Dofinansowane przez
Unię Europejską

MATERIAŁY UCZESTNIKA MOBILNOŚCI

RODZAJ ZASOBU (RESOURCE TYPE): scenariusz zintegrowanych zajęć projektowych dla klas I - III

Zostań mistrzem soli

na podstawie książki „Sól, słońce i skalne ogrody”
oraz prezentacji „Słone dziedzictwo z wyspy Gozo”

„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

INFORMACJE OGÓLNE

1.1. KLASA *I - III*

1.2. **PRZEDMIOT** *edukacja wczesnoszkolna z językiem angielskim*

1.3. **TEMAT ZAJĘĆ** ***Zostań mistrzem soli – odkrywamy słone dziedzictwo wyspy Gozo.***

1.4. **CZAS ZAJĘĆ***: 3 godziny lekcyjne (135 minut)*

2. PODSTAWA PROGRAMOWA

2.1. NUMER I OPIS CELU Z PODSTAWY PROGRAMOWE:

2.2. Edukacja polonistyczna

1. ***Osiągnięcia w zakresie słuchania****. Uczeń: 1) słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie;*

2. ***Osiągnięcia w zakresie mówienia.*** *Uczeń: 2) formułuje pytania dotyczące sytuacji zadaniowych, wypowiedzi ustnych nauczyciela, uczniów lub innych osób z otoczenia;*

2.3. Edukacja matematyczna

1. ***Osiągnięcia w zakresie rozumienia stosunków przestrzennych i cech wielkościowych.*** *Uczeń: 2) porównuje przedmioty pod względem wyróżnionej cechy wielkościowej, np. długości czy masy; dokonuje klasyfikacji przedmiotów;*

2.4. Edukacja społeczna

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia środowiska społecznego. *Uczeń: 6) rozpoznaje i nazywa wybrane grupy społeczne, do których nie należy, a które wzbudzają jego zainteresowanie, np. drużyny i kluby sportowe, zespoły artystyczne, a także inne narodowości; 9) szanuje zwyczaje i tradycje różnych grup społecznych i narodów, przedstawia i porównuje zwyczaje ludzi, np. dotyczące świąt w różnych regionach Polski, a także w różnych krajach; 10) wykorzystuje pracę zespołową w procesie uczenia się, w tym przyjmując rolę lidera zespołu i komunikuje się za pomocą nowych technologii.*

2.5. Edukacja przyrodnicza

1*.* ***Osiągnięcia w zakresie rozumienia środowiska przyrodniczego.*** *Uczeń: 3) rozpoznaje wybrane zwierzęta i rośliny, których w naturalnych warunkach nie spotyka się w polskim środowisku przyrodniczym; 6) planuje, wykonuje proste obserwacje, doświadczenia i eksperymenty dotyczące obiektów i zjawisk przyrodniczych, tworzy notatki z obserwacji, wyjaśnia istotę obserwowanych zjawisk według procesu przyczynowo-skutkowego i czasowego;*

2.6. Edukacja plastyczna

2. ***Osiągnięcia w zakresie działalności ekspresji twórczej.*** *Uczeń: 1) rysuje kredką, kredą, ołówkiem, patykiem (płaskim i okrągłym), piórem, węglem, mazakiem; 2) maluje farbami, tuszami przy użyciu pędzli (płaskich, okrągłych), palców, stempli;*

2.7. Edukacja muzyczna

1. ***Osiągnięcia w zakresie słuchania muzyki.*** *Uczeń: 2) słucha muzyki w połączeniu z aktywnością ruchową, gestami dźwiękotwórczymi: klaskanie, pstrykanie, tupanie, uderzanie o uda itp. oraz z towarzyszeniem prostych opracowań instrumentalnych; 7) słucha w skupieniu krótkich utworów muzycznych.*

2.8. Wychowanie fizyczne

3*.* ***Osiągnięcia w zakresie różnych form rekreacyjno-sportowych.*** *Uczeń: 6) układa zespołowe zabawy ruchowe i w nich uczestniczy, ma świadomość, iż sukces w takiej zabawie odnosi się dzięki sprawności, zaradności i współdziałaniu;*

