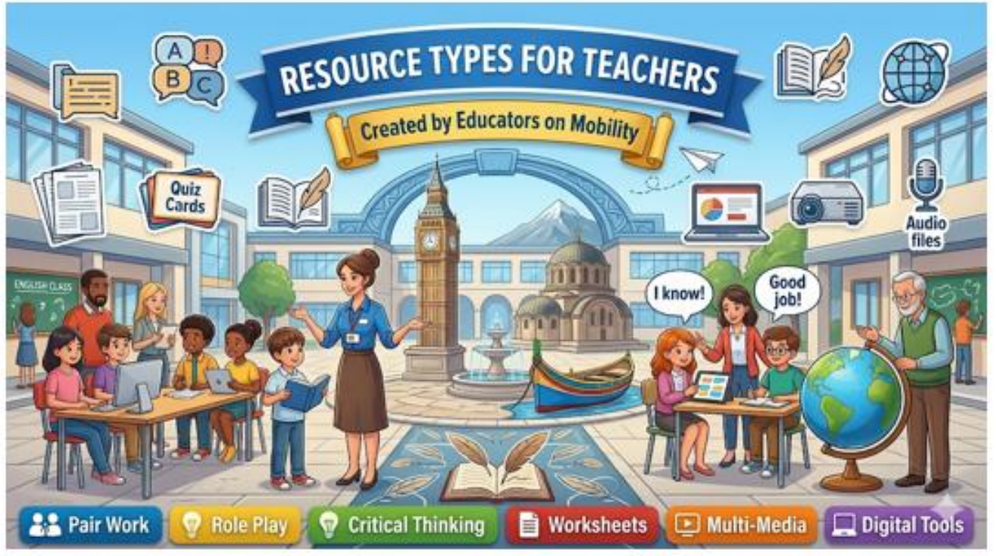
Dofinansowane przez
Unię Europejską

MATERIAŁY UCZESTNIKA MOBILNOŚCI

RODZAJ ZASOBU (RESOURCE TYPE): scenariusz wielozmysłowej gry terenowej w Krainie Zabawy – Magia przygody na boisku szkolnym

„Podniesienie kompetencji kadry dydaktycznej Szkoły Podstawowej w Dubiczach Cerkiewnych"

Nr projektu: 2025-1-PL01-KA122-SCH-000339591
Projekt finansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Erasmus+ (2021–2027), KA1 Edukacja szkolna.



Opracowanie: Nina Dobosz-Karpiuk

Magia przygody na boisku szkolnym – wielozmysłowa gra terenowa w Krainie Zabawy

Klasa: **I–III** (edukacja wczesnoszkolna)
Kategoria: Zintegrowane zajęcia terenowe



NotebookLM

- I.1.2 (edukacja polonistyczna) wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi;
- I.6.2 (edukacja polonistyczna) wykorzystuje nabyte umiejętności do rozwiązywania problemów i eksploracji świata [...]
- III.1.3. (edukacja społeczna) przyjmuje konsekwencje swojego uczestnictwa w grupie i własnego w niej postępowania w odniesieniu do przyjętych norm i zasad;
- III.1.10 (edukacja społeczna) wykorzystuje pracę zespołową w procesie uczenia się, w tym przyjmując rolę lidera zespołu [...]
- V.2.1. (edukacja plastyczna) rysuje kredką, kredą [...];
- VI.1.1 (edukacja techniczna) planuje i realizuje własne projekty / prace; realizując te prace / projekty współdziała w grupie;
- VIII.1.4 (edukacja muzyczna) odróżnia dźwięki muzyki, np. wysokie – niskie, długie – krótkie, ciche – głośne,
- IX.2.2 (wychowanie fizyczne) pokonuje w biegu przeszkody naturalne i sztuczne [...]
- X.1 (edukacja językowa) posługuje się bardzo podstawowym zasobem środków językowych dotyczących jego samego i jego najbliższego otoczenia [...]








NotebookLM

Cel ogólny

Rozwijanie sprawności fizycznej, percepcji zmysłowej oraz umiejętności współpracy w grupie poprzez zabawę w terenie z elementami języka angielskiego.



Cele operacyjne

Uczeń potrafi:
współpracować w grupie,
rozpoznawać przedmioty/zapachy,
wykonać konstrukcje,
powtórzyć słowa angielskie.

