

GRY I ZABAWY DYDAKTYCZNE DLA UCZNIÓW KLAS I - III

Wstęp

Gry i zabawy, to charakterystyczne upodobania uczniów klas I – III. Więc wychodząc naprzeciw tym dziecięcym upodobaniom należy, połączyć elementy zabawowe z nauką w taki sposób by wykorzystać tę zależność . Gry, zabawy, rozwiązywanie zagadek dostosowanych do potrzeb, zainteresowań oraz możliwości uczniów powodują, że tego rodzaju zadania pobudzają aktywność umysłową uczniów, a także sprawiają im wiele satysfakcji i przyjemności. Na zajęciach lekcyjnych można zaobserwować ożywienie i jednocześnie duże zdyscyplinowanie uczniów , spowodowane chęcią aktywnego uczestnictwa w lekcji oraz ciekawością poznawczą. Dlatego należy poświęcać bardzo dużo uwagi zabawowo - emocjonalnym formom uczenia się. A oto kilka propozycji gier i zabaw dydaktycznych do wykorzystania na lekcjach nauczania zintegrowanego.

Język polski

1. Kto szybszy

Zabawa rozwija czynności myślowe, oraz refleks.

Przebieg zabawy:

W klasie ustawiamy krzesła w zamkniętym kole, oparciami do środka. Krzesel jest o jedno mniej niż uczniów. Uczniowie chodzą po kole i słuchają wyrazów które wypowiada nauczyciel. Wcześniej nauczyciel ustala na jaką część mowy uczniowie siadają i tak na przykład: gdy padnie wyraz oznaczający przymiotnik - wtedy uczniowie siadają na krzesła. Dla kogo zabraknie krzesła – ten odchodzi z koła zabierając ze sobą jedno krzesło. Zabawa trwa do ostatniego krzesła. Dziecko które usiadzie na ostatnim krześle zwycięża. Zabawę tą możemy wykorzystać w nauce - czasowników, rzeczowników, samogłosek, przymiotników.

2. Gra w słówka

Zabawa rozwija pomysłowość uczniów.

Przebieg zabawy:

Zadanie jest bardzo proste. Może brać w nim udział dowolna liczba uczniów. Jeden z uczniów podaje określoną liczbę liter, muszą to być samogłoski i spółgłoski. Kto ułoży w ciągu 2 minut najwięcej wyrazów ten wygrywa. Inną wersją tej gry może być, przyznawanie punktów za każdy utworzony wyraz i następnie sumowanie punktów np.: po pięciu kolejkach.

3. Co robię ?

Zabawa rozwija pomysłowość uczniów.

Przebieg zabawy:

Na biurku leży kilka kartek z nazwami czynności np.: myje, czesze się, tańczy, śpiewa itp.

Wskazany uczeń wybiera jedną kartkę i po przeczytaniu wyrazu ,stara się pokazać za pomocą ruchu, gestu, mimiki znaczenie wyrazu. Pozostali uczniowie starają się odgadnąć jaką czynność wykonuje ich kolega.

4. Czy znasz bajki

Zabawa pozwala sprawdzić znajomość bajek.

Przebieg zabawy:

Uczniowie siedzą w ławkach na które dostają karteczki z następującymi wyrazami: wilk, Czerwony Kapturek, myśliwy , wilk, zima, Kaj, Gerda, nos, Pinokio, Dżepetto, miś, miód, kot, buty, Marysia, gąski, krasnal, króliczek, itp. Na sygnał start uczniowie grupują wyrazy charakterystyczne dla określonej bajki w osobnych ciągach wyrazów np.:

- Czerwony Kapturek, wilk, myśliwy
- Zima, Kaj, Gerda itd.

Zabawa kończy się w momencie gdy uczniowie wykorzystają wszystkie wyrazy. Zwycięza ten kto ułoży najwięcej poprawnych ciągów.

5. Początek i koniec.

Zabawa rozwijająca myślenie i głoskowanie.

Przebieg zabawy:

Dzieci siedzą w ławce. Pierwsze z nich podaje dowolny wyraz, a kolejny kolega jak najszybciej musi podać wyraz zaczynający się na ostatnią literę wyrazu usłyszanego u poprzednika np.:

bałwan – nos – sito – olej itd.

6. Jakim jestem uczniem ?

Jest to zabawa która pozwala nam wprowadzić lub utrwalić przymiotnik.

