







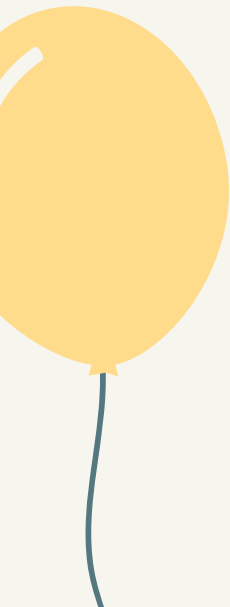
Teacher Ania



POMYSŁO BOOK



Pomysły i materiały na
udane zajęcia zarówno w
języku polskim jak i
angielskim



Witaj!

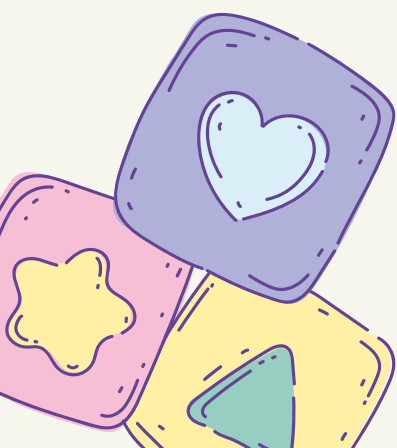


Jesteś właśnie w posiadaniu Pomysłobooka, czyli e-booka, w którym znajduje się wiele pomysłów na ciekawe zabawy z przedszkolakami. Celem tych zabaw jest powtórzenie sobie i utrwalenie poznanego już wcześniej słownictwa. Wyjątkowość zabaw tu zawartych polega na ich uniwersalności, oznacza to, iż pasują one do powtórki słownictwa z każdego tematu i języka. Oprócz tego w Pomysłobooku zawarłam materiały do druku, które na pewno przydadzą się podczas zajęć dydaktycznych. Są to kolorowanki oraz karty obrazkowe.

Mam nadzieję, że wiedza i treści zawarte w e-booku wpłyną na jakość Twoich zajęć. Po więcej inspiracji zapraszam na moją stronę internetową **www.teacherania.pl**

Ściskam,

Teacher Ania



zabawy

1.
ZGADNIJ CO
TO?

2.
KARCIANE
WYŚCIGI

3.
WORECZEK
PARZY

4.
CO JEST W
SZARFIE?

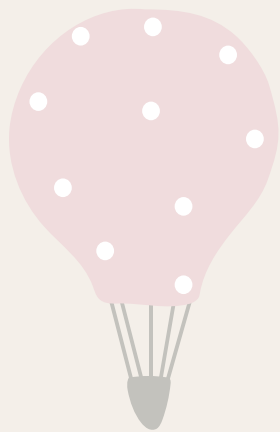
5.
MYSZKI I
KOTEK

6.
UWAŻAJ NA
BOMBĘ

7.
UWAGA
DINOZAURO!

8.
WORECZKU
HOP

9.
UKRYTE
SŁÓWKO



1. ZGADNIJ CO TO?

Co potrzebujesz do zabawy?

Piłeczkę lub misia (coś czym dzieci w kółku mogą do siebie rzucać)



Na czym polega zabawa?

Wszystkie przedszkolaki siadają na dywanie w kółku, nauczyciel siada razem z nimi. Zabawę rozpoczyna nauczyciel, który trzyma piłkę w ręce. Jego zadaniem jest opisanie jakiegoś przedmiotu tylko po jego cechach, a zadaniem dzieci jest odgadnięcie jaki przedmiot miał na myśli. Gdy dzieci zgadną, nauczyciel rzuca piłkę do wybranego dziecka. Ten, kto ma piłkę w ręce kontynuuje zabawę opisując inną rzecz.

Wskazówka: Jeżeli młodsze dzieci mają problem z wymyślaniem rzeczy, możesz im pomóc i szepnąć im do ucha co mają opisać.



2. KARCIANE WYŚCIGI

Co potrzebujesz do zabawy?

Karty obrazkowe ze słownictwem, które aktualnie chcesz powtórzyć.



Na czym polega zabawa?

Wszystkie przedszkolaki siadają na dywanie w kółku, nauczyciel siada razem z nimi. Zabawę rozpoczyna nauczyciel, który ma w ręce dwie karty obrazkowe. Najpierw obie z nich pokazuje dzieciom obrazkiem w ich kierunku, aby odpowiedziały co przedstawiają karty. Następnie dzieci obstawiają która karta będzie szybsza i pierwsza wróci do nauczyciela. Później nauczyciel puszcza obie karty jednocześnie w obieg, z tym, że jedną z nich podaje dziecku ze swojej prawej strony, a drugą z nich ze swojej lewej strony.

Zadaniem przedszkolaków jest podawanie sobie kart z ręki do ręki jak najszybciej potrafią. Wygrywa karta, która szybciej dotrze do nauczyciela obiegając całe kółko.



3. WORECZEK PARZY

Co potrzebujesz do zabawy?

Woreczek gimnastyczny, karty obrazkowe ze słownictwem, które aktualnie chcesz powtórzyć.



Na czym polega zabawa?

Wszystkie przedszkolaki siadają na dywanie w kółku, nauczyciel siada razem z nimi. Na środku dywanu położone są karty obrazkowe, które dzieci już poznały (w języku polskim lub angielskim, w zależności od tego co chcemy z dziećmi powtórzyć). Przed rozpoczęciem zabawy umawiamy się, które hasło z kart obrazkowych położonych na dywanie będzie parzyć, czyli nie łapiemy woreczka na to hasło.

Zabawa polega na rzucaniu do siebie woreczkiem i wypowiedaniu jakiegokolwiek słówka z tych, które przedstawiają rozłożone karty. Przedszkolak, do którego leci woreczek musi uważnie słuchać, aby nie złapać go na hasło, które parzy. Gramy tak, aż do momentu, w którym odpadną osoby, które złapały woreczek na hasło, które nie powinny i zostanie jeden zwycięzca.



4.CO JEST W SZARFIE?

Co potrzebujesz do zabawy?

Szarfy gimnastyczne (tyle sztuk ile jest dzieci), karty obrazkowe ze słownictwem, które aktualnie chcesz powtórzyć, magnetofon



Na czym polega zabawa?

Szarfy rozkładamy na dywanie i wkładamy do nich karty obrazkowe (do każdej szarfy po jednym obrazku). Nauczyciel przygotowuje sobie dowolną muzykę w magnetofonie.

Zadaniem dzieci jest bieganie wokół szarf po dywanie do muzyki oraz tańce do momentu ustania muzyki. Gdy muzyka ucichnie każde dziecko musi wskoczyć do jakiejś dowolnej szarfy i zastygnąć. Kto się poruszy musi odgadnąć nazwę obrazka, jaki znajduje się w szarfy.

Gdy dzieci znów usłyszą muzykę znowu biegają i gra toczy się od nowa. Dzieci muszą pamiętać o tym, aby za każdym razem gdy muzyka ucichnie wskakiwać do innej szarfy.



5. MYSZKI I KOTEK

Co potrzebujesz do zabawy?

Szarfy gimnastyczne, karty obrazkowe ze słownictwem, które aktualnie chcesz powtórzyć.



Na czym polega zabawa?

Najpierw wybieramy ochotnika, który zostanie kotkiem. Kotek otrzymuje do ręki zestaw kart obrazkowych do powtórzenia.

Pozostałe dzieci stają się myszkami. Zadaniem nauczyciela jest rozłożenie na dywanie o jedną mniej szarf niż jest dzieci. Szarfy to nory myszek. Gdy nie ma kotka myszki biegają sobie swobodnie po sali.

Na hasło nauczyciela *uwaga kot idzie!* (wypowiedziane w takim języku w jakim prowadzimy zajęcia) myszki muszą schować się do norek. Dziecko, które nie zdąży wskoczyć do szarfy zostaje złapane przez kotka i musi wypowiedzieć słówko, które pokaże jej na karcie obrazkowej kotek

Złapana osoba zostaje kotkiem, bierze zestaw kart obrazkowych, odgadniętą kartę odkłada na bok i gra toczy się od nowa.



6. UWAŻAJ NA BOMBĘ

Co potrzebujesz do zabawy?

karty obrazkowe ze słownictwem, które aktualnie chcesz powtórzyć, karta z obrazkiem bomby, taśma dwustronna, dwie kostki do gry



Na czym polega zabawa?

Przed rozpoczęciem zabawy nauczyciel przykleja na podłodze na taśmie dwustronnej obrazkiem do góry słownictwo, które chcemy powtórzyć (w takiej odległości od siebie, aby dzieci mogły sobie swobodnie przejść z karty na kartę) a między nimi obrazek z bombą. Dzieci ustawiają się jeden za drugim w pociąg przed kartami. Każdy po kolei rzuca dwoma kostkami (Czasami wystarczy tylko jedna kostka, w zależności od tego ile masz kart przyklejonych do podłogi), po czym przechodzi o tyle pól do przodu (po kartach), ile wyrzuciła kostka. Jego zadaniem jest odgadnięcie słówka na jakim stoi. Jeżeli dziecko natrafi na bombę to wybucha (odpada z gry, lub jeżeli w młodszej grupie dzieci niechętnie reagują na odejście z gry, po prostu wybuchają, ale nie odpadają). Po odgadnięciu słówka dziecko schodzi z planszy i idzie na koniec kolejki (jeżeli nie wybuchło).

Wskazówki: Dobrze, żeby karty były zalaminowane i dobrze przyklejone do podłoża, aby wykluczyć ryzyko poślizgnięcia się na karcie. W starszej grupie możemy przy każdej rundzie urozmaicić przechodzenie po planszy np. przeskakiwanie, przechodzenie na jednej nodze itp.



7. UWAGA DINOZAUUR!

Co potrzebujesz do zabawy?

patyczki laryngologiczne, kubek, taśma dwustronna, słownictwo, które chcemy powtórzyć w formie malutkich obrazków, mały obrazek dinozaura



Na czym polega zabawa?

Przed rozpoczęciem zabawy nauczyciel tworzy materiały potrzebne do gry. Są nimi patyczki laryngologiczne, na które taśmą dwustronną przykleja obrazki ze słownictwem, które chce aktualnie powtórzyć, ale w takiej wielkości, aby zmieściły się do kubka lub puszki (ważne, aby nie było to coś przez co widać obrazki). Na jednym z patyczków przykleja obrazek dinozaura (ważne, aby był on tej samej wielkości co reszta obrazków, aby niczym się nie wyróżniał).

Gotowe patyczki z obrazkami wkładamy do puszki obrazkiem do dołu, tak aby na górze dla dzieci widoczne były same patyczki. Zadaniem dzieci, jest ciągnięcie po jednym patyczku tak, aby nie trafić na dinozaura. Każde dziecko po wylosowaniu jednego patyczka pokazuje wszystkim co ma, nazywa obrazek i zostawia go sobie.

Dziecko, które wylosuje dinozaura odpada, a my z powrotem wkładamy dinozaura do puszki i mieszamy, aby dzieci nie widziały gdzie on jest. Wygrywa osoba, która zgromadzi jak najwięcej patyczków i nie natrafi na dinozaura.



8. WORECZKU HOP

Co potrzebujesz do zabawy?

woreczek gimnastyczny, słownictwo, które chcemy powtórzyć,
taśma dwustronna



Na czym polega zabawa?

Przed rozpoczęciem zabawy nauczyciel przykleja na dywanie kawałek taśmy dwustronnej. Będzie to linia, której nie można przekroczyć podczas rzucania woreczkiem, (zamiast taśmy można też użyć szarfy gimnastycznej). Trochę dalej na dywanie w różnych miejscach kładziemy karty obrazkowe, do słownictwa, które chcemy powtórzyć.

Zadaniem dzieci jest ustawić się w szeregu jeden za drugim. Każdy po kolei staje przed wyznaczoną linią i stara się dorzucić woreczek na wybraną przez siebie kartę obrazkową. Po trafieniu na kartę i odpowiedzeniu na pytanie co przedstawia karta obrazkowa otrzymuje jeden punkt.

Po zakończonej turze (lub paru turach w zależności od tego ile macie czasu na jedną zabawę), sumujemy punkty i ogłaszamy zwycięzcę.

Wskazówka: W starszych grupach grę można trochę utrudnić układając obrazki w różnej odległości od linii rzutu. Dalej położone obrazki mogą mieć więcej punktów (np. 2 punkty, kolejne 3 punkty itp).



9. UKRYTE SŁÓWKO

Co potrzebujesz do zabawy?

Przyniesione z szatni dzieci rękawiczki w sezonie zimowym lub kapelusze w sezonie letnim, słownictwo, które chcemy powtórzyć



Na czym polega zabawa?

Przed rozpoczęciem zabawy nauczyciel przynosi z szatni rękawiczki lub kapelusze i czapki z daszkiem w takiej ilości aby przykryły kartę obrazkową. Dzieci siadają na dywanie w kole i nauczyciel z nimi. Na dywanie leżą karty obrazkowe (obrazkiem skierowane do góry) przykryte ubrankami dzieci. Zadaniem dzieci jest poprzez odkrycie jednej rękawiczki i zobaczenie tylko kawałka obrazka zgadnąć jakie to jest słówko. Zakładamy, że są to karty, które dzieci już widziały i znają obrazki.

KARTY OBRAZKOWE

1.

**DENTIST
TIME**

2.

FOREST

3.

TECHNOLOGY

4.