Magia Przygody

NotebookLM


Zmysły
słoiczki z zapachami, miska z wodą, worki z przedmiotami, owoce, płyn do baniek.
Ruch
piłeczki pingpongowe, łyżki, naklejki, skrzynia ze skarbami (dyplomy), „Paszporty Przygody”.
Twórczość
klocki, magnesy, papier kolorowy, szary papier.
Adventure Passport
DIPLOMA
Magia Przygody
NotebookLM



Magia Przygody

NotebookLM

ETAP LEKCJI	OPIS CZYNNOŚCI NAUCZYCIELA I UCZNIÓW	ZWROTY STOSOWANE W JĘZYKU ANGIELSKIM
WSTĘP	**Stacja 0:** Nauczyciel wprowadza w fabułę „Krainy Zabawek". Dzieci dzielą się na grupy, wybierają liderów i otrzymują „Paszporty Przygody". Wyjaśnienie zasady „Hasła" (słowo z poprzedniej stacji otwiera kolejną).	***Hello everyone! Are you ready?*** ***Team, let's go!*** **Hasło startowe: *START***
CZĘŚĆ WŁAŚCIWA	**Realizacja stacji 1—14:** Uczniowie przemieszczają się między punktami na boisku. Na każdej stacji wykonują zadanie. Po każdym poprawnym wykonaniu zadania, opiekun stacji wpisuje punkt do paszportu i szepcze liderowi nowe słowo-hasło, które grupa musi zanieść do następnego punktu. Nauczyciel koordynuje czas i dba o bezpieczeństwo.	**Uczniowie powtarzają słowa:** ***Sun, Toy, Water, Apple, Dog, Book, Smile, Green, Bird, Tree, Fish, Star, Sky, Friend.***
ZAKOŃCZENIE	**Stacja 15 (Finał):** Wszystkie grupy spotykają się przy „Skarbcu Króla Zabawek". Aby go otworzyć, każda grupa musi wykrzyczeć swoje ostatnie hasło. Nauczyciel podsumowuje przygodę, chwali współpracę. Następuje uroczyste otwarcie skrzyni, wręczenie dyplomów i wspólne pamiątkowe zdjęcie.	***Good job!*** ***Congratulations!*** ***Happy Children's Day!*** **Hasło finałowe: *FRIEND***

Magia Przygody
NotebookLM


KRAINA ZABAWY
Odkryj tajemnice szkolnego boiska
Przygotujcie swoje zmysły!
Czeka nas 15 misji, tajne hasła
i wielki skarb.

Stacja 0: Baza Startowa

Hasło: START

Zadanie:
Podział na ekipy, wybór nazwy drużyny i uroczysta przysięga.





Materiały:
Paszporty przygody, mapa boiska.

Wskazówka:
Pamiętajcie, tylko współpraca otwiera kolejne bramy!

NotebookLM

PASZPORT PRZYGODY: PRZEWODNIK PO KRAINIE ZABAWEK

Nagłówek i Identyfikacja

Moja Przygoda w Krainie Zabawek

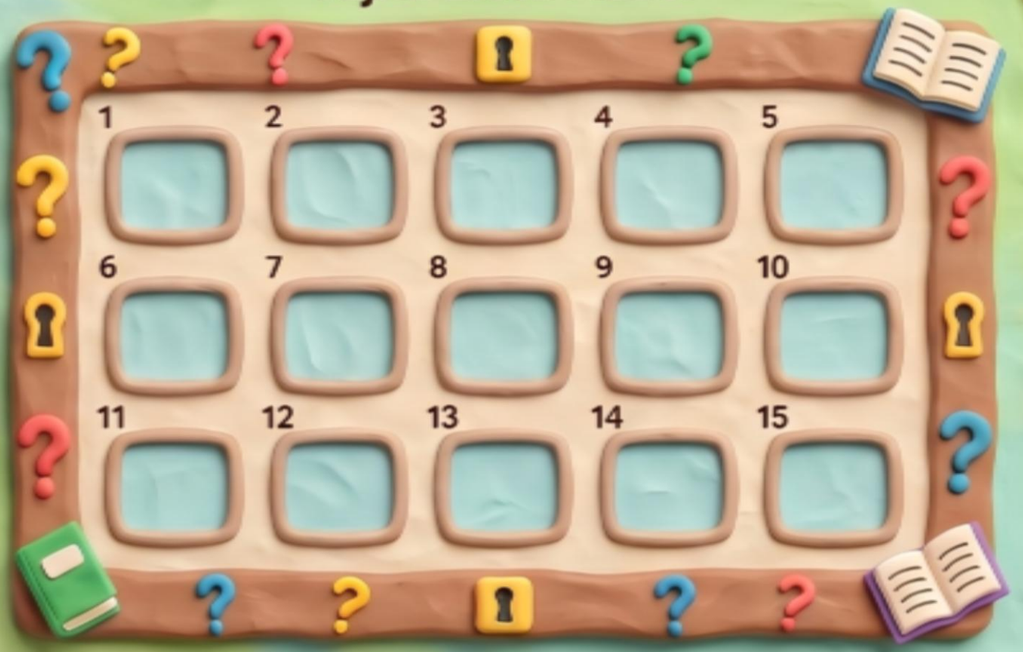
Imię Odkrywcy:

