



FISZKI W AKCJI - ZABAWY I GRY NA LEKCJACH POLSKIEGO



Fiszki to bardzo prosta pomoc dydaktyczna, dzięki której można wprowadzać i utrwalać słownictwo, wykorzystując różne zabawy i gry. Można je stosować w pracy indywidualnej, w małych grupach oraz z całym zespołem klasowym. Nadają się do pracy z uczniami w każdym wieku i na różnych poziomach znajomości języka. Te same fiszki można wykorzystać do realizacji różnych celów – od wprowadzania i utrwalania słownictwa po ćwiczenie zagadnień gramatycznych.

Wykorzystanie fiszek w nauce języka polskiego może znacząco zwiększyć efektywność procesu nauczania.

- ♦ Fiszki umożliwiają wielokrotne powtarzanie słownictwa w krótkich odstępach czasu.
- ♦ Gry i zabawy z fiszkami czynią naukę bardziej dynamiczną i interaktywną.
- ♦ Różnorodność zastosowań fiszek – od rytmizowanych powtórek po gry – pozwala angażować różne zmysły i style uczenia się (wzrokowy, słuchowy, kinestetyczny).
 - ♦ Uczestnicy rozwijają nie tylko zasób słownictwa, ale również umiejętność formułowania myśli i budowania zdań. Proponowane zabawy i gry wprowadzają element zdrowej rywalizacji, a jednocześnie promują współpracę i komunikację w grupie.
- ♦ Każdy może dostosować zestaw fiszek do swoich indywidualnych potrzeb.
- ♦ Fiszki można łatwo dopasować do poziomu zaawansowania uczestników, stopniowo wprowadzając coraz bardziej skomplikowane słownictwo lub frazy.
- ♦ Gdy nauka jest postrzegana jako zabawa, wzrasta zaangażowanie uczniów oraz ich otwartość na przyswajanie nowych informacji – co jest szczególnie ważne w przypadku dzieci.
- ♦ Dzięki zaangażowaniu wielu zmysłów – wzroku, dotyku i słuchu – nauka słówek staje się łatwiejsza i przyjemniejsza.
- ♦ Fiszki można wykonać samodzielnie lub wspólnie z uczniami. Są tanią, a przy tym wielofunkcyjną pomocą dydaktyczną.

Wykorzystanie fiszek w nauce języka polskiego sprawia, że proces edukacyjny staje się bardziej angażujący, zróżnicowany i skuteczny, co przekłada się na szybsze i trwalsze opanowanie nowego materiału

Metoda Leitnera

Niemiecki uczyony Sebastian Leitner opracował system nauki oparty na fiszkach.

Metoda Leitnera, zwana też metodą pudełkową, w najprostszym wariantcie polega na wykorzystaniu małych karteczek oraz pudełka z przegródkami do planowania nauki (np. „umiem”, „powtarzam”, „uczę się”).

*Źródło: Leitner Sebastian, *Naucz się uczyć*, Wydawnictwo Cztery Głowy, Gdańsk 2017.*

Do opisanych działań można wykorzystać fiszki/kartoniki przygotowane w różnych wariantach:

- ⇒ *tradycyjne fiszki - z jednej strony obrazek, a z drugiej słowo,*
- ⇒ *fiszki jednostronne tylko z obrazkami,*
- ⇒ *fiszki jednostronne tylko ze słowami,*
- ⇒ *fiszki do utrwalania pisowni trudnych wyrazów - obrazek + podpis pod obrazkiem,*
- ⇒ *jeden komplet fiszek,*
- ⇒ *dwa komplety.*

RYTMIZOWANIE / RAPOWANIE

Układamy fiszki ze słówkami z wybranego zakresu tematycznego. Kilkakrotnie powtarzamy dane słowa (5–6 słów), stopniowo zwiększając tempo i rytmizując je w formie rapu.

Chętna osoba może rytmizować lub śpiewać słowa, a pozostali powtarzają je np. trzykrotnie. Zabawa angażuje rytm, mowę i pamięć słuchową, sprzyjając automatyzacji poznanego słownictwa.

Można wykorzystać muzykę.

RAPUJĄCY ŁAŃCUCH

Dzieci ustawiają się w kręgu. Pierwsza osoba losuje fiszkę i rapuje zapisane na niej słowo. Następna osoba dodaje swoje słowo z nowej fiszki, tworząc ciąg. Zadanie polega na zapamiętywaniu i powtarzaniu kolejnych słów w ustalonej sekwencji.

