

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.

Uczestnicy powinni podzielić się na grupy. Każda grupa może składać się maksymalnie z 5 osób. Jeśli grupa miałaby być większa, 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
- Materiały potrzebne do rozegrania gier – instrukcje, materiały pomocnicze (dla każdej grupy)
- Plansze PIĘKNO, DOBRO, PRAWDA
- List na zakończenie („Jesteście prawdziwymi Poszukiwaczami Języka Polskiego”)
- Plansze do zdjęć

Jak przygotować grę?

Wytnij wszystkie materiały.

Rozmieść w różnych miejscach w pomieszczeniu plansze z napisami PIĘKNO, DOBRO, PRAWDA.

Za każdą planszą ukryj odpowiednią zagadkę:

- za planszą PIĘKNO materiały do zagadki „Rozwiążcie zagadki językowe Mędrka” (treść zadania, zagadki, kartoniki z odpowiedziami) WAŻNE: Kartoniki z odpowiedziami powinny zostać zgięte w połowie i sklejone tak, by po jednej stronie widniały niebieskie napisy, a po drugiej elementy rebusu)
- za planszą DOBRO materiały do zagadki „Labirynt gramatyki” (treść zadania, zagadki)
- za planszą PRAWDA materiały do zagadki „Jesteście wielcy!” (treść zadania, zdania do odczytania)

Instrukcje i materiały do pozostałych zagadek ma przy sobie Opiekun Gry, który w trakcie rozgrywki przekazuje je uczestnikom.

Przebieg gry i odpowiedzi

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

Zadanie 1: „Odnajdźcie ukryte litery w Krainie Liter”

Opiekun Gry rozdaje uczestnikom pierwszą kartę z zadaniem. Dzieci muszą odnaleźć litery ukryte na obrazku i ułożyć z nich słowo.

Rozwiązanie: **PIĘKNO**

Po poprawnym rozwiązaniu zagadki uczestnicy – zgodnie z treścią zadania – powinni odnaleźć to słowo w swoim otoczeniu (plansza z napisem PIĘKNO).

Za planszą z napisem PIĘKNO kryje się kolejna zagadka – instrukcja, pytania i kartoniki z odpowiedziami.

Kartę z napisem PIĘKNO uczestnicy zachowują.

Zadanie 2: „Rozwiążcie zagadki językowe Mędrka”

Zadaniem uczestników jest znalezienie poprawnej odpowiedzi na zagadki Mędrka. Dzieci losują pytanie a następnie próbują odszukać poprawną odpowiedź na kartonikach z niebieskimi napisami.

Rozwiązanie:

Zagadka Mędrka #1: **GRANAT**

Zagadka Mędrka #2: **ZNAK INTERPUNKCYJNY**

Zagadka Mędrka #3: **ZDANIE**

Zagadka Mędrka #4: **LITERA A**

Po rozwiązaniu zagadek, uczestnicy powinni odwrócić kartoniki z poprawnymi odpowiedziami na drugą stronę i rozwiązać rebus.

Rozwiązanie rebusu: **MOST POROZUMIENIA**

Po rozwiązaniu rebusu Opiekun Gry przekazuje treść kolejnej zagadki („Most porozumienia”).

Zadanie 3: „Most Porozumienia”

Dzieci powinny wybrać osoby, które będą wskazywać antonimy i te, które będą wskazywać synonimy. Opiekun Gry kolejno pokazuje kartoniki ze słowami, a uczestnicy wymieniają antonimy i synonimy. Ostatnie słowo, które powinien pokazać Opiekun Gry to słowo „DOBRO”.

Rozwiązanie:

Słowo: Ciepły

Synonim: Gorący

Antonim: Zimny

Słowo: Mały

Synonim: Niewielki

Antonim: Duży

Słowo: Wesoły

Synonim: Radosny

Antonim: Smutny

Słowo: Głośny

Synonim: Hałaśliwy

Antonim: Cichy

Słowo: Jasny

Synonim: Świetlisty

Antonim: Ciemny

Słowo: Szybki

Synonim: Prędkie

Antonim: Wolny

Słowo: Dobro

Synonim: Szlachetność

Antonim: Zło

Opiekun Gry kieruje uczestników do miejsca ukrycia następnej zagadki związanej ze słowem DOBRO.