Nazwa Drużyny:

Kręta Droga Przygód



Tajna Lista Haseł



Stacja 1: Kraina ożywionych pajacyków

Zadanie:
Skaczemy jak pajacyki
w rytm tamburyna!
Kiedy dźwięk jest szybki
– skaczemy szybko,
kiedy wolny – wolniutko.



Materiały:
Instrument perkusyjny (tamburyn).



Angielskie słowo:
SUN (słońce)

NotebookLM

Stacja 2: Dolina kolorowych klocków

Zadanie:
Współpraca budowniczych! Zbudujcie stabilną wieżę z klocków. Musi być wyższa niż najniższa osoba w Waszej drużynie!



Materiały:
Klocki.





Angielskie słowo:
TOY (zabawka)

NotebookLM

Stacja 3: Las szumiących grzechotek

Zadanie:
Wytęż słuch! Znajdź pudełko, w którym mieszkają monety. Możesz używać tylko zmysłu słuchu!



Materiały:
Zamknięte pudełka (z ryżem, monetami, watą).





Angielskie słowo:
WATER (woda)

NotebookLM

Stacja 4: Polana pachnących Plastelin

Zadanie:
Czas na zmysł węchu! Zamknijcie oczy i po zapachu rozpoznajcie, czy to cytryna, czy wanilia.



Materiały:
Słoiczki z nasączonymi wacikami.



Angielskie słowo:
APPLE (jabłko)

NotebookLM

Stacja 5: Most skaczących piłeczek

Zadanie:
Test zręczności! Przenieś smocze jajo (piłeczkę) na łyżce przez tor przeszkód. Pamiętaj: nie wolno pomagać sobie drugą ręką!