Gdy ktoś zapomni kolejnego słowa działanie rozpoczynamy od nowa. Można powtarzać słowa indywidualnie lub te co były wszyscy, a nowe - indywidualnie.

ECHO – POCIĄG ZE SŁOWAMI

Nauczyciel lub wybrane dziecko pełni rolę lidera, który rozpoczyna rytmiczne wypowiedzanie słów z fiszek w tempie: wolno, wolno, szybko, szybko, szybko.

Po każdej frazie reszta grupy powtarza słowa jak echo, starając się utrzymać tempo i intonację lidera.

W miarę postępów zabawy można zwiększać tempo powtarzania lub wprowadzać dodatkowe elementy (np. klaskanie, tupanie).

Wariant – POCIĄG:

Każdy uczestnik ma swoją fiszkę. Uczniowie stoją w kręgu, a prowadzący chodzi wewnątrz w rytm skandowanego słowa z własnej fiszki, np. „*lodowiec, lodowiec, lodowiec...*”.

Osoby stojące w kręgu mogą rytmicznie klaskać. Prowadzący wskazuje kolejną osobę, która dołącza do niego – wówczas wszyscy skandują nowe słowo, tworząc „pociąg” ze słów.

SŁOWO I NASTRÓJ

Każdy z uczestników wypowiada swoje słowo z fiszki w określony, podany wcześniej przez prowadzącego sposób, np.: bardzo wesoło, bardzo smutno, z wściekłością, z rezygnacją, nieśmiało, krzyżąc, pytając itp.

Zmiana sposobu mówienia następuje po wypowiedzeniu się wszystkich uczestników zabawy.

Wariant

Każdy z uczestników wypowiada swoje słowo w wybrany lub wylosowany sposób, pozostali powtarzają i nazywają emocje.

ECHO FISZEK

Uczeń czyta słowo z fiszki, a reszta klasy powtarza je w różnych tonach głosu lub emocjach, np. radośnie, smutno, zaskakująco.

IMIĘ DO IMIENIA

Każdy uczestnik wymienia swoje słowo z fiszki (fiszki leżą na podłodze przed dziećmi). Osoba, która trzyma przedmiot (np. piłkę), wypowiada swoje słowo oraz słowo osoby, do której chce rzucić przedmiot, i następnie rzuca go.

W razie pomyłki przedmiot wraca do rzucającego, a grupa pomaga mu przypomnieć właściwe słowo.

ZŁAP I POWIEDZ

Na środku leży kilka fiszek z obrazkami, których nazwy zostały wcześniej utrwalone podczas innych działań. Nauczyciel rzuca piłkę do dziecka i wypowiada nazwę obrazka lub kategorię (np. *owoce, kolory, zabawki*).

Dziecko, łapiąc piłkę, wybiera fiszkę z tej kategorii i mówi pełne zdanie, np. „*To jest jabłko.*” lub „*Lubię jabłka.*”

RYTMICZNE WYWOŁYWANIE

Każdy z uczestników wymienia słowo z fiszki, którą ma przed sobą. Nauczyciel lub chętna osoba mówi swoje słowo i „wywołuje” wybrane, np. *śnieg, lodowisko*. Następnie wszyscy uczestnicy jednocześnie (równo i rytmicznie) trzykrotnie klaszczą w dłonie.

ZAJĄCZKI – RADIOTELEFON

Uczestnicy siedzą w kręgu. Każdy ma przyporządkowane słowo z fiszki. Prowadzący przykładą dłonie do głowy i poruszając nimi („robi zajęczka”) mówi: *Kra lodowa wywołuje zamieć śnieżną.*

Wywołany „zajęczek” kiwa swoimi „uszami” i wywołuje następnego. Sąsiadujące z nim osoby muszą również poruszać tym „uchem”, które przylega do wywołanego uczestnika.

Zabawę można zmienić na wersję RADIOTELEFON – wówczas „uszy” są antenami, a uczestnicy przekazują sobie „sygnał” w podobny sposób.

Dla dzieci z wyższym poziomem językowym można podnieść trudność, np. podając do swojego słowa trzy przymiotniki, a do wywoływanego jeden.

