



GRY DYDAKTYCZNE

*język polski jako
obcy*



Wiktoria Konowałowa
Winnica, październik 2024

PIŁECZKA

Uczniowie siedzą w rzędach lub kole, nauczyciel puszcza piłeczkę, zadaje pytanie i odlicza 15 sekund, piłka spaceruje od uczestnika do uczestnika. Na wygłos STOP! uczeń, w rękach którego zatrzymała się piłka, powinien odpowiedzieć.

Nauczyciel czyta pytania. np.

- l.mn. słowa książdz
- najdłuższa polska rzeka
- jak ma na imię Wajda...
- wielki polski astronom
- gdzie znajduje się Gdańsk?
- co to jest oscypek?
- Jak nazywa się Prezydent Polski?
- Krasnoludki - to...
- Liczba mnoga dla "oko"
- nazwij 3 polskie miasta
i td.

Nauczyciel losuje literę i pyta Jaki jest kot ministra? Uczniowie powinni przytoczyć przymiotniki na wylosowaną literę.

Kot ministra jest cudowny Kot ministra jest cyniczny Kot ministra jest całkiem fajny Kot ministra jest czerwony Itd.

„KOT MINISTRA”

- Osoba, która powtórzy przymiotnik, który już się pojawił, albo nie potrafi podać nowego przymiotnika odpada z gry.
- Gra toczy się do momentu, aż w rozgrywce pozostana 2-3, lub 1 osoba wygrana, wykazujące się najlepszą płynnością słowną i skojarzeniową.
- Nie wszystkie podane określenia muszą być przymiotnikami – sami ustalamy reguły ćwiczenia – nadrzednym celem jest pobudzenie wyobraźni i funkcji intelektualnych.



Co mam z tym zrobić?

Dzieci siadają na krzesłach ustawionych w koło. Każde dziecko mówi cicho do uczestnika po swej lewej stronie, co mu daje (np. „daję ci balona”), a do uczestnika po swej prawej stronie, co on ma z tym zrobić (np. „abyś go podrzucił”). Dzieci starają się zapamiętać to, co usłyszały od swych sąsiadów z boku.

Gdy skończyły się ciche wypowiedzi, dzieci po kolei głośno mówią, co usłyszały od sąsiadów. Np.: „*Dostałam balona, abym go zjadł*”; albo: „*Dostałem samochód od sąsiadów, abym go podrzucił*”. Zwykle jest przy tym dużo śmiechu.

Oczywiście, jeśli któreś dziecko zapomniało, może spytać sąsiada: „Co mi dałeś?” albo: „Co miałem z tym zrobić?” Po wypowiedzeniu się wszystkich, dzieci zmieniają dowolnie miejsca i gra zaczyna się od początku.



Пари

Zmień jedną literę w wyrazie,
aby powstało nowe słowo

aktorka

- bariera -
- bateria -
- bluszcz -
- bogacz -
- broda -

- brud -
- ciasto -
- czarka -
- dodatek -
- futro -
- hasło -
- hrabina -
- kareta -
- lekcja -



Пари

Zmień jedną literę w wyrazie,
aby powstało nowe słowo

- aktorka autorka
- bariera kariera
- bateria materia
- bluszcz pluszcz
- bogacz rogacz
- broda brona

- brud trud
- ciasto miasto
- czarka czapka
- dodatek
podatek
- futro jutro
- hasło masło
- hrabina drabina
- kareta kasetka
- lekcja sekcja





Łańcuch pytań

Nie wymaga żadnego przygotowania ani dodatkowych przedmiotów.

Przebieg gry: Pierwsza osoba zadaje pytanie, adresując je do innego gracza. Zadaniem następnej osoby jest odpowiedzenie na pytanie następnym pytaniem, które skieruje do kolejnego gracza.

Każda osoba ma 5 sekund na odpowiedź. Jeśli nie zdąży – odpada.

Wygrywa osoba, która odpowiedziała na każde zadane jej pytanie.

Jak to wygląda? Oto przykład:

- **Kasia:** Mamy piękny dzień, nie sądzisz, Krzysiu?
- **Krzyś:** Jak myślisz, co sprawia, że jest taki piękny, Maćku?
- **Maciek:** Wybacz, odpisywałem na maila.

Jak widać, Maciek przegrał. Nie tylko ze względu na to, że skupiał się na czymś innym, bo w tej sytuacji mógłby wybrnąć w następujący sposób: “Przepraszam, co mówiłeś, Krzysiu?”

NAJKROTSZY LAŃCUCH

**Zadaniem uczestników jest
zapropionowanie jak najkrotszego
lancucha skojarzen za pomoca, ktorego
mozemy polaczyc dwa dowolne slowa.**

Na przyklad jak polaczyc Adama
Mickiewicza ze spinaczem biurowym?

***Mickiewicz – literatura – papier
– spinacz biurowy***

Cwiczenie mozna wykonywac wspolnie w
jednej grupie, lub wprowadzic element
rywalizacji pomiedzy kilkoma grupami.