2.9. Edukacja językowa. Język obcy nowożytny.

2. Uczeń rozumie bardzo proste wypowiedzi ustne, artykułowane wyraźnie i powoli, w standardowej odmianie języka*: 1) reaguje na polecenia;*

4. ***W zakresie wypowiedzi ustnych uczeń:*** *1) powtarza wyrazy i proste zdania; 4) używa poznanych wyrazów i zwrotów podczas zabawy.*

3. CELE LEKCJI

3.1. CEL OGÓLNY: *Zapoznanie uczniów z tradycyjnym sposobem pozyskiwania soli morskiej na wyspie Gozo (panwiska solne) na podstawie materiałów projektowych „Sól, słońce i skalne ogrody" oraz „Słone dziedzictwo wyspy Gozo". Rozbudzanie ciekawości badawczej poprzez inicjację trzytygodniowego doświadczenia przyrodniczego, rozwijanie ekspresji plastycznej, muzycznej i sprawności fizycznej z elementami języka angielskiego.*

3.2. CELE OPERACYJNE (UCZEŃ POTRAFI)*:*

1. *Słuchać z uwagą tekstu czytanego przez nauczyciela i formułować pytania do tekstu.*
2. *Wyjaśnić, czym są panwiska solne (salt pans) i jaką rolę w powstawaniu soli odgrywają słońce, morze i wiatr.*
3. *Założyć długofalowe doświadczenie krystalizacji soli i prowadzić systematyczne notatki w „Dzienniczku obserwacji Mistrza Soli".*
4. *Wykonać pracę plastyczną – kolorową, strukturalną solną mozaikę.*
5. *Reagować ruchem i gestami na rytm tradycyjnej maltańskiej muzyki ludowej.*
6. *Współdziałać w grupie rówieśniczej podczas tradycyjnych maltańskich gier ruchowych.*
7. *Zastosować w zabawie angielskie słownictwo: salt (sól), sun (słońce), sea (morze), rocks (skały), water (woda), experiment (doświadczenie).*

4. NARZĘDZIA I ŚRODKI DYDAKTYCZNE

4.1. *Prezentacje projektowe: „Sól, słońce i skalne ogrody" oraz „Słone dziedzictwo wyspy Gozo", mapa Europy, gruborafinowana sól morska, woda, słoiki, patyczki, sznurki, lupy, waga kuchenna, „Dzienniczki obserwacji Mistrza Soli" dla każdego ucznia, klej płynny, kolorowa kreda, gruba sól do zafarbowania, nagranie maltańskiej muzyki ludowej (Għana), kreda do rysowania na boisku, rekwizyty do gier (wg załącznika).*

5. METODY I FORMY PRACY

5.1. Metoda projektowa (Project based learning), eksperymentalno-badawcza (nauka przez doświadczenie), metoda reagowania całym ciałem (TPR), integracja sensoryczna, gry ruchowe;

