄDKI

Prowadzący określa sposób ustawienia się uczestników. Zadaniem uczestników zabawy jest ustawić się w jednym rzędzie według różnych właściwości: wzrostu, wielkości butów, długości włosów, ciężaru, itp. Trzeba to jednak zrobić nic nie mówiąc. Powyższy warunek musi być koniecznie spełniony by zabawa była udana.

WĄŻ

Uczestnicy ustawieni np. w szeregu, blisko siebie, pomiędzy uczestnikami na wysokości barków umieszczona np. kartka papieru (może być gazeta, balon). Zadaniem uczestników jest wykonywanie poleceń prowadzącego, np. przejść określony odcinek, do boku, w przód, zrobić przysiad – w taki sposób, aby przedmiot nikomu nie wypadł.

COLA, FANTA, SPRITE

Uczestnicy ustawieni z jednej strony rozłożonej skakanki (liny) wykonują ruchy, które wcześniej zaprezentował prowadzący: cola – uczestnicy stoją z prawej strony skakanki, fanta - przeskok na lewą stronę, sprite – w rozkroku. Prowadzący w różnej kolejności wymienia słowa. Kto z uczestników się pomyli odpada z zabawy.

SZACHOWNICA

Cztery osoby mają skakanki, tworzą kwadrat, każda para naprzeciwko siebie trzymają skakanki, poruszają skakankami, zadaniem pozostałych uczestników jest wykonywanie

skoków w różnych sekwencjach kroków. Może być dowolność, ale może też prowadzący określić sposób skoków. (https://www.youtube.com/watch?v=YLNWZAlKtNI).

WYŚCIG DO KRZESŁA

Uczestnicy ustawieni w dwóch rzędach, każdy rząd ma ustawioną ścieżkę z kubeczków jednorazowych – dwa na sobie, i jedno krzesełko na środku pomiędzy ścieżkami. Zadaniem pierwszego dziecka z rzędu, jest rozłożenie kubeczków (ułożenie kubeczek obok kubeczka)i jak najszybsze zajęcia krzesełka. Zadaniem kolejnej osoby, jest złożenie kubeczków (włożenie jeden na drugi) i zajęcie krzesełka.

NIEPRZERWALNY KRĄG

W tej grze uczestnicy stoją w kręgu i trzymają się za ręce. Prowadzący umieszcza Hula-Hoop tak, aby spoczywał na złączonych dłoniach dwóch osób. Uczestnicy mają za zadanie przekładać Hula Hop w taki sposób, aby nie dotknął podłoża i aby nie zerwać więzi.

ZABAWA Z PIKTOGRAMAMI

Prowadząca przed rozpoczęciem zabawy układa karty na dywanie w taki sposób, by były one dla wszystkich widoczne. Uczestnicy siedzą przed kartami. Wybrana osoba wybiera sobie pozycję z karty nie pokazując jej. Następnie prezentuje pozycję. Zadaniem pozostałych jest wskazać kartę przedstawiającą zaprezentowaną pozycję. Uczestnik, któremu udało znaleźć właściwą kartę rozpoczyna zabawę od początku.

ZABAWA Z PIKTOGRAMAMI W PARACH

Prowadząca przed rozpoczęciem zabawy przekazuje każdej z par po 3-4 karty z piktogramami. Uczestnicy w parach siadają naprzeciwko siebie. Jedna osoba z pary patrząc na karty pokazuje kolejno pozycje, a druga osoba ma za zadanie ułożyć karty w konfiguracji odpowiadającej prezentowanym pozycjom.

SWING W ULICZCE – ZUZANNA - taniec integracyjny

Uczestnicy ustawieni w dwóch szeregach, na przeciwko siebie, twarzą do siebie, wykonują sekwencję kroków:

- 4 kroki do środka, klaśniecie w ręce osoby na przeciwko

- 4 kroki w tył,

- 8 kroków w przód (zamiana miejsc), obrót (twarzą do środka)

- 4 kroki do przodu, klaśniecie w ręce osoby na przeciwko

- 4 kroki w tył,

- 8 kroków w przód (powrót na swoje miejsce)

- pierwsze osoby wchodzą do środka i wykonując cwał bokiem (na 8 kroków)poruszają się na koniec (4 pary).

Film z układem: https://youtu.be/1Z9kcw-VwPU

Muzyka: https://www.youtube.com/watch?v=0RWDb9EawGE

POLKA COUNTRY TZW. ZUZANNA - taniec integracyjny

Dwa okręgi w każdym parzysta liczba osób, jeden w drugim. W tym w środku okręgu mniejsza liczba osób. Wykonują sekwencję kroków:

- trzymając się za ręce, 3 kroki w przód, podskok

- 3 kroki w tył, podskok,

- 3 kroki w przód podskok,

- 3 kroki w tył podskok,

- 16 kroków do boku (jeden okrąg porusza się w prawo, drugi – w lewo),

- zatrzymanie – zwrócenie się twarzami z osobą z pary,

- 3 klaśnięcia o nogi, trzy klaśnięcia w dłonie, 3 klaśnięcia z partnerem – prawe dłonie, 3 klaśnięcia
z partnerem – lewe dłonie. Powtórzenie dwa razy.

- chwyt pod ramiona i obroty 7 taktów, klaśnięcie, zmiana uchwytu, obroty w drugą stronę.

- ustawienie w kole.

Film z układem: https://youtu.be/HtZ4Mbbgves

Muzyka: https://www.youtube.com/watch?v=0RWDb9EawGE

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu”
jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

ZABAWY PODWÓRKOWE

MOJA DŁOŃ

Uczestnik odrysowuje swoją dłoń i wpisuje pięć informacji o sobie: Jestem …, Mam …., Lubię …., Marzę …., Nie lubię ….

WIZYTÓWKA ODRYWANKA

Uczestnik dzieli kartkę na 4 części poziome. W każdej części wpisuje swoje imię. Z drugiej strony kartki wpisuje odpowiedzi na pytania:

- pierwszą część zostawia pustą
- W jakim kraju uczę?
- Symbol kraju w którym uczę?
- Ulubione Polskie miasto?

Na sygnał uczestnicy odrywają część wizytówki, rozmawiają na temat zdobytej informacji. Zabawa trwa do momentu, pozostania części z imieniem.

IMIĘ I CHUSTKA W KOLE

Uczestnicy ustawieni w kole. Jedna osoba stoi w środku koła, trzymając apaszkę. Podrzuca apaszkę do góry i wywołuje imię osoby z kręgu. Wywołana osoba wbiega do środka i łapie podrzuconą apaszkę , aby nie upadła na podłogę i wywołuje inną osobę do środka, również podrzucając apaszkę do góry. Może zdarzyć się, iż wywołane imię noszą nawet trzy osoby. Wszystkie trzy podbiegają, a apaszkę łapie najszybsza osoba.

GAZETOWA BITWA

Uczestnicy siedzą w kręgu, jedna osoba stoi w środku ze zwiniętą gazetą. Osoba prowadząca podaje imię osoby z kręgu. Zadaniem uczestnika ze środka jest uderzenie lekko w ramię wywołanej osoby. Ta jednak szybko podaje imię innej osoby z kręgu. Osoba ze zwiniętą gazetą kieruje się szybko w kierunku wywołanej osoby. Kto zostanie uderzony gazetą, zamienia się miejscami z osobą stojącą w środku, gdyż nie wykazał się refleksem.

TRZY RZĘDY

Uczestnicy są podzieleni na trzy rzędy ustawione równolegle do siebie.

I- rząd krzyczy głośno jedno słowo

II- rząd usiłuje zagłuszyć pierwszy rząd(krzykiem, machaniem, podskakiwaniem)

III- rząd ma za zadanie odgadnąć słowo wypowiadane przez pierwszy rząd.

Po odgadnięciu następuje zmiana, aż wszystkie rzędy będą mogły zagrać wszystkie role.

7 PYTAŃ

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Uczestnicy dobierają się w zespoły kilkuosobowe. Każdy uczestnik odpowiada na jedno pytanie. Początek zabawy należy zainicjować np. „ *Za górami, za lasami stał zamek, w którym mieszkał…”*

1. kto?

2. z kim?

3. kiedy?

4. gdzie?

5. co robili?

6. dlaczego?

7. co z tego wynikło?

Na koniec każdy zespół prezentuje się.

DZIWNE KROKI

Uczestnicy stoją w kręgu. Dwie osoby, które porozumieją się wzrokiem, podchodzą „dziwnym” krokiem (każdy swoim) do środka koła. Tam dotykają się dłonią i idą na miejsce partnera jego krokiem.

STATEK

Grupa ustawia się w szeregu. Prowadzący woła: „Na prawą burtę” – wszyscy biegną na prawą stronę sali. „Na lewą…..” – na lewą. Kiedy krzyczy „Na statek” wszyscy ustawiają się na środku. Komendy wydawane są coraz szybciej. Ostatnia osoba dobiegająca do szeregu wypada z gry. Gra toczy się tak długo, aż zostanie jeden wygrany.

TRZY SZYSZKI

Uczestnicy ustawieni po obrębie koła. Prowadząca rzuca szyszkę do wybranej osoby i zapamiętuje jej imię. Ta osoba podaje szyszkę kolejnej wybranej osobie i zapamiętuje, komu szyszkę rzuciła. W czasie zabawy przyspieszamy tempo i ilość podawanych szyszek.

GDZIE JEST PSZCZÓŁKA?

Uczestnicy wychodzą z sali. Jedna osoba zostaje i chowa w widocznym miejscu pszczółkę (zamocowaną do spinacza bieliźnianego). Następnie uczestnicy wchodzą do sali i szukają wzrokiem jej śpiewając tekst na melodię piosenki pt. „ Panie Janie” . Kto odnalazł pszczółkę przysiada i nic nie mówi. To znak że wie, gdzie ona jest.

Gdzie jest pszczółka?/x2

Schowała się!/x2

Wszyscy jej szukamy,

Wszędzie zaglądamy

Pokaż się!/x2

GRA O PREZENT

Każdy z uczestników wybiera sobie cyfrę, która występuje na kostce do gry. Następnie po kolei uczestnicy rzucają kostką. Jeśli ktoś wyrzuci np. 3, ten z uczestników, który wybrał cyfrę 3, może na swojej kartce narysować jedną część prezentu. Kto pierwszy narysuje prezent wygrywa.

NADMIAR SŁOŃCA

Prowadzący wskazuje część ciała i mówi np. to jest moje czoło, a wskazał brzuch. Wszyscy odpowiadają „To nadmiar słońca" to jest twój brzuch, a pokazują na czoło.

