

The background is a vibrant blue watercolor wash. A white speech bubble with a black outline is positioned in the upper left quadrant. Inside the bubble, the Polish phrase 'Uczymy się bawiąc' is written in a playful, multi-colored font. The colors of the letters are: 'U' (dark blue), 'c' (yellow), 'z' (red), 'y' (green), 'm' (dark blue), 'y' (red), 's' (blue), 'i' (pink), 'ę' (green), 'b' (orange), 'a' (grey), 'w' (pink), 'i' (green), 'ą' (purple), and 'c' (dark blue).

Uczymy się bawiąc

GRY I ZABAWY JĘZYKOWE

CEL:

przygotowanie do nauki czytania/ doskonalenie techniki czytania

rozwój słuchu fonematycznego niezbędnego do nauki czytania

rozwijanie płynności słownej

rozwijanie płynności skojarzeniowej – rozwój czynnego słownika

Wymień jak najwięcej...

Nastaw stoper na 3-5 minut na każdy podpunkt. W wyznaczonym czasie wypisz jak najwięcej słów:

- rozpoczynających się na literę k: k...
- w których litera m występuje w środku wyrazu: ...m...
- które kończą się na literę s: ...s
- rozpoczynających się na sylabę „re”: re...
- kończących się na sylabę „nie”: ...nie
- wyrazów dwusylabowych
- wyrazów trzysylabowych
- wyrazów czterosylabowych

Wymień wyrazy/Wypisz rzeczowniki

Nastaw stoper na 3min na każdy podpunkt. Wymień/Wypisz wyrazy/rzeczowniki w mianowniku, które zaczynają się i kończą na zadaną literę (np. r...r – rower)

s...k,

r...a,

ż...k,

a...t,

f...a.

„Na jedną literę” – układanie zdań

Ułóż i zapisz jak najdłuższe, logiczne zdanie, w którym wszystkie wyrazy rozpoczynają się na wybraną przez Ciebie literę, np. Błyskotliwa Barbara była bardzo brudna. Zapisz 5 zdań każde z inną literą. Możesz wykonać ilustrację do utworzonego zdania.

„Układanie” - układanie wyrazów z liter

Z podanych liter wymyśl jak najwięcej wyrazów. Jeśli dana litera występuje tylko raz, to w utworzonych wyrazach też może ona wystąpić tylko raz. Czas na wykonanie: 10min.

W O L O N T A R I U S Z

Co z tymi rzeczami?

Nastaw stoper. W wyznaczonym czasie wypisz:

- nazwy rzeczy służące do picia (gaszenia pragnienia)
- nazwy rzeczy służące do zabaw w wodzie
- nazwy rzeczy, które niszczeją, gdy zmokną
- nazwy rzeczy, które się palą
- nazwy rzeczy, które służą człowiekowi do ogrzania się
- nazwy rzeczy, które parzą (lub są ciepłe).

Co fruwa?

Nastaw stoper. W wyznaczonym czasie wypisz:

- Co fruwa?
- Co skacze?
- Co biega?
- Co pełza?

Wymień...

Nastaw stoper. W wyznaczonym czasie wypisz:

- jak najwięcej wyrazów oznaczających nazwy czynności jakie wykonują:
murarz,
rybak.
- jak najwięcej przedmiotów które:
są miękkie w dotyku,
wydają dźwięki,
są ciepłe.

Nowe zastosowania

Wymień jak największą liczbę zastosowań:

- łopaty;
- wytłaczanki po jajkach;
- gaśnicy;
- zakrzywionego gwoźdza.

Co by było gdyby...

Wymyśl:

Co by było gdyby od jutra zniknęły słodycze?

Co by było gdyby wszystkie domy na ziemi stały się przezroczyste?

Co by było gdyby wszystkie drzewa zyskały zdolność chodzenia?

Okoliczności

W jakich okolicznościach, warunkach, sytuacjach poniżej wymienione przedmioty mogą być najbardziej przydatne?

- guma do żucia
- ptasie piórko
- szalik

Wymyśl niecodzienne zastosowania znanych przedmiotów.

Nie czuję, że rymuję...

Do podanych słów dopisz jak najwięcej słów rymujących się z nimi.

- płótek
- kominek
- lato
- świeca

Kreatywny wierszyk

napisz wiersz w którym wyrazy zaczynają się na litery według podanego wzoru (np. W N W K – Wielkanoc nadchodzi wielkimi krokami). Cały wiersz musi spełniać podane „warunki brzegowe”. Wiersz nie musi kończyć się na 4 wersach, możecie zaszaleć ;)

J... B... R... S...

S... M... B... B...

C... B... N... S...

W... W... B... S...