5.2. Formy: praca zespołowa (group work), indywidualna (individual work) oraz zbiorowa z całą klasą (whole-class work).

6. PRZEBIEG ZAJĘĆ:

ETAP LEKCJI	OPIS CZYNNOŚCI NAUCZYCIELA I UCZNIÓW	ZWROTY STOSOWANE W JĘZYKU ANGIELSKIM
WSTĘP **ok. 15 minut**	*1. **Powitanie w kręgu**: Nauczyciel wita uczniów maltańskim pozdrowieniem „Bonġu!" i wprowadza w klimat śródziemnomorskiej wyspy Gozo.* *2. **Praca z mapą Europy**: Nauczyciel wspólnie z dziećmi lokalizuje Maltę i sąsiadującą z nią mniejszą wyspę Gozo. Opowiada o tym, że to region pełen słońca, otoczony czystym i bardzo słonym morzem. Prezentacja lub film o Gozo.* *3. **Rozgrzewka językowa:** Nauczyciel wprowadza podstawowe słowa-klucze, które będą towarzyszyć dzisiejszym badaniom, wykorzystując metodę TPR (Reagowanie Całym Ciałem) – dzieci pokazują słońce (ręce w górę), morze (falowanie dłońmi), skały (zaciśnięte pięści).*	*Bonġu. (Dzień dobry.)* *Welcome, future Masters of Salt.* *(Witajcie, przyszli Mistrzowie Soli.)* *Look at the map of Europe. Here is Malta and Gozo.* *(Spójrzcie na mapę Europy. Tutaj jest Malta i Gozo.)* *Repeat and show: sun, sea, rocks, salt.* *(Powtórzcie i pokażcie: słońce, morze, skały, sól.)*
CZĘŚĆ WŁAŚCIWA **ok. 105 minut**	*1. **Głośne czytanie i wielozmysłowa dyskusja (edukacja polonistyczna i przyrodnicza):** Nauczyciel lub chętni uczniowie czytają na głos treść materiałów projektowych: „Sól, słońce i skalne ogrody" oraz „Słone dziedzictwo wyspy Gozo", ze zwróceniem uwagi na zdjęcia unikalnych, wykutych w skale basenów na wybrzeżu Gozo.* • ***Pogadanka i pytania nauczyciela:** Nauczyciel przerywa czytanie w kluczowych momentach, aby skłonić dzieci do wyciągania wniosków, zadaje pytania, np.:* *- „Jak myślicie, w jaki sposób woda morska dostaje się do tych skalnych zagłębień?" (fale morskie, sztormy, nalewanie przez rybaków).* *- „Co dzieje się z wodą, kiedy przez wiele dni mocno świeci na nią słońce?" (woda paruje, zostaje sama sól).*	*Read carefully.* *(Czytajcie uważnie.)* *Look at the salt pans.* *(Spójrzcie na panwie solne.)* *What happens when the sun shines?* *(Co się dzieje, gdy świeci słońce?)* *Water evaporates!* *(Woda paruje!)*

	- „Jakie zwierzęta, których nie spotkamy w naturze w Polsce, mogą mieszkać w pobliżu tych ciepłych, słonych skał?" (uczniowie identyfikują na zdjęciach maltańskie kraby skalne, specyficzne ślimaki morskie, jaszczurki filfola). • ***Uczniowie dzielą się własnymi przemyśleniami na temat produkcji soli.*** • ***Uczniowie formułują własne pytania:*** *Dzieci w parach przygotowują po jednym pytaniu na temat pracy ludzi zbierających sól (salt collectors) lub przyrody Gozo i zadają je na forum.* *2.* ***Inicjacja eksperymentu „Zostań mistrzem soli" (Edukacja matematyczno-przyrodnicza):*** *Nauczyciel ogłasza: „Czas, aby każdy z Was podjął wyzwanie: Zostań mistrzem soli!".* • ***Praca w grupach zadaniowych****: Uczniowie za pomocą lup oglądają kryształki naturalnej soli morskiej, porównują ich masę i wielkość na wagach, klasyfikują je od najmniejszych do największych.* • ***Instrukcja doświadczenia:*** *Każda grupa przygotowuje nasycony roztwór soli (ciepła woda + duża ilość soli). Przelewają go do słoików, w których zanurzają sznurek przywiązany do patyczka. Wspólnie starają się wyjaśnić proces przyczynowo-skutkowy w nawiązaniu do wiadomości o panwiach solnych: woda będzie powoli parować, a na sznurku zaczną krystalizować się piękne, własne „skalne ogrody" soli.* • ***Rozdanie Dzienniczków Obserwacji:*** *Nauczyciel rozdaje każdemu uczniowi spersonalizowany „Dzienniczek obserwacji*	*Become a Master of Salt!* *(Zostań mistrzem soli!)* *This is your Observation Diary.* *(To jest Twój Dzienniczek Obserwacji.)* *Let's start the experiment.* *(Zacznijmy doświadczenie.)* *It takes three weeks.* *(To potrwa trzy tygodnie.)*

