

POLSKO! CHCĘ CIĘ POZNAWAĆ!

BAJKI I LEGENDY



INSTRUKCJA DO GRY


Gra powstała w ramach projektu:
„Letnia Szkoła Akademii Młodzieżowej 2018 -
przygotowanie młodzieżowych liderów
polskiej społeczności w Southhampton
do budowania więzi z Polską w swojej
społeczności.”



Projekt współfinansowany w ramach
sprawowania opieki Senatu
Rzeczypospolitej Polskiej nad Polonią
i Polakami za granicą.

Lublin, 2018

OPIS GRY



Gra „Polsko! Chcę Cię poznać! Bajki i legendy” powstała w związku z realizacją programu edukacyjnego skierowanego do Polaków zamieszkałych poza granicami kraju. Jest to propozycja aktywnego przekazania wiedzy o języku polskim, a także najbardziej znanych polskich bajkach i legendach. Gra skierowana jest do osób rozpoczynających naukę języka polskiego, uczniów i nauczycieli, a także rodziców kształcących samodzielnie swoje dzieci. Może być traktowana jako materiał uzupełniający i urozmaicający zajęcia edukacyjne. Gra przekazuje ciekawostki z wielu dziedzin m.in. historii, geografii i kultury polskiej, dostarczane poprzez zaznajomienie ucznia z najpiękniejszymi polskimi legendami i bajkami.

Główna idea gry polega na tym, że uczniowie poznają informacje o Polsce w aktywizujący sposób. Nauka miesza się z dobrą zabawą, zabawa z nauką. Jest to najlepszy sposób, by zmotywować dzieci do dalszego zdobywania wiedzy. Każda Karta Wiedzy przekazuje mały fragment wiedzy, który można w czasie lekcji rozwijać i pogłębiać.

Sposobów na wykorzystanie gry jest niezliczona ilość. Karty Wiedzy można łączyć w grupy lub korzystać z nich indywidualnie. Niniejsza instrukcja proponuje kilka wariantów, można wybrać sposób najbardziej

POLSKO! CHCĘ CIĘ POZNAWAĆ!

BAJKI I LEGENDY

odpowiadający bądź wymyślić własny.

Z Kart Wiedzy mogą korzystać dzieci już w wieku 3 lat, oglądając i słuchając opowieści. Przedstawione w instrukcji konkurencje przeznaczone są dla dzieci starszych. Nauczyciel sam dobiera konkurencje do poziomu zaawansowania grupy.

Zawartość pudełka z grą:

- Instrukcja
- Karty Wiedzy (64 karty)
- 20 sznureczków do zawieszenia kart na szyi

Karty biorące udział w grze pogrupowane są w kategorie:

- Magiczny przedmiot
- Dobranocka
- Bajki i wiersze
- Zwierzęta i stwory
- Legendy

Wydawca:

Fundacja Szczęśliwe Dzieciństwo
ul. Jezuicka 4/9, 20-113 Lublin
tel.: 81-745-71-62
www.cdw.edu.pl

Lublin, 2018



Autor: Fundacja Szczęśliwe Dzieciństwo
ul. Jezuicka 4/9, 20-113 Lublin
www.cdw.edu.pl



METODY KRÓTKIE

Metody trwające od kilkunastu minut do kilku godzin.

DZIELENIE SIĘ WIEDZĄ

Czas trwania: ok. 45 min

Ustawienie sali: osobne stoliki z krzesłkami, przy których gracze siadają czwórkami

Potrzebne materiały:

- kartki i długopisy
- kartki na stoliki z napisem: EKSPERCI – UCZNIOWIE

Przebieg:

1. Rozdanie Kart Wiedzy (5 minut)

Karty Wiedzy można rozdać na dwa sposoby:

- 1) Losowo
- 2) Zgodnie z zainteresowaniami – Karty Wiedzy kładziemy na kilku stolikach na środku sali posegregowane grupami tematycznymi. Następnie uczniowie podchodzą i wybierają tematykę, która ich najbardziej interesuje.