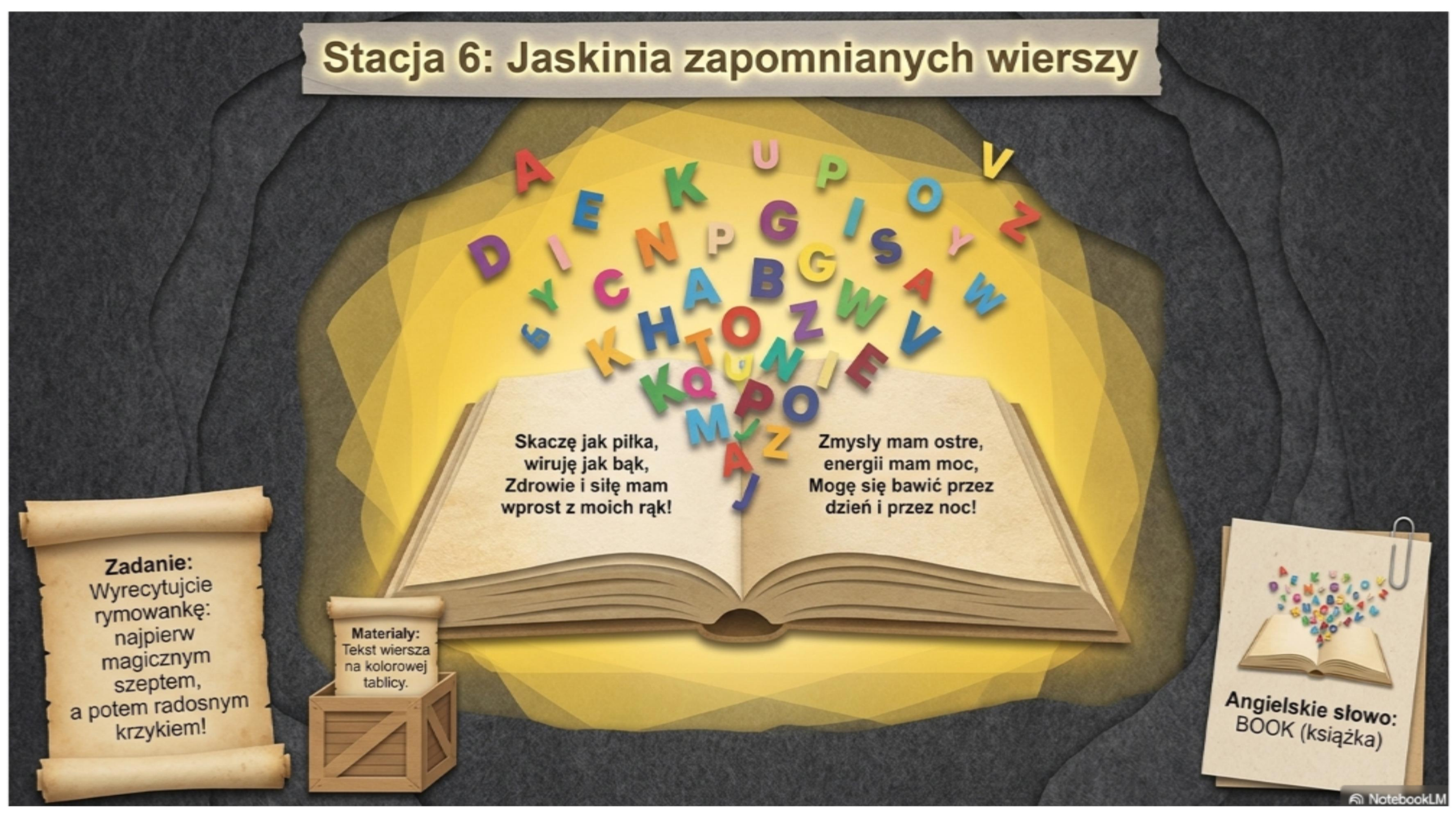
Materiały:
łyżki, piłeczki pingpongowe, pachołki.



Angielskie słowo:
DOG (pies)

NotebookLM

Stacja 6: Jaskinia zapomnianych wierszy



Zadanie:
Wyrecytujcie rymowankę: najpierw magicznym szeptem, a potem radosnym krzykiem!

Materiały:
Tekst wiersza na kolorowej tablicy.

Angielskie słowo:
BOOK (książka)

NotebookLM

Stacja 7: Zatoka pluszowych misiów

Zadanie:
Rozwiąż zagadkę dotyku!
Rozpoznaj zabawkę ukrytą w magicznym worku, używając **wyłącznie swoich** paluszków.



Materiały:

Worek oraz ukryte w nim skarby: auto, lalka, kostka, kredka.





Angielskie słowo:
SMILE
(uśmiech)

NotebookLM

Stacja 8: Przystanek Zdrowy cukierek

Zadanie: Skosztuj owocu z zamkniętymi oczami i zgadnij, jaką supermoc zdobywasz!

















NotebookLM

Stacja 9: Plaża malowanych marzeń

Zadanie:
Zostaw swój ślad!
Każdy z Was dorysowuje jeden, wyjątkowy element do naszej wspólnej mapy placu zabaw.

Materiały:

Szary papier, kolorowa kreda.

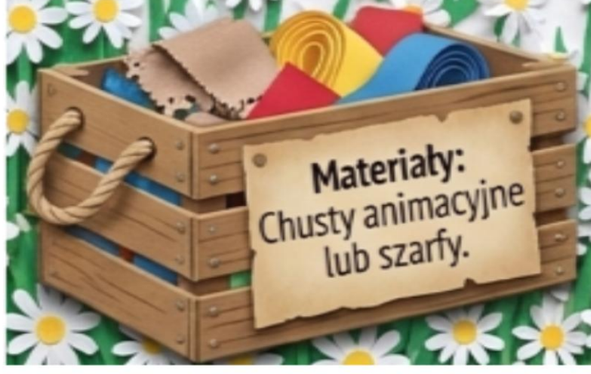


Angielskie słowo:
BIRD
(ptak)

NotebookLM

Stacja 10: Łąka wirujących bączków

Zadanie: Wirujcie wokół własnej osi jak małe bączki. Na głośne hasło STOP każdy zastyga w najśmieszniejszej figurze na świecie!