	*Mistrza Soli". Wyjaśnia, że **doświadczenie trwa dokładnie trzy tygodnie**. Zadaniem uczniów jest codziennie lub co dwa dni narysować lub opisać stan słoika i poziom wody.* *3. **Maltański kącik muzyczno-ruchowy (edukacja muzyczna i wychowanie fizyczne):** Nauczyciel włącza tradycyjną, rytmiczną maltańską muzykę ludową Għana. Dzieci słuchają w skupieniu, określają tempo i nastrój. Następnie aktywnie włączają się w rytm poprzez gesty dźwiękotwórcze: klaskanie, tupanie, uderzanie o uda.* ***Gry na boisku szkolnym:** Wyjście na zewnątrz. Nauczyciel prowadzi tradycyjne maltańskie zabawy ruchowe (szczegółowy opis w załączniku): grę w klasy „Passju", grę w kręgle „Brilli" oraz integracyjną zabawę „Rybacy i sieci".* *4. **Warsztat małego artysty – Solna mozaika (edukacja plastyczna)*** • *Powrót do klasy. Uczniowie przygotowują barwioną sól (tarciem kolorowej kredy o grube ziarna soli).* • *Na tekturowych podkładkach dzieci szkicują ołówkiem geometryczne wzory inspirowane układem panwi solnych na Gozo.* • *Pokrywają wybrane fragmenty płynnym klejem, a następnie obficie posypują je różnokolorową solą o zróżnicowanej fakturze. Powstaje strukturalna, trójwymiarowa, mieniąca się w słońcu solna mozaika.*	*Listen to the Maltese music.* *(Posłuchajcie maltańskiej muzyki.)* *Let's play a game!* *(Zagrajmy w grę!)* *Make a salt mosaic.* *(Zróbcie solną mozaikę.)*

ZAKOŃCZENIE **ok. 15 minut**	*1. **Wystawa i ewaluacja językowa:** Uczniowie układają swoje solne mozaiki na wspólnym stole. Nauczyciel wskazuje losowe prace i prosi o powtórzenie po angielsku nazw elementów przyrody, które widzą na mozaikach (sun, sea, rocks, salt).* *2. **Ustalenie osi czasu projektu:** Nauczyciel przypomina o odstawieniu słoików z eksperymentem w bezpieczne, nasłonecznione miejsce w klasie. Wpisuje na tablicy datę: **Podsumowanie projektu i uroczyste zakończenie za dokładnie 3 tygodnie**.* *3. Pochwała za wspaniałą współpracę zespołową, pożegnanie tradycyjnym maltańskim zwrotem „Sahħa!”.*	*Wow! Your salt mosaics are beautiful!* *(Wow! Wasze solne mozaiki są piękne!)* *Remember about your diaries for the next three weeks.* *(Pamiętajcie o swoich dzienniczkach przez najbliższe trzy tygodnie.)* *Our final summary will be in three weeks.* *(Nasze końcowe podsumowanie odbędzie się za trzy tygodnie.)* *• Sahħa! - Goodbye! (Do widzenia!)*

Dofinansowane przez
Unię Europejską

Zabawa 1: „Passju”