2. Własna nauka (10 minut)

Każdy uczeń w ciągu 10 minut zapoznaje się z materiałem zawartym w Karcie. Może przy tym robić notatki.

3. Dzielenie się wiedzą (20 minut)

Dzielimy uczniów na 4 osobowe grupy. Każda grupa siada przy jednym stoliku, parami naprzeciwko siebie.

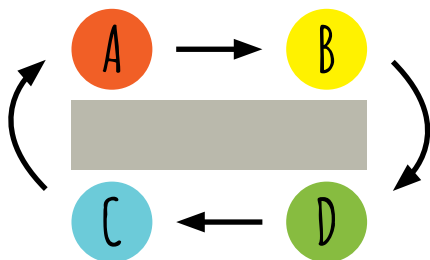
POLSKO! CHĘĆ CIĘ POZNAWAĆ!

BAJKI I LEGENDY

Na stolikach stawiamy kartki informacyjne. Dwóch uczniów po jednej stronie każdego stolika to eksperci, a dwóch po drugiej stronie to uczniowie.

Na znak prowadzącego eksperci zaczynają uczyć uczniów wiedzy zawartej w swojej Karcie. Muszą przy tym użyć co najmniej jednego rysunku. Uczniowie natomiast muszą w trakcie nauki zadać co najmniej dwa pytania. Po pięciu minutach przy każdym stoliku uczniowie przesiadają się o jedno miejsce zgodnie z ruchem wskazówek zegara i znowu uczniowie po stronie stolika dla ekspertów uczą, a po drugiej stronie uczą się. Uczniowie przesiadają się w ten sposób jeszcze dwa razy. Także w ciągu całej tej części każdy z uczniów dwa razy jest uczniem i dwa razy ekspertem.

Jeśli w klasie jest nieparzysta liczba uczniów to 3 osoby pracują razem (1 ekspert i 2 uczniów).



KIM JESTEM?

Czas trwania: ok. 10-45 min (w zależności od liczby osób)

Ustawienie sali: stoliki i krzeselka jak w sali szkolnej

Potrzebne materiały: -

Przebieg:

1. Wybieramy Karty Wiedzy, które prezentują postaci lub zwierzęta z bajek lub legend.
2. Uczniów dzielimy na 4 losowe grupy.
3. Każdy z uczniów otrzymuje Kartę Wiedzy, ale nie zakłada jej na szyję i nie pokazuje innym kogo wylosował.
4. Chętnego ucznia zapraszamy na środek i przedstawiamy go jako znakomitego gościa, ale nie podajemy o nim żadnych informacji.
5. Pozostali uczniowie z innych grup zadają pytania zamknięte, na które można odpowiadać tylko „tak” lub „nie” (lub ewentualnie „nie wiem” – wtedy pomaga nauczyciel) i ich zadaniem jest odgadnięcie kim jest ten gość.
6. Grupa, która zgadnie otrzymuje punkt i na środek wychodzi kolejna osoba z innej grupy.

ZNAJDŹ OSOBĘ, KTÓRA...

Czas trwania: ok. 10 min

Ustawienie sali: krzeselka w dużym kręgu pod ścianami

Potrzebne materiały: -

Przebieg:

1. Uczniowie stoją w dużym kręgu.
2. Każdy z uczniów otrzymuje Kartę Wiedzy, która prezentuje postaci lub zwierzęta z bajek lub legend i zakłada ją na szyję.
3. Następnie każdy z uczniów otrzymuje informacje jednoznacznie określającą postać, z poleceniem „znajdź osobę, która...” (można skorzystać z informacji dołączonych do gry lub przygotować własne).
4. Kiedy uczestnik znajdzie osobę, ma dowiedzieć się o niej najważniejszych informacji oraz tego, co jest wspólnego w ich postaciach.
5. Następnie uczniowie siadają w kręgu i każdy przedstawia poznaną przez siebie postać, chwilę o niej opowiadając.