SALATKA OWOCOWA

Wszyscy uczestnicy siedzą w kręgu. Na środku leżą fiszki - cztery lub w ilości uczestników w czterech kategoriach.

Prowadzący stoi lub siedzi w środku na krześle. Dzieli grupę na równe zespoły, które od tej chwili stają się kategoriami słów (np. jabłka, śliwki, gruszki lub owoce, warzywa). Prowadzący wywołuje kategorie, np.: „jabłka i śliwki”, wtedy osoby należące do tych kategorii muszą szybko zamienić się miejscami. Wywoływane osoby wypowiadają przydzielone słowo. Na hasło: „Sałatka owocowa!” wszyscy zmieniają miejsca, a prowadzący próbuje znaleźć krzesło dla siebie. Osoba, która zostanie bez miejsca, zajmuje miejsce w środku i wydaje kolejne polecenia.

Polecenia można dopasować do aktualnie utrwalanego słownictwa, np. w kategorii ZIMA – bałwan, śnieg, lód, mróz.

RYTMICZNE SKAKANIE

Na podłodze układamy fiszki w różnych miejscach sali. Dzieci poruszają się po sali w rytm muzyki. Gdy muzyka milknie, zatrzymują się, podnoszą najbliższą fiszkę i po kolei wypowiadają zapisane na niej słowo. Można wprowadzić dodatkowe elementy, np. skakanie na jednej nodze, klaskanie czy obrót wokół własnej osi podczas wypowiadania słowa.

BRAKUJE...

Układamy fiszki ze słówkami i kilkakrotnie je powtarzamy. Następnie nauczyciel lub chętne dziecko zakrywa jedną z fiszek. Zadaniem pozostałych uczestników jest odgadnięcie, jakie słowo zostało zakryte.

JEST – NIE MA

Na środku leżą fiszki. Chętne dziecko wybiera dwie. Jedną kładzie przed sobą i mówi: „*Jest...*” (np. Jest śnieg.)

Drugą odwraca rysunkiem do spodu, mówiąc: „*Nie ma...*” (np. Nie ma sopla lodu.)

KTO PIERWSZY

Gra polega na powolnym odsłanianiu fiszki. Kto pierwszy poprawnie powie dane słowo, zdobywa fiszkę.

Na końcu każdy uczestnik liczy swoje fiszki. Można wprowadzić element rywalizacji – wygrywa osoba lub grupa, która zdobyła ich najwięcej.

SOKOLE OKO

Przygotowujemy dwa komplety fiszek – tylko z obrazkami. Jeden komplet leży na środku stołu lub podłogi (obrazkami do dołu), a drugi rozdajemy, np. czterem grupom.

Uczestnicy po kolei odkrywają obrazek ze środka. Zadanie polega na jak najszybszym odnalezieniu takiego samego obrazka wśród fiszek leżących przed grupą i głośnym wypowiedzeniu jego nazwy.

Dodatkowo można wprowadzić zasadę, że w ciągu pięciu sekund należy odnaleźć właściwą fiszkę. Jeśli grupa nie zdąży, wykonuje zadanie ruchowe, np. obiega wszystkich, głośno powtarzając dane słowo, albo robi określoną liczbę przysiadów.

PODAJ DALEJ

Zabawę można przeprowadzić z całą klasą lub w mniejszych grupach.

Dzielimy uczniów na kilkuosobowe zespoły. Pierwsza osoba z grupy otrzymuje kilka fiszek. Na sygnał nauczyciela przekazuje jedną fiszkę osobie siedzącej obok, głośno wypowiadając zapisane na niej słowo.

Warianty:

- Fiszka wędruje przez wszystkich uczestników po kolei, a pierwsza osoba podaje kolejne, aż wszystkie karty przejdą przez grupę.
- Każdy uczestnik powinien mieć jedną fiszkę. Pierwsza fiszka wędruje do ostatniej osoby w kręgu, druga – do przedostatniej itd. Droga fiszek staje się coraz krótsza, a ostatnia karta pozostaje u osoby podającej.

KÓŁKO–KRZYŻYK

Ta propozycja wykorzystuje klasyczną grę w kółko–krzyżyk.

Rysujemy planszę do gry i dzielimy uczniów na dwie grupy. Każda z grup otrzymuje po dziewięć takich samych fiszek.