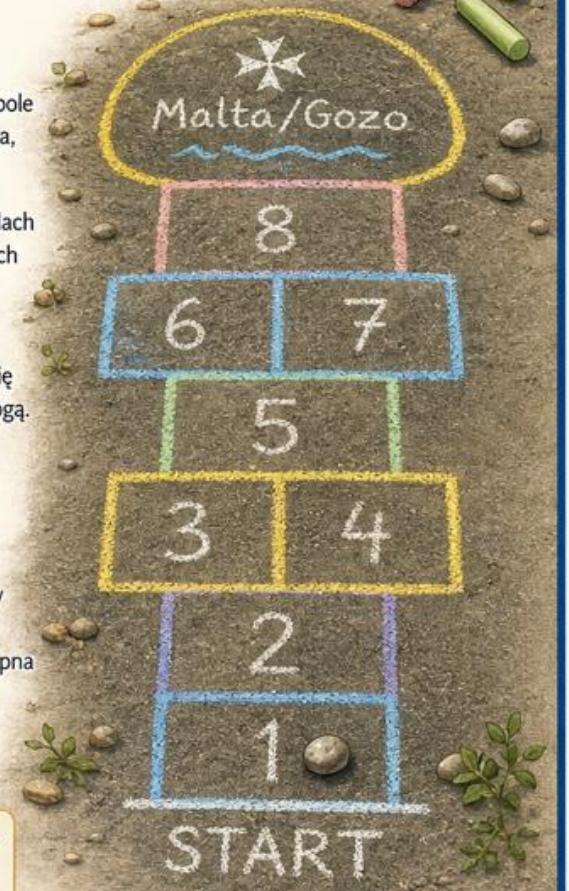
(Tradycyjne maltańskie klasy)



Cel zabawy: Rozwój koordynacji ruchowej, skoczności, precyzji oraz umiejętności zachowania równowagi.

Materiały: Kreda do rysowania na podłożu, płaski kamyk lub woreczek z grochem dla każdego gracza.

Przygotowanie toru: Nauczyciel (lub wyznaczony lider zespołu) rysuje na betonie siatkę pól za pomocą kredy. Klasyczne maltańskie *Passju* składa się z prostokątnej ścieżki podzielonej na numery od 1 do 8, zakończonej dużym półkolem z napisem „Malta/Gozo” (będącym strefą odpoczynku).



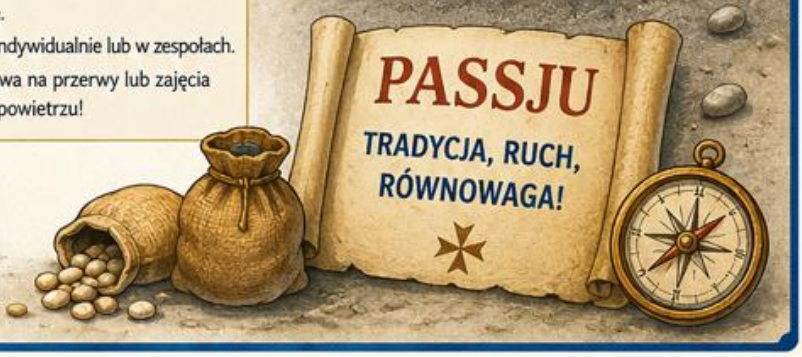
Zasady gry:

1. Pierwszy uczeń staje przed linią startu i rzuca kamyk na pole z numerem 1. Kamyk musi idealnie wpaść w granice pola, nie dotykając linii.
2. Uczeń skacze na jednej nodze przez kolejne pola (na polach pojedynczych stoi na jednej nodze, na polach podwójnych staje obunóż), całkowicie omijając pole, na którym leży jego kamyk.
3. Po dotarciu do półkola końcowego, uczeń może obrócić się i odpocząć na dwóch nogach, po czym wraca tą samą drogą.
4. W drodze powrotnej uczeń zatrzymuje się na polu poprzedzającym kamyk, staje na jednej nodze, schyla się, podnosi kamyk i wyskakuje z toru.
5. W kolejnych rundach rzuca się kamyk na wyższe numery (2, 3, 4 itd.). Jeśli uczeń nadepnie na linię lub straci równowagę, następuje skucha i kolejkę przejmuje następna osoba z zespołu. Wygrywa gracz, który jako pierwszy „zaliczy” wszystkie pola.



Wskazówki:

- Gra rozwija zręczność, koncentrację i równowagę.
- Można grać indywidualnie lub w zespołach.
- Idealna zabawa na przerwy lub zajęcia na świeżym powietrzu!