DYRYGENT

Jedna osoba wychodzi z sali, pozostali wybierają spośród siebie dyrygenta. Osoba wraca i ma odgadnąć, kto nim jest. Dyrygent pokazuje jakiś ruch, a wszyscy go naśladują, po chwili zmienia na inny. Stara się to tak zrobić, by nie być rozpoznanym. Gdy już się to stanie, on z kolei wychodzi za drzwi.

PYTANIE - ODPOWIEDŹ

Uczestnicy siedzą w kole. Jedna osoba w środku zadaje pytania, wskazuje kogoś z kręgu. Na pytania odpowiada nie osoba wskazana, lecz jej sąsiad z lewej strony. Kto się pomyli, dalej prowadzi zabawę.

ŁAŃCUCH SKOJARZEŃ

Uczestnicy siedzą w kręgu. Osoba zaczynająca zabawę mówi dowolne słowo (tu: związane z zimą), następnie podaje do niego skojarzenia: kolejna osoba podaje skojarzenie do słowa poprzedniego, np. : koło – rower – jezioro – ryba – wędka – itd.

MEMORY RUCHOWE

Osoby dobierają się parami i ustalają ruch charakterystyczny dla swojej pary. Dwie wcześniej wybrane osoby wychodzą z sali, aby za chwilę odnaleźć pary z takimi samymi ruchami.

MOJA MIMI

Jeden z uczestników opisuje wygląd, przeznaczenie przedmiotu wybranego przez siebie np. *„piłka"*. Zamiast słowa *„piłka"* używa określenia *„moja Mimi"*. Zadaniem pozostałych uczestników jest odgadnięcie poprawnej nazwy opisywanego przedmiotu.

SYMFONIA SYLAB

Wszyscy siedzą w kole. Jedna osoba opuszcza salę, pozostałe wymyślają jeden wyraz 2,3-4 sylabowy (z dziećmi młodszymi podajemy 2 sylabowe wyrazy). Każda osoba otrzymuje 1 sylabę z wymyślonego wyrazu, po czym kolejno, każde z nich wymawia ją np. osoba nr

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu" jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

1 „pa”, osoba nr 2 „ra”, osoba nr 3 „ sol” i tak dalej aż wszystkie osoby będą włączone do gry. Następnie wszyscy w tym samym czasie śpiewają swoje sylaby na melodię dobrze znanej piosenki. Uczestnik , który był za drzwiami wchodzi do sali i próbuje odgadnąć.

KOLORY LATA

Przed uczestnikami rozłożone są kolorowe kartki na podłodze. Uczestnicy poruszają się po sali w rytm muzyki. Na hasło np. „czerwony” dotykają wymieniony kolor jedną częścią ciała. Prowadzący może podać dwa lub trzy kolory, wówczas uczestnicy mają za zadanie dotknąć trzech kolorów kartek. Kto z uczestników nie wykona zadania odpada z zabawy.

DŁONIE ZAPAMIĘTUJĄ

Uczestnicy ustawieni do środka koła tyłem. Prowadzący podaje przedmioty i trzeba zapamiętać nazwy przedmiotów po dotyku.

TRAWA ŚMIESZKA /zabawa w parach, w zespołach/

Uczestnicy wyszukują sobie długie źdźbła trawy, a następnie stają naprzeciw siebie i zaczynają się łaskotać wzajemnie po swoich twarzach i szyi. Przegrywa ten, kto ze śmiechu jako pierwszy poruszy się z miejsca.

ZNAJDŹ KOLOR

Dziecko wybiera kilka kolorów kredki i w kolumnie maluje każdą z nich. Następnie zadaniem dziecka jest znalezienie w najbliższym otoczeniu przedmiotów, rzeczy w danych kolorach.

10 PUNKTÓW Z PIŁKĄ

Dobieramy się w pary i podajemy piłkę tak, aby złapać 10 razy. Jeśli piłka wypadnie, od nowa liczymy podania. Za 10 podań zdobywa się pierwszą dziesiątkę.

KAMIENNY POKER

Do zabawy będą potrzebne kamyczki, muszelki, gałązki i szyszki. Graczy dobieramy w pary lub trójki. Uczestnicy układają na ziemi okrąg z piętnastu. Każdy z dwóch graczy na zmianę może brać z koła jeden sąsiedni element, dwa lub trzy sąsiednie elementy. Przegrywa ten, kto musi wziąć ostatni kamień.

Inna wersja: wygrywa ten, kto na koniec zabawy, gdy zabrane są wszystkie elementy, ma parzystą liczbę kamieni.

ZABAWY Z KREDĄ

Odrysowywanie swojego cienia - Jedna osoba staje tak, żeby rzucać cień na chodnik, a druga go odrysowuje. Jeśli macie trochę starsze dziecko narysujcie nawzajem swoje cienie. Potem pozwólcie dziecku ozdobić powstały kształt - doróbcie uśmiech, oczy i nos, zróbcie wzory na ubraniu. Można użyć do tego kamyków i szyszek.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Malowanie toru przeszkód – dziecko rysuje start i metę oraz dowolne przeszkody: skakanie na dwóch nogach, na jednej, z nogi na nogę, obrót, spacer po linie itd.

Kształt i kolor - rysujcie na ziemi kształty znane dziecku wykorzystując do tego kredy w różnych kolorach (np. żółty kwadrat, żółte koło, żółty trójkąt, czerwone koło….). Ustawiacie dziecko w jednym rogu i wymieniacie figurę i kolor, maluch ma za zadanie przeskoczyć na odpowiedni kształt - na przykład niebieski kwadrat. Jest to doskonałe ćwiczenie znajomości kolorów i kształtów wraz z rozwijaniem spostrzegawczości. A przede wszystkim - świetna zabawa!

Rzut do celu – czyli chodnikowa wersja popularnej gry w rzutki. Rysujecie na ziemi kręgi wraz z punktacją, oznaczacie miejsce, z którego należy rzucać i dajecie dziecku np. kamyk. Spisujcie punkty i sprawdźcie kto spośród Was ma najlepszy cel!

ROZMOWA KAMIENIA I PATYKA

Uczestnicy otrzymują dwa naturalne instrumenty perkusyjne, np. kamień i patyk. Śpiewając krótki tekst na melodię „ Panie Janie”, podają instrumenty z ręki do ręki.

Co tak puka, co tak stuka?

Co to jest? Co to jest?

Co tak hałasuje? Co tak hałasuje?

Instrumentów dźwięk! Instrumentów dźwięk!

Gdy zabrzmi ostatnie słowo piosenki, osoby, które mają w rękach instrumenty, zatrzymują je i prowadzą ze sobą „ rozmowę”. Polega ona na tym, że jeden z nich (wcześnie lepiej ustalić, który instrument zaczyna) wystukuje na swoim instrumencie rytm, a druga odtwarza go. Po skończeniu rytmicznej „ rozmowy” znów śpiewamy piosenkę i przekazujemy instrumenty.

KÓŁKO I KRZYŻYK

Popularna gra, którą znamy wszyscy. Szybka i prosta. Kartka, długopis i można rozpocząć rozgrywki, ale co zrobić, kiedy spędzamy czas na świeżym powietrzu i nie mamy pod ręką tych przedmiotów. Nic prostszego. Rozejrzyjcie się dokoła i wykorzystajcie dary natury.

SZCZUR

Jeden z uczestników kreci nisko skakanką obracając się dookoła własnej osi. Zadaniem dzieci jest przeskakiwanie skakanki tak aby jej nie dotknąć. Kto dotknie skakankę przejmuje kręcenie.

OGRODOWE OGONKI

Każdy wkłada za gumkę od spodenek lub spódniczki szarfę. Gdy słyszą w tle muzykę spokojną to spacerują po sali, kiedy muzyka przyśpiesza ich zadaniem jest zebranie jak największej

liczby ogonków od innych (oderwanie), a przy tym nie stracenie swojego. Osoba, której ogonek został oderwany siada na ławce.

NOWY W PARZE

Uczestnicy stoją parami w rozsypce. Jedna para to uciekający i goniący. Gdy osoba uciekająca stanie obok osoby w którejś parze, druga osoba przejmuje rolę uciekającego. Gdy goniący złapie uciekającego, role zmieniają się.

OCHRANIARZ

Uczestnicy stoją w kole, a w środku znajdują się 2 osoby: VIP i ochroniarz. Uczestnicy rzucają do siebie piłkę, starając się trafić w VIP-a, w czym przeszkadza im ochraniarz. Trafiony VIP zostaje ochraniarzem, a osoba, która trafiła, zostaje VIP-em. Ochraniarz wchodzi do kręgu na jej miejsce.

VIP I OCHRANIARZ

Uczestnicy tworzą czwórki. Trzy osoby, trzymając się za ręce, tworzą koło. Chronią jedną osobę, wybraną spośród siebie. Zadaniem czwartej osoby, jest dotknąć w plecy ochranianego. Koło tak się kręci, żeby to się nie udało.

POŻEGNANIE NA „RAZ, DWA, TRZY"

Uczestnicy ustawieni są w ciasnym kręgu, stopami są przyklejeni do podłogi. Na początku żegnają się na „RAZ" – z pierwszymi osobami po lewej i po prawej stronie podając dłonie. Następnie żegnają się na „DWA" z osobami drugimi po lewej i prawej stronie, podając dłoń. Na koniec żegnają się na „TRZY" podając dłoń osobie trzeciej stojącej po lewej i prawej stronie.

ZABAWY Z CHUSTĄ ANIMACYJNĄ

Chusta animacyjna jest rewelacyjnym narzędziem dzięki któremu, zaproponujemy naszym dzieciom świetne pomysły na zabawę. W zależności od tego jak ją wykorzystamy, **chusta może pełnić funkcję**:

- integrującą,
- stymulującą,
- relaksacyjną,
- edukacyjną,
- rozrywkową.

Zabawy z chustą rozwijają:

- sprawność,
- motorykę,
- wyobraźnię,
- wpływają na pewność siebie i samopoczucie,
- pozwalają na rozwój więzi między dziećmi w grupie.