**ROAD
TRAFFIC**



DENTIST



TOOTH



JAW



TOOTHPASTE



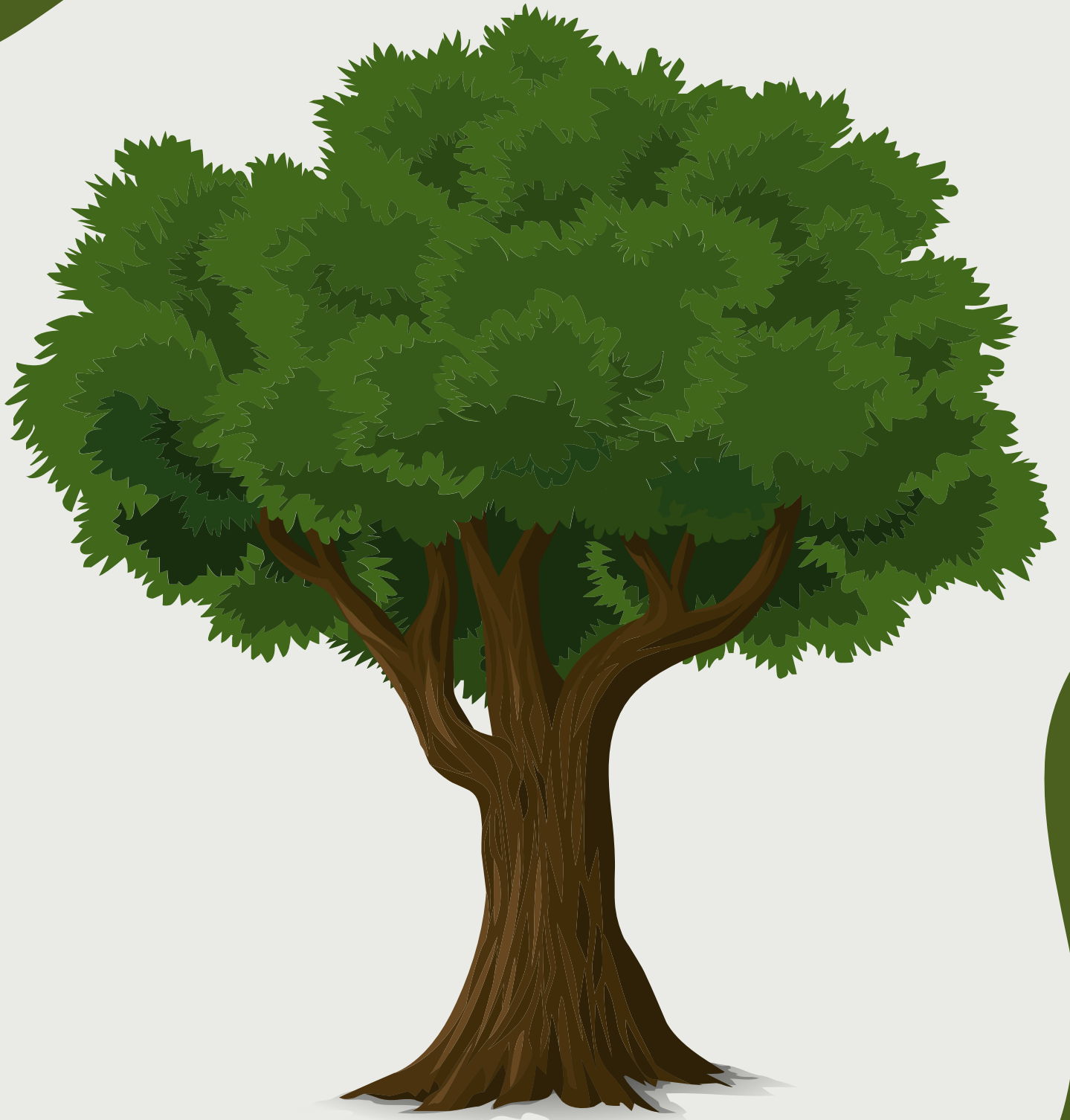
TOOTHBRUSH



DENTAL FLOSS



TOWEL



TREE



TRUNK



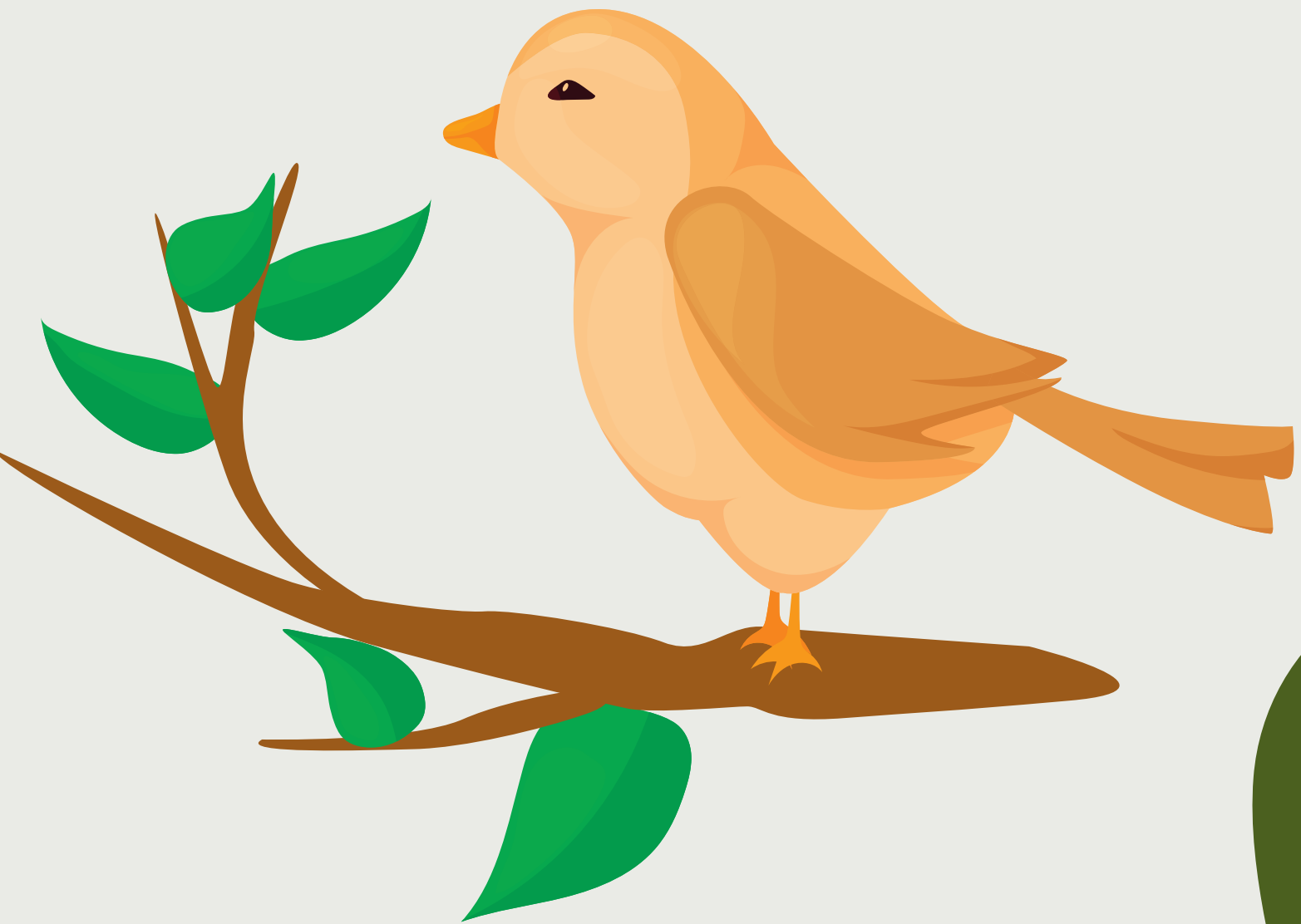
FOREST MOSS



MUSHROOM



LEAF



BIRD



SPIDER



SMARTPHONE



COMPUTER



COMPUTER MOUSE



PRINTER



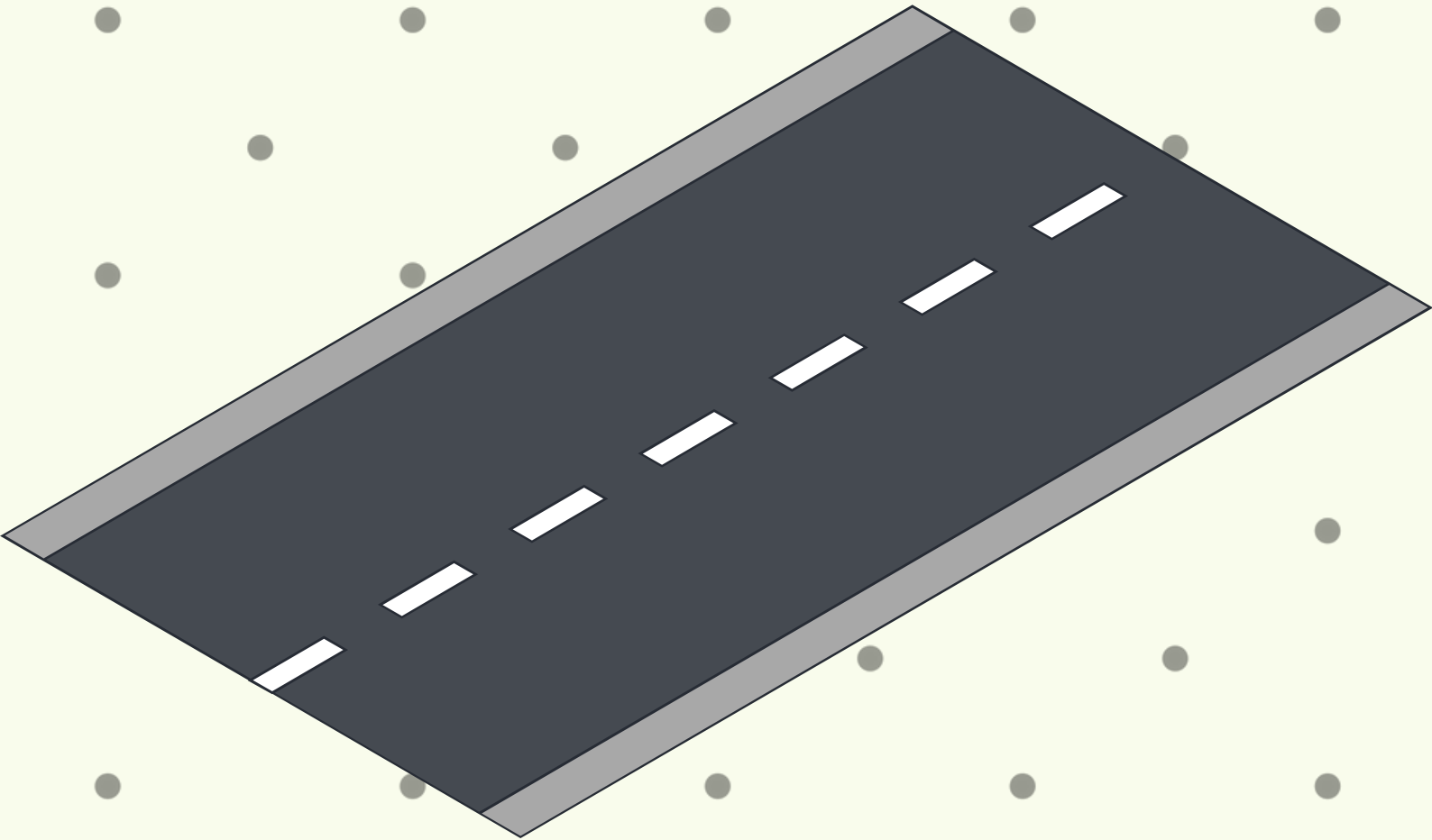
HEADPHONES



SMARTWATCH