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Zabawa 2: „Brilli”

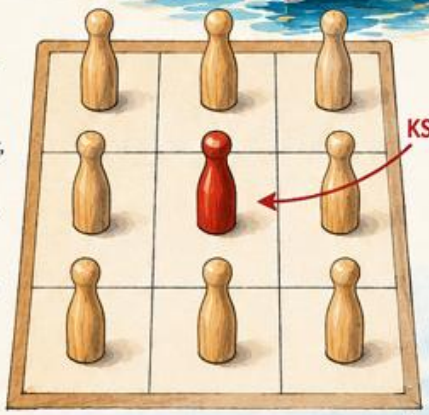
(Tradycyjne kręgle maltańskie)

Cel zabawy:

Rozwój celności, cierpliwości, strategicznego myślenia oraz umiejętności prostego przeliczania matematycznego.

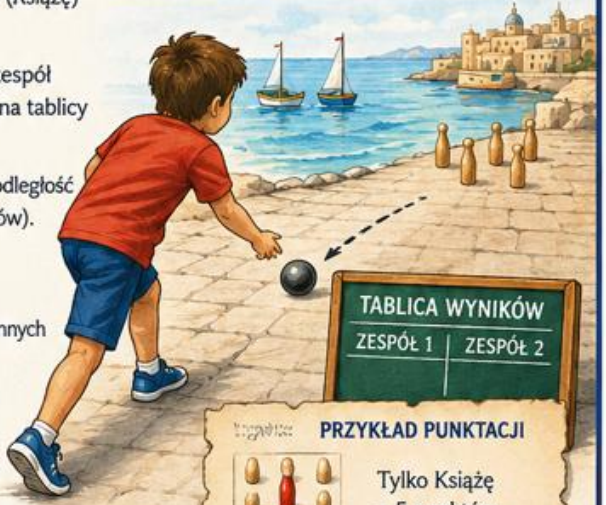
Materiały:

9 drewnianych lub plastikowych kręgli (w tym jeden specjalny, wyróżniający się kolorem lub rozmiarem – nazywany na Malcie *„Il-Prinċep”* czyli Książę) oraz jedna drewniana lub gumowa kula do rzucania.



Zasady gry:

1. Uczniowie wspólnie ustawiają kręgle na planie kwadratu (3 rzędy po 3 kręgle). Kręgiel wyróżniający się (*Książę*) ustawiany jest dokładnie na samym środku.
2. Uczniowie dzielą się na dwa zespoły. Każdy zespół wybiera swojego lidera, który zapisuje punkty na tablicy lub kartce.
3. Gracz po kolei rzucają kulą z wyznaczonej linii (odległość dopasowana do możliwości dzieci, ok. 4–5 metrów). Rzut wykonuje się z dołu, tocąc kulę po ziemi.
4. **Punktacja:** Zbicie zwykłego kręgla = 1 punkt.
   - Zbicie tylko i wyłącznie *Księcia* (bez dotknięcia innych kręgli) = 5 punktów.
   - Zbicie *Księcia* razem z innymi kręglami = *Książę* liczy się wtedy tylko jako 1 punkt.
5. Sukces w zabawie zależy od opanowania i współdziałania: członkowie drużyny mogą podpowiadać rzucającemu, pod jakim kątem potoczyć kulę. Wygrywa zespół, który po trzech pełnych kolejkach rzutów zgromadzi większą liczbę punktów.



PRZYKŁAD PUNKTACJI



Tylko Książę = 5 punktów



Książę + 1 inny kręgiel = 1 punkt



Kilka kręgli (bez *Księcia*) = liczba zbitych kręgli

DOBRE RADY DLA GRACZY

- Celuj mądrze – obserwuj ustawienie kręgli.
- Tocz kulę po ziemi – nie rzucaj z góry!
- Współpracuj z drużyną – razem łatwiej wygrać.
- Liczy się nie tylko siła, ale też precyzja i strategia.





CELNOŚĆ + STRATEGIA + WSPÓŁPRACA = ZWYCIĘSTWO!