Rodzaje zabaw z chustą animacyjną i ich walory edukacyjne:

- **Zabawy ułatwiające wzajemne poznanie i integrujące grupę** – umożliwiają zapamiętanie imion i wymianę podstawowych informacji o sobie.
- **Zabawy ćwiczące współdziałanie** – integrują grupę poprzez dążenie do osiągnięcia wspólnego celu, zachęcają do nawiązania kontaktów i współpracy.
- **Zabawy ćwiczące refleks i spostrzegawczość** – wymagają skupienia uwagi, ćwiczą szybkie reakcje na określony sygnał lub znak.
- **Zabawy ćwiczące zwinność i zręczność** – rozwijają pewność siebie, wiarę we własne siły i odwagę.
- **Zabawy oparte na zaufaniu do grupy** – pozwalają doświadczyć bycia grupie.
- **Zabawy wprowadzające odprężenie i relaks** – wywołują dobry nastrój i psychiczne odprężenie.
- **Zabawy ćwiczące sprawność manualną** – rozwijają precyzję ruchów.
- **Zabawy ćwiczące umiejętność rozpoznawania kolorów.**
- **Zabawy w ganianego** – wpływają na ogólną motorykę organizmu, ćwiczą szybkość oraz wytrzymałość.
- **Zabawy oparte na zgadywaniu** – ćwiczą percepcję wzrokową, pamięć i spostrzegawczość.
- **Gry** – uczą zasad i ich przestrzegania.
- **Zabawy wymagające dodatkowych rekwizytów** – rozwijają wyobraźnię, modyfikują zabawy już istniejące.
- **Zabawy przy muzyce**.

KOLOROWE ZMIANY

Siedzimy na ziemi i trzymamy chustę rozciągniętą na ziemi. Prowadzący podaje jakiś kolor i osoby trzymające ten kolor zamieniają się miejscami podając przy tym swoje imiona.

KOGO NIE MA?

Wszyscy uczestnicy (oprócz prowadzącego) stoją trzymając chustę na wysokości piersi. Prowadzący prosi o zamknięcie oczu i dotykiem wskazuję osobę, która chowa się pod chustę. Na znak prowadzącego wszyscy otwierają oczy i trzeba wskazać kogo brakuje. W tę zabawę można bawić się drużynowo (np. drużyny osób stojących przy poszczególnych kolorach lub co druga osoba), wtedy za dobre odgadniecie drużyna zdobywa punkt.

KTO TAK, JAK JA…

Wszyscy wachlujemy chustę. Jedna osoba mówi: *Kto tak jak ja… ma niebieskie oczy, ma długie włosy, lubi lody, umie grać na instrumencie…* I wtedy, kiedy chusta jest w górze, wszystkie osoby, które spełniają wypowiedziany warunek przebiegają pod chustą i zajmują inne miejsce.

KTO TO JEST?

Kilka osób kładzie się pod chustą, ale w taki sposób, żeby pozostali nie wiedzieli, kto gdzie leży. Zadaniem grupy jest odgadnięcie, kto gdzie leży na podstawie dotykania leżących przez chustę.

RÓWNOMIERNE PODNOSZENIE I OPUSZCZANIE

Najprostszą animacją na naukę współdziałania jest równomierne podnoszenie i opuszczanie chusty, tak, żeby była ona cały czas poziomo w stosunku do ziemi. Chustę trzymamy naprężaną na wysokości stóp i równo podnosimy tak wysoko, jak damy radę. Następnie opuszczamy i znowu podnosimy. Z czasem przyspieszamy.

PIŁECZKA

Zadaniem grupy jest naprowadzenie małej piłeczki, tak, żeby wpadła do otworu w środku chusty. Możemy również poprosić jednego uczestnika, o to, żeby wszedł pod chustę i pomógł grupie łapiąc piłeczkę ręką wyciągniętą przez otwór.

SZTORM

Na chustę wrzucamy dużo małych przedmiotów (mogą to być, np. kulki z kartek papieru) i zadaniem grupy jest tak wachlować, żeby nic nie spadło z chusty).

WODA

Na środku chusty ustawiamy miskę z wodą. Zadaniem grupy jest przeniesienie miski na chuście o kilkanaście metrów, tak, żeby nic się nie wylało.

KOLOROWE SKŁADANIE

Grupa ma za zadanie złożyć chustę w odpowiednie kształty, np. trójkąt prostokątny, trójkąt równoboczny, prostokąt lub kwadrat, tak, żeby był widoczny tylko jeden kolor, dwa, trzy lub może cztery.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

POMNIK

Trzy osoby ustawiają się w pomnik, tak, żeby pozostała cześć grupy ich nie widziała. Prowadzący nakrywa pomnik chustą, a reszta grupy ma za zadanie odtworzyć pomnik. Kiedy już to zrobią, odkrywamy trzy osoby tworzące pierwotny pomnik i porównujemy nasze dzieła z oryginałem.

NAMIOT

Na sygnał prowadzącego wszyscy podrzucamy wysoko chustę i robimy dwa kroki do przodu, a następnie szybko kucamy i naciągamy chustę na siebie, aż do podłogi, siadając na jej brzegu. Tym sposobem robi się nad nami namiot, a my będąc w takiej pozycji, blisko siebie, w bezpiecznej osłonie chusty, możemy podzielić się między sobą miłymi słowami i podziękowaniami. Żeby tworzenie namiotu dobrze wyszło, warto kilka razy je przećwiczyć.

KWIAT LOTOSU

Jedna osoba kuca na środku chusty z nogami podkulonymi pod głowę. Cała grupa trzymając chustę idzie powoli w jednym kierunku wzdłuż jej obwodu zawijając tę osobę w chustę. Kiedy osoba będzie już zawinięta na hasło prowadzącego wszyscy ciągną chustę w swoją stronę zakręcając tym samym osobą w środku.

RYBAK I ZŁOTA RYBKA

Do wykonania tej animacji potrzebna będzie niewielka piłeczka, która będzie pełniła funkcje złotej rybki. Chętna osoba wchodzi na chustę i staje się rybakiem, którego zadaniem jest złapanie rybki. Cała grupa pomaga rybce uciec wachlując chustę. Jeśli rybakowi uda się złapać rybkę, do środka wchodzi teraz osoba, najbliżej której nastąpiło złapanie.

SAŁATKA OWOCOWA

Każdemu kolorowi chusty przypisujemy jeden owoc. Wszyscy wachlujemy chustą, a prowadzący mówi: *Robię sałatkę owocową z…* i tutaj wymienia jeden, dwa, trzy lub cztery owoce. Osoby, które trzymają chustę za kolory odpowiadające wymienionym owocom, zamieniają się miejscami przebiegając pod chustą, kiedy ta jest w górze. Zabawę można uprościć przypisując owoce osobom na stałe, np. poprzez odliczanie (a nie w zależności od trzymanego obecnie koloru).

PRZERZUCENIE PIŁECZKI

Grupę dzielimy na dwie równe drużyny, które łapią chustę za przeciwległe połowy. Na chustę kładziemy piłeczkę i zadaniem drużyn jest przerzucenie jej tak, żeby spadła za plecami przeciwników za co otrzymuje się punkt. Gramy np. do 10 zdobytych punktów.

BIEGANIE DOKOŁA

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Wszyscy trzymają chustę i poruszają się krokiem dostawnym w wybranym kierunku. Prowadzący wymienia jakiś kolor (lub kolory) i wszystkie osoby, które trzymają za ten kolor, mają za zadanie obiec wszystkich dookoła i stanąć na swoim miejscu (lub pierwszym wolnym – co jest łatwiejsze). Wygrywa ten, kto zrobi to pierwszy. Możemy pobawić się również z odpadaniem i wtedy osoba, która dobiegnie jako ostatnia, odpada i tak aż zostaną 4 osoby.

PAJĄKI

Rozłożona chusta leży na ziemi. Każda osoba losuje dla siebie dwa kolory (możemy użyć do tego sześciennej kostki z kolorami lub zwykłej kostki przypisując numerom kolory). Na pierwszym z wylosowanych kolorów trzeba położyć rękę, a na drugim nogę. Kiedy wszyscy się już ustawią, można zrobić zdjęcie. Zbyt łatwe? To teraz niech każdy wylosuje dla siebie 4 kolory: po jednym dla każdej ręki i nogi.

NALEŚNIKI

Zawijamy jedną osobę w chustę (tak, żeby głowa była na zewnątrz) i liczymy jej czas samodzielnego rozplątania. Możemy również urządzić wyścigi skaczących naleśników licząc czas jaki zajmie związanej chustą osobie pokonanie skokami określonego dystansu.

RYBACKA SIEĆ

Dwóch lub trzech uczestników trzyma chustę niczym rybacką sieć. Reszta grupy biega po sali próbując uciec przed rybakami. Osoby nakryte chustą stają się rybakami i pomagają łapać pozostałe rybki.

TARCZA

Grupę dzielimy na kilka drużyn. Chustę rozkładamy na podłodze i każdemu kolorowi na chuście przypisujemy liczbę punktów jaką przyznajemy drużynie za trafienie w ten kolor. Z odległości ok. 10 metrów rzucamy na chustę szmaciane woreczki (lub coś innego, co nie będzie się toczyło), najlepiej oznaczone, tak, żeby było wiadomo, do której drużyny należy dany woreczek (można np. rzucać kulkami z kolorowego papieru).

TANIEC Z CHUSTĄ

Prowadzący przygotowuje różnej szybkości muzyczne utwory. Grupa faluje chustą w rytm muzyki. Zabawę możemy wykonać również bez muzyki, ale z opowiadaniem prowadzącego, którego treść sugeruje szybkość falowania chusty, np. spokojna łąka, szum lasu, sztorm na morzu, huragan…

KRĘCIOŁEK

Wszyscy trzymamy naprężoną chustę. W rytm muzyki podajemy sobie poszczególne uchwyty wprawiając chustę w ruch obrotowy, ale sami pozostając w miejscu. Chustę możemy podawać

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

sobie w taki sposób, że lewa ręka podaje lewej ręce nad prawą, a prawa prawej nad lewą (wtedy druga ręka puszcza dopiero, kiedy ta pierwsza złapie).

ODPRĘŻENIE

Jedna osoba kładzie się na chuście, a cała grupa kołysze ją spokojnie w rytmie wolnej muzyki.

WACHLOWANIE

Bardzo przyjemnym ćwiczeniem jest również położenie się pod chustą (głową do środka), obserwowanie wachlującej nad nami chusty i doświadczanie jej delikatnych podmuchów. Pod chustą na raz może położyć się około 1/3 uczestników, a reszta w tym czasie spokojnie ich wachluje w rytm spokojnej muzyki. Po kilku minutach robimy zmianę.

STAŃ NA KOLORZE

Chusta rozłożona jest na podłodze. Uczestnicy w rytm muzyki tańczą na niej. Nagle muzyka ucicha i prowadzący wymijania jeden kolor. Zadaniem uczestników jest się na nim ustawić. Kto ostatni stanie na kolorze, odpada, a reszta tańczy dalej.

FRYZJER

Zapraszamy kilkoro dzieci pod chustę, prosimy by usiadły po turecku. Zadaniem uczestników trzymających chustę jest masowanie by powstała fryzura.