Za planszą ze słowem DOBRO znajduje się instrukcja do kolejnego zadania oraz karty pracy.

Zadanie 4: „Labirynt gramatyki”

Zadaniem uczestników jest zaznaczenie poprawnej odpowiedzi lub wpisanie poprawnej odpowiedzi w lukę.

Rozwiązanie:

Kto to jest?MAGICZNY rzeczownik czasownik **przymiotnik**CZAROWNICA **rzeczownik** czasownik przymiotnikCZYTAĆ rzeczownik **czasownik** przymiotnik**Stwórz czasownik**On **chodzi** do sklepu każdego dnia.Jesień to **trzecia** w kolejności pora roku.Kasi jest przykro, że tak krótko **widziała się** z przyjaciółmi.**Pomnóż lub podziel**Jeden KOT. Pięć **KOTÓW**.Trzy chrabąszcze. Jeden **CHRABĄSZCZ**.Dziesięć nóg. Jedna **NOGA**.**Odmień przymiotnik**Jadę do **wspaniałego** miasta.Tym razem dostałem **trudne** zadanie do wykonania.Tomkowi udało się zdobyć trzy **wymarzone** książki **ulubionego** autora.

Po rozwiązaniu wszystkich zadań, Opiekun Gry wręcza dzieciom karty z literami „W”, „I”, „E”, „R”, „S”, „Z”, z których mają ułożyć słowo WIERSZ. Po podaniu prawidłowego hasła, Opiekun Gry wręcza uczestnikom instrukcję do kolejnej zagadki („Wiersz Lirki”) oraz „rozsypany” wiersz, który mają ułożyć.

Zadanie 5: „Wiersz Lirki”

Uczestnicy otrzymują puzzle, z których muszą ułożyć wiersz Lirki.

Rozwiązanie:

W Krainie Liter i Słów

Jest wiele mądrych Głów

Lecz zła Zgubka zakłęcie rzuciła

Myśli wszystkim pokręciła

Wtem pojawia się drużyna

Co ma całe zło powstrzymać.

Odważnie zgaduje, słowa porządkuje

Mędrek zachwycony, bardzo uraczony

Lirka wiersze pisze, sonaty kołysze

Słówko podszeptuje, bo się świetnie czuje

Wiedza to podstawa, język to zabawa

Najlepsze z Was dzieciaki!

Nasze narodowe dobro

Lirka Was pozdrawia

Teraz wiecie, gdzie jest

PRAWDA

Po ułożeniu wiersza dzieci powinny go wspólnie odczytać. Ostatnie słowo jest wskazówką do następnej zagadki. Uczestnicy gry powinni je odnaleźć w pomieszczeniu. Za planszą PRAWDA znajduje się ostatnia zagadka – instrukcja zadania oraz zadania do wylosowania.

Zadanie 6: „Jesteście wielcy!”

Uczestnicy gry losują karty i na głos odczytują łamańce językowe.

Czy Tata czyta cytaty z Tacyty.

Jola lojalna, Jola nielojalna.

Leży Jerzy na wieży i nie wierzy, że w tej wieży jest sto jeży i pięćdziesiąt jeżozwierzy.

Wpadł ptak do wytapetowanego pokoju.

Nie pieprz wieprza pieprzem Pietrze, bo bez pieprzu wieprz jest lepszy.

Ta tapeta tu, tamta tapeta tam.

Po wykonaniu zadania Opiekun Gry odczytuje list na zakończenie „Jesteście prawdziwymi Poszukiwaczami Języka Polskiego!”. Uczestnicy powinni wykonać prośbę Mędrka.

Gra zakończona. Chętni mogą narysować, z czym kojarzą im się zebrane słowa: PIĘKNO, DOBRO, PRAWDA.



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 @Ktotyjestes - Kampania społeczna