LAŃCUCH INTERAKTYWNY

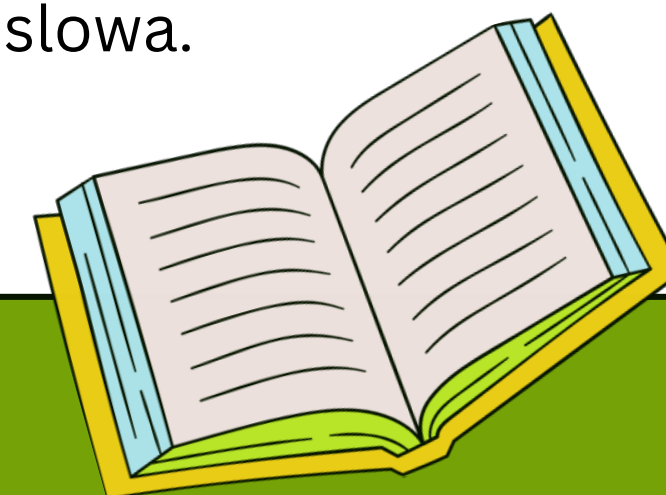
Prosimy jedna osobe z grupy o opuszczenie sali.

Pozostala czesc grupy wybiera dwa slowa, najlepiej luzno ze soba
powiazane np. „**widelec**” i „**ksiezyc**”.

Zadaniem osoby, ktora opuscila sale jest – po przedstawieniu zasad
zabawy i pierwszego slowa – odgadniecie drugiego slowa z pary.
Grupa naprowadza osobe zgadujaca, tworzac interaktywny lancuch.
Osoba zgadujaca rozpoczyna podajac swoje skojarzenie do slowa,
ktore uslyszala np. „widelec”- „obiad”.

Kolejna osoba z grupy podaje swoje skojarzenie do slowa „obiad”,
naprowadzajac jednak do slowa docelowego („ksiezyc”) np. „obiad”-
„swiece”. Znowu probę podejmuje osoba zgadujaca, a skojarzenie
naprowadzajace ponownie pada z sali.

Gra toczy sie do momentu odgadniecia drugiego slowa.
Cwiczenie to pozwala tworzyc bardzo
zaskakujace polaczenia i skojarzenia.



Щось пішло не так...

Coś poszło nie tak!

Ćwiczymy Miejscownik oraz
rozwijamy mówienie i fantazje.

Rozdajemy uczniom kartki z zadaniami.

Prosimy uczniów odpowiedzieć na pytanie, korzystając
ze słów w nawiasach. Dalej prosimy wymyśleć
co mogło pójść nie tak w tym miejscu.

Chętni uczniowie mogą dzielić się swoimi pomysłami.



Przemówienie

Napisz i wygłoś krótką mowę pochwalną na jeden z wylosowanych tematów:

- 1. Miłośnik fast-foodów wygłasza mowę pochwalną na cześć hot-dogów, hamburgerów i chipsów
- 2. Zapracowana gospodyni - na cześć odkurzacza.
- 3. Miłośnik gier komputerowych - na cześć komputera.
- 4. Wielbiciel oglądania telewizji od rana do późnej nocy - na cześć telewizji i pilota do telewizora.
- 5. Zwolenniczka mocnego makijażu - na cześć kosmetyków do podkreślania urody.
- 6. Miłośnik mocnych wrażeń - na cześć filmów z gatunku dreszczowców (horrorów, thrillerów)
- 7. Młoda dziewczyna (kobieta) - na cześć butów na wysokich obcasach.
- 8. Miłośnik słodkości - na cześć słodyczy.
- 9. Miłośnik spacerów między regałami w sklepie - na cześć zakupów w supermarkecie.



Historyjka w kawałkach

Nauczyciel: przygotowuje i zapisuje na tablicy pierwsze zdanie z historyjki, np. *Obudziłem się rano, wstałem z łóżka i spojrzałem w lustro...*

Uczniowie:

- ▣iadają w kręgu;
- ▣ażdy na swojej kartce zapisuje zdanie podane przez nauczyciela;
- ▣ażdy dopisuje swoje zdanie i podaje kartkę koledze siedzącemu po prawej stronie (nie zaginamy kartek, historyjki muszą mieć sens, to jeden z celów zadania);
- ▣olejna osoba czyta, co napisał poprzednik i dopisuje następne zdanie do historyjki i podaje kartkę osobie siedzącej po prawej

- Kartki krążą do momentu, gdy powrócą do właścicieli (osób, które napisały pierwsze zdanie);
- ▣właściciel czyta historyjkę, która znajduje się na jego kartce, poprawia ewentualne błędy;
- ▣wszyscy uczniowie, po kolei odczytują swoje historyjki.

Відомі особи	Національні символи	Історичні факти	Національні традиції		
10	10	10	10	10	
20	20	20	20	20	
30	30	30	30	30	
40	40	40	40	40	

Вікторина

Вибери 3-5 категорій
Добери по 5 питань. Якщо треба
довше проводити гру або для
більшої кількості учнів, тоді 7-10
питань.
Визнач питання відповідно до
складності.

„I DLATEGO ZEBRY SA W PASKI”

Informujemy uczestników, iż znaleziono niedawno niepodważalny dowód, tłumaczący, dlaczego zebry są w paski.

Niestety dokument ten jest częściowo spalony – zostało tylko ostatnie zdanie: I dlatego zebry są w paski. Zadanie polega na stworzeniu sensownej opowieści, która ma się kończyć określonym wnioskiem.

Ważne jest podkreślenie, że nie chodzi o to, żeby wyjaśnienia były zgodne z faktycznym stanem naukowym, ponieważ celem tego ćwiczenia jest pobudzenie wyobraźni.

Inne przykładowe tematy do rozwinięcia:

I dlatego powstaje tęcza

I dlatego pingwiny, chociaż ptaki, nie latają

I dlatego koguty pieją o świcie



B
O
N
U
S
Y

DIXTRIT PO POLSKU

JESTEM\

CZUJĘ

SIEŻ...

Bajkowa
książeczka

Доповни історію



Dziękuję!

Bardzo dziękuję!