- Dzień dobry.
- Masujemy, masujemy i fryzurę szykujemy

ZABAWY MUZYCZNO - RUCHOWE

Ja jestem wężem https://www.youtube.com/watch?v=GUnqUFJcdzQ

Ja jestem wężem, bardzo się prężę
pełzam wciąż od rana do wieczora.
Drogi kolego, czy chciałby tego
by fragmentem być mego ogona?

Gąsienica Basia https://www.youtube.com/watch?v=7IaZC3DvH54

Dłonie w górę, do ramion, na boki, do ramion,
w górę, do ramion, na boki i do ramion
Klaszczemy, klaszczemy, klaszczemy klaszczemy
stukamy, stukamy, stukamy, stukamy
i do przodu pełzamy.

Klaszczemy, klaszczemy, klaszczemy klaszczemy
stukamy, stukamy, stukamy, stukamy
i powoli się kładziemy
i wstajemy.

Ręce w górę, do ramion, na boki, do ramion,
w górę, do ramion, na boki i do ramion
Klaszczemy, klaszczemy, klaszczemy klaszczemy,
stukamy, stukamy, stukamy, stukamy
i do tyłu pełzamy.
Klaszczemy, klaszczemy, klaszczemy, klaszczemy,
stukamy, stukamy, stukamy, stukamy
i powoli się kładziemy
i wstajemy.

Osiem kratek https://www.youtube.com/watch?v=Mey6OI5SUis
W pierwszą kratkę teraz wskocz.
w drugiej ręce wysuń w bok
w trzeciej kratce przysiad zrób
w czwartej łokcie daj w przód
w piątek kratce stań na baczność
w szóstej spróbuj chwilę zasnąć
w siódmej lekko klepnij czoło
w ósmej obrót dookoła.

Ty skacz https://www.youtube.com/watch?v=nUw71ib0C0A
Ty skacz, ty skacz, do przodu i bokiem
ty skacz, ty skacz i daj mi święty spokój.
A kiedy minie tydzień, to juz przestaniesz,
bo znudzi ci się wtedy to skakanie.

Krzyżowanie https://www.youtube.com/watch?v=JUJT8LHSFEs
Jedna noga druga noga stań na palcach (wyżej)
jedna noga, druga noga, teraz nogi skrzyżuj,

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu”
jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Na jednej nodze stań, na drugiej nodze stań
obróć się, tup, tup, tup
Na jednej nodze stań, na drugiej nodze stań
teraz figurę zrób.
Jedna ręka…..
jeden łokieć……
jedno ucho, drugie ucho……

EDUKACJA PRZEZ RUCH DOROTY DZIAMSKIEJ

Edukacja przez ruch – to pedagogiczny system kształcenia i terapii, który jest zbiorem różnorodnych technik i metod pracy z dzieckiem wykorzystujących naturalny ruch w procesie uczenia się. To system form i metod, który wykorzystuje naturalny, spontaniczny ruch organizmu. Człowiek rusza się, a więc przez ruch uaktywnia zmysły. Narzędziem *Edukacji przez ruch* jest koło integracji sensorycznej, czyli koło zintegrowanego ruchu organizmu. Istotą zajęć jest tworzenie dziecku takich sytuacji edukacyjnych, które umożliwiają mu osiąganie optymalnego poziomu rozwoju intelektualnego, społecznego, emocjonalnego i fizycznego. W wielu ćwiczeniach tej metody wykorzystany jest ruch - dzieci poruszają się rytmicznie, naprzemiennie aktywizują raz jedną, a raz drugą rękę. Ruch naprzemienny powoduje wyrównanie energetyczne po obu stronach ciała, usprawnia pracę obu półkul mózgowych, jest relaksujący, umożliwia lepsze odbieranie i interpretowanie bodźców, daje poczucie swobody, bardzo dobrze przygotowuje organizm do podejmowania kolejnych aktywności. Dzieci poruszają się, aby stworzyć nową jakość w doświadczeniu, którego efektem jest praca plastyczna, techniczna lub inna artystyczna impresja.

Wszystkim ćwiczeniom towarzyszy muzyka, która porządkuje przebieg ćwiczenia, nadaje mu tempo i rytm. Rytm towarzyszący ćwiczeniom ułatwia wykonywanie czynności, zwiększa koordynację ruchową. Jest również elementem wyzwalającym emocje, motywującym do aktywności i wchodzenia w interakcje społeczne.

Edukacja przez ruch – elementy:

1. Ruch
2. Muzyka, rytm, dźwięk
3. Wiedza.

Edukacja przez ruch – formy:

1. Ćwiczenia – kreślenie kropek, kresek, tupanie, klaskanie.
2. Zabawa – formy złożone, np. chodzenie z rytmicznym kreśleniem.
3. Gra – formy złożone z kilku ćwiczeń określone zasadami.

Edukacja przez ruch zawiera:

- ✓ Graficzne ćwiczenia wpływające na stabilizację lateralną (wykonywane na małej i wielkiej płaszczyźnie jedną ręką)
- ✓ Graficzne ćwiczenia wpływające na synchronizację pracy mózgu (wykonywane na małej i wielkiej przestrzeni oburącz)
- ✓ Graficzne ćwiczenia wpływające na równoważenie lateralne(wykonywane na małej i wielkiej płaszczyźnie raz jedną, raz drugą ręką)
- ✓ Ćwiczenia manipulacyjne wspomagające sprawność dłoni, ręki, nogi i całego organizmu z wykorzystaniem zabawek dydaktycznych, które pomagają w koncentracji
- ✓ Ćwiczenia rytmicznej manipulacji z wykorzystaniem zabawek dydaktycznych, wpływające na równoważenie lateralne organizmu
- ✓ Ćwiczenia spontanicznego ruchu całego ciała jako formy pozawerbalnej komunikacji wspomagające koncentrację i polisensoryczne poznawanie.

Edukacja przez ruch – struktura metodyczna:

- ✓ Ćwiczenia o charakterze graficznym lub manipulacyjnym, rytmicznie wykonywane przy optymalnym ruchu całego ciała
- ✓ Swobodne działanie z wykorzystaniem różnorodnych technik plastycznych, prowadzące do powstania karty pracy
- ✓ Tworzenie karty zespołowej z indywidualnych kart pracy, swobodna rozmowa na jej temat
- ✓ Wykorzystanie kart do dalszych działań na zajęciach, przemyślanej analizy.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu”
jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

GRY I ZABAWY MATEMATYCZNE Z WYKORZYSTANIEM RÓŻNYCH POMOCY DYDAKTYCZNYCH

GRY Z WYKORZYSTANIEM KOŚCI

Bitwa na kości.

Pomoce: 10 – 20 kości

Liczba graczy: 2

Dzieci rzucają kolejno kośćmi. Osoba, która ma więcej kropek na swojej kostce, zabiera obie. W przypadku tej samej liczby oczek, wykonujemy drugi rzut. Gra toczy się do wyczerpania wszystkich kości. Wygrywa osoba, która zbierze ich więcej.

Grupowanie kostek.

Pomoce: 10 kości dla każdego, żetony

Liczba graczy: 2

Dziecko **rzuca jednocześnie wszystkimi kośćmi**. Następnie każde z nich grupuje wg ilości kropek. Oddzielnie szóstki, piątki, itd. Dzieci porównują kości, **kto ma więcej szóstek dostaje pkt (**żeton). Kto ma więcej piątek dostaje pkt. itd. Jeżeli liczba kostek z tą samą liczbą oczek jest taka sama – nikt nie dostaje pkt. Gra toczy się do wyczerpania wszystkich kości. Wygrywa osoba, która zebrała więcej pkt.

Szereg

Pomoce: 6 kości dla każdego, żetony

Liczba graczy: 2

Każde dziecko **rzuca jednocześnie 6 kości**. Każde z nich układa swój **szereg od największej do najmniejszej liczby.** ***Kości powtarzające się, odkładamy na bok.***

Punkt (żeton) otrzymuje gracz, który ma **dłuższy szereg**. Jeżeli gracz ułoży pełny szereg od 6 do 1, otrzymuje **dwa punkty.**

Następnie każdy sumuje kropki na odłożonych kościach. Punkt otrzymuje gracz, który ma większą sumę. Wygrywa ten, kto zdobędzie więcej punktów.

Dodawanie na kostkach

Pomoce: 20 lub więcej kości,

Liczba graczy: 2

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Uczniowie **rzucają dwoma kostkami i sumują kropki**. Osoba, która **ma więcej kropek na swoich kościach, zabiera kości swoje i przeciwnika.** W przypadku tej samej sumy oczek, rzucają kolejno do rozstrzygnięcia. Gra toczy się do wyczerpania kości. Wygrywa osoba, która zebrała ich więcej.

Odejmowanie na kostkach. Pomoce: 20 lub więcej kości,

Liczba graczy: 2

Uczniowie **rzucają jednocześnie po 2 kości i odejmują od większej liczby kropek mniejszą.** Osoba, która ma **większą wartość różnicy, zabiera kości swoje i przeciwnika**. Jeżeli wynik odejmowania obu graczy jest taki sam, mogą powtórzyć rzut (jeśli mają mało kości) lub rzucają kolejnymi 2 kośćmi i osoba, która ma większą różnicę, zabiera kości z dwóch rzutów. Gra toczy się do wyczerpania kości. Wygrywa osoba, która zbierze więcej kości.

Dodaj i odejmij

Pomoce: po 3 kości dla każdego gracza, żetony

Liczba graczy: 2

Uczniowie **rzucają jednocześnie 3 kośćmi**. Następnie każdy wykonuje obliczenia: **dwie największe liczby do siebie dodaje i od wartości sumy odejmuje trzecią**. Osoba, która ma większy wynik działania, otrzymuje punkt – żeton. W zależności ile mamy czasu, możemy wykonać np. 5 czy 10 rzutów. Możemy też wyznaczyć czas np. 5 minut , 10 ….

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu”
jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Polowanie na dziesiątki

Pomoce: kości, żetony,

Liczba graczy: 2

Wariant I

Uczniowie **rzucają jednocześnie** (mogą etapami) **15 kośćmi**. Następnie grupują kości tak, aby suma kropek wynosiła 10. Kto ułoży więcej dziesiątek, dostaje punkt (żeton). W przypadku ułożenia tej samej liczby dziesiątek punkty otrzymują obaj gracze. Wygrywa ten, kto otrzyma więcej punktów.

Wariant II

Uczniowie grupują kości tak, **aby suma kropek wynosiła 12.** Kto ułoży więcej dwunastek, dostaje punkt (żeton). W przypadku ułożenia tej samej liczby dwunastek punkty otrzymują obaj gracze. Wygrywa ten, kto otrzyma więcej punktów.