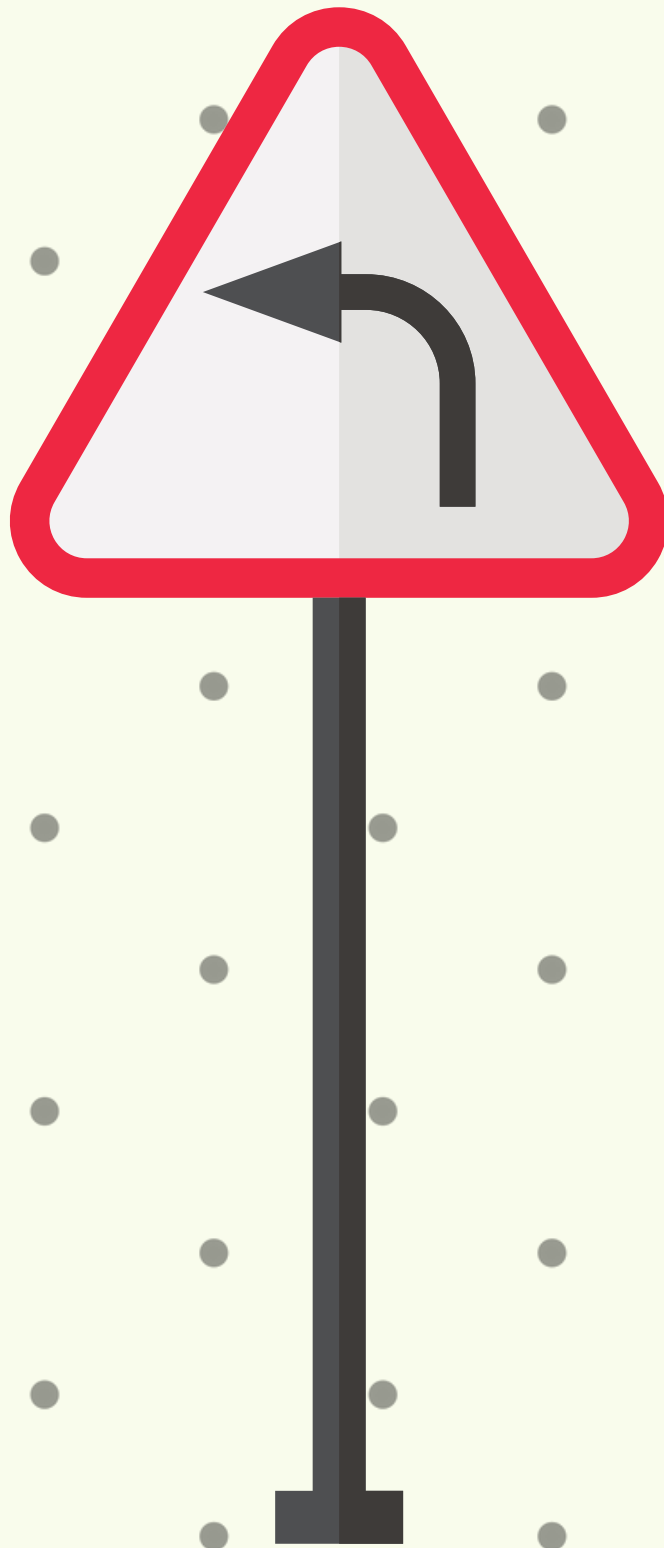
T V S E T



STREET



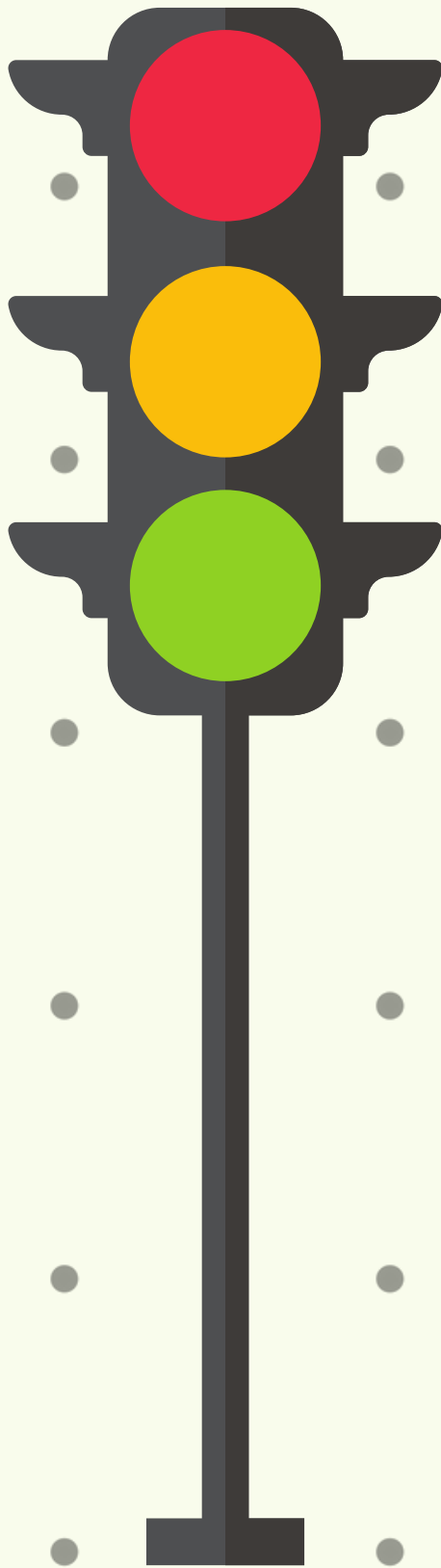
ZEBRA CROSSING



ROAD SIGN



POLICEMAN



TRAFFIC LIGHTS



TAXICAB

KOLOROWANKI

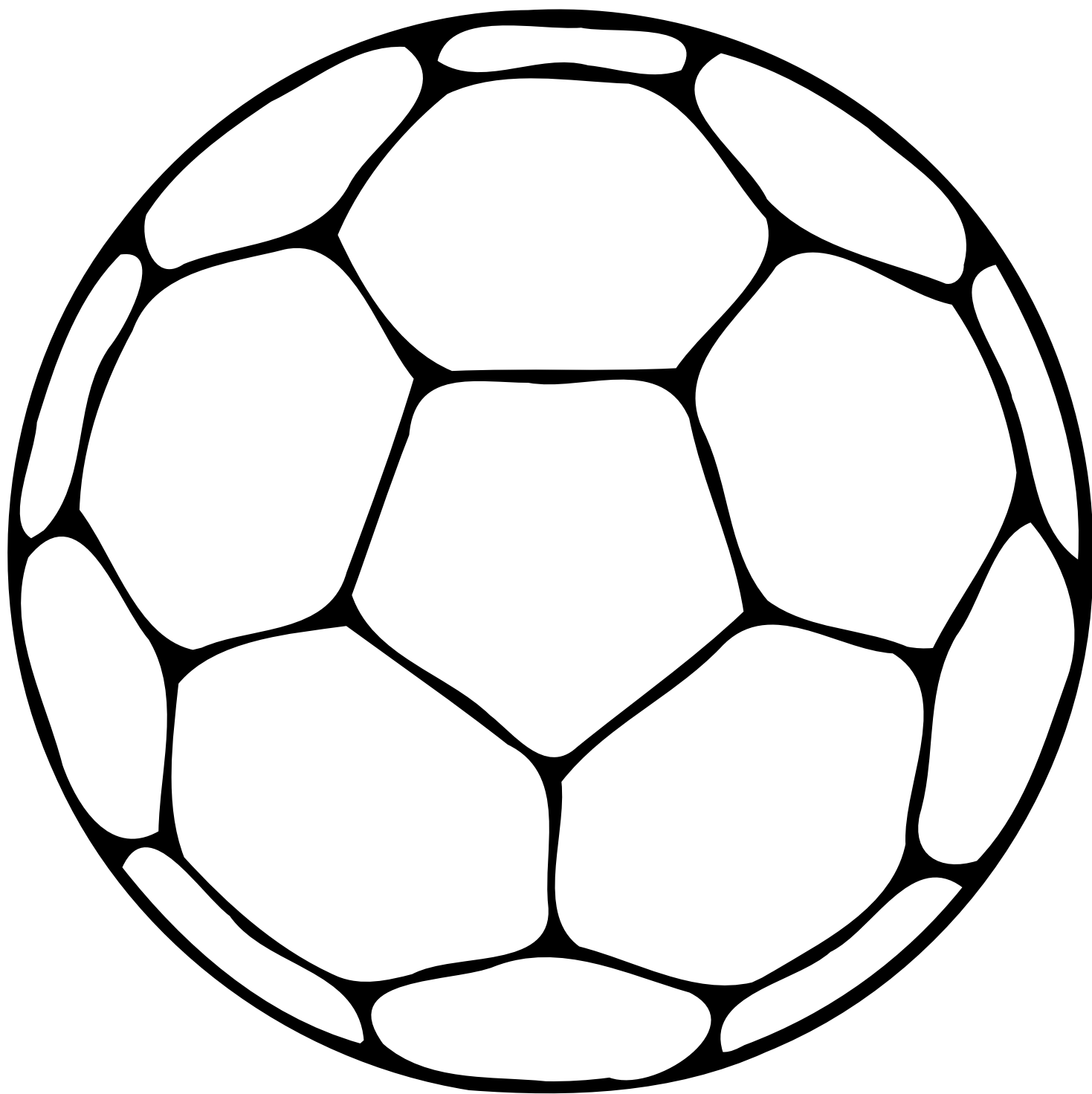
1.
SPORT

2.
JEDZENIE

3.
ZWIERZĘTA

4.
ZABAWKI

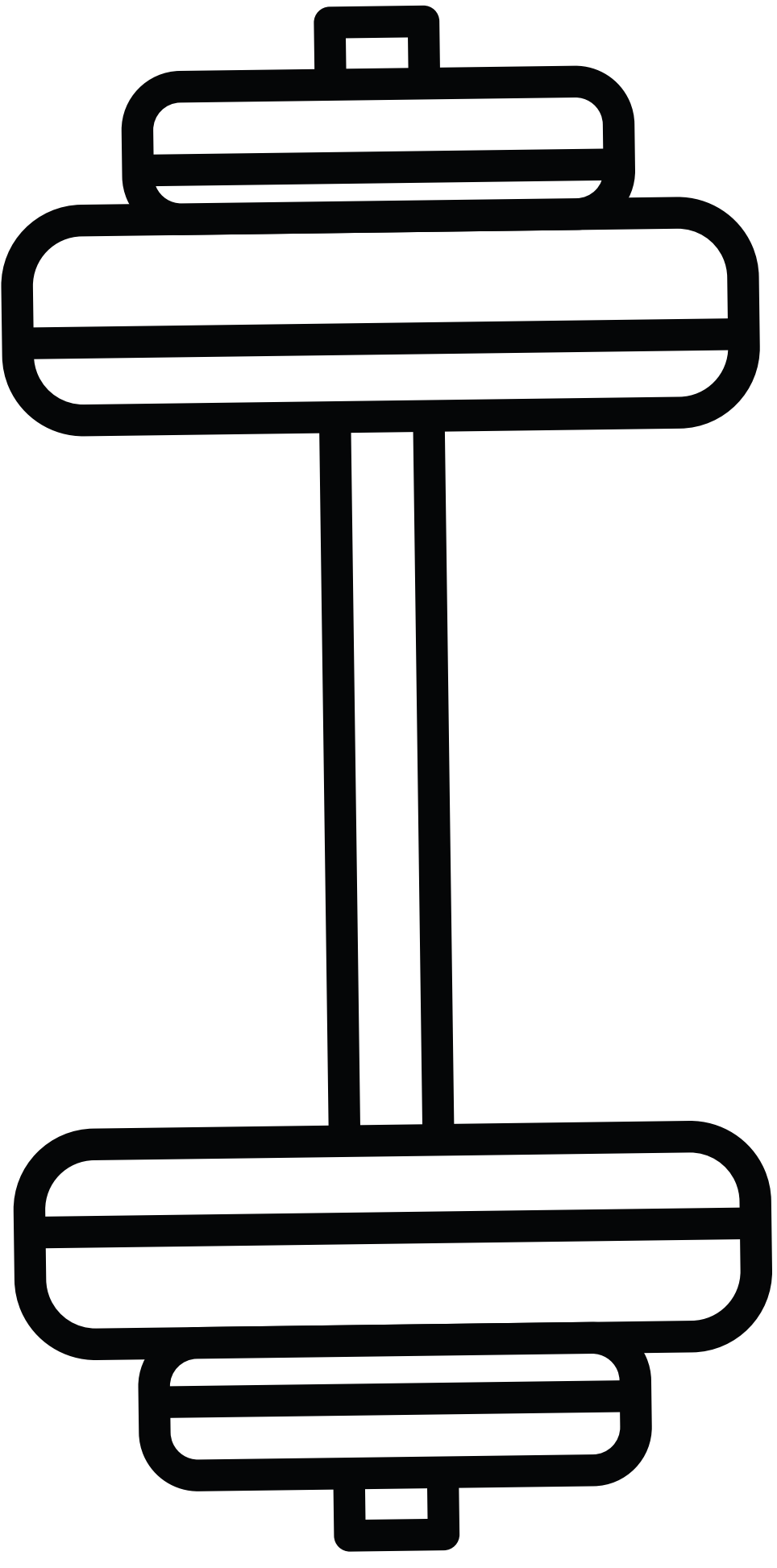
NAME:.....

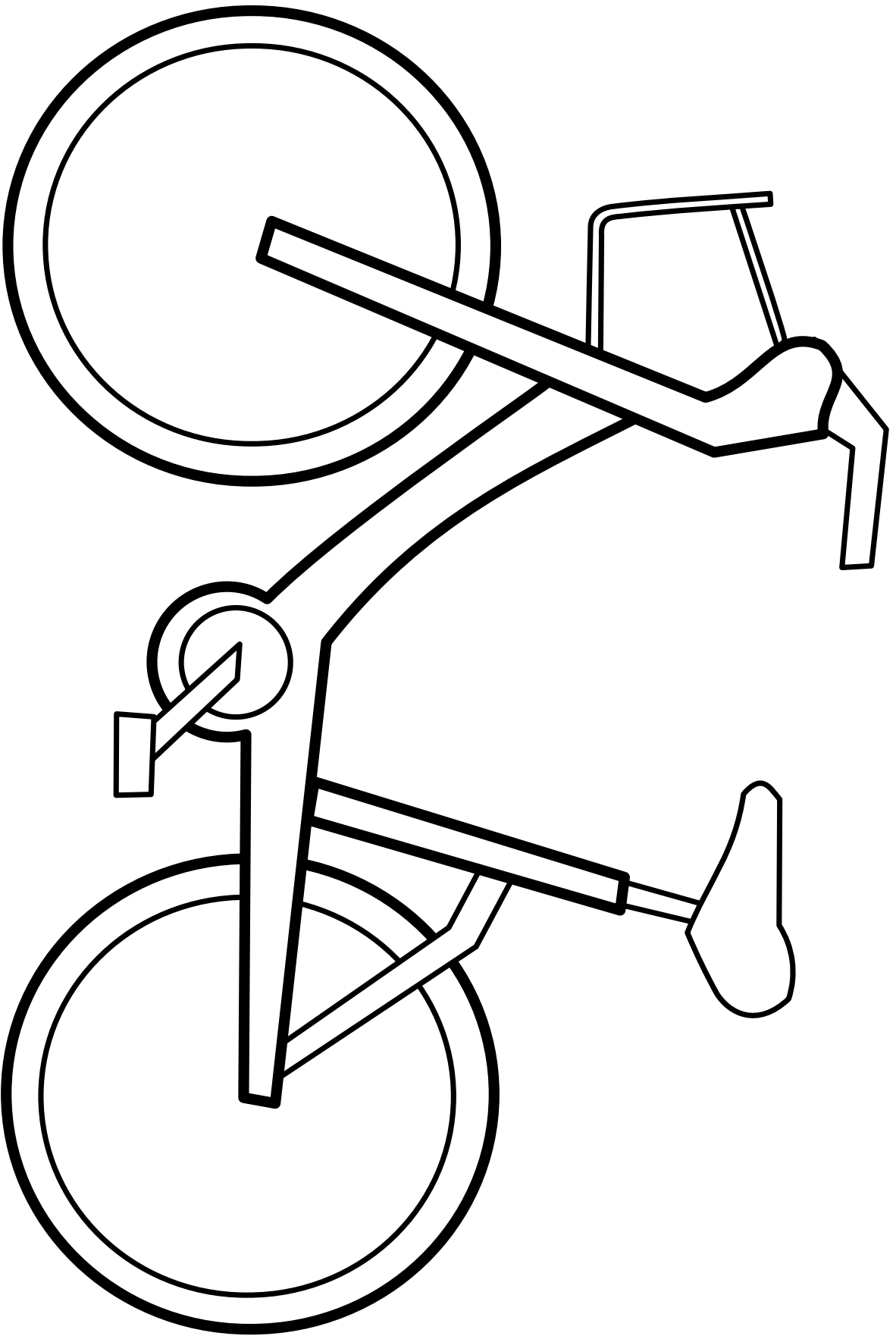


NAME:.....