OPISZ POSTAĆ OBRAZKOWO

Czas trwania: ok. 20-40 min (w zależności od liczby osób)

Ustawienie sali: stoliki i krzeselka jak w sali szkolnej

Potrzebne materiały: -

Przebieg:

1. Uczniów dzielimy na 4 losowe grupy.
2. Każdy z uczniów otrzymuje Kartę Wiedzy, która prezentuje postaci lub zwierzęta z bajek lub legend i zakłada ją na szyję.
3. Każdy z graczy rysuje 3 obrazki opisujące swojego bohatera. Nie można przy tym używać liter oraz cyfr.
4. Następnie z każdej drużyny trzy osoby zapraszane są na środek (po kolei). Każda z nich losuje kartkę z obrazkiem (jeśli wylosuje swoją, to losuje jeszcze raz). Jeśli zgadnie co to za postać, to punkt zdobywa drużyna tej osoby, oraz drużyna osoby, która rysowała obrazki.
5. Po każdym pytaniu osoba, która rysowała obrazki, wyjaśnia ich znaczenie.

DWIE PRAWDY I NIEPRAWDA

Czas trwania: ok. 30 min

Ustawienie sali: stoliki i krzeselka jak w sali szkolnej

Potrzebne materiały: duże kartki, markery

Przebieg:

1. Uczniów dzielimy na 4 losowe grupy.
2. Każdy z uczniów otrzymuje Kartę Wiedzy, która prezentuje postaci lub zwierzęta z bajek lub legend i zakłada ją na szyję.
3. Każdy z graczy zapisuje na dużej kartce 2 prawdziwe zdania o swojej postaci oraz jedną nieprawdziwą.
4. Pozostałe grupy mają za zadanie wskazać, która informacja jest nieprawdziwa, za co otrzymują punkty.



MAPA MYŚLI - UKŁADANIE

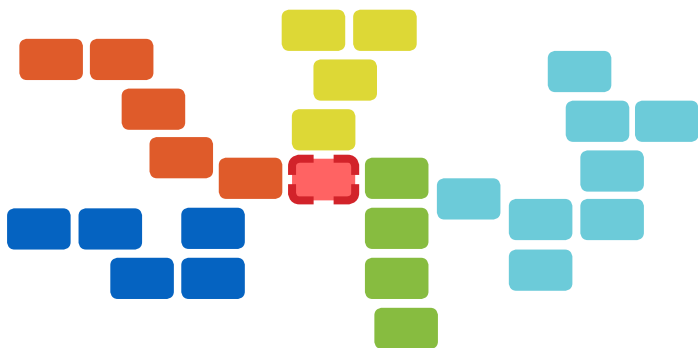
Czas trwania: ok. 20 min

Ustawienie sali: krzeselka w dużym kręgu pod ścianami

Potrzebne materiały: -

Przebieg:

1. Uczniowie stoją w dużym kręgu.
2. Każdy uczeń otrzymuje jedną Kartę Wiedzy.
3. Jedną z Kart Wiedzy kładziemy na środku sali (najlepiej wolną, której nikt nie używał).
4. Prosimy uczniów, żeby kiedy komuś jego Karta Wiedzy kojarzy się z leżącą na środku podchodził na środek i położył ją obok oraz wyjaśnił wszystkim dlaczego mu się z tym kojarzy.



5. Kolejne osoby robią to samo. Można dokładać karty do wszystkich leżących na środku.
6. Powstaje w ten sposób mapa myśli, którą można następnie sfotografować lub przepisać.
7. Do takiej mapy można również dodawać swoje myśli i uwagi na dodatkowych kartkach.