W pierwszym etapie utrwalamy słowa z fiszek, w drugim – gramy. Aby narysować kółko lub krzyżyk na wybranym polu, grupa musi podać nazwę wybranego słowa i położyć fiszkę przy planszy, pamiętając, by nie powtórzyć słowa.

W kolejnym etapie można wykorzystać słowa podane przez grupę, która wygrała, do dalszej pracy – np. układania skojarzeń do słów, tworzenia zdań, wypowiedzi ustnych lub ćwiczeń gramatycznych (części mowy, liczby, przypadki).

WYRZUĆ DZIAŁANIE

Wspólnie wymyślamy sześć poleceń lub zadań do wykonania ze słówkami z fiszek, przypisując im odpowiednią liczbę oczek na kostce, np.:

- 1) Przeczytaj słowo lub słowa zapisane na swojej fiszce. Podziel je na sylaby i wykonaj tyle przysiadów, ile jest sylab.
- 2) Ułóż zdanie z użyciem swojego przykładu.

- 3 Ułóż trzy zdania z użyciem swojego przykładu.
- 4 Opowiedz krótką historię na podstawie wylosowanego słowa lub słów.
- 5 Wymyśl własne zadanie dla grupy.
- 6 Podaj sześć skojarzeń do wylosowanego słowa lub wyrażenia.

Fiszki leżą na środku (np. w pudełku, przykryte kartką). Pierwsza wylosowana grupa rzuca kostką, odczytuje polecenie przypisane liczbie oczek, a następnie losuje fiszkę i czyta zapisane na niej słowo. Zadanie polega na wykonaniu polecenia w określonym czasie. Po zakończeniu grupy prezentują swoje wyniki.

GRA PLANSZOWA

Rozkładamy fiszki jako pola w grze planszowej. Ustalamy zasady dotyczące wyboru grupy rozpoczynającej, kolejności rzutów i punktacji.

Propozycje zasad:

- jeśli grupa poda poprawnie wszystkie słowa z fiszek – przesuwa się o trzy pola do przodu,
- jeśli grupa popełni błąd – cofa się o jedno pole,
- trzy oczka na kostce – dodatkowy rzut,
- sześć oczek na kostce – grupa wymyśla zadanie lub ćwiczenie fizyczne dla całej klasy albo wybranej grupy.

HISTORIA NA PODSTAWIE FISZEK

Dzieci losują po kilka fiszek i wspólnie układają krótką historyjkę, używając wszystkich wylosowanych słów.

ŁAŃCUCH ZDAŃ

Pierwsza osoba wybiera fiszkę i układa z nią zdanie. Kolejna osoba kontynuuje opowiadanie, wykorzystując swoje słowo z fiszki i zachowując spójność gramatyczną całej historii. Zabawa rozwija kreatywność, myślenie przyczynowo–skutkowe i umiejętność budowania wypowiedzi.

KATEGORYZACJA

Zadanie polega na ułożeniu fiszek według określonych kategorii. Kategorie można ustalić wcześniej (np. zwierzęta, kolory, zawody, jedzenie). Uczestnicy w szybkim tempie sortują losowo rozmieszczone fiszki, jednocześnie nazywając kategorie.

DOMINO

Każde dziecko otrzymuje kilka fiszek. Pierwsza osoba kładzie swoją fiszkę na środku i wypowiada zapisane słowo. Kolejna osoba musi dołożyć fiszkę, której słowo zaczyna się na tę samą literę, na jaką kończy się poprzednie słowo. Można ustalić dodatkową zasadę, np. jeśli słowo kończy się na „-y”, można dołożyć dowolne inne słowo.

SŁOWNE DOMINO

Układamy fiszki jak domino. Każdy kolejny gracz dopasowuje swoją fiszkę do poprzedniej, znajdując logiczne powiązanie (np. tematyczne, znaczeniowe lub gramatyczne).

PARY

Przygotowujemy dwa komplety fiszek. Wszystkie fiszki rozkładamy obrazkami do góry. Zadanie polega na jak najszybszym ułożeniu kart w pary (czyli dobraniu dwóch takich samych).

Podczas tworzenia par uczestnicy wypowiadają na głos zapisane słowa, co utrwala słownictwo.

FISZKI – WYŚCIGI

Ustalamy trasę i zasady gry. Każdy uczestnik musi poprawnie przeczytać słowa z fiszek przed każdym przejściem do następnego punktu trasy.