Pięć kostek

Pomoce: kości, żetony,

Liczba graczy: 2

Wariant I

Uczniowie **rzucają jednocześnie 5 kośćmi**. **Odkłada liczby parzyste, pozostałe sumuje.** Gracze porównują wartości sum. Osoba, która ma **większa sumę, otrzymuje punkt (żeton).** Gra toczy się do wyczerpania kości. Wygrywa ten, kto zdobył więcej punktów. (Jeśli mamy mało kości to wykonujemy określoną liczbę rzutów np. 10 tymi samymi kośćmi)

Wariant II

Uczniowie rzucają jednocześnie 5 kośćmi. **Odkłada liczby nieparzyste**, pozostałe sumuje. Gracze porównują wartości sum. Osoba, która ma większą sumę, otrzymuje punkt (żeton). Gra toczy się do wyczerpania kości. Wygrywa ten, kto zdobył więcej punktów.

Zabawa w trzy kości

Pomoce: kości, żetony,

Liczba graczy: 2

Wariant I

Każdy gracz **rzuca 3 kośćmi i oblicza sumę kropek**. **Punkt otrzymuje gracz, którego wynik dodawania jest liczbą parzystą.**

Jeśli sumy obu graczy są liczbami parzystymi, otrzymują oni po jednym punkcie. Gra toczy się do wyczerpania kości. Wygrywa ten, kto zdobył więcej punktów.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Wariant II Gracze sumują kropki na wyrzuconych kościach. Punkt otrzymuje osoba, której **wynik dodawania jest liczbą nieparzystą.**

GRY Z WYKORZYSTANIEM KART

Robimy porządki (sąsiedzi liczby, rosnąco, malejąco, kroki: mniej –więcej)

Pomoce: karty, kostka Liczba graczy: **2-4**

Karty tasujemy i rozdzielamy między graczy. Każdy układa swoje karty przed sobą. Zabawę rozpoczyna ta osoba, która ma **czerwoną kartę z liczbą 5.** Kładzie ją na środku stołu. Następny gracz może dołożyć do niej kartę w tym samym kolorze z liczbą o jeden mniejszą lub o jeden większą. Może też rozpocząć **nowy szereg** kładąc kartę w innym kolorze z liczbą 5 pod czerwoną „piątką". Gra kończy się, kiedy na stole zostaną ułożone wszystkie karty w czterech rzędach od 1do 10. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się swoich kart.

Bingo karciane

Pomoce: karty Liczba graczy: 2

Gracze **losują po 9 kart**, które układają **odkryte** przed sobą w **trzech rządach po trzy karty. Pozostałe karty leżą zakryte na stosie**. Pierwsza osoba odkrywa kartę ze stosu, pokazuje ją. Kto ma kartę **z taką samą liczbą** wśród swoich kart, odwraca ją. Gracze odkrywają karty ze stosu na zmianę. W jednym ruchu mogą odwrócić tylko jedną kartę. Osoba, która będzie miała odwrócone 3 karty ułożone w jednej linii – poziomej, pionowej lub ukośnie mówi „Bingo" i wygrywa grę.

Kto ma większą liczbę?

Pomoce: karty Liczba graczy: 2

Karty tasujemy**, rozdzielamy równo między graczy**. Każdy kładzie swoje **karty przed sobą zakryte w stosie**. Gracze **odkrywają po jednej karcie i porównują liczby.** Osoba, która ma większą liczbę, zabiera obie karty i odkłada na bok. W przypadku wyłożenia kart o tej samej wartości , gracze losują po jednej dodatkowej karcie. Kto ma większą liczbę, zabiera wszystkie odkryte karty. Gra toczy się do wyczerpania kart. Wygrywa osoba, która zebrała więcej kart.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu" jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Zabawa w dodawanie

Pomoce: karty Liczba graczy: 2

Karty tasujemy, rozdzielamy równo między graczy. Każdy kładzie swoje karty przed sobą **zakryte w stosie**. Gracze **odkrywają po dwie karty i obliczają sumę**. Osoba, która ma większą sumę, zabiera wszystkie odkryte karty i odkłada na bok. W przypadku wyłożenia kart o tej samej sumie, gracze losują dodatkowo dwie karty. Kto ma większą sumę, zabiera wszystkie odkryte karty. Gra toczy się do wyczerpania kart. Wygrywa osoba, która zebrała więcej kart.

Zabawa w odejmowanie

Pomoce: karty Liczba graczy: 2

Karty tasujemy, rozdzielamy równo między graczy. Każdy kładzie swoje karty przed sobą **zakryte w stosie**. Gracze **odkrywają po dwie karty**, od **większej liczby odejmują mniejszą**. Porównują wartości różnic. Karty zabiera osoba, której różnica ma większą wartość i odkłada je na bok. Jeżeli wartość różnic jest taka sama, gracze odkrywają następne dwie karty. Osoba, której wynik odejmowania jest większą liczbą, zabiera wszystkie odkryte karty i odkłada na bok. Gra toczy się do wyczerpania wszystkich kart.

Dodaj lub odejmij

Pomoce: karty, 2 kostki Liczba graczy: 2-4

Tasujemy karty i układamy je **odkryte na stole w czterech rzędach**. (lepiej karty ułożyć kolorami – bo szybciej się szuka) Gracze kolejno **rzucają 2 kostkami**. Po wyrzuceniu gracz **decyduje, czy wykonuje dodawanie, czy odejmowanie.** Oblicza i **bierze ze stołu kartę z liczbą odpowiadającą wynikowi**. W przypadku, gdy gracz wyrzuci na kościach liczbę 11 lub 12, może wziąć ze stołu dwie karty dające w sumie taki wynik. Jeśli na stole nie ma odpowiedniej karty, ruch przejmuje następna osoba. Wygrywa ta osoba, która zbierze więcej kart.

Zbieramy pary

Pomoce: karty,

Liczba graczy: **2-4**

Tasujemy karty i rozkładamy **zakryte na stole w czterech rzędach**. Pierwsza osoba odkrywa dwie karty i sprawdza, czy stanowią one parę. Jeżeli tak, zabiera je. Jeżeli nie – zostawia odkryte. Następna osoba odkrywa kolejne dwie karty. Sprawdza, czy wśród **wszystkich odkrytych kart może dobrać pary**. Zabiera wszystkie znalezione pary. Następna osoba

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

odkrywa kolejne dwie karty i gra toczy się dalej do wyczerpania możliwości zbierania par. Wygrywa osoba, która ma więcej par.

Wariant I

Parą są dwie karty z tą sama liczbą.

Wariant II

Parą są dwie karty z liczbami **różniącymi się o 1.**

Wariant III

Parą są dwie karty, których suma liczb wynosi 10 np. 6 i 4. W tym wariancie należy wyjąć z talii wszystkie karty z liczbą 10.

Wariant IV

Parą są dwie karty z liczbami parzystymi lub nieparzystymi.

GRY I ZABAWY Z TABLICZKĄ MNOŻENIA

Znajdź mnożenie

Pomoce: Plansza "KOSTKI 1", żetony dla każdego gracza w innym kolorze, **karty z działaniami-** mnożenie przez 2,3,4 i 5

Liczba graczy: 2

Plansza leży między graczami. Karty z mnożeniem tasujemy i kładziemy zakryte w stosie na stole. Pierwszy gracz odkrywa kartę i szuka na planszy **takiego układu kostek**. Kładzie tam swój żeton. Drugi gracz robi to samo. Jeśli nie ma odpowiedniego pola lub jest już zakryte, ruch przejmuje przeciwnik. Gra toczy się tak długo, aż wszystkie pola zostaną zakryte. Wygrywa osoba, która ma więcej żetonów swego koloru na planszy.

Wariant inny - wykorzystujemy plansze: KOSTKI 2, 3, 4 .

Liczby i kostki

Pomoce: Plansza "KOSTKI 1", żetony dla każdego gracza w innym kolorze, **karty z liczbami** - mnożenie przez 2,3,4 i 5

Liczba graczy: 2

Plansza leży między graczami. Karty z liczbami tasujemy i kładziemy zakryte w stosie na stole. Pierwszy gracz odkrywa kartę, odczytuje liczbę i szuka na planszy układu kostek przedstawiającego mnożenie, którego **wynikiem jest wylosowana liczba**. Kładzie tam swój żeton. W jednym ruchu można przykryć tylko jedno pole. Drugi gracz robi to samo. Jeśli nie ma odpowiedniego pola lub jest już zakryte, ruch przejmuje przeciwnik. Gra toczy się tak

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu" jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

długo, aż wszystkie pola zostaną zakryte. Wygrywa osoba, która ma więcej żetonów swego koloru na planszy.

Wariant inny - wykorzystujemy plansze: KOSTKI 2, 3, 4 .

Bingo 1

Pomoce: Plansza "KOSTKI 1", i "KOSTKI 2" żetony dla każdego gracza w innym kolorze, **karty z działaniami** - mnożenie przez 2,3,4 i 5

Liczba graczy: 2

Każdy gracz ma jedną planszę. Karty z mnożeniem tasujemy i kładziemy w stosie na stole. Pierwsza osoba odkrywa kartę ze stosu i odczytuje mnożenie. Następnie każdy szuka na swojej planszy takiego układu kostek, który przedstawia wylosowane działanie. Kto znajdzie, kładzie żeton. Kolejną kartę z działaniem odkrywa drugi gracz.

Wygrywa osoba, która pierwsza będzie miała "bingo" tzn. trzy żetony ułożą się kolejno, w jednej linii: poziomo, pionowo lub ukośnie.

Wariant inny - "KOSTKI 3", i "KOSTKI 4". Przebieg gry jw.

Bingo 2

Pomoce: Plansza "KOSTKI 1", i "KOSTKI 2" żetony dla każdego gracza w innym kolorze, **karty z liczbami** - mnożenie przez 2, 3, 4 i 5

Liczba graczy: 2

Każdy gracz ma jedną planszę. Karty z liczbami tasujemy i kładziemy w stosie na stole. Pierwsza osoba odkrywa kartę ze stosu i odczytuje liczbę. Następnie każdy szuka na swojej planszy takiego układu kostek, którego wynik jest równy wylosowanej liczbie. W jednym ruchu można przykryć tylko jedno pole. Kto znajdzie, kładzie żeton. Kolejną kartę z liczbą odkrywa drugi gracz.

Wygrywa osoba, która pierwsza będzie miała "bingo" tzn. trzy żetony ułożą się kolejno, w jednej linii: poziomo, pionowo lub ukośnie.

Wariant inny - plansze "KOSTKI 3" i "KOSTKI 4". Przebieg gry jw.