GŁUCHY TELEFON

Czas trwania: ok. 20 min

Ustawienie sali: krzeselka w kilku grupach obok siebie

Potrzebne materiały: -

Przebieg:

1. Klasę dzielimy na zespoły kilkusobowe.
2. Dla każdego zespołu wybieramy jedną Kartę Wiedzy.
3. Zespół siada na krzesłkach obok siebie i począwszy od pierwszej osoby, uczniowie przekazują sobie informacje z Karty – podobnie jak w zabawie głuchy telefon.
4. Ostatnia osoba opowiada na głos co usłyszała i porównujemy to z informacjami zawartymi na Karcie Wiedzy.



KLASOWA GRA PLANSZOWA

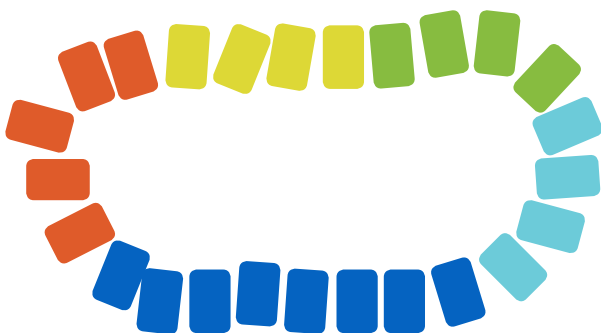
Czas trwania: ok. 45 min

Ustawienie sali: krzeselka w dużym kręgu pod ścianami

Potrzebne materiały: kartki A4 i markery, pionki (mogą być np. butelki), kostka do gry, „punkty”- np. cukierki, karteczki, piłeczki

Przebieg:

1. Grę planszową najlepiej przeprowadzić po etapie dzielenia się wiedzą.
2. Klasę dzielimy na 4 zespoły, tak, żeby w każdym zespole była jedna osoba ze stolika.
3. Przesuwamy stoliki pod ściany, tak, żeby na środku sali było wolne miejsce. Układamy tam Karty Wiedzy rewersami do góry w zamknięty łańcuch (tor).



4. Opcjonalnie można dodać do toru gry karty z dodatkowymi zdarzeniami, np.:

- rzucacie kostką jeszcze raz
- stoicie kolejkę
- na następne pytanie musicie odpowiedzieć bez użycia słów (np. rysunkami)
- na następne pytanie odpowiada tylko jedna osoba z zespołu

5. Pionki drużyn ustawiamy na jednej wybranej Karcie.

Drużyny rzucają po kolei kostką i przesuwiają swój pionek o określoną liczbę pól do przodu. Jeśli ich pionek zatrzyma się na Karcie kogoś z ich zespołu – rzucają jeszcze raz, jeśli natomiast zatrzyma się na Karcie innego zespołu zespół ten bierze tę Kartę (tak, żeby zespół odpowiadający nie widział treści). Zespół odpowiadający wybiera trudność pytania: za 1, za 2 lub za 3 punkty i odpowiada. Jeśli odpowie dobrze to otrzymuje określoną liczbę punktów i gra toczy się dalej, a jeśli nie – to stoi w następnej kolejce.

6. Jeśli z danej Karty Wiedzy zadano już wszystkie pytania wtedy Kartę tę zabieramy z toru i pionki przeskakują nad pustym polem.

7. Grę wygrywa zespół, który w momencie zniknięcia wszystkich Kart z planszy zbierze najwięcej punktów.



TELETURNIEJ KLASOWY

Czas trwania: ok. 45 min

Ustawienie sali: jak na rysunku poniżej

Potrzebne materiały: tablica do zapisywania wyników

Przebieg:

1. Klasowy teleturniej najlepiej przeprowadzić po etapie dzielenia się wiedzą.
2. Klasę dzielimy na 4 zespoły, tak, żeby w każdym zespole była jedna osoba ze stolika.
3. Uczniowie w grupach przygotowują po 3 dodatkowe pytania do swoich Kart – każde na innym poziomie trudności, ale w teleturnieju można korzystać również z przygotowanych pytań.