Dofinansowane przez
Unię Europejską

Zabawa 3: „Rybacy i sieci”

(Zabawa integracyjno-bieżna)



Cel zabawy:
Rozwój szybkości, zwinności, orientacji w przestrzeni oraz pełnego współdziałania w grupie (budowanie poczucia odpowiedzialności za wynik zespołu).

Materiały:
Długa lina (opcjonalnie, do trzymania przez sieć) lub kreda do wyznaczenia granic „Zatoki Gozo”.



ZASADY GRY:

1. Nauczyciel wyznacza duży prostokątny obszar – to *„Zatoka Gozo”*, w której pływają ryby. Wyjście poza linię oznacza złapanie.



2. Na początku wybiera się dwóch uczniów, którzy zostają rybakami (*Fishermen*). Łapią się oni za ręce, tworząc początkową *„Sieć”* (*Net*). Reszta klasy to *ryby* (*Fish*), które biegają swobodnie wewnątrz wyznaczonego obszaru.



3. Na sygnał nauczyciela: *„Fishermen, catch the fish!”* rybacy biegną wspólnie (nie rozrywając rąk) i próbują otoczyć dowolną rybę.



4. Każda złapana ryba musi natychmiast dołączyć do sieci – łapie za rękę jednego ze skrajnych rybaków. W ten sposób sieć staje się coraz dłuższa, a uciekanie staje się trudniejsze.



5. **Modyfikacja językowa:** Nauczyciel co pewien czas wydaje głośne komendy po angielsku:
   - *„Storm!”* (Burza!) – wszystkie ryby i sieć muszą kucnąć i schować głowy.
   - *„Big wave!”* (Wielka fala!) – wszyscy muszą wykonać wysoki skok w górę.
   - *„Calm sea!”* (Spokojne morze!) – powrót do normalnego biegu.



6. Ryby nie mogą rozrywać sieci siłą. Gra kończy się, gdy na placu boju zostanie tylko jedna, najzręczniejsza ryba – zostaje ona nowym kapitanem statku rybackiego w następnej rundzie.

CEL GRY

Złap wszystkie ryby i zbuduj jak najdłuższą sieć!
Współpraca i zgranie prowadzą do zwycięstwa!



WSPÓLNIE NA MORZU – TO JEST SIŁA DRUŻYNY!

Dofinansowane przez
Unię Europejską

ZAŁĄCZNIK DO KONSPEKTU: INSTRUKCJA ZABAW RUCHOWYCH

Zabawa 1: „Passju" (Tradycyjne maltańskie klasy)

- **Cel zabawy:** Rozwój koordynacji ruchowej, skoczności, precyzji oraz umiejętności zachowania równowagi.
- **Materiały:** Kreda do rysowania na podłożu, płaski kamyk lub woreczek z grochem dla każdego gracza.
- **Przygotowanie toru:** Nauczyciel (lub wyznaczony lider zespołu) rysuje na betonie siatkę pól za pomocą kredy. Klasyczne maltańskie *Passju* składa się z prostokątnej ścieżki podzielonej na numery od 1 do 8, zakończonej dużym półkolem z napisem „Malta/Gozo" (będącym strefą odpoczynku).
- **Zasady gry:**
    1. Pierwszy uczeń staje przed linią startu i rzuca kamyk na pole z numerem 1. Kamyk musi idealnie wpaść w granice pola, nie dotykając linii.
    2. Uczeń skacze na jednej nodze przez kolejne pola (na polach pojedynczych stoi na jednej nodze, na polach podwójnych staje obunóż), całkowicie omijając pole, na którym leży jego kamyk.
    3. Po dotarciu do półkola końcowego, uczeń może obrócić się i odpocząć na dwóch nogach, po czym wraca tą samą drogą.
    4. W drodze powrotnej uczeń zatrzymuje się na polu poprzedzającym kamyk, staje na jednej nodze, schyla się, podnosi kamyk i wyskakuje z toru.
    5. W kolejnych rundach rzuca się kamyk na wyższe numery (2, 3, 4 itd.). Jeśli uczeń nadepnie na linię lub straci równowagę, następuje skucha i kolejkę przejmuje następna osoba z zespołu. Wygrywa gracz, który jako pierwszy „zaliczy" wszystkie pola.