Dobierz parę

Pomoce: karty z działaniami - mnożenie przez 2 i 3 oraz karty z liczbami (niebieskie), żetony

Liczba graczy: 2- 4

Na stole układamy odkryte karty z liczbami. Karty z działaniami tasujemy i kładziemy zakryte w stosie. Pierwszy gracz odkrywa kartę ze stosu i oblicza wynik. Na stole szuka karty z wynikiem mnożenia. Zabiera obie karty i kładzie obok siebie. Następny gracz robi to samo. Po

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

zebraniu wszystkich kart gracze układają przed sobą karty parami: działanie i wynik mnożenia. Następnie każdy czyta swoje działania i stara się zapamiętać wynik. Potem gracze zakrywają swoje karty z liczbami. Kolejno, każdy z nich odczytuje swoje działania i podaje wynik z pamięci. Za poprawny wynik bierze żeton. Wygrywa ten, kto zebrał więcej żetonów.

Inne warianty: Pomoce: karty z działaniami - mnożenie przez 4 i 5 oraz karty z liczbami, żetony. Przebieg gry jw. Można tak samo wykorzystać mnożenie przez 6 i 7, oraz 8 i 9.

Memo - mnożenie

Pomoce: karty z działaniami - mnożenie przez 2 i 3 oraz karty z liczbami (niebieskie)

Liczba graczy: 2 -4

Wszystkie karty tasujemy i układamy zakryte na stole w równych rzędach np. 4 rzędy po 5 kart. Pierwszy gracz odkrywa dwie dowolne karty i sprawdza, czy stanowią one parę tzn. czy działanie jest równe wynikowi. Jeżeli tak, zabiera je. Jeżeli nie - zostawia odkryte na stole. Następna osoba odkrywa kolejne dwie karty. Sprawdza, czy wśród wszystkich odkrytych kart może dobrać pary. Zabiera wszystkie znalezione pary kart. Następna osoba znowu odkrywa dwie nowe karty i gra toczy się dalej. Wygrywa osoba, która zebrała więcej par.

Inne warianty: mnożenie przez 4 i 5, 6 i 7, 8 i 9.

Wyścig na kole liczb

Pomoce: karty z liczbami - (niebieskie i czerwone - mnożenie przez 2,3,4,5), kostka, pionki

Liczba graczy: 2-4

Karty tasujemy, wybieramy 15 dowolnych i układamy je odkryte na stole tak, aby tworzyły krąg. Pozostałe, zakryte kładziemy w środku koła. Każdy z graczy wybiera miejsce startu, stawia tam swój pionek. Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa się zgodnie ze wskazówkami zegara o tyle miejsc, ile było na kostce. Odczytuje liczbę na karcie na której stanął i podaje przykład mnożenia. Jeżeli odpowiedź jest dobra, zabiera kartę, a na to miejsce kładzie nową ze stosu. Jeżeli zła, pozostawia kartę. Ruch przejmuje kolejny gracz. Gra toczy się do wykorzystania wszystkich kart ze stosu. Wygrywa osoba, która zebrała więcej kart.

Wyścig na kole iloczynów

Pomoce: karty z działaniami - (niebieskie i czerwone - mnożenie przez 2,3,4,5), kostka, pionki.

Liczba graczy: 2-4

Karty tasujemy, wybieramy 15 dowolnych i układamy je odkryte na stole tak, aby tworzyły krąg. Pozostałe, zakryte kładziemy w środku koła. Każdy z graczy wybiera miejsce startu, stawia tam swój pionek. Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa się zgodnie ze wskazówkami

zegara o tyle miejsc, ile było na kostce. Odczytuje liczbę na karcie na której stanął i podaje wynik mnożenia. Jeżeli odpowiedź jest dobra, zabiera kartę, a na to miejsce kładzie nową ze stosu. Jeżeli zła, pozostawia kartę. Ruch przejmuje kolejny gracz. Gra toczy się do wykorzystania wszystkich kart ze stosu. Wygrywa osoba, która zebrała więcej kart.

Wojna iloczynów

Pomoce: karty z działaniami – mnożenie przez 2 i 3 (niebieskie)

Liczba graczy: 2

Karty rozdzielamy między graczy. Każdy układa swoje karty zakryte w stosie. Gracze odkrywają jednocześnie po jednej karcie. Obliczają wyniki. Kto ma większy wynik zabiera obie karty i odkłada obok. Jeśli taki sam, odkrywają kolejne karty. Wygrywa ta osoba, która zbierze więcej kart.

Szybkie mnożenie

Pomoce: karty z działaniami – mnożenie przez 2,3,4 i 5 (niebieskie i czerwone)

Liczba graczy: 2

Karty leżą zakryte w stosie. Pierwsza osoba odkrywa kartę, czyta działanie. Druga podaje wynik mnożenia. Jeśli nie poda lub poda błędny, karta wędruje pod spód stosu. Gracze odkrywają karty na zmianę. Wygrywa osoba, która zbierze ich więcej.

Mistrz mnożenia

Pomoce: karty z liczbami – (niebieskie i czerwone)

Liczba graczy: 2 Karty leżą zakryte w stosie. Pierwsza osoba odkrywa kartę, pokazuje liczbę. Druga podaje przykład mnożenia, którego wynik jest równy wylosowanej liczbie. Jeśli nie poda lub poda błędny, karta wędruje pod spód stosu. Gracze odkrywają karty na zmianę. Wygrywa osoba, która zbierze ich więcej.

Uwaga: uwzględniamy wszystkie prawidłowe przykłady mnożenia podane przez gracza

Mnożenie z kostką

Pomoce: dwie kostki, dwa zestawy kartoników z liczbami 1-10, żetony

Liczba graczy: 2

Kartoniki mieszamy i układamy zakryte na stole. Gracze losują po jednym kartoniku. Każdy rzuca swoją kostką i mnoży liczbę wyrzuconą na kostce przez liczbę na swoim kartoniku. Kto ma większy wynik zabiera żeton. Jeżeli wyniki mnożenia obu graczy są takie same, każdy

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

bierze żeton. Wykorzystane kartoniki odkładamy na bok. Wygrywa osoba, która zbierze więcej żetonów.

Wojna żetonów – mnożenie

Pomoce: karty z działaniami – mnożenie przez 2 i 3 (niebieskie), po 6 żetonów dla każdego gracza.

Liczba graczy: 2

Karty leżą odwrócone na stosie. Obaj gracze odkrywają po jednej karcie i obliczają wynik mnożenia. Kto ma mniejszy wynik, oddaje swój żeton przeciwnikowi. Gra toczy się do wyczerpania kart lub żetonów jednego z graczy. Wygrywa osoba, która zbierze więcej żetonów.

Mnożenie i dodawanie

Pomoce: dwie kostki, wszystkie kartoniki z liczbami 1-10, 20 żetonów w dowolnym kolorze

Liczba graczy: 2- 4

Kartoniki układamy zakryte na stole. Pierwszy gracz rzuca dwiema kostkami i losuje kartonik z liczbą. Następnie wykonuje obliczenia: mnoży liczby wyrzucone na kostkach i dodaje liczbę na kartoniku. Drugi robi to samo. Kto ma większy wynik, zabiera żeton. Wykorzystane kartoniki z liczbami odkładają na bok. Gra toczy się do wykorzystania żetonów. Wygrywa ten, kto ma ich więcej.

GRY PLANSZOWE

PLANSZA „STATEK”

Znajdź tyle samo

Pomoce: plansza „Statek”, kostka, żetony - dla każdego gracza w innym kolorze

Liczba graczy: 2-4

Każdy gracz ma żetony w jednym kolorze. Kolejno rzucają kostką. Każdy liczy wyrzucone kropki i kładzie żeton na pole z taką liczbą kropek, jaką wyrzucił. Jeśli pole jest już zajęte, stoi. Gra kończy się, kiedy wszystkie pola są zajęte. Wygrywa ta osoba, która ma więcej żetonów swego koloru na planszy.

O 1 więcej, o 1 mniej

Pomoce: plansza Statek, kostka, żetony - dla każdego gracza w innym kolorze

Liczba graczy: 2-4

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Każdy gracz ma żetony w jednym kolorze. Kolejno rzucają kostką. Każdy liczy kropki i kładzie żeton na pole, które ma liczbę kropek o 1 więcej lub o 1 mniej od liczby wyrzuconych oczek. Jeśli pole jest już zajęte, stoi. Gra kończy się, kiedy wszystkie pola są zajęte. Wygrywa ta osoba, która ma więcej żetonów swego koloru na planszy.

Dodaj i zakryj tyle samo

Pomoce: plansza Statek, 2 kostki, 12 żetonów -dla każdego gracza w innym kolorze

Liczba graczy: 2 - 4

Każdy otrzymuje 12 żetonów w jednym kolorze. Gracze kolejno rzucają 2 kostkami. Każdy oblicza sumę wyrzuconych oczek na obu kostkach. Następnie kładzie 2 żetony na polach, których suma równa się sumie wyrzuconych kropek. Np. gracz wyrzucił 4 i 2, to może przykryć 1 i 5, 3 i 3 lub 4 i 2. Jeśli nie ma możliwości zakrycia odpowiednich pól, ruch przejmuje następna osoba. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się swoich żetonów.

Dodaj i zakryj trzy pola

Pomoce: plansza Statek, 2 kostki, 12 żetonów -dla każdego gracza w innym kolorze

Liczba graczy: 2-4

Każdy otrzymuje 12 żetonów w jednym kolorze. Gracze kolejno rzucają 2 kostkami. Każdy oblicza sumę wyrzuconych oczek na obu kostkach. Następnie kładzie 3 żetony na polach, których suma równa się sumie wyrzuconych kropek. Np. gracz wyrzucił 4 i 2, to może przykryć 2, 2 i 2 lub 2, 1 i 3 itd Jeśli nie ma możliwości zakrycia odpowiednich pól, ruch przejmuje następna osoba. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się swoich żetonów.

Zabawa na statku

Pomoce: plansza Statek, kostka, pionki - dla każdego gracza w innym kolorze (może być żeton) dużo kości na środku stołu

Liczba graczy: 2-4

Kości leżą na środku stołu. Gracze ustawiają pionki na polu START. Pierwsza osoba rzuca kostką i przesuwa swój pionek o tyle pól, ile wyrzuciła oczek. Następnie ze stołu wybiera kostkę z liczbą pkt którą wyrzuciła i ustawia obok siebie. Kolejni gracze postępują tak samo. Po przejściu trasy gracze liczą pkt na zebranych kostkach. Wygrywa ta osoba, która ma najwięcej pkt.