Inne pomysły na konkurencje to np.:

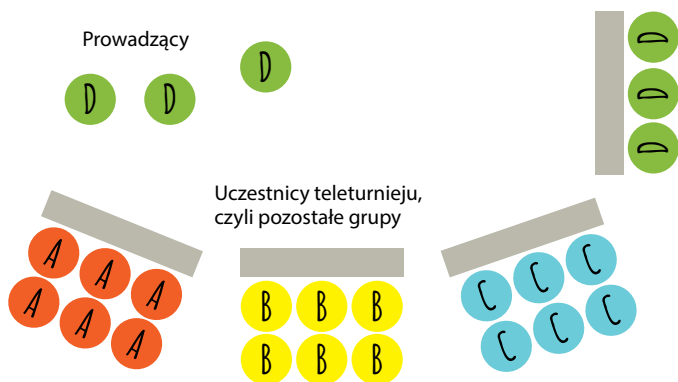
Kim jestem? – każdy członek drużyny wciela się w rolę bohatera i w czasie teleturnieju członkowie innych zespołów próbują odgadnąć, kim on jest zadając tylko pytania zamknięte, na które odpowiadać można tylko „tak” lub „nie”

Dwie prawdy i nieprawda – grupa na dużej kartce zapisuje 3 zdania dotyczące danego tematu: 2 prawdziwe i 1 nieprawdziwe – w czasie teleturnieju pozostałe drużyny zgadują, które zdanie jest nieprawdziwe

Quiz – drużyna przygotowuje pytania, na które będą odpowiadać inne drużyny

Pytanie obrazkowe – drużyna przygotowuje 3 obrazki opisujące dany temat lub postać: najtrudniejszy (za 3 pkt.), średni (za 2 pkt.), łatwy (za 1 pkt.) – w czasie teleturnieju najpierw pokazywany jest obrazek najtrudniejszy, jeśli drużyna nie zgadnie, o jaki temat lub postać chodzi wtedy łatwiejszy, a jeśli i z tym będą mieli problemy – wtedy najłatwiejszy.

- Następnie każda z grup po kolei prowadzi teleturniej. Wtedy ta grupa wychodzi na środek i zadaje pytania - ze swoich kart i wymyślone przez siebie - pozostałym grupom (2 lub 3 osoby z zespołu prowadzącego mogą tworzyć jury, które będzie oceniało odpowiedzi innych zespołów), lub zadaje inne zadanie.
- Liczymy punkty i wygrywa zespół, który zbierze najwięcej punktów za dobre odpowiedzi.



PYTANIE FILMOWE

Czas trwania: ok. 2 godz.

Ustawienie sali: kilka oddzielnych sal

Potrzebne materiały: kamera lub aparat z możliwością przygotowania filmików, sprzęt do prezentacji filmików

Przebieg:

1. Uczniów dzielimy na 4 losowe grupy.
2. Każdy z uczniów otrzymuje Kartę Wiedzy, która prezentuje postaci lub zwierzęta z bajek lub legend i zakłada ją na szyję.
3. Uczestnicy kręcą krótki filmik o jednym wybranym bohaterze. Może to być forma wywiadu lub po prostu opisu tej postaci. Ważne, żeby w filmiku ani razu nie padło imię i nazwisko tego bohatera.
4. Następnie filmiki są prezentowane na forum i pozostałe grupy zgadują o jakich bohaterów chodzi.

METODY ŚREDNIEJ DŁUGOŚCI

Z krótkich metod zastosowania gry opisanych powyżej można ułożyć ciekawy program kilkugodzinnych warsztatów edukacyjnych. Oczywiście metody można dobierać sobie według uznania i czasu jakim dysponujemy.