Zabawa 2: „Brilli" (Tradycyjne kręgle maltańskie)

- **Cel zabawy:** Rozwój celności, cierpliwości, strategicznego myślenia oraz umiejętności prostego przeliczania matematycznego.
- **Materiały:** 9 drewnianych lub plastikowych kręgli (w tym jeden specjalny, wyróżniający się kolorem lub rozmiarem – nazywany na Malcie *„Il-Prinċep"* czyli Książę) oraz jedna drewniana lub gumowa kula do rzucania.
- **Zasady gry:**
    1. Uczniowie wspólnie ustawiają kręgle na planie kwadratu (3 rzędy po 3 kręgle). Kręgiel wyróżniający się (*Książę*) ustawiany jest dokładnie na samym środku.
    2. Uczniowie dzielą się na dwa zespoły. Każdy zespół wybiera swojego lidera, który zapisuje punkty na tablicy lub kartce.
    3. Gracze po kolei rzucają kulą z wyznaczonej linii (odległość dopasowana do możliwości dzieci, ok. 4-5 metrów). Rzut wykonuje się z dołu, tocząc kulę po ziemi.
    4. **Punktacja:** Zbicie zwykłego kręgla = 1 punkt.
        - Zbicie tylko i wyłącznie *Księcia* (bez dotknięcia innych kręgli) = 5 punktów.
        - Zbicie *Księcia* razem z innymi kręglami = *Książę* liczy się wtedy tylko jako 1 punkt.
    5. Sukces w zabawie zależy od opanowania i współdziałania: członkowie drużyny mogą podpowiadać rzucającemu, pod jakim kątem potoczyć kulę. Wygrywa zespół, który po trzech pełnych kolejkach rzutów zgromadzi większą liczbę punktów.

Zabawa 3: „Rybacy i sieci” (Zabawa integracyjno-bieżna)

- **Cel zabawy:** Rozwój szybkości, zwinności, orientacji w przestrzeni oraz pełnego współdziałania w grupie (budowanie poczucia odpowiedzialności za wynik zespołu).
- **Materiały:** Długa lina (opcjonalnie, do trzymania przez sieć) lub kreda do wyznaczenia granic „Zatoki Gozo”.
- **Zasady gry:**
    1. Nauczyciel wyznacza duży prostokątny obszar – to „Zatoka Gozo”, w której pływają ryby. Wyjście poza linię oznacza złapanie.
    2. Na początku wybiera się dwóch uczniów, którzy zostają rybakami (*Fishermen*). Łapią się oni za ręce, tworząc początkową „Sieć” (*Net*). Reszta klasy to ryby (*Fish*), które biegają swobodnie wewnątrz wyznaczonego obszaru.
    3. Na sygnał nauczyciela: *„Fishermen, catch the fish!”* rybacy biegają wspólnie (nie rozrywając rąk) i próbują otoczyć dowolną rybę.
    4. Każda złapana ryba musi natychmiast dołączyć do sieci – łapie za rękę jednego ze skrajnych rybaków. W ten sposób sieć staje się coraz dłuższa, a uciekanie staje się trudniejsze.
    5. **Modyfikacja językowa:** Nauczyciel co pewien czas wydaje głośne komendy po angielsku:
        - *„Storm!”* (Burza!) – wszystkie ryby i sieć muszą kucnąć i schować głowy.
        - *„Big wave!”* (Wielka fala!) – wszyscy muszą wykonać wysoki skok w górę.
        - *„Calm sea!”* (Spokojne morze!) – powrót do normalnego biegu.
    6. Ryby nie mogą rozrywać sieci siłą. Gra kończy się, gdy na placu boju zostanie tylko jedna, najzręczniejsza ryba – zostaje ona nowym kapitanem statku rybackiego w następnej rundzie.

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