Zachęcamy dzieci do liczenia metodą dopełniania do 10, tzn. grupowania liczb, aby ich suma równa była 10, np. 6+4, 5+4+1, itd.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Wyścig na statku

Pomoce: plansza Statek, kostka, pionki - dla każdego gracza w innym kolorze (może być żeton) dużo kości na środku stołu

Liczba graczy: 2-4

Gracze ustawiają pionki na polu START. Pierwsza osoba rzuca kostką i przesuwa swój pionek o tyle pól, ile wyrzuciła oczek. Kolejny gracz robi to samo. W drugiej kolejce gracz rzuca kostką i oblicza różnicę oczek wyrzuconych na kostce i znajdujących się na polu, na którym stoi jego pionek. Przesuwa do przodu pionek o tyle pól, ile wynosi obliczona różnica , np. pionek stoi na polu z liczbą 3, gracz wyrzucił 5, przesuwa pionek o 2 pola, ponieważ 5-3= 2. Jeśli pionek stoi na polu z liczbą 6, a gracz wyrzucił 1, to przesuwa pionek o 5 pól, bo 6-1=5. W przypadku, gdy wynik odejmowania wynosi 0, pionek pozostaje na tym samym polu. Trasę wyścigu pokonują zgodnie z kierunkiem strzałek. Wygrywa osoba, która pierwsza dotrze do mety.

PLANSZA MOTYLE

Łapiemy motyle

Pomoce: 2 plansze do gry „Motyle", dużo kości

Liczba graczy: 2

Każdy gracz ma swoją planszę z motylami. Na stole leżą kości. Gracze kolejno rzucają kostką i układają ją na swojej planszy na skrzydłach motyla tak, aby otrzymać odpowiednią w danym wariancie sumę kropek.

Gdy dana liczba oczek nie pasuje do ułożenia wymaganej sumy, ruch przejmuje drugi gracz. **Wygrywa osoba, która pierwsza zakryje wszystkie skrzydła motyli na swojej planszy.**

Wariant 1.

Zbieramy „piątki" – na każdym motylku należy ułożyć kostki tak, aby suma kropek wynosiła 5. W tym wariancie nieprzydatne są kości z liczbą oczek większą niż 4. Wyrzucone kości z liczbą kropek 5 i 6 powodują, że ruch przejmuje inna osoba.

Wariant 2. Zbieramy „szóstki" – na każdym motylku należy ułożyć kostki tak, aby suma kropek wynosiła 6. W tym wariancie nieprzydatne są kości z liczbą oczek większą niż 5. Wyrzucone kości z liczbą kropek 6 powoduje, że ruch przejmuje inna osoba.

Wariant 3.

Zbieramy „siódemki" – na każdym motylku należy ułożyć kostki tak, aby suma kropek wynosiła 7. Wykorzystujemy wszystkie kości.

Wariant 4.

Zbieramy „ósemki” – na każdym motylku należy ułożyć kostki tak, aby suma kropek wynosiła 8. W tym wariancie nieprzydatne są kości z liczbą oczek mniejszą niż 2. Wyrzucone kości z liczbą kropek 1, powoduje, że ruch przejmuje inna osoba.

Wariant 5.

Zbieramy „dziewiątki” – na każdym motylku należy ułożyć kostki tak, aby suma kropek wynosiła 9. W tym wariancie nieprzydatne są kości z liczbą oczek mniejszą niż 3. Wyrzucone kości z liczbą kropek 1 lub 2, powoduje, że ruch przejmuje inna osoba.

Wariant 6.

Zbieramy „dziesiątki” – na każdym motylku należy ułożyć kostki tak, aby suma kropek wynosiła 10. W tym wariancie nieprzydatne są kości z liczbą oczek mniejszą niż 4. Wyrzucone kości z liczbą kropek 1, 2 lub 3 powoduje, że ruch przejmuje inna osoba.

PLANSZA SZKOŁA

Oblicz sumę

Pomoce: plansza „Szkoła”, 2 kostki, po 10 żetonów - dla każdego gracza w innym kolorze

Liczba graczy: 2

Każdy otrzymuje 10 żetonów w jednym kolorze. Gracze kolejno rzucają 2 kostkami. Każdy dodaje liczbę wyrzuconych oczek i kładzie żeton na polu z liczbą równą obliczonej sumie. Jeśli pole jest już zajęta, ruch przejmuje następny gracz. Wygrywa osoba, która pierwsza pozbędzie się swoich żetonów.

Oblicz różnicę

Pomoce: plansza „Szkoła”, 2 kostki, po 7 żetonów- dla każdego gracza w innym kolorze

Liczba graczy: 2

Każdy otrzymuje 7 żetonów w jednym kolorze. Gracze kolejno rzucają 2 kostkami. Każdy oblicza różnicę wyrzuconych oczek. Kładzie żeton na polu z liczbą równą obliczonej różnicy. Jeśli pole jest już zajęte, ruch przejmuje następny gracz. Wygrywa osoba, która pierwsza pozbędzie się swoich żetonów.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu”
jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Dodaj, albo odejmij

Pomoce: plansza „Szkoła”, 2 kostki, żetony - dla każdego gracza w innym kolorze

Liczba graczy: 2

Każdy otrzymuje żetony w jednym kolorze. Gracze kolejno rzucają 2 kostkami. Po wyrzuceniu decyduje, czy wykonuje dodawanie, czy odejmowanie. Oblicza wynik i kładzie żeton na polu wskazującym wynik wykonanego działania. Jeśli nie ma możliwości przykrycia żadnego pola, ruch przejmuje kolejny gracz. Gra toczy się do przykrycia wszystkich pól na planszy. Wygrywa osoba, która ma najwięcej swoich żetonów na planszy.

Autobus

Pomoce: plansza z autobusem, żetony dla każdego gracza w innym kolorze, dwie kostki

Liczba graczy: 2

Pierwszy gracz rzuca dwiema kostkami. Wyrzucone liczby mnoży przez siebie. Szuka na planszy pola z obliczonym wynikiem i zakrywa je swoim żetonem. Drugi gracz robi to samo. Jeśli na planszy nie ma pola z wynikiem lub jest zajęte, ruch przejmuje drugi gracz. Gra toczy się do zakrycia wszystkich pól na planszy. Wygrywa osoba, która umieściła na planszy więcej swoich żetonów.

PATYCZKI, MUCHY MATEMATYCZNE I INNE

Kaboom!

Pomoce: patyczki laryngologiczne lub po lodach

Liczba graczy: od 2 do 5

Klasę dzielimy na kilka grup. Dzieci mogą pracować też w grupach dwuosobowych. Do zabawy potrzebujemy około 50 patyczków. Na końcach piszemy działania matematyczne a na co piątym patyczku KABOOM!

Wrzucamy wszystkie patyczki do puszki lub kubeczka. Uczniowie kolejno losują patyczki i podają wyniki działań. Jeśli odpowiedź jest prawidłowa uczeń zostawia patyczek przy sobie. Jeśli wylosuje patyczek z napisem KABOOM! musi oddać wszystkie swoje patyczki do puszki. Fakt, iż patyczki z działaniami wracają z powrotem powoduje iż działania powtarzają się, co sprawia lepsze utrwalenie materiału. Dajemy uczniom 5 minut na grę i ustalamy kto wygrywa po tym czasie, czy ten kto ma najwięcej czy też najmniej patyczków. Możemy ustalić inny czas.

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu”
jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

Wskazówki: Proponuje się najpierw wykorzystać propozycję bez patyczka z napisem KABOOM, żeby dzieci poznały tę grę matematyczną. Następnie wprowadzamy dodatkową trudność albo wyzwanie w postaci KABOOM!

Możemy na patyczkach napisać przykłady działań z dodawania, odejmowania, mnożenia, dzielenia liczb. Możemy łączyć dodawanie i odejmowanie, mnożenie i dzielenie. Z przekroczeniem progu czy bez, w jakim zakresie. To my decydujemy w zależności jaki cel ma ta gra. Mogą być działania zawierające przykłady 4 działań. W każdej grupie mogą być te same działania albo różne, wtedy na kolejnej lekcji mogą uczniowie wykonywać inne działania.

Modyfikacja: na patyczkach można napisać wyrazy do nauki czytania, wyrazy w obcym języku, części mowy, stolice lub państwa. W zasadzie wszystko to, co chcemy utrwalić aby uczniowie zapamiętali. http://www.zamiastkserowki.edu.pl/2016/03/kaboom.html?m=1

Muchy matematyczne

Klasę dzielimy na grupy pięcioosobowe. Każda grupa otrzymuje dwie packi na muchy, obrus foliowy z zapisanymi wynikami, narysowanymi muchami i kopertę z 20 działaniami. Działania należy wydrukować, można je zafoliować. Do pisania i rysowania użyłam pisaka permanentnego. Dwie grupy otrzymały karty z mnożeniem w zakresie 30, trzy grupy karty z dodawaniem i odejmowaniem w zakresie 50. Dzięki zamianom stolików dzieci pracują w "stacjach zadaniowych". Jedna osoba wyjmuje kartę z działaniami z koperty i pokazuje graczom. Wygrywa ten zespół, którego członek szybciej "pacnie" wynik obliczenia. Gracze w grupie wymieniają się packami. Gdy koperta jest pusta, gracze zamieniają się miejscami. Tym razem inna osoba pokazuje karty z działaniami, dzieci w grupach też zamieniają się miejscami. Gra sprawiła dzieciom moc radości. Niestety należy liczyć się z hałasem, bo emocje są naprawdę duże. Pomysł na grę z muchami jest Asi Apanasewicz.
http://www.zamiastkserowki.edu.pl/2016/01/muchy-matematyczne.html?m=1

Wskazówka: muchy matematyczne lub same wyniki można położyć pod przeźroczysty obrus.

Modyfikacja: Klasę dzielimy na 4 zespoły. Każdy zespół ma 1 packę. Oddzielamy taśmą malarską na podłodze. Na podłodze kładziemy muchy matematyczne na których są wyniki działań. Takie same przed każdym zespołem. Dzieci siadają w rzędzie naprzeciwko swego pola. Jedna osoba lub nauczyciel czyta działanie. Wygrywa zespół, który jako pierwszy „ustrzeli" wynik.

Bingo.

Pomoce: kartka dla każdego, 2 kostki

Kartkę składamy tak, aby było 16 okienek. W każde okienko należy wpisać liczbę . Liczba ta musi być dwucyfrowa, zbudowana z cyfr od 1 do 6, np. 11,12, 13,…23,24, 32, …42,45, ..61, 62. Liczby w okienkach mogą się powtarzać. Prowadzący lub dziecko po kolei rzuca dwiema kostkami i mówi, jaka liczba mu wypadła (liczba kropek na jednej kostce oznacza liczbę dziesiątek, na drugiej to liczba jedności), np. *Pięć jedności, dwie dziesiątki.* Uczestnicy sprawdzają czy na swojej kartce mają liczbę 25. Jeżeli tak, skreślają ją. Za każdym razem mogą skreślić tylko jedną liczbę. Ta osoba, która jako pierwsza skreśli 4 liczby w pionie, poziomie lub po skosie, krzyczy BINGO ! i wygrywa rozgrywkę.