TELETURNIEJ Z WIELOMA KONKURENCJAMI

Przebieg:

1. Rozpoczęcie programu, podział na grupy (20 minut)
2. Zabawa „Znajdź osobę, która...” (20 minut)
3. Dzielenie się wiedzą (45 minut)
4. Przygotowanie teleturnieju klasowego w grupach (120 min)
 - przygotowanie pytań dotyczących bohaterów
 - przygotowanie pytań do konkurencji „Dwie prawdy i nieprawda”
 - przygotowanie pytań filmowych
 - przygotowanie obrazków o swoim bohaterze (90 min)
5. Teleturniej klasowy z wybranymi konkurencjami prowadzonymi przez poszczególne grupy (60 minut):
 - konkurencja „Kim jestem?”
 - pytania dotyczące wiedzy
 - konkurencja „Dwie prawdy i nieprawda”
 - konkurencja „Opisz postać obrazkowo”



SZKOLNY WIELOETAPOWY KONKURS

Gramożebyćwykorzystanajakomateriałdoorganizowania wieloetapowego konkursu wiedzy o Polsce.

Przebieg:

I etap I etap konkursu odbywa się w poszczególnych klasach i składa się z dwóch wersji krótkich tj. „Dzielenia się wiedzą” oraz „Klasowego Teleturnieju” (patrz: Opis wyżej). Zespoły dostają punkty w zależności od miejsca które zajęli (Przykładowo: I miejsce - 3 punkty, II miejsce - 2 punkty, III miejsce - 1 punkt).

II etap Etap II bada kreatywność uczniów w opracowywaniu poszczególnych treści. Pierwszy etap polega na opracowaniu przez poszczególne grupy jak najciekawszej prezentacji dotyczących posiadanych kart. Prezentacje oceniane będą przez klasy pod względem następujących kryteriów: „Treść merytoryczna”, „Atrakcyjność przekazu”, „Poziom i jakość przygotowania prowadzących”.

Grupy →	A	B	C	D
Treść merytoryczna				
Atrakcyjność przekazu				
Poziom i jakość przygotowania prowadzących				
RAZEM				

Przykładowa karta oceny prezentacji (ocenia grupa II)

Pierwsze miejsce otrzymuje drużyna, która otrzyma od innych drużyn najwięcej punktów.

III etap

Etap III jest bezpośrednio związany z etapem II. Tym razem zadaniem uczestników jest przygotowanie pomysłu i przeprowadzenie konkurencji związanej z prezentowaną wcześniej wiedzą np. kalambury, koło fortuny, milionerzy. Całość przygotowanych konkurencji tworzy teleturniej. Grupy ponownie są oceniane pod względem jakości przygotowania. Kryteria oceny: „Atrakcyjność konkurencji (np. rekwizyty, sposoby przydzielania punktów, itp.), „Jasność przedstawionych zasad”. Poszczególne drużyny dostają punkty zarówno za przygotowanie konkurencji, a także zgodnie ze zdobytymi w poszczególnych konkurencjach punktami.

IV i V etap

Kolejne etapy to powtórka etapów II i III, odbywająca się już na forum szkoły (przechodzą do niej 1 lub 2 zwycięskie zespoły z każdej klasy). Na koniec V etapu ogłaszany jest zwycięzca.



INNE METODY Z ZASTOSOWANIEM KART WIEDZY

MAPA MYŚLI

Mapowanie myśli opiera się na założeniu, że nasz mózg nie łączy informacji w sposób liniowy (jedna po drugiej, jak np. lista informacji, czy tradycyjne notatki), ale łączy je w sieć i każda nowa wiedza dołączana jest do istniejącej sieci.

Technika ta wspomaga proces notowania i zapamiętywania wiedzy. W procesie nauczania możemy wykorzystać ją w taki sposób, że uczniom przekazujemy Karty, a następnie prosimy o przygotowanie własnych map w interesującym nas temacie.

Jak stworzyć mapę myśli?