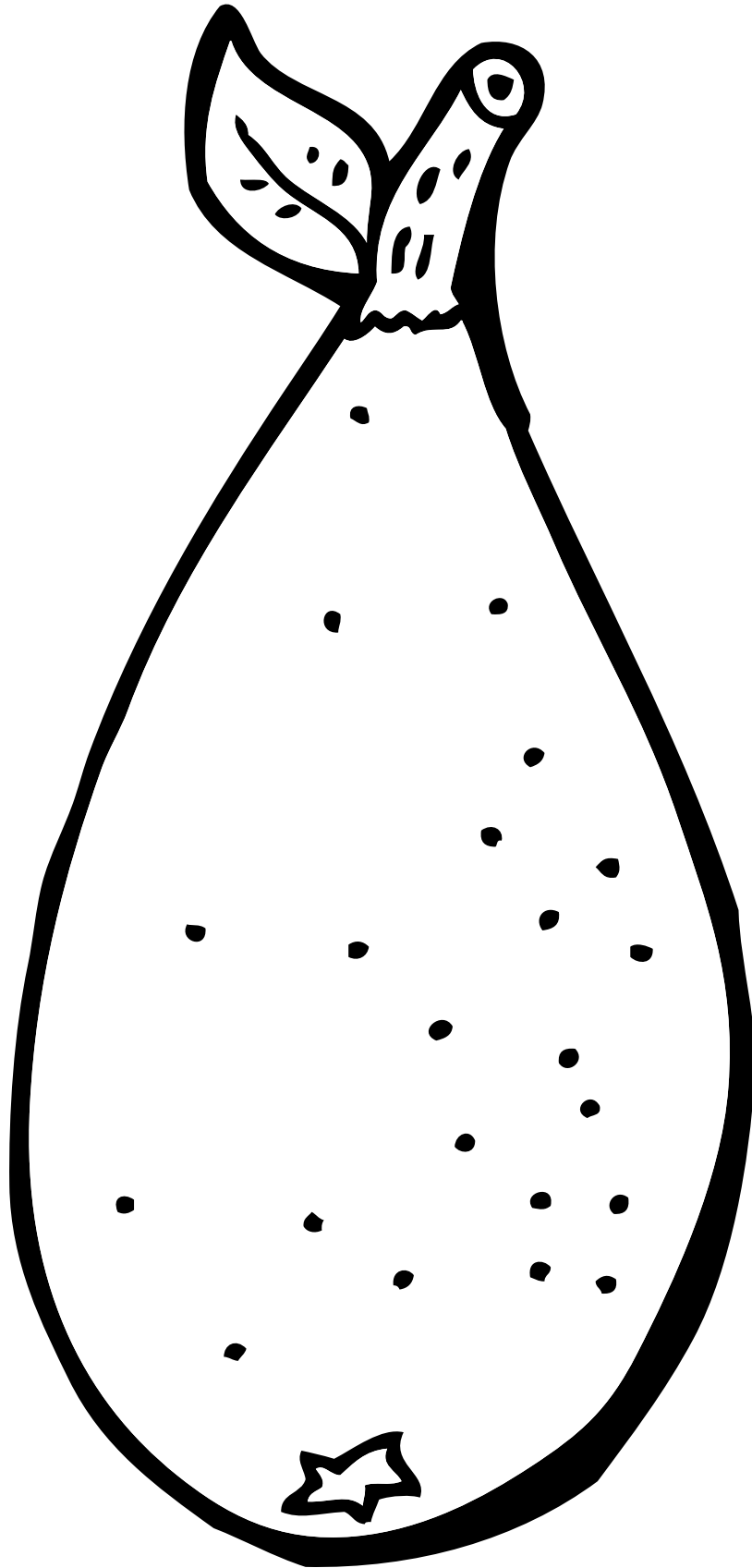
NAME:.....





NAME:.....

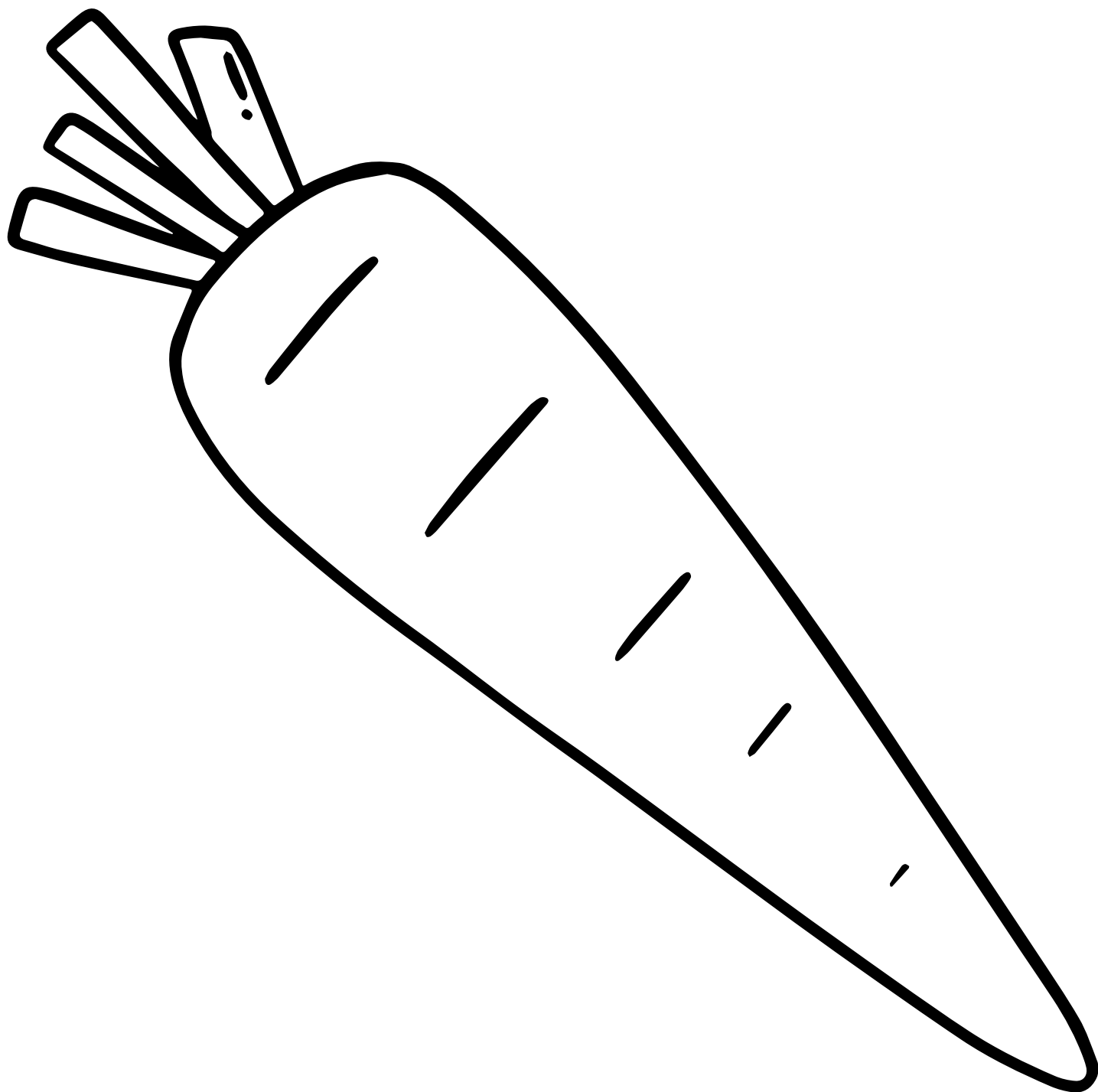
NAME:.....



NAME:.....



NAME:.....



NAME:.....



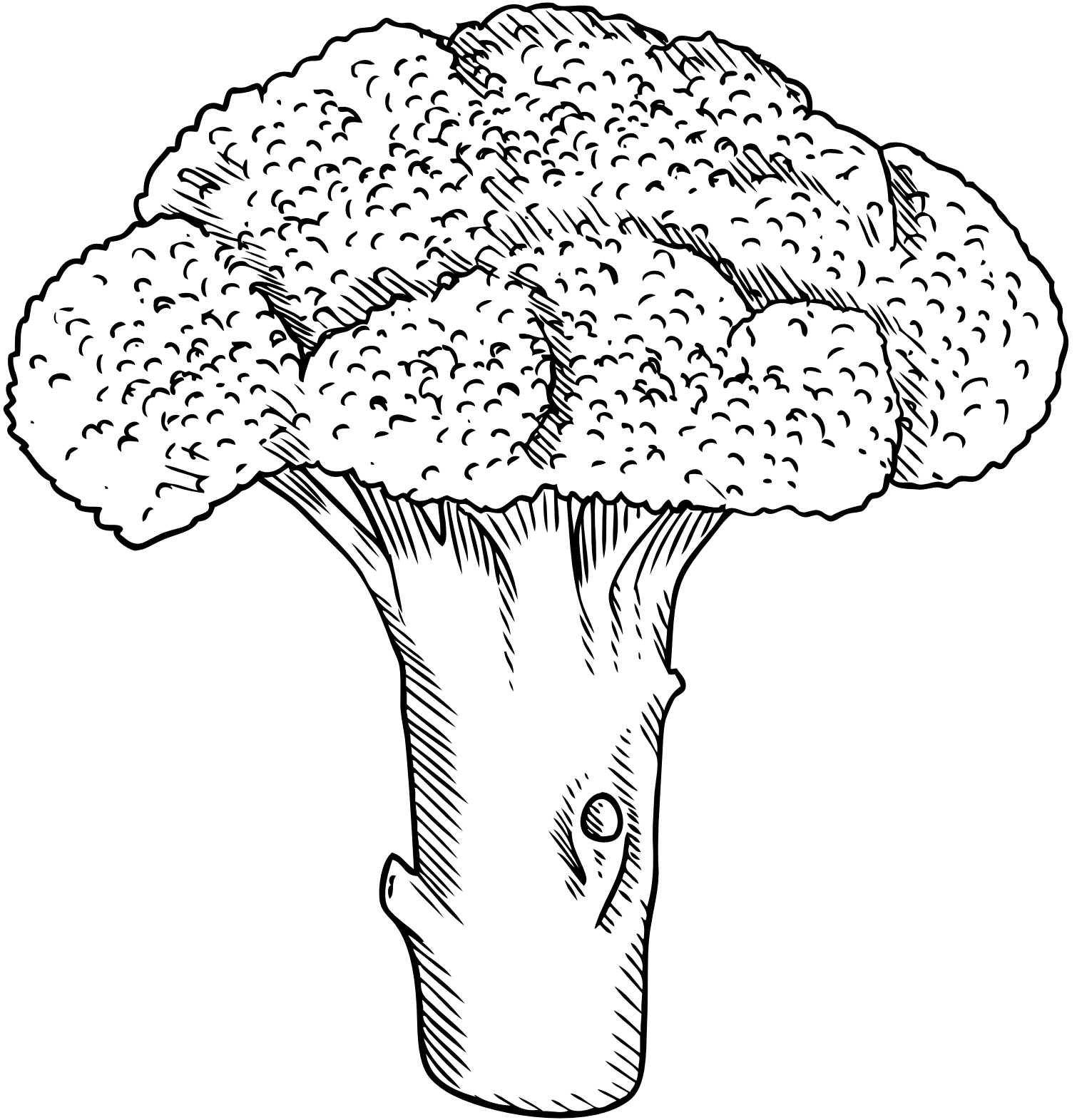
NAME:.....