Materiały:
Chusty animacyjne lub szarfy.



Angielskie słowo:
TREE
(drzewo)

NotebookLM

Stacja 11: Staw zagadek kaczuszki

Zadanie:
Zarzuć wędkę i złów swoją rybkę!
Przeczytaj lub posłuchaj zagadki
ukrytej na jej brzuszku i podaj rozwiązanie.



Materiały:
Miska z wodą,
wędki z magnesem,
papierowe rybki.

Angielskie słowo:
FISH
(ryba)

NotebookLM

Stacja 12: Teatrzyk marionetek

Zadanie: Pokaż ciałem wylosowaną zabawkę – używaj gestów, ruchów, ale BEZ SŁÓW! Reszta drużyny zgaduje.

Pajacyk: (Skakanie)	Robot: (Ruchy kanciaste)	Samolot: (Ręce szeroko)
Auto: (Kierownica, brum)	Lalka: (Sztywne siady)	Pociąg: (Tłoki, ciuch)
Bączek: (Kręcenie, upadek)	Skakanka: (Podskoki)	Miś: (Przytulanie, chrapanie)
Klocki: (Wielki wybuch)	Piłka: (Skakanie)	Bębenek: (Uderzanie dłońmi)





NotebookLM

Stacja 13: Ogród papierowych skrzydeł

Zadanie:
Zostań inżynierem lotnictwa! Złóż papierowy samolot i celnym rzutem wyślij go prosto przez środek hula-hoop.

Angielskie słowo:
SKY
(niebo)



Materiały:
Kolorowe kartki papieru, hula-hoop.

NotebookLM

Stacja 14: Fontanna bąbelków



Zadanie:
Trening oddechu!

Wypuść wielką bańkę mydlaną, tak aby przeleciała nad wyznaczoną linią i utrzymała się jak najdłużej w powietrzu.



Materiały:
Płyn i obręcze do baniek.





Angielskie słowo:
FRIEND
(przyjaciel)

NotebookLM

Stacja 15: Skarbiec Króla Zabawek

Zadanie: Podajcie ostatnie hasło, pokażcie wszystkie zebrane angielskie słowa i otwórzcie skarb!



Materiały:
Skrzynia
z dyplomami
i upominkami.

NotebookLM

DYPLOM ODKRYWCY KRAINY ZABAWEK

Niniejszym zaświadcza się, że [_____]

ukończył(a) wielozmysłową grę terenową „Magia Przygody”, wykazując szczególną odwagę, spostrzegawczość oraz umiejętności współpracy z innymi. Dokument stanowi oficjalne potwierdzenie przejścia wszystkich stacji i wyróżnienie kluczowych kompetencji zdobytych podczas zabawy edukacyjnej.

ZDOBYTE UMIEJĘTNOŚCI

Master of Senses (Mistrz Zmysłów) – Potwierdzenie rozwinięcia wrażliwości sensorycznej podczas zadań.

Nature Explorer (Odkrywca Natury) – Certyfikat umiejętności obserwacji przyrody i otoczenia.

Team Player (Zawodnik Zespołowy) – Nagroda za efektywne współdziałanie w grupie rówieśniczej.

Data: .....

Podpis: .....



NotebookLM

Jesteście Mistrzami Przygody!

Gratulacje! Wykonaliście wszystkie zadania. Udowodniliście, że potraficie wspaniale współpracować i świetnie się bawić.



Która kraina podobała Wam się dzisiaj najbardziej?

NotebookLM

Dofinansowane przez
Unię Europejską

Dziękuję za poświęcony czas.

Cieszę się, że mogę podzielić się z Wami doświadczeniami z mobilności na Malcie. Mam nadzieję, że te materiały okażą się dla Was inspiracją i wsparciem w codziennej pracy z uczniami.

Życzę Wam wielu sukcesów i satysfakcji z nauczania.



Dzielenie się wiedzą to najlepszy sposób na wspólny rozwój. Jeśli macie pytania lub chcecie wymienić się własnymi pomysłami, zapraszam do kontaktu:

nina.dobosz-karpiuk@szkola.dubicze-cerkiewne.pl