Warianty:

- Cztery grupy i cztery trasy ułożone w różnych miejscach sali.
- Każda osoba z grupy przechodzi trasę, odczytując słowa.
- Ustal wcześniej zasady – np. liczba słów do wypowiedzenia w określonym czasie lub sposób przejścia między punktami.

BIEGAMY I DOBIERAMY

Przygotowujemy przestrzeń do zajęć. Po obu stronach sali układamy fiszki rysunkami lub podpisami do góry. Dzielimy dzieci na grupy.

Zadaniem grupy jest w ciągu określonego czasu (np. jednej minuty) dopasować jak najwięcej fiszek do siebie – tworząc pary: *rysunek–rysunek*, *rysunek–podpis* lub *podpis–podpis*.

Osoby z danej grupy kolejno biegną z wyznaczonej linii, biorą fiszkę i kładą ją na wybranej kartce tworzącej parę, po czym wracają, by ustąpić miejsca kolejnemu zawodnikowi.

Po zakończeniu zadania sprawdzamy poprawność par i głośno odczytujemy słowa, utrwalając ich wymowę.

Jedna grupa wykonuje polecenie, a druga sprawdza poprawność. Po pierwszym etapie następuje zmiana ról.

ZGADNIJ

Jedna osoba wybiera fiszkę i – bez pokazywania jej reszcie grupy – opisuje słowo, używając definicji, wskazówek lub skojarzeń. Pozostali uczestnicy starają się odgadnąć, o jakie słowo chodzi.

FISZKA – KALAMBURY

Jedna osoba losuje fiszkę i przedstawia zapisane na niej słowo za pomocą gestów lub rysunku. Pozostali uczestnicy zgadują, jakie to słowo.

BINGO

Każdy uczestnik otrzymuje kartkę z kratkami (np. 3×3), którą wypełnia wybranymi słowami z fiszek. Nauczyciel losuje słowa, a uczniowie zaznaczają je na swoich kartkach. Wygrywa osoba, która pierwsza zakreśli linię poziomą, pionową lub ukośną.

MEMORY

Przygotowujemy dwa identyczne komplety fiszek (np. obrazki – słowa, obrazki – obrazki lub słowa – słowa). Fiszki układamy obrazkami lub napisami do dołu.

Uczestnicy kolejno odkrywają po dwie karty. Jeśli znajdą parę (np. dwa te same obrazki lub obrazek i odpowiadające mu słowo), zabierają ją i otrzymują punkt. Jeśli para się nie zgadza – odkładamy fiszki z powrotem w to samo miejsce, zakryte.

Zabawa trwa do momentu, aż wszystkie pary zostaną odkryte. Wygrywa osoba lub drużyna, która zgromadziła najwięcej par.

KOSTKA

Każdy uczestnik ma jedną fiszkę. Uczniowie tańczą lub poruszają się dowolnie przy muzyce. Gdy muzyka nagle się zatrzymuje, prowadzący podnosi do góry kostkę, pokazując wyraźnie jedną ściankę. Uczestnicy muszą szybko połączyć się w grupy liczące tyle osób, ile oczek wskazuje kostka. Następnie wykonują wcześniej ustalone polecenie, a po upływie określonego czasu prezentują efekt.

MUZYCZNA LOTERYJKA

Przygotowujemy pojemnik z losami – fiszkami.

Uczestnicy tańczą dowolnie w rytm muzyki. W pewnym momencie prowadzący zatrzymuje muzykę, a wybrana osoba losuje fiszkę i wykonuje zapisane na niej polecenie – samodzielnie lub wspólnie z grupą.

CEBULA

Każdy uczestnik trzyma jedną fiszkę. Dzieci ustawiają się parami twarzą do siebie, tworząc dwa koła – wewnętrzne i zewnętrzne.

Prowadzący podaje polecenia. Po każdym wykonanym zadaniu koło wewnętrzne przesuwają się o jedną osobę w prawo.

Zabawa daje dużą swobodę w modyfikacjach, ale należy pamiętać o przestrzeganiu kilku zasad:

- powitanie z partnerem,
- wysłuchanie i wykonanie polecenia,
- pożegnanie z partnerem,
- zmiana partnera.

ZABAWA ŚNIEŻKAMI

Dzielimy uczniów na dwie grupy. Przestrzeń sali dzielimy na dwa „boiska”.