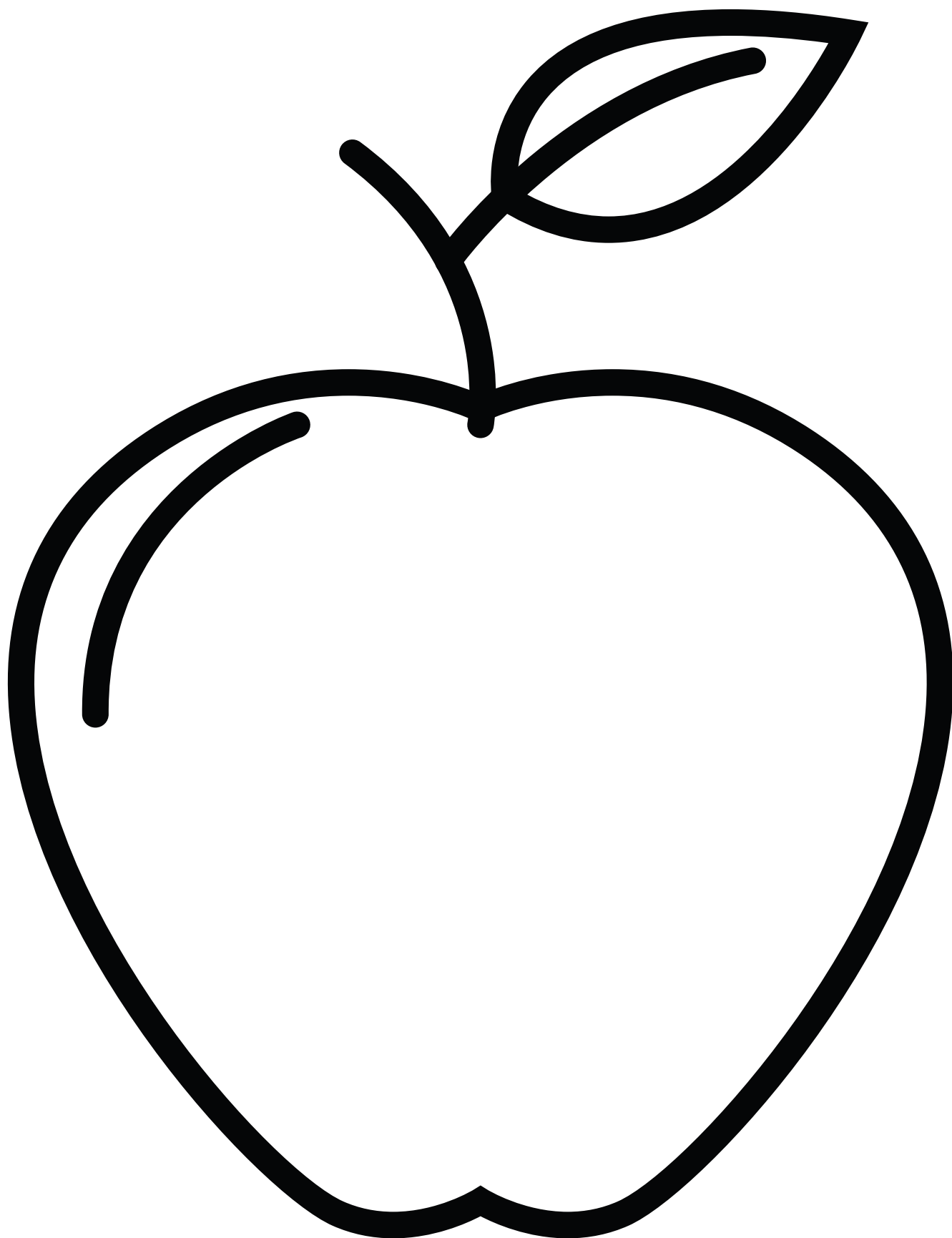
NAME:.....



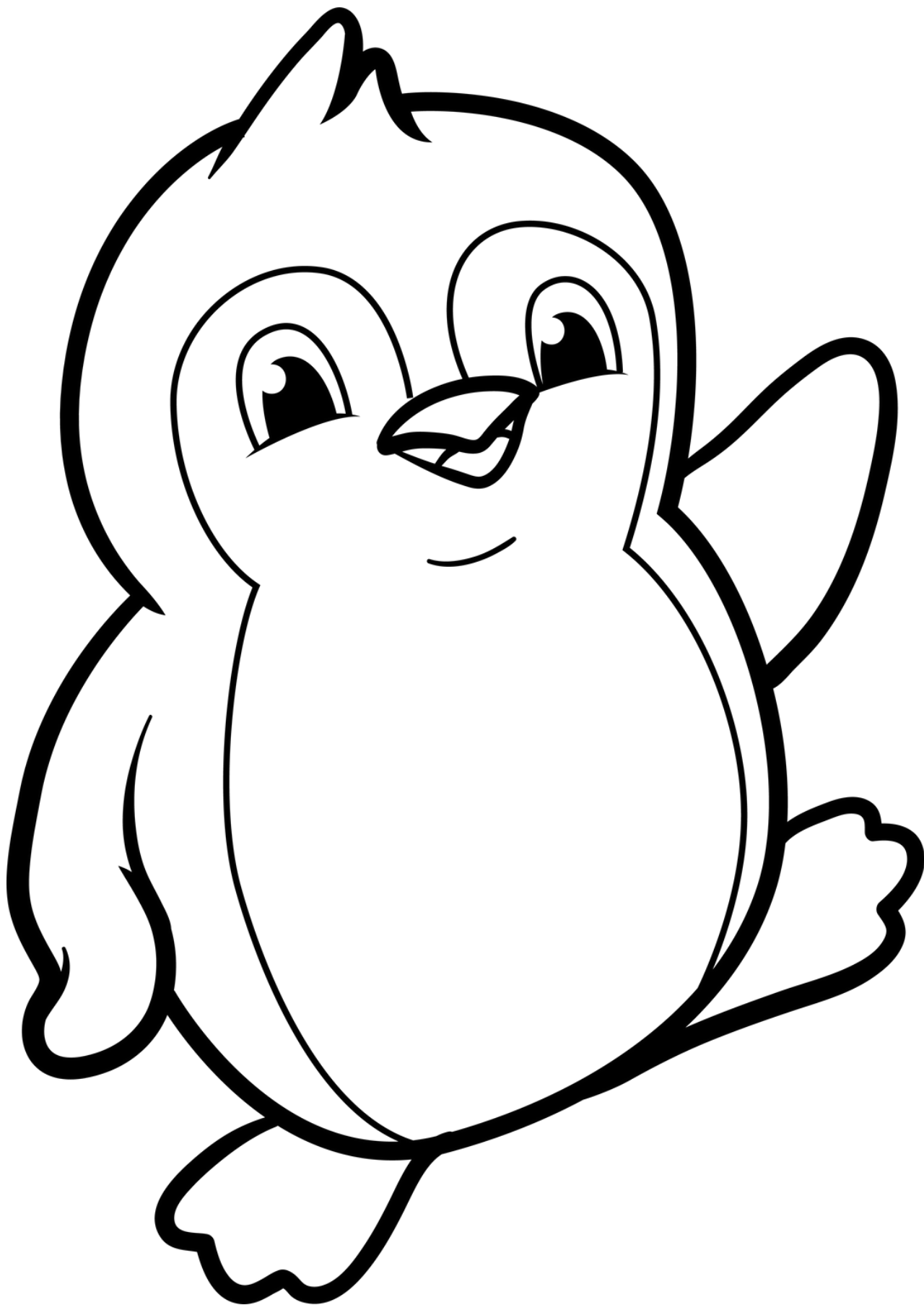
NAME:.....



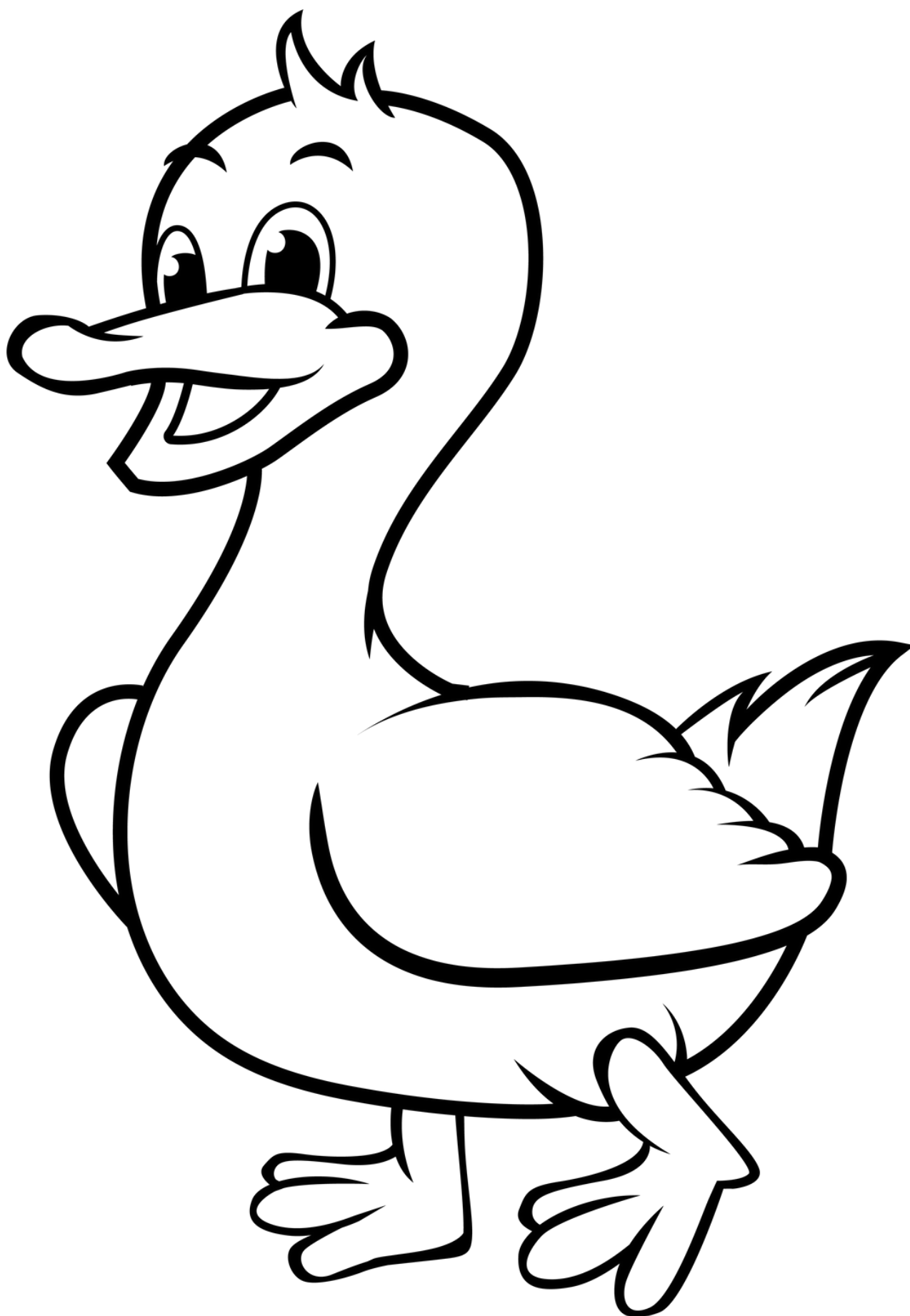
NAME:.....



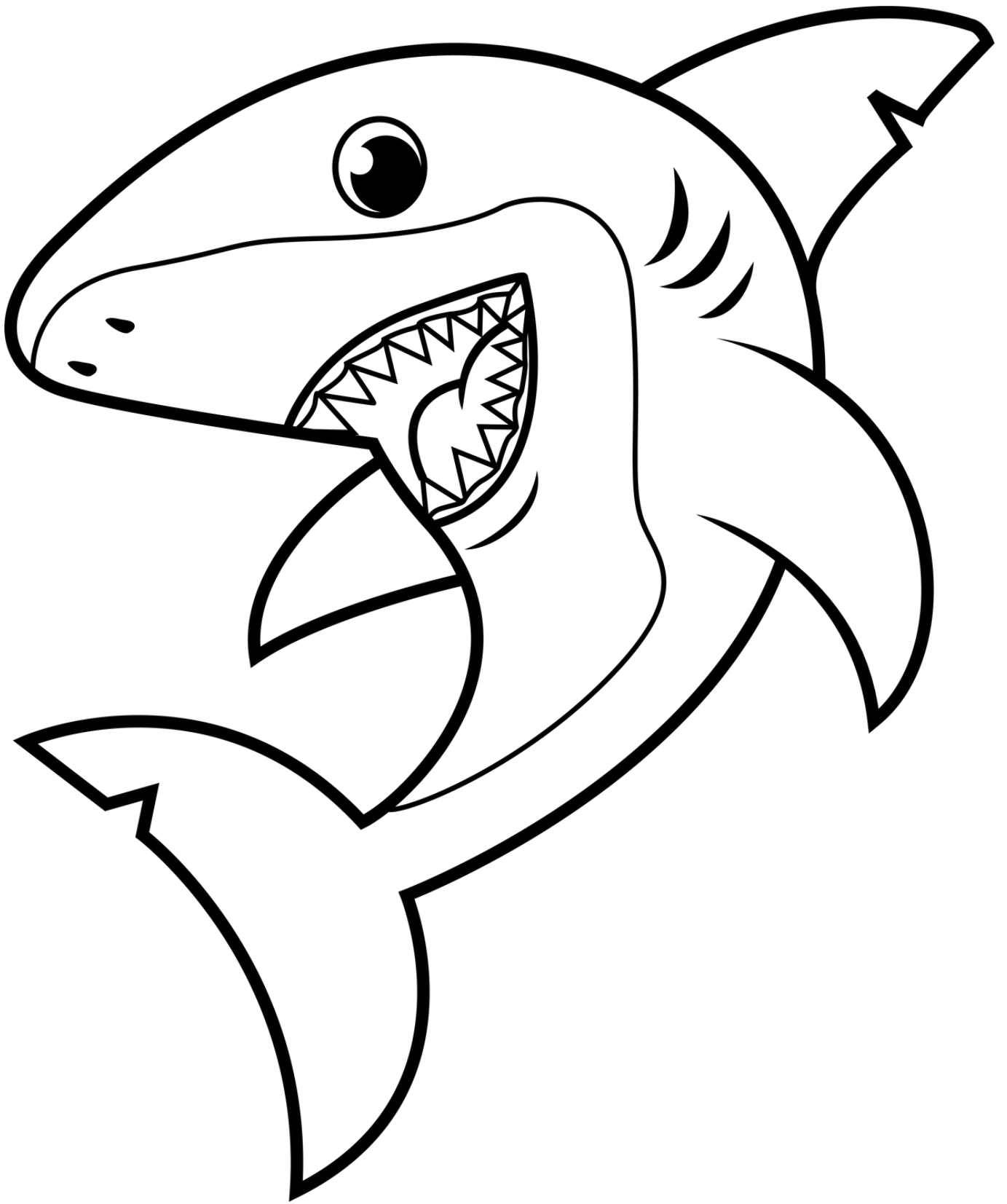
NAME:.....