Można informację o wyrzuconej liczbie podawać na dwa sposoby: najpierw wymieniając liczbę dziesiątek, potem jedności lub na odwrót!

Rzuć kostką – gra na dodawanie

Pomoce: zeszyt, 1 kostka lub 2

Każde dziecko ma kostkę. Rzuca nią dwa razy i zapisuje liczbę wyrzuconych oczek jako dodawanie. Oblicza. Każdy wykonuje po 6 działań i zapisuje je w zeszycie.

Następnie każdy czyta jeden swój przykład, a pozostali sprawdzają w zeszytach. Jeśli któreś dziecko ma taki sam przykład, obrysowuje swoje działanie w ramkę.

Kto ma **najmniej** ramek na końcu, czyli inne działania niż pozostali, wygrywa.

Pomnóż to, co wyrzuciłeś.

Pomoce: zeszyt, 1 kostka lub 2

Każde dziecko ma kostkę. Rzuca nią dwa razy i zapisuje liczbę wyrzuconych oczek jako mnożenie. Oblicza. Działania zapisuje w zeszycie. Po ustalonym czasie nauczyciel sprawdza, kto ma więcej prawidłowo obliczonych działań.

Literatura

1. Baczyńska H., *Metodyka języka polskiego w klasach 1 – 3 szkoły podstawowej*. WSiP 1985
2. Barff U., Burhardt I., *Każde dziecko to potrafi*, Warszawa 1992.
3. Bondarowicz M., *Zabawy i gry ruchowe w zajęciach sportowych*, Biblioteka Trenera, 2002

Projekt „Polska szkoła na emigracji. Kompetentny nauczyciel i kreatywny uczeń kluczem do sukcesu” jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+.

4. Bondarowicz M., Staniszewski T., *Podstawy teorii i metodyki zabaw i gier ruchowych*, AWF Warszawa, 2015

5. Bronikowski M., *Wychowanie fizyczne poprzez zabawy i gry ruchowe*, AWF Poznań,

6. Edward de Bono, *Naucz się myśleć kreatywnie*, Dom Wydawniczy REBIS 1995
7. Edward de Bono, *Naucz swoje dziecko myśleć*, Warszawa, „Prima" 1994
8. Czelakowska D., *Metodyka edukacji polonistycznej dzieci w wieku wczesnoszkolnym*. Kraków 2009
9. Czelakowska D., *Twórczość a kształcenie języka dzieci w wieku wczesnoszkolnym*. Kraków 1996
10. Derlukiewicz M., Materiały szkoleniowe *Przygoda z książką w klasach IV-VI szkoły podstawowej*, Sulejówek 2016
11. Długosz J., *Materiały do pracy z tekstem literackim w klasach początkowych.*
12. Dziamska D., *Magiczne kółeczka czyli origami płaskie*, BIS Warszawa 2003
13. Dziamska D., *Edukacja przez ruch. Kropki, kreski, owale, wiązki*, WSiP Warszawa 2008
14. Dziamska D., *Edukacja przez ruch. Fale, spirale, jodełki, zygzaki*, WSiP Warszawa 2008
15. Dziamska D., *Edukacja przez ruch. Zabawy z papierowym wachlarzem. Oprawa muzyczna gier i ćwiczeń plastycznych (płyta CD)*, WSiP Warszawa 2008
16. Dziamska D., *Edukacja przez ruch. Matematyczne obrazy w szkole. /Książka i CD/* WSiP Warszawa 2009
17. Dziamska D., *Edukacja przez ruch. Zabawy z linią. /Książka i CD/* WSiP Warszawa 2009
18. Dziamska D., *Edukacja przez ruch. Muzyka do ćwiczeń cz.I (CD),* 2011
19. Dziamska D., *Zbieram, poszukuję, Badam. Program nauczania klas I-III, muzyka do ćwiczeń cz.* 1
20. Dzionek E., Gmosińska M., *Kształtowanie twórczych postaw dzieci pięcio – sześcioletnich*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2001

21. Faliszewska J., *Odkrywam siebie i świat. Program edukacji wczesnoszkolnej w klasach I-III szkoły podstawowej* , Mac Edukacja 2012

22. Fechner - Sędzicka I., Ochmańska B., Odrobina W., *Rozwijanie zainteresowań i zdolności matematycznych uczniów klas I–III szkoły podstawowej* - ORE Warszawa 2012

23. Frycie S., Ziółkowska E., *Kształcenie literackie w okresie wczesnoszkolnym*, Warszawa 1996.
24. Gardner H., *Inteligencje wielorakie*, Media Rodzina 2002
25. Gardner H., *Inteligencje wielorakie – perspektywy*, WSiP 2001
26. Grabowska G., *Nauczanie języka polskiego w niższych klasach szkoły podstawowej*, Słupsk 1989.
27. Gruszczyk-Kolczyńska E., Zielińska E., *Dziecięca matematyka. Edukacja matematyczna dzieci w domu, w przedszkolu i szkole,* WSiP
28. Hannaford C., *Zmyślne ruchy, które doskonalą umysł,* Medyk 1995
29. Jabłońska A., *Zabawy plastyczne,* Świat Książki, Warszawa 1997.
30. Jąder M., *Techniki plastyczne rozwijające wyobraźnię*, Impuls 2005.
31. Jakubowicz A., Lenartowska K., Plenkiewicz M., *Czytanie w początkowych latach edukacji*. ARKANUS 1999
32. Kalbarczyk A., *Zabawy ze sztuką*, Impuls 2005.
33. Kędzior – Niczyporuk E., *Wprowadzenie do pedagogiki zabawy*
34. Kitlińska Z., *Rozwijanie ekspresji plastycznej*, Bliżej przedszkola, 2002/6
35. Kopeć A., *Lapbook a edukacja czytelnicza, czyli jak zachęcić dzieci do czytania,* Trendy (czasopismo elektroniczne) - 2014, nr 3/4.
36. Kozłowska E., Kurowska M., *Jak to powiedzieć…? Rozwijanie umiejętności językowych i komunikacyjnych u dzieci*, Wyd. CMPPP
37. Krauze – Sikorska H., *Edukacja przez sztukę. O edukacyjnych wartościach artystycznej twórczości dziecka,* Wydawnictwo Naukowe, Poznań 2006.
38. Kubala – Kulpińska A., *Ryślenie, barwoślady, lapbooki, czyli jak sprawić żeby uczenie się było łatwiejsze,* Głos Pedagogiczny. - 2017, nr 86

39. Kupisiewicz Cz., *Podstawy dydaktyki ogólnej* PWN Warszawa 1977.

40. Lewis D., *Jak wychować zdolne dziecko?* Państwowy Zakład Wydawnictw Lekarskich
41. Llimos Ploter A., *Plastyka dla dzieci*, Wydawnictwo Arkady, Warszawa, 2011.

42. Lowenfeld V., Brittain W.L., *Twórczość a rozwój umysłowy dziecka,* PWN Warszawa 1976.

43. Marcinkowska K., *Barwne fantazje*, WSiP 1993.

44. Materiały edukacyjne Programu Kreator. Edukacja wczesnoszkolna. MEN 1999
45. Misiurska A., *Kalendarz plastyczny w przedszkolu*, WSiP, Warszawa 1993.
46. Nęcka E., *Edukacja dla twórczości,* w: Wychowanie w przedszkolu, nr 8/2001
47. Nęcka E., *Psychologia twórczości*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2001
48. Nęcka E., *Trening twórczości*, Olsztyn, PTP 1992
49. Noga E., Wasilak A., *Stare i nowe zabawy podwórkowe*
50. Nowak-Łojewska A., *Wybrane obszary edukacji matematycznej dzieci. Poradnik dla nauczycieli klas I-III*, ORE Warszawa 2016

51. Olejniczak Z., Wójcicka J., *Matematyczne rozgrywki. Zabawy i gry edukacyjne dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym*, Wyd. Annał, Łódź 2009
52. Olejniczak Z., Wójcicka J., *Matematyczne rozgrywki oraz Mnożę i dzielę – gra planszowa*
53. *O metodzie Klanzy* – opracowanie zbiorowe pod red. E. Kędzior – Niczyporuk, Klanza
54. Pietrasiński Z., *Myślenie twórcze*, Warszawa 1989
55. Pisula Cz., *Lekcje z tekstem literackim w klasach I-III*, Życie Szkoły 1987, nr 7/8.
56. Prus – Wirzbicka K., *Materiały szkoleniowe – „Pierwsza klasa na języku*" Białystok 2019
57. Rachel Lynette, *Quiz – Quiz – Trade: Vocabulary*, 2016
58. Rau K., Ziętkiewicz E., *Jak aktywizować uczniów? Burza mózgów i inne techniki w edukacji*, G&P, OW Poznań.

59. Słodownik - Rycaj E., *Gry i zabawy językowe. Jak pomagać dziecku w przyswajaniu języka,* Wydawnictwo Akademickie Żak
60. Sokołowski S., *Jeszcze o czytaniu ze zrozumieniem*, Życie Szkoły 2004/3.
61. Sowińska M., *Zabawy z chustą animacyjną w przedszkolu i w szkole*, Ridero IT Solution 2021
62. Stasica J., *160 pomysłów na nauczanie zintegrowane w klasach I-III*. IMPULS 2004
63. Szczepańska M., *Praca z tekstem literackim w klasach I-III*, Życie Szkoły 1987/ 4.

64. Świerczyńska – Jelonek D., Walczewska – Klimczak G., *Dziecko w dialogu z tekstem literackim*, ORE Warszawa 2015
65. Trześniowski R., *Zabawy i gry ruchowe*, WSiP, 1995
66. Tyszkowa M., *Wartości w świecie dziecka i sztuki dla dziecka,* PWN Warszawa-Poznań 1984.
67. Wasilak A., (pod red.) Zabawy z chustą, Klanza, 2002
68. Wlaźnik K., *Wychowanie fizyczne w przedszkolu*, WSiP, 1972
69. Zakrzewska B., *Kombinatoryka zdaniowa. Pomyśl - działaj – sprawdź*, Harmonia 2011

Strony internetowe:

1. https://gamionary.pl
2. http://www.przedszkoliada.pl
3. https://p50.gdynia.pl
4. https://www.projektefektywny.pl
5. https://stressfree.pl
6. https://pedagogikacyrku.pl
7. https://ztorbynauczycielki.pl
8. https://4fun.tv