Przebieg zabawy:

Uczniowie na kartkach piszą pionowo własne imię. Następnie do każdej literki dopisuje swoją cechę charakteru, jak na załączonym przykładzie.

Przykład : Z – apobiegliwa
 O – bowiązkowa
 S – amodzielna
 I – dealna
 A – ambitna

Kolejnym zadaniem może być wypisanie imienia kolegi i opisanie w ten sam sposób jego zalet czy cech charakteru.

7. Mistrz ortografii.

Zabawa pomaga w nauce pisania i

Przebieg zabawy:

Każdy uczeń ma przed sobą przygotowaną kartkę z tabelą. Prowadzący wymienia 10 wyrazów, a uczniowie wpisują je w odpowiednie miejsca tabeli. Za każdy prawidłowo wpisany wyraz uczeń otrzymuje punkt, wygrywa ten kto zdobędzie największą ilość punktów.

Przykład:

ó	u	h	ch	rz	ź
rów	auto	hak	locha	wrzos	żaba
który		halo		morze	
różga					

8. Doskonała pamięć

Zabawa utrwalająca przymiotniki.

Przebieg zabawy:

Uczniowie siedzą w kole. Rozpoczynający zabawę uczeń podaje dowolny rzeczownik, kolega siedzący obok powtarza ten rzeczownik oraz dodaje do niego jeden przymiotnik. Kolejny uczeń powtarza rzeczownik i przymiotnik oraz dodaje kolejny przymiotnik itd.

Przykład :

Uczeń I - ławka

- Uczeń II - zielona ławka
- Uczeń III - mała zielona ławka
- Uczeń IV - nowa, nowa mała zielona ławka itd.

9. Czy jesteś czytany ?

Zabawa pozwala ocenić znajomość treści lektur szkolnych.

Przebieg zabawy:

Uczniowie w klasie podzieleni zostają na grupy 4 – 5 osobowe. Uczniowie w grupie wypisują tytuł dowolnej książki . Następnie odwracamy kartki tak, by napisy były ukryte. Jedno z dzieci wybiera dowolną kartkę i stara się cechami charakterystycznymi opisać książkę (np.: podając bohaterów, przybliżając zdarzenia itp.) , pozostali uczniowie w grupie starają się odgadnąć tytuł książki. Po odgadnięciu tytułu wyznaczamy kolejnego ucznia w grupie do kontynuacji zadania z kolejnym hasłem.

10. Piszemy opowiadanie.

Zachęca uczniów do tworzenia własnych opowieści, „twórczego myślenia”, pracy w grupie rówieśników.

Przebieg zabawy:

Nauczyciel pisze na tablicy krótki tekst w formie niedokończonego opowiadania, a następnie dzieląc uczniów klasy na grupy robocze (3 lub 4 grupy), powierza im zadanie dopisania dalszej części opowiadania według własnego uznania, należy zaznaczyć że ostatnia grupa wpisuje zakończenie opowiadania. Kartka z tekstem z tablicy wędruje od grupy do grupy a uczniowie wpisują po trzy zdania tak aby treść wiązała się w sensowną całość . Na koniec nauczyciel odczytuje opowiadanie i ocenia pracę poszczególnych grup.

Matematyka

1. Parzyste – nieparzyste

Przebieg zabawy:

W grze biorą udział wszyscy uczniowie klasy. Do zabawy potrzebna jest kostka do gry. Każdy uczeń rzuca kostką i w zależności od wyniku ustawia się na odpowiedniej stronie klasy (wyniki parzyste – na prawo, nieparzyste – na lewo), dodatkowym zadaniem jest sumowanie na bieżąco liczby

wyrzuconych oczek każdej grupy. Wygrywa grupa która w poszczególnych turach rzutów zgromadzi większą ilość uczestników oraz większą liczbę wyrzuconych oczek.

2. Orzeł czy reszka

Przebieg zabawy:

W zabawie biorą udział uczniowie siedzący parami w ławkach. Podrzucają na przemian określoną liczbę razy monetę do góry. Każde wypadnięcie orła to jeden punkt dodatni, każde wypadnięcie reszki to jeden punkt ujemny.

Wygrywa ten uczeń który w ciągu całej serii zdobędzie większą ilość punktów dodatnich.