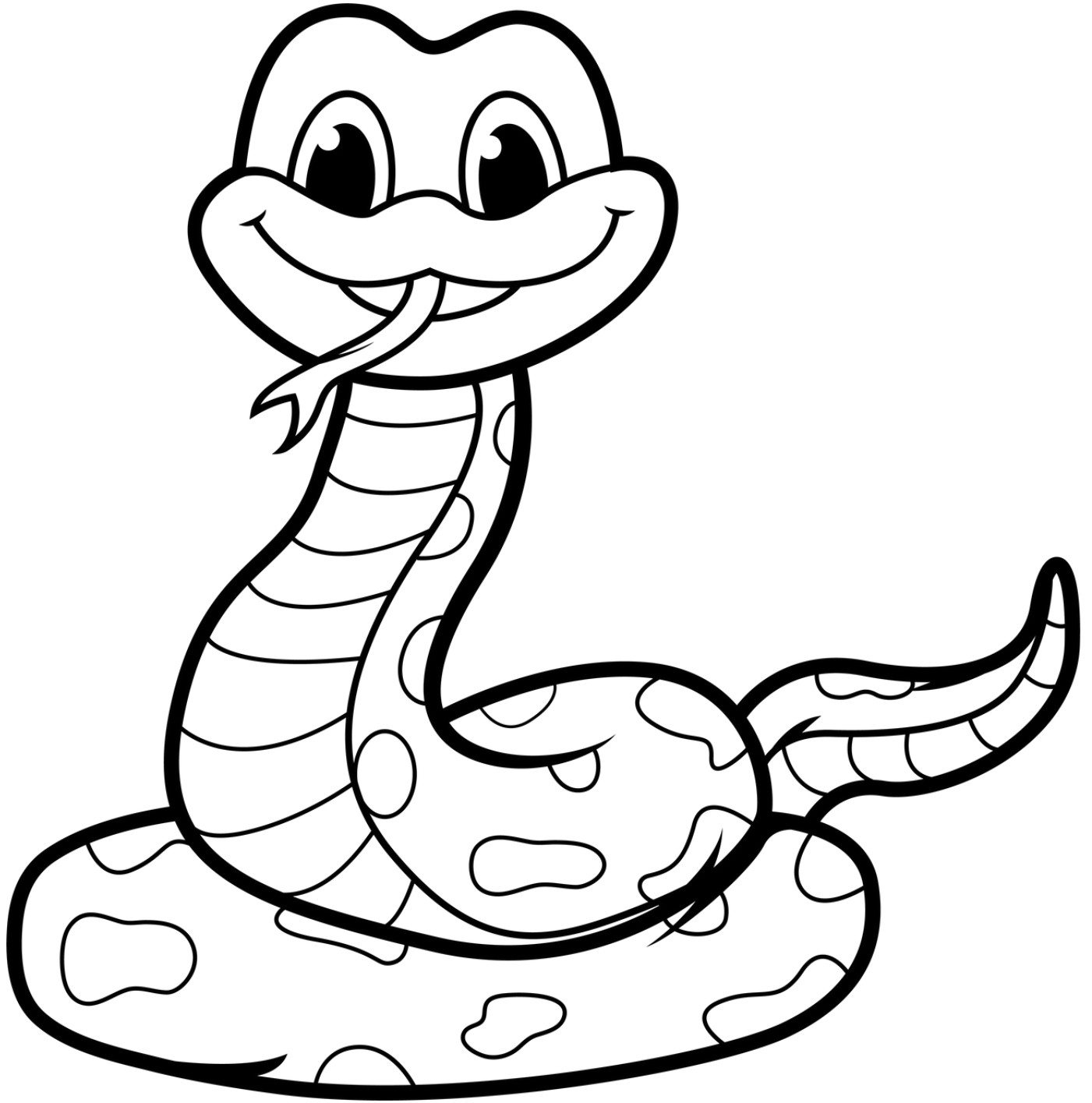
NAME:.....



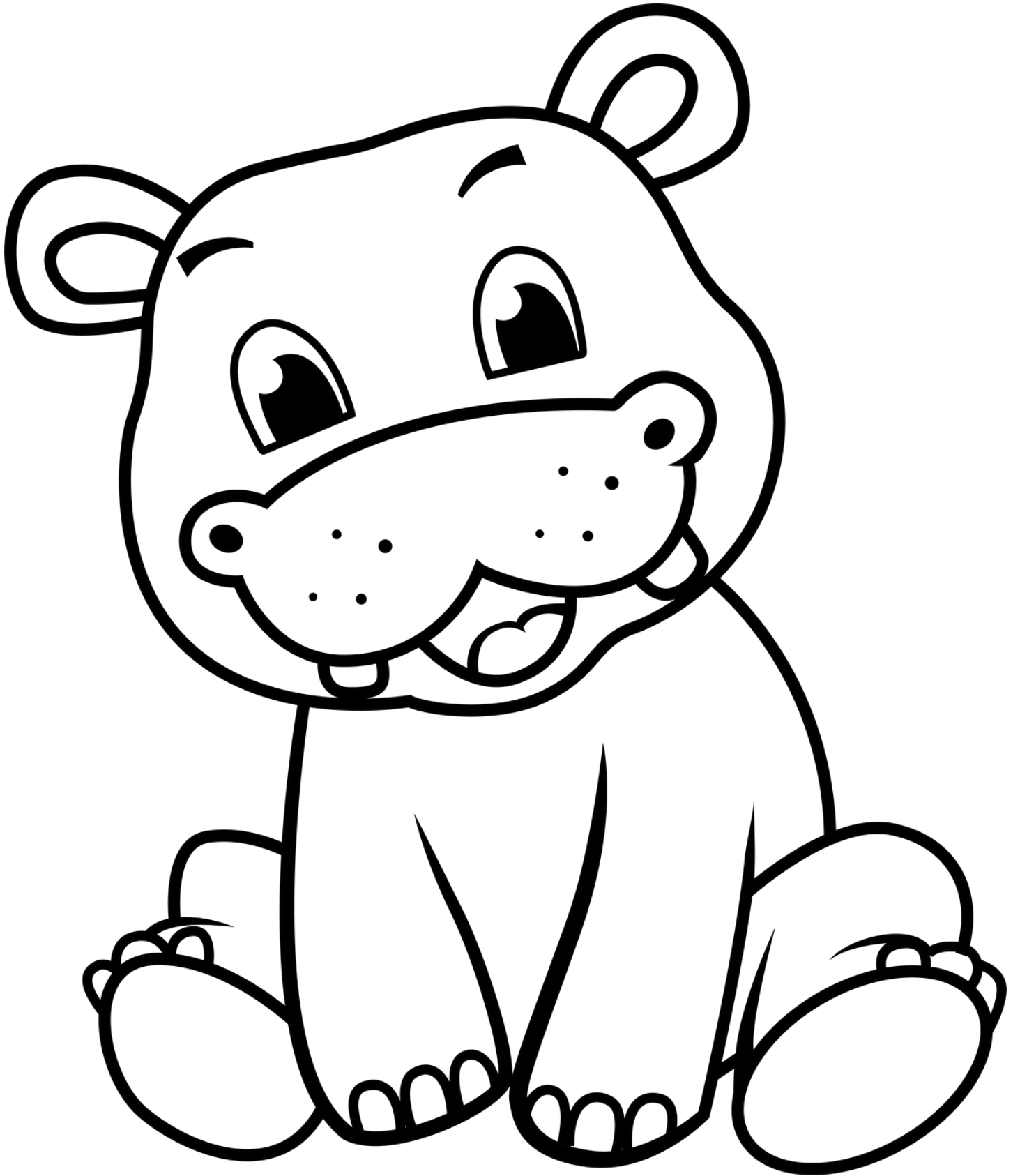
NAME:.....



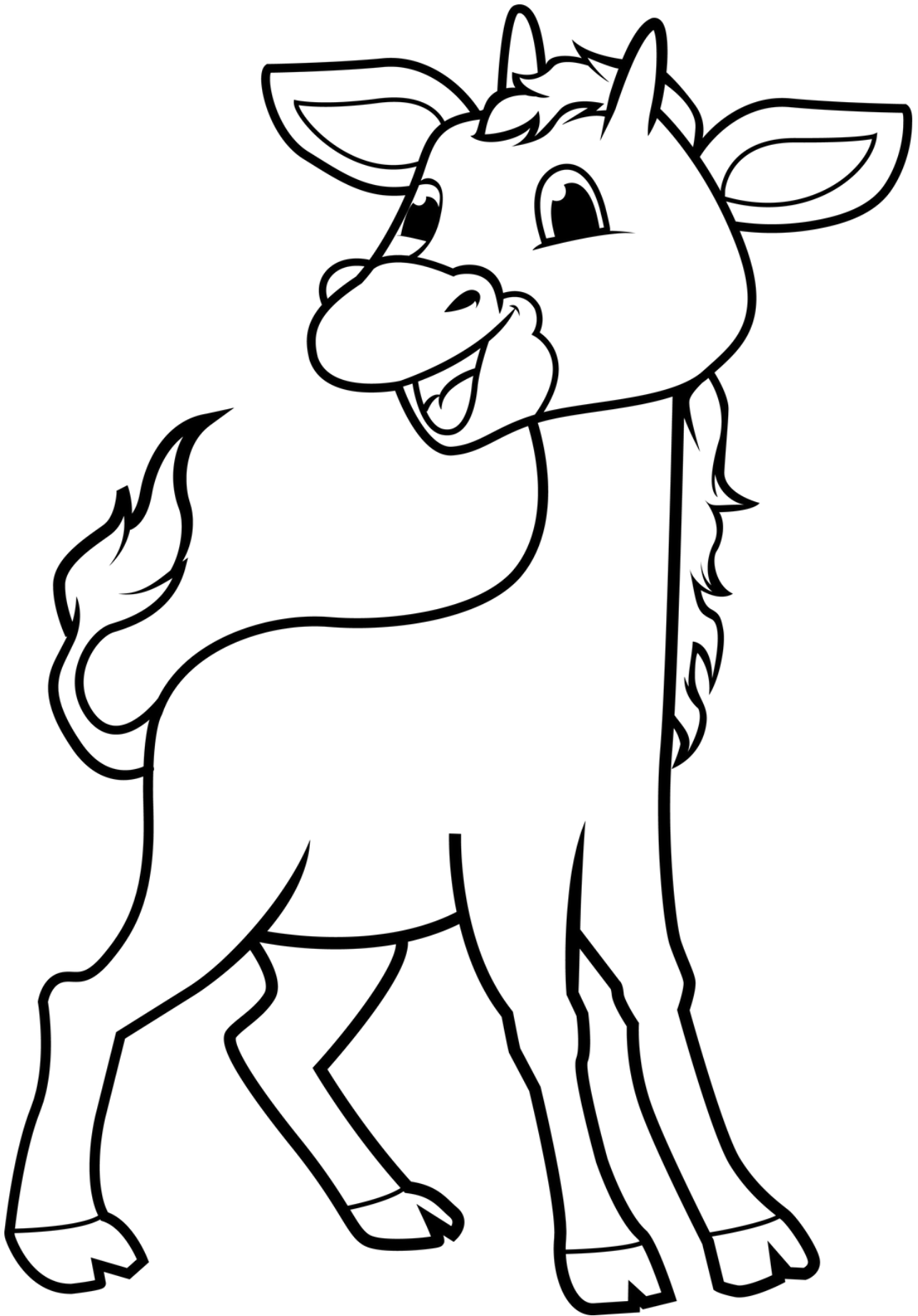
NAME:.....