Każde dziecko przygotowuje dwie kule – jedną z czystej kartki i drugą z zapisanym słowem z fiszki. Liczba kul w obu grupach musi być równa. Na hasło START drużyny przez określony czas (np. 15 sekund) przerzucają kule na boisko przeciwnika. Celem jest przerzucenie jak największej liczby kul.

Po hasło STOP każda drużyna zbiera kule ze swojego boiska, rozprostowuje kartki i wykorzystuje zapisane słowa w dalszych ćwiczeniach dydaktycznych.

Wariant: można podzielić klasę na cztery grupy i zorganizować zabawę na czterech „boiskach”.

TRZY RZĘDY

Dzielimy klasę na trzy grupy:

- 1) nadajnik,
- 2) zagłuszacz,
- 3) odbiornik.

Grupy ustawiają się rzędami w pewnej odległości od siebie. Zadaniem nadajników jest przekazanie odbiornikom wybranego słowa, natomiast zagłuszacze mają w tym przeszkodzić. Po ustawieniu się w rzędach, nadajniki ustalają słowo, które będą nadawać. Na sygnał nauczyciela nadajniki głośno przekazują hasło, zagłuszacze krzyczą, skaczą lub wymachują rękami, a odbiorniki próbują zrozumieć nadawane słowo. Gdy odbiorniki odgadną, podnoszą ręce i mówią, co usłyszały. Następuje zmiana ról – każda grupa kolejno pełni inną funkcję. Odgadnięte słowa można zapisywać i wykorzystywać w dalszych działaniach językowych.

CZARNY PIOTRUŚ

W zabawie bierze udział nieparzysta liczba uczestników. Jeśli liczba dzieci jest parzysta, nauczyciel dołącza do gry.

Przygotowujemy parzystą liczbę fiszek - po 2 takie same (np. 22 przy 21 osobach). Jedną fiszkę nauczyciel odkłada do kieszeni tak, aby dzieci jej nie widziały, a pozostałe rozdaje uczniom.

Dzieci chodzą i wymieniają się fiszkami. Na sygnał zatrzymują się i stają parami – parę tworzą te same fiszki. Osoba, która zostaje bez pary, odczytuje swoje słowo i wykonuje polecenie nauczyciela, np. dzieli wyraz na sylaby, a cała klasa wykonuje tyle przysiadów, ile sylab ma dany wyraz, lub układa zdanie z tym słowem.

Po każdej rundzie nauczyciel wymienia „ukrytą” fiszkę, aby za każdym razem inna karta nie miała pary.

OPADAJĄCA KURTYNA

Dwie osoby stoją na krzesłach i trzymają rozciągniętą chustę lub koc. Po obu stronach kurtyny stoją uczestnicy zabawy. Przed każdą grupą leżą fiszki lub kartoniki. Każda grupa wysyła jednego przedstawiciela, który wybiera fiszkę i trzyma ją na wysokości klatki piersiowej.

Na znak prowadzącego chusta opada, a przedstawiciele muszą jak najszybciej powiedzieć słowo z fiszki trzymanej przez osobę stojącą naprzeciwko.

Grupa, której przedstawiciel wolniej zareaguje, trzy razy wypowiada słowo z fiszki drużyny przeciwnej.

ROZWIJANIE ZDAŃ

Pierwsze dziecko losuje fiszkę z rzeczownikami i mówi zdanie, np. „*To jest dom.*” Kolejne

dziecko rozbudowuje zdanie, dodając przymiotnik: „*To jest duży dom.*” Następnie dodaje kolejny przymiotnik, np. „*To jest duży, stary dom.*”

Zabawa trwa do momentu wyczerpania pomysłów. Następnie kolejna lub chętna osoba losuje nowy wyraz i rozpoczyna tworzenie następnego łańcucha.

Działanie można realizować w całej klasie lub w mniejszych grupach.

DETEKTYWI SŁÓW

Dzieci dostają zestaw fiszek. Na środku leżą kartki z niedokończonymi zdaniem (zdaniem z lukami) np. W lesie rosną Ich zadaniem jest dobrać odpowiednie słowa i ułożyć poprawne zdania.

Można zamienić zabawę w wyścig – kto pierwszy ułoży wszystkie zdania poprawnie.