1. Na środku kartki w orientacji poziomej zapisujemy lub rysujemy temat naszej mapy.
2. Od środka mapy rysujemy linie odpowiadające najważniejszym zagadnieniom danego tematu i podpisujemy je.
3. Używamy kolorowych obrazów i symboli na całej mapie.
4. Najważniejsze słowa i terminy oznaczamy i obrazujemy.
5. Używamy różnych kolorów, rozmiarów i stylów liter.
6. Pozwalamy na zaangażowanie wyobraźni, tworzymy dziwaczne i abstrakcyjne, a nawet absurdalne obrazki.
7. Umieszczamy na mapie nie tylko fakty, ale również

nasze skojarzenia, problemy, pytania.

8. Do tworzenia mapy możemy wykorzystać wycinki z kolorowych gazet, nici i klej, bibułę, itp.

PRZYGOTOWANIE NIETYPOWEGO PRZEDSTAWIENIA WIEDZY

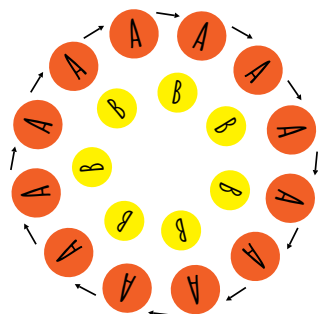
Nietypowe sposoby przedstawienia wiedzy, które mogą przygotować uczniowie, to np.:

- Rebus, krzyżówka z hasłem
- Plakat reklamowy – na formacie najlepiej nie mniejszym niż A3
- Pierwsza strona gazety
- Rymowany wiersz



KRĄG ROZMÓW

1. Metoda realizowana w parach, ale do zastosowania w większej grupie.
2. Na środku sali ustawiamy dwa kręgi z krzesełek, na których siadają uczniowie. Osoby w kręgu wewnętrznym skierowane są na zewnątrz koła, a osoby w kręgu zewnętrznym wewnątrz koła.
3. Osoby z kręgu wewnętrznego mają Karty (każdy uczeń niewielką porcję), które w jak najszybszym czasie muszą przekazać osobie z kręgu zewnętrznego, dlatego najlepiej stosować rysunki, wykresy, techniki pamięciowe.
4. Po krótkim czasie (np. 2 min) krąg zewnętrzny przesuwa się o jedno miejsce.
5. Po kilku przejściach uczniowie zamieniają się miejscami i rolami. Zewnętrzny krąg staje się wewnętrznym i znów osoby z kręgu wewnętrznego dzielą się swoją wiedzą.



Gra została opracowana przez zespół Centrum Dobrego Wychowania, działający w ramach Fundacji Szczęśliwe Dzieciństwo.

Misją Centrum jest **Dobre Wychowanie** dzieci i młodzieży:

- kształtowanie systemu wartości,
- rozwijanie postaw patriotycznych, miłości Ojczyzny i zaangażowania społecznego,
- uczenie sprawnego działania w życiu społecznym i gospodarczym.

Oferta Centrum:

- Warsztaty edukacyjne i integracyjne dla dzieci i młodzieży
- Wycieczki edukacyjno-turystyczne
- Szkolenia dla kadry oświaty i instytucji wychowawczych
- Programy edukacyjne dla Polaków mieszkających poza granicami kraju
- Programy uczące współpracy i kreatywności społecznej
- Rekolekcje

Propozycje Centrum adresowane są do szkół oraz innych instytucji edukacyjnych i wychowawczych chcących poszerzyć swoją ofertę w zakresie inspirowania dzieci i młodzieży do stałego rozwoju oraz osiągnięcia indywidualnych i grupowych sukcesów.





Gra „Polsko! Chcę Cię poznawać! Bajki i legendy”
jest propozycją aktywnego przekazania wiedzy o języku
polskim i ciekawostek edukacyjnych z zakresu m.in. historii,
geografii i kultury polskiej.

Informacje dostarczane są wraz z poznawaniem
najpiękniejszych polskich legend i bajek.