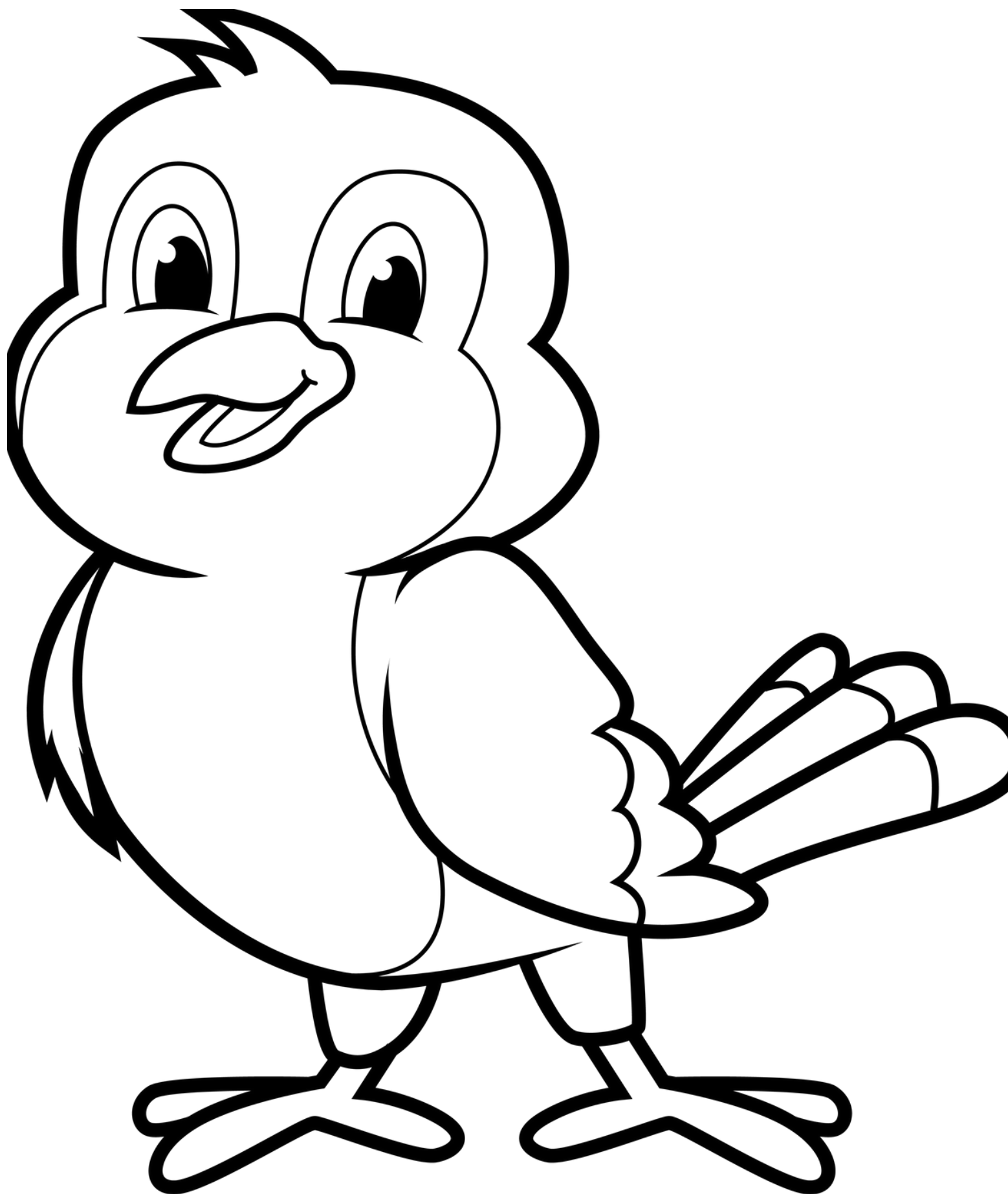
NAME:.....



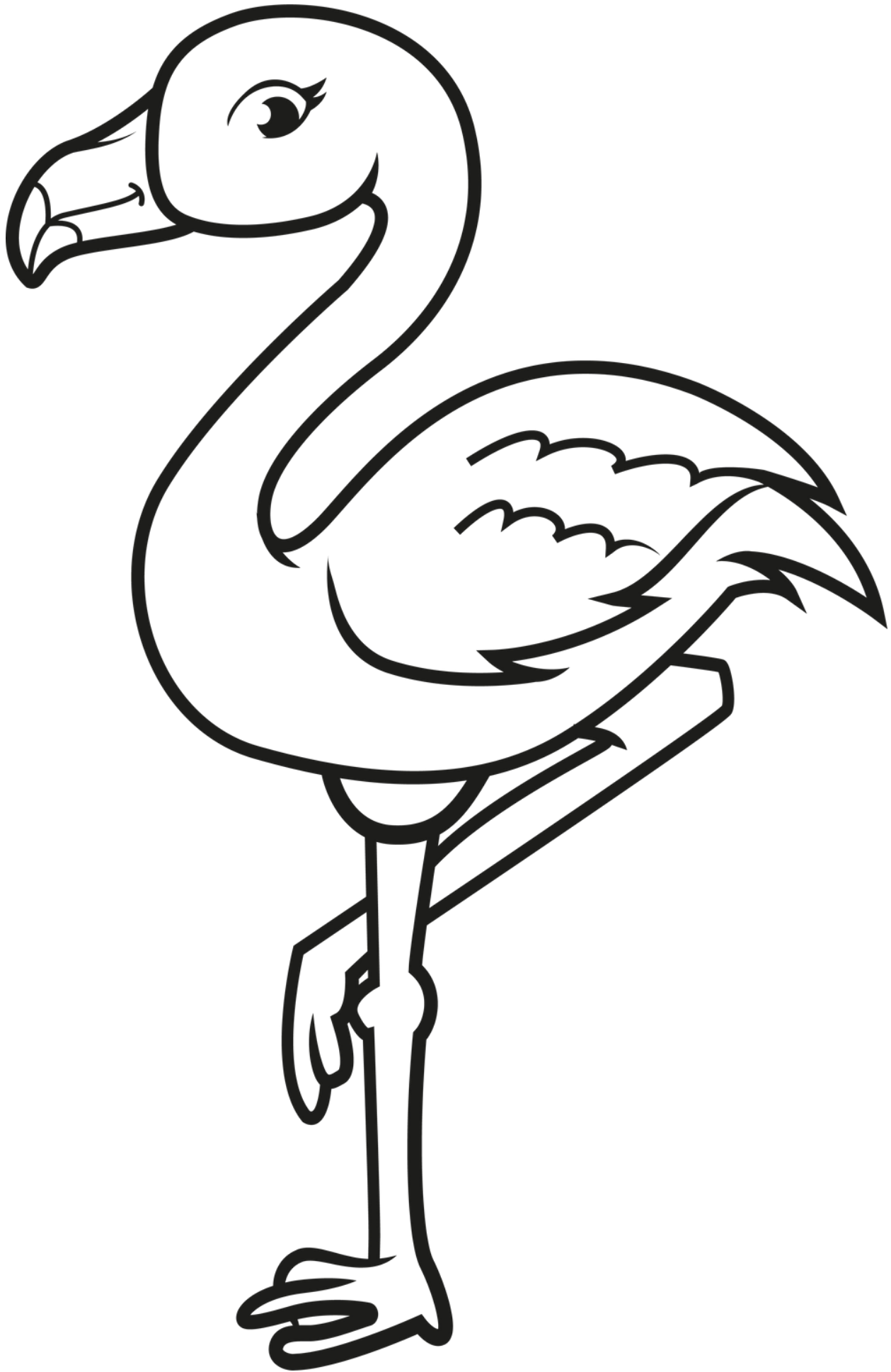
NAME:.....



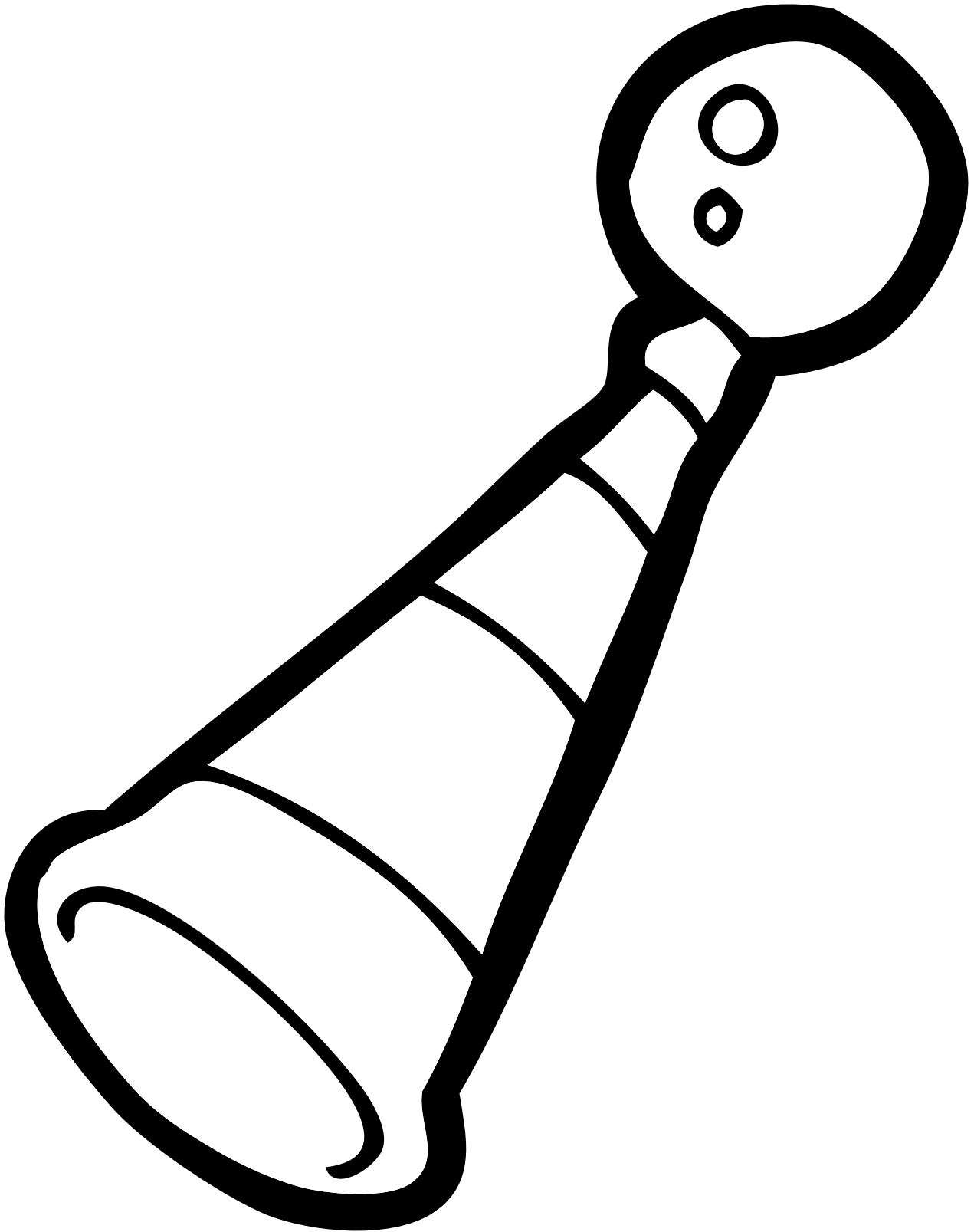
NAME:.....



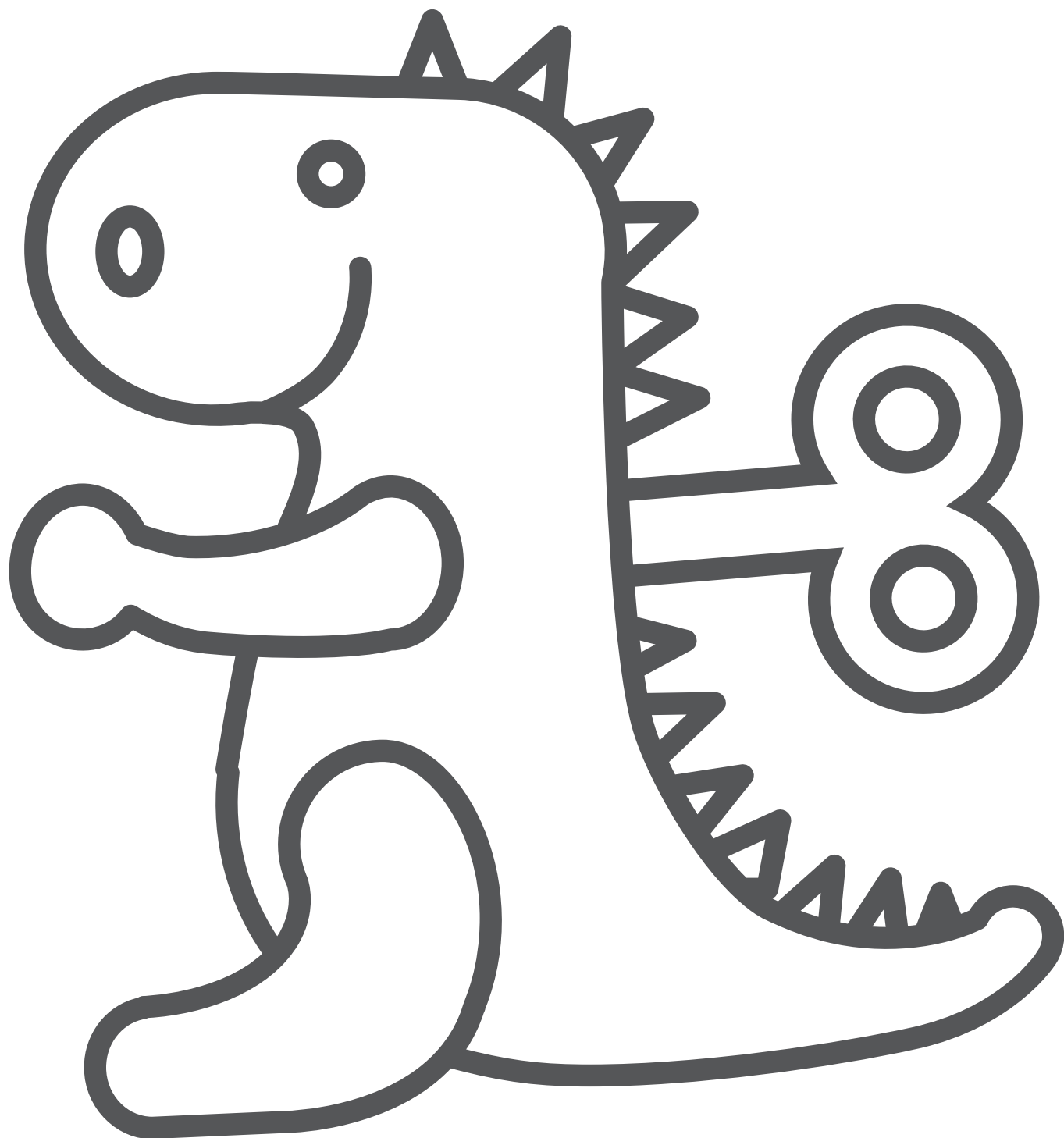
NAME:.....



