

Edukacyjna gra w podchody

Kraina Liter i Słów



DRODZY POSZUKIWACZE JĘZYKA POLSKIEGO! PRZED WAMI NIEZWYKŁA PRZYGODA! PONIŻEJ ZNAJDZIECIE SZCZEGÓŁOWĄ INSTRUKCJĘ DO GRY.

Przygotowanie do gry

Co jest potrzebne?

Drukarka, kartki, nożyczki, przybory do pisania i kolorowania

Opiekun Gry

Nad przebiegiem gry musi czuwać osoba dorosła – rodzic, opiekun czy nauczyciel. Nazwijmy tę osobę Opiekunem Gry.

Dzieci mogą brać udział w grze w pojedynkę, podzielić się na kilka grup lub pracować wspólnie. Decyduje o tym Opiekun Gry.

Co drukuje Opiekun Gry?

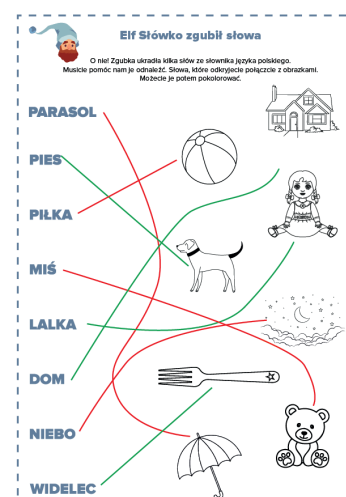
- List skierowany do Poszukiwaczy Języka Polskiego („Cześć Poszukiwacze Języka Polskiego!”)
- Opis bohaterów Krainy Liter i Słów
- Wszystkie karty pracy, czyli zadania, które wchodzi w skład gry. Każdy uczestnik powinien otrzymać swoje karty pracy (łącznie 5 kart)
- Odezwę Zgubki („Zgubka pokonana!”)
- Mędrka rady na wygraną
- List na zakończenie („Wykonaliście zadanie!”)
- Flagę do pokolorowania dla każdego uczestnika gry
- Kartoniki z literami F, L, A, G, A
- Plansze do zdjęć

Przebieg gry i odpowiedzi

Start: Opiekun Gry odczytuje dzieciom na głos list. Omawia bohaterów, pokazuje obrazki.

Zadanie 1: „Elf Słówko zgubił słowa”

Opiekun Gry rozdaje wszystkim uczestnikom kartę z zadaniem oraz przybory do pisania i kolorowania. Odczytuje dzieciom treść zadania. Dzieci muszą połączyć słowa z obrazkami, a następnie pokolorować obrazki. Opiekun Gry w trakcie rozwiązywania służy pomocą. Na koniec sprawdza, czy wszyscy uczestnicy wykonali zadanie dobrze. Po rozwiązaniu zagadki przekazuje dzieciom kartonik z literą „F”, który powinni zachować do końca rozgrywki.



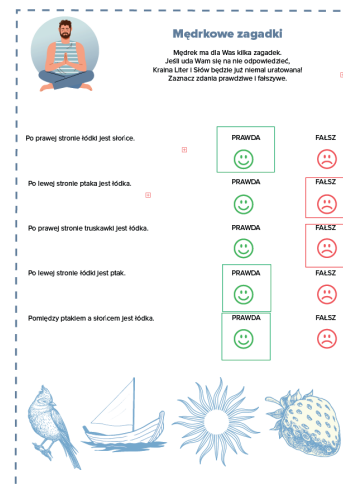
Zadanie 2: „Lirka szuka literek”

Opiekun Gry rozdaje wszystkim uczestnikom kartę z kolejnym zadaniem. Odczytuje dzieciom treść zadania. Dzieci muszą otoczyć pętelką poprawny cień litery. Opiekun Gry w trakcie rozwiązywania służy pomocą. Na koniec sprawdza, czy wszyscy uczestnicy wykonali zadanie dobrze. Po rozwiązaniu zagadki przekazuje dzieciom kartonik z literą „L”, który powinni zachować do końca rozgrywki.



Zadanie 3: „Mędrkowe zagadki”

Opiekun Gry rozdaje wszystkim uczestnikom kartę z trzecim zadaniem. Odczytuje dzieciom treść zadania. Dalej, odczytuje kolejno zdania i wspólnie zastanawia się z uczestnikami nad jego prawdziwością. Dzieci same decydują czy zaznaczyć sowo PRAWDA czy FAŁSZ. Opiekun Gry w trakcie rozwiązywania służy wszystkim pomocą. Na koniec sprawdza, czy uczestnicy wykonali zadanie dobrze. Po rozwiązaniu zagadki przekazuje dzieciom kartonik z literą „A”, który powinni zachować do końca rozgrywki.



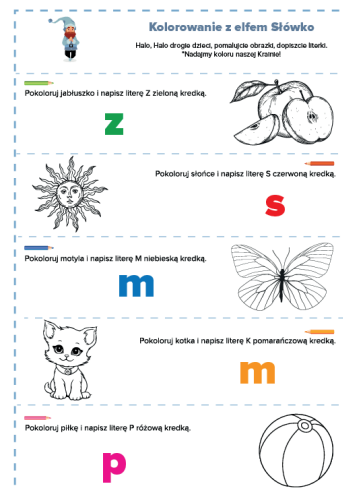
Zadanie 4: „Zbierz literki”

Opiekun Gry rozdaje wszystkim uczestnikom kartę z czwartym zadaniem. Odczytuje dzieciom treść zadania. Dzieci muszą otoczyć pętelką wszystkie litery „G”. Opiekun Gry w trakcie rozwiązywania służy pomocą. Na koniec sprawdza, czy wszyscy uczestnicy wykonali zadanie dobrze. Po rozwiązaniu zagadki przekazuje dzieciom kartonik z literą „G”, który powinni zachować do końca rozgrywki.



Zadanie 5: „Kolorowanie z elfem Słówko”

Opiekun Gry rozdaje wszystkim uczestnikom kartę z piątym zadaniem. Odczytuje dzieciom treść zadania. Dzieci muszą pokolorować obrazki i odpowiednim kolorem kredki napisać wskazaną literę. Opiekun Gry w trakcie rozwiązywania służy pomocą. Na koniec sprawdza, czy wszyscy uczestnicy wykonali zadanie dobrze. Po rozwiązaniu zagadki przekazuje dzieciom kartonik z literą „A”, który powinni zachować do końca rozgrywki.



Zakończenie gry

Po wykonaniu wszystkich 5 zadań Opiekun Gry odczytuje odezwę Zgubki („Zgubka pokonana!”) i dalej „Mędrka rady na wygraną”.

Zadaniem dzieci jest ułożenie z otrzymanych kartoników z literami słowa FLAGA i odczytanie go na głos. Młodszym dzieciom pomaga Opiekun Gry.

Na koniec Opiekun Gry odczytuje list na zakończenie („Wykonaliście zadanie!”) i rozdaje uczestnikom kartę z flaga do pokolorowania.



Po wykonaniu pracy plastycznej, wszyscy uczestnicy otrzymują imienne dyplomy.



Chętni mogą wykonać pamiątkowe zdjęcia z planszami do zdjęć.



Będzie nam niezmiernie miło, jeśli podzielicie się swoją relacją z gry na Facebooku i oznaczycie profil @Ktotyjesteś - Kampania społeczna