Niezwykłe opowieści

Napisz opowiadanie na podstawie wylosowanych trzech ostatnich cyfr swojego numeru telefonu, np. 453 (wybiera czwartą postać czyli listonosza, piąte miejsce, którym jest tramwaj, oraz trzeci problem, a więc brak złotówki do kupienia biletu). Napiszcie opowiadanie na ten temat.

postaci	miejsca	problemy
0. rzeźnik	0. plaża	0. brak miejsca w hotelu
1.kasjerka na dworcu kolejowym	1.plac zabaw	1.kradzież portfela
2.nauczyciel w-fu	2.winda	2.zgubienie okularów
3.superbohater	3.deptak w Sopocie	3.brak złotówki do kupienia biletu
4.listonosz	4.hala sportowa	4.ulewa
5.skoczek narciarski	5.tramwaj	5.spotkanie nielubianego znajomego
6.wiolonczelistka	6.most nad rwącą rzeką	6.podarcie spodni
7.policjant drogowy	7.sala kinowa	7.wyczerpanie się baterii w telefonie komórkowym
8.inżynier akustyk	8.sala zabaw	8. trudny egzamin do zdania
9.murarz	9.dyskoteka	9.wizyta Mikołaja

Niezwykłe opowieści – str.57

Wybierz na chybił trafił jedną z książek z Waszego księgozbioru, odnajdź stronę 57 i wyszukaj na niej pięć zdań. Zadania te zapisz w rubryce „książka A”.

Następnie wybierz drugą książkę, różniącą się tematycznie od pierwszej, i znów otwórz ją na stronie 57, przepisz, do rubryki „książka B”, pięć dowolnie wybranych zdań. Twoim zadaniem jest ułożenie interesującej opowieści, która zawierać będzie połączenie (skojarzenie) zdania z rubryki A i B. ■

GRY I ZABAWY MATEMATYCZNE

CEL:

nauka przeliczania elementów

identyfikowanie ilości kropek z konkretną cyfrą

doskonalenie rachunku pamięciowego

Ile to jest?

Gracze rzucają kolejno trzema kostkami. Dwie największe liczby należy do siebie dodać, najmniejszą odjąć. Dziecko, które ma większą sumę otrzymuje punkt. Wygrywa ten kto zdobędzie więcej punktów w określonej liczbie rzutów lub pierwszy zdobędzie np. 10 punktów.

Zbieramy dziesiątki

Gracze rzucają 10 kostkami jednocześnie. Wyrzucone liczby grupują w dziesiątki. Kto ma najwięcej dziesiątek wygrywa.

Dwucyfrowki

W jednej kolejce każdy gracz rzuca kostką dwa razy. Liczba oczek po dwóch rzutach daje liczbę dwucyfrową. Już po pierwszym rzuceniu kostką musisz ustalić, czy chcesz traktować tę cyfrę jako liczbę dziesiątek czy jako liczbę jedności. Wygrywa gracz z najwyższą liczbą dwucyfrową. Oczywiście możecie grać kilka kolejek! Grę można zmienić na trzy lub czterocyfrowki.

Tylko parzyste

Każdy gracz w czasie jednej kolejki może rzucić kostką trzy razy. Liczą się tylko liczby parzyste. Jeśli wyrzucisz jedną lub kilka liczb parzystych należy je zsumować, natomiast liczby nieparzyste traktuje się jako zera. Wygrywa gracz z najwyższą sumą z liczb parzystych.

Ryzykujesz?

Podczas jednej rundy każdy z graczy może rzucać kostką, ile razy chce. Następnie sumuje się wszystkie uzyskane punkty. Jeśli jednak gracz wyrzuci 1 oczko, to traci wszystkie punkty zdobyte w tej rundzie. Musisz zatem zdecydować kiedy przerwać grę. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów w określonej ilości rzutów.

Bądź czujny (min.3 osoby+1 osoba która nie bierze udziału)

Gracze rzucają kolejno kostką po jednym razie. Jak tylko kostka pokaże określoną liczbę oczek, wszyscy gracze muszą jak najszybciej wykonać ustaloną wcześniej czynność:

Gdy wypadnie:

- 1- szybko klaskać w ręce
- 2- wstać
- 3- zatkać sobie nos
- 4- wziąć się pod boki
- 5- pociągnąć za prawe ucho
- 6- skrzyżować ramiona.

Osoba, która nie gra, sprawdza, czy wszyscy gracze wykonują właściwe ruchy. Ten, kto jako ostatni wykona daną czynność, otrzymuje punkt karny. Po kilku rundach wygrywa ten gracz, który otrzymał jak najmniej punktów karnych.

Grupowanie liczb

Każde z Was wyrzuca 10 kości jednocześnie i grupuje je wg ilości kropek. Następnie mnoży ilość wyrzuconych oczek razy ilość kostek z daną ilością kropek. Ta osoba której suma iloczynów jest wyższa zdobywa punkt.

Ile to jest?

Grający rzucają kolejno trzema kostkami. Dwie największe liczby należy ze sobą pomnożyć, a najmniejszą odjąć. Dziecko, które ma większy wynik otrzymuje punkt. Wygrywa ten, kto zdobędzie więcej punktów.

Wojna

Każdy gracz musi mieć 20 kości. Grający rzucają kolejno 2 kostkami. Osoba, która wyrzuci większy iloczyn zabiera kości swoje i przeciwnika. Wygrywa ten, kto zdobędzie więcej kości.

Kto pierwszy?

Rzucamy 2 kostkami. Wynik mnożenia wyrzuconych oczek zaznaczamy spinaczem na centymetrze. Wygrywa ten, kto pierwszy dojdzie do mety (czyli do końca centymentru).

ŻYCZYMY CUDOWNIE SPĘDZONEGO CZASU!

Amelia Wrońska – Kaczmarek

Aleksandra Bugaj-Cymerman

Marta Kwella