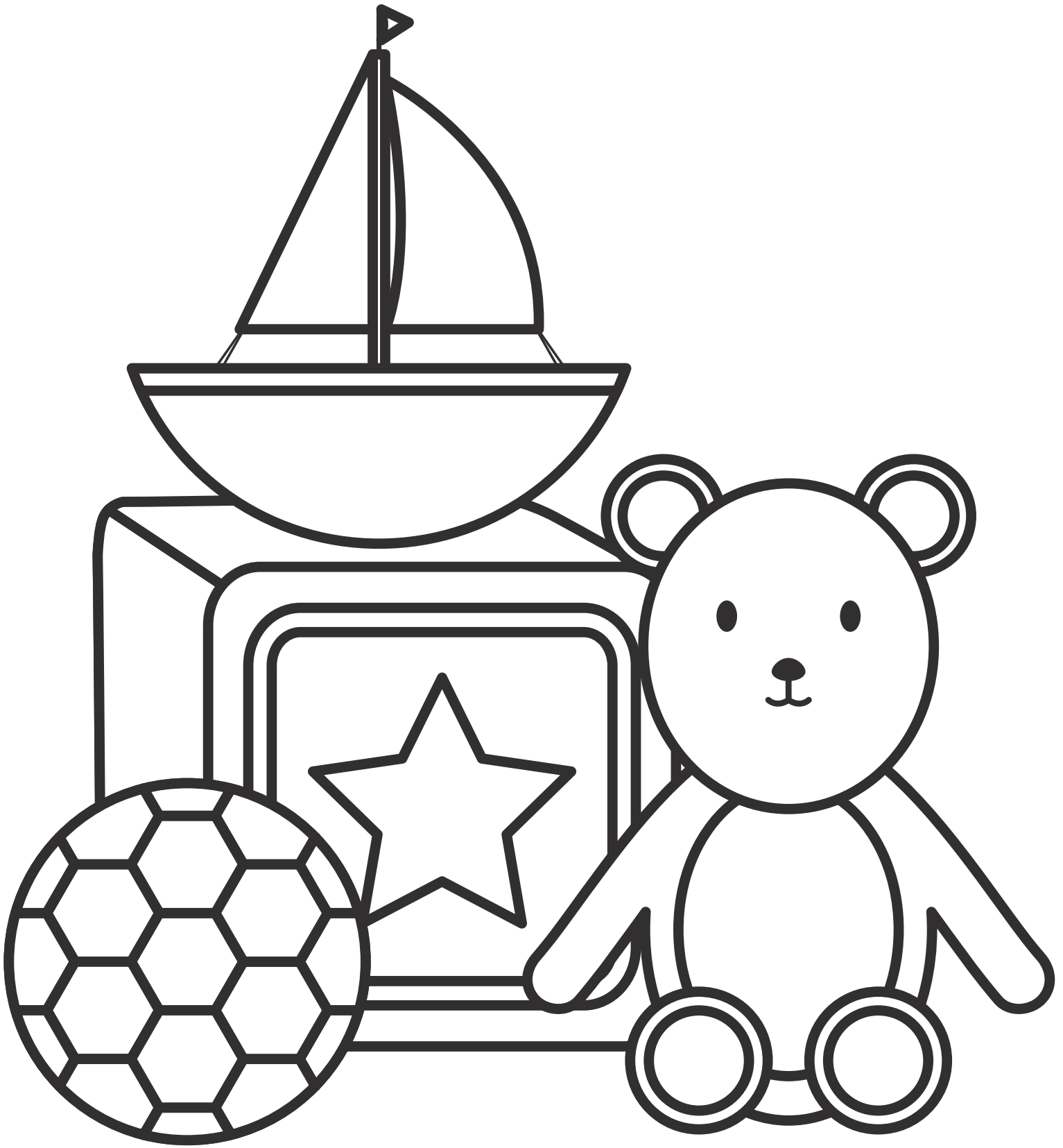
NAME:.....



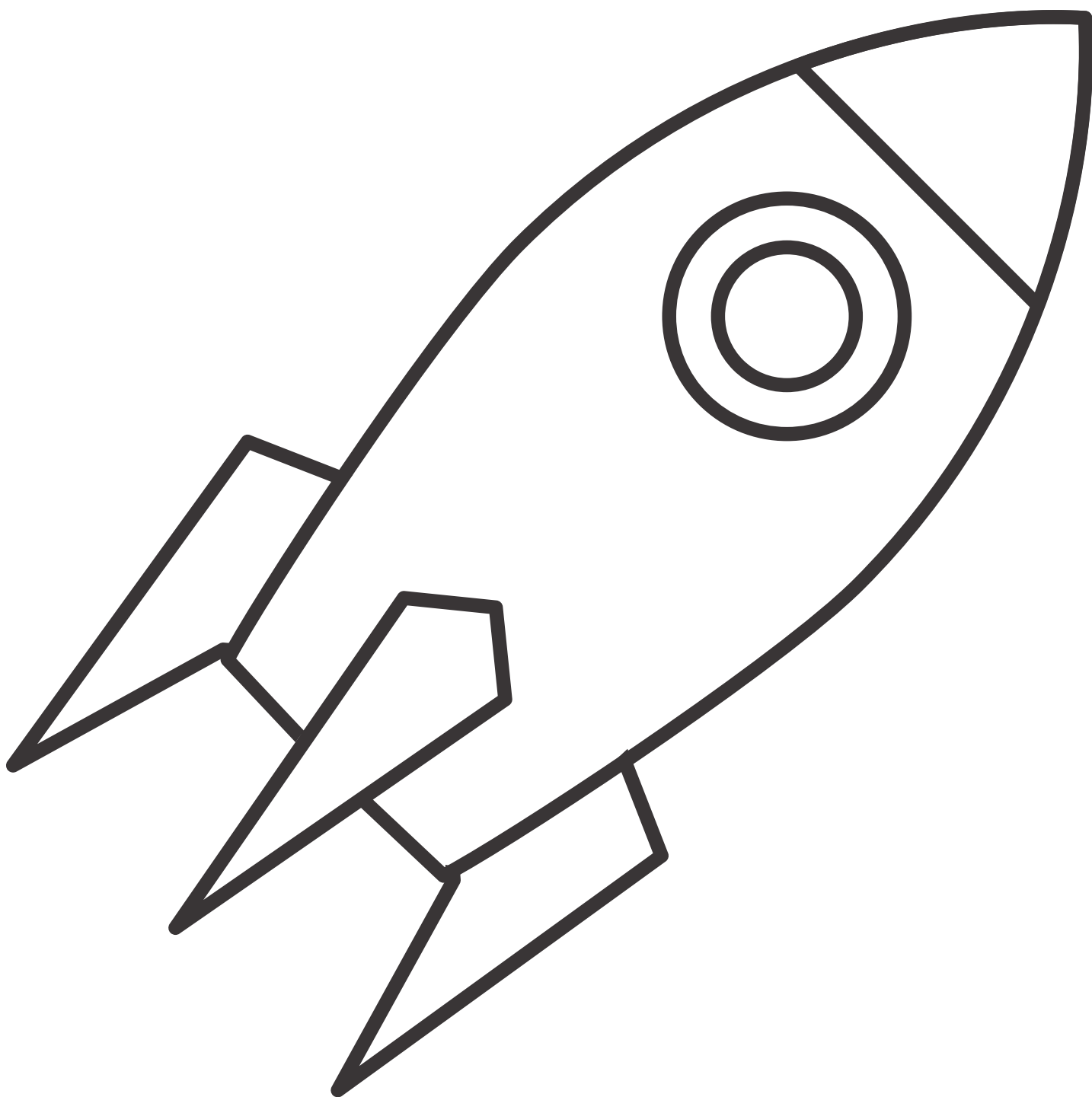
NAME:.....



NAME:.....



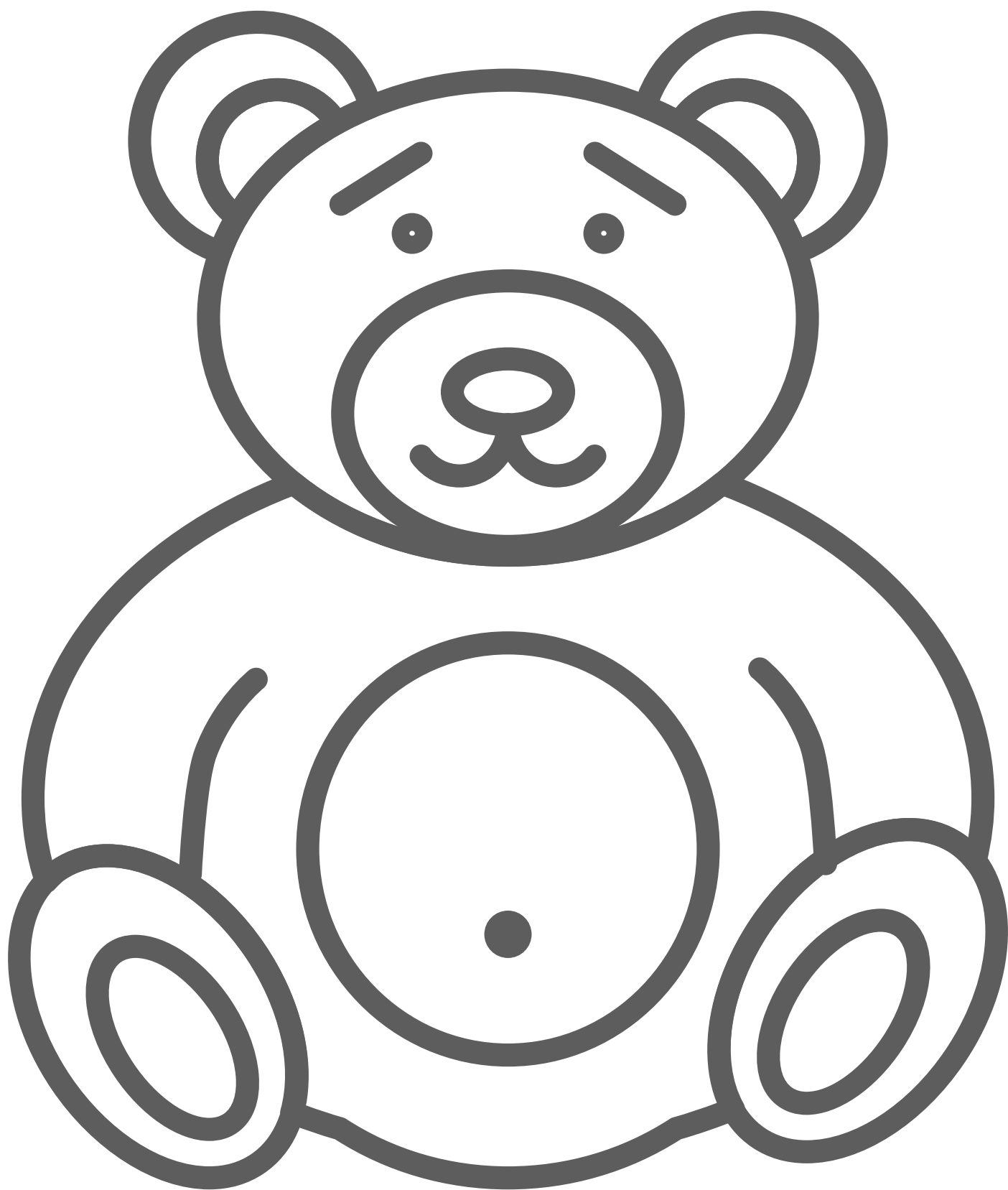
NAME:.....



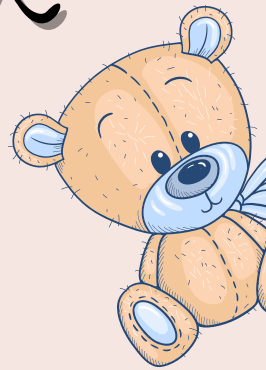
NAME:.....



NAME:.....



KILKA SŁÓW NA KONIEC



Jeżeli dotarłeś, aż tutaj oznacza to, że ten e-book był dla Ciebie przydatny i wzbogacił Twoje zajęcia.

Jeżeli chciałbyś skorzystać z większej ilości materiałów dla przedszkolaków, zdobyć wiedzę na temat nowych zabaw oraz uzyskać dostęp do całych scenariuszy zajęć wraz z niezbędnymi narzędziami zapraszam Cię na moją stronę internetową:

www.teacherania.pl

Bardzo Ci dziękuję za przeczytanie mojego e-booka i życzę Ci uczucia satysfakcji i spełnienia w zawodzie nauczyciela.



Ania