ŁAŃCUCH WYRAZÓW NA OSTATNIĄ LITERĘ POPRZEDNIEGO

Pierwszy uczeń wypowiada słowo z fiszki, kolejny musi dodać swoje, zaczynające się na ostatnią literę poprzedniego (np. kot → tramwaj → jajko → okulary).

Wariant - można zmieniać dowolnie formy wyrazów.

RODZAJE

Przygotowujemy fiszki z wyrazami (rzeczownikami) i trzy zbiory przypisane rodzajom. Dzieci dopasowują fiszki do danych zbiorów. Sprawdzają poprawność wykonanego działania. W drugim etapie dobierają przymiotniki do wyrazów np. *piękna dziewczynka, zielony liść, małe dziecko*. Mogą jeden przymiotnik wykorzystać do wyrazów z każdego zbioru np. *piękna dziewczynka, piękny liść, piękne dziecko*.

GRAMATYCZNY TOR PRZESZKÓD

Na trasie ustawiamy punkty z zadaniami. Przy każdym punkcie dziecko losuje fiszkę z wyrazem i wykonuje określone zadanie, np.:

- zmień liczbę (z *kot* → *koty*),
- podaj formę w innym czasie (z *idzie* → *szedł*),
- dopasuj przymiotnik (*dom* – *duży*).

SŁOWO W KONTEKŚCIE

Każdy uczeń losuje 3 fiszki i musi ułożyć z nimi krótką wypowiedź lub minipowiadanie.

Wariant: w parach – druga osoba musi zadać pytania do opowiadania kolegi.

DEBATA FISZKOWA

Każda fiszka przedstawia pojęcie, np. „technologia”, „sport”, „rodzina”. Uczniowie losują po jednej i przez minutę muszą wypowiedzieć się „za” lub „przeciw” (nawet jeśli nie zgadzają się z opinią).

ŁOWCY KATEGORII

Nauczyciel mówi kategorię (np. uczucia, czynności, miejsca). Uczniowie przeszukują swoje fiszki i podnoszą te, które pasują do kategorii.

UKŁADANKI ZDANIOWE

Uczniowie losują po kilka fiszek i układają z nich zdania w poprawnej formie gramatycznej. Można wprowadzić dodatkowe zasady, np. określenie liczby zdań lub czasu gramatycznego. Zabawa utrwala strukturę zdania i poprawność językową.

TRANSFORMACJE GRAMATYCZNE

Nauczyciel losuje fiszkę i podaje określoną formę gramatyczną (np. rzeczownik w liczbie mnogiej, czas przeszły czasownika).

Uczniowie muszą szybko przekształcić słowo do odpowiedniej formy.

ZGADNIJ, CO MAM NA MYŚLI

Jedna osoba wybiera fiszkę i opisuje słowo, używając innych wyrazów (np. przymiotników, przyimków), ale bez wypowiedzania słowa kluczowego.

Pozostali uczestnicy zgadują, o jakie słowo chodzi.

Zabawa rozwija kompetencję opisową i poszerza zasób słownictwa.

SKRZYNIA SKARBÓW GRAMATYCZNYCH

W pudełku znajdują się fiszki z różnymi kategoriami gramatycznymi – np. czasowniki, rzeczowniki. Uczniowie losują po jednej fiszce z każdej kategorii i układają zdania z wylosowanych wyrazów. Można wprowadzić dodatkowe zasady, np. należy użyć 5 przymiotników.

Zabawa rozwija świadomość gramatyczną i umiejętność logicznego łączenia wyrazów.

SŁOWO – PYTANIE

Uczniowie pracują w parach lub grupach. Jedna osoba czyta wyraz z fiszki, a druga odpowiada, używając tego słowa w kontekście pytania (np. *kto?*, *co robi?*, *gdzie?*).

Po każdej odpowiedzi uczniowie zamieniają się rolami.

Ćwiczenie rozwija rozumienie pytań i praktyczne użycie słownictwa.

**Materiały opracowane na podstawie własnych doświadczeń autorki
oraz warsztatów metodycznych Polskiego Stowarzyszenia Pedagogów i Animatorów
KLANZA. 😊**

**Fiszki zostały przygotowane z wykorzystaniem narzędzi Canva Pro oraz sztucznej inteligencji.
Materiały mają charakter edukacyjny. Elementy graficzne zostały opracowane zgodnie
z zasadami prawa autorskiego i nie naruszają praw osób trzecich.**