3. Rozwiązywanie hasła

Przebieg zabawy:

Na tablicy nauczyciel wypisuje szereg liter, którym przyporządkowana jest odpowiednia liczba. Uczniowie mają za zadanie ułożyć szereg równań (dodawanie, odejmowanie) których wyniki przyporządkowane do odpowiednich liczb na tablicy utworzą hasło – wyraz. Uczeń który utworzy najdłuższe hasło wygrywa.

Przykład .

A – 8, S – 22, O – 7, B – 14, L – 4, R – 18, T – 11, K – 2.

$4 + 4 = 8$	A
$1 + 3 = 4$	L
$9 + 5 = 14$	B
$6 + 2 = 8$	A
$8 + 3 = 11$	T
$11 + 7 = 18$	R
$3 + 4 = 7$	O
$13 + 9 = 22$	S

Hasło brzmi „ALBATROS”

4. Długa droga

Przebieg zadania :

Uczniowie obliczają długość drogi w kilometrach, sumując ciąg liczb wypisanych na tablicy przez nauczyciela. Wygrywa ten uczeń który najszybciej wyliczy prawidłowy wynik.

Przykład:

$$4 + 4 + 4 + 4 + 5 + 5 + 5 + 5 + 4 + 4 + 4 + 4 + 5 + 5 + 5 + 5 = 72$$

Długość drogi wynosi 72 kilometry.

5. Plus siedem

Przebieg zabawy:

Uczniowie siedzą w ławkach, nauczyciel objaśnia treść zadania. Uczniowie w kolejności alfabetycznej z dziennika dodają liczbę 7 do wyniku swego poprzednika.

Przykład :

Uczeń 1. 7; uczeń 2. $7 + 7 = 14$; uczeń 3. $14 + 7 = 21$; uczeń 4. $21 + 7 = 28$ itd.

6. Magiczna tabela

Przebieg zadania :

Uczniowie otrzymują na kartkach magiczną tabelę. W tabeli wpisane są liczby , jednak część kratek jest pusta. Należy tak uzupełnić tabelkę, aby suma liczb w rzędach poziomych i pionowych była taka sama.

Przykład:

	5	2	4	
₃				₁
1			2	4
	₃	₅		
₄	1	3	₅	2
2		1	3	
	₄			₅
5	2	4	1	3

6. Im więcej tym lepiej.

Przebieg zadania:

Uczniowie dobrani w pary otrzymują tabelę na kartce z wpisanymi liczbami. Zadaniem uczniów jest przejście od dołu do góry tabeli starając się zdobyć jak największą sumę punktów, można wykonywać tylko skoki o jedną kratkę do góry lub po skosie.

Przykład:

2	5	6	9	3	6	4	8
4	6	8	4	2	2	6	2
5	7	9	1	5	7	9	4
8	4	8	3	7	1	4	6
2	5	6	9	1	4	9	5
6	7	9	1	4	7	2	4
1	2	3	4	5	6	7	8
8	7	6	5	4	3	2	1

Uczeń 1

Uczeń 2

Uczeń nr 1 suma punktów 62 miejsce I

Uczeń nr 2 suma punktów 55 miejsce II

7. Wylicznanka literowa.

Przebieg zabawy:

Uczniowie otrzymują tabelkę z naniesionymi literami i liczbami. Następnie poruszając się zgodnie z wskazówkami zegara, znajdują liczby w kolejności od 1 – 26 oraz przyporządkowane im literki, które czytane kolejno utworzą rozwiązanie (tytuł baśni) . Przykład:

1	17	10	2	22	11	18	3
K	R	K	S	R	A	N	I
9	Z					N	12
16	A					O	23
21	G					E	4
8	C					K	19
26	U					A	13
I	I	H	U	N	C	Z	Ż
15	7	25	20	6	24	14	5

Odpowiedź: *Księżniczka na ziarnku grochu.*

8. Podsumowanie.

Jak wynika z powyższych przykładów gier i zabaw związanych zarówno z nauczaniem języka polskiego i matematyki w klasach I – III, jest wiele możliwości uatrakcyjnienia zajęć dla uczniów, a zakres oraz stopień trudności gier i zabaw zależy od aktualnego poziomu wiedzy uczniów. Duże znaczenie odgrywa także zaangażowanie nauczyciela w urozmaicenie zajęć, możliwości technicznego przygotowania materiałów do lekcji (komputer, kserokopiarka, materiały biurowe).

OPRACOWAŁA :

Grażyna Ochman