Polska na czasie

STOWARZYSZENIE PORADNIA POLONIJNA

Zaloguj się do Polski

Gra planszowa

Dla dzieci w wieku od 6 do 10 lat



Autorka: Anna Szkotak

Opracowanie graficzne:

Monika Lewandowska

INSTYTUT ROZWOJU JĘZYKA POLSKIEGO

Sfinansowano przez
Instytut Rozwoju Języka Polskiego
ze środków budżetu państwa

Przed wyruszeniem w drogę

WIEK	LICZBA GRACZY	CZAS GRY
6–10 lat	2–6 osób	15–20 minut

Cel gry

Utrwalanie wiadomości z zajęć „Zaloguj się do Polski” poprzez zabawę, proste zadania i rozmowę o współczesnej Polsce oraz bezpiecznym korzystaniu z internetu. Dzieci poznają nowoczesne miejsca, technologie i osiągnięcia związane z Polską, rozwijają słownictwo i ćwiczą krótkie wypowiedzi po polsku.

Nasza misja

Gracze są podróżnikami pomagającymi sympatycznemu samolotowi ponownie połączyć się z Polską. Wyruszają z pola START, odwiedzają miejsca na planszy i wykonują zadania. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotrze do mety „Zalogowano do Polski!”.

Przygotowanie

1. Rozłóż planszę na stole lub podłodze.
2. Każdy gracz wybiera pionek i ustawia go na polu START.
3. Przygotuj kostkę.
4. Pozostaw instrukcję obok planszy. Będzie potrzebna podczas rozgrywki.
5. Wyjaśnij dzieciom, że pomagają samolotowi ponownie połączyć się z Polską.

Jak wydrukować planszę?

Drukarka A3: wydrukuj stronę 7, poziomo, w skali 100%.
Drukarka A4: wydrukuj strony 8 i 9 jednostronnie, pionowo, w skali 100%. Wytnij obie części wzdłuż obrysu ilustracji, połącz stykające się krawędzie i podklej od spodu taśmą.
Nie wybieraj opcji dopasowania do strony. Kostkę i pionki przygotuj osobno.

Jak gramy?

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Kolejne osoby wykonują swoje ruchy po kolei.

1. Rzuć kostką.
2. Przesuń pionek zgodnie z numeracją o tyle pól, ile wskazała kostka.
3. Sprawdź pole, na którym się zatrzymasz.

Zwykłe pole: kolejka przechodzi na następną osobę.
Pole tematyczne: dorosły wybiera i odczytuje jedno pytanie ze stron 4–5. Po odpowiedzi kolejka przechodzi dalej.
Pole specjalne: wykonaj działanie opisane poniżej.

Pola specjalne

3, 32	**Dobry wiatr**	Samolot złapał sprzyjający wiatr. Przesuń pionek o 2 pola do przodu.
6, 26	**Logowanie**	Poprawnie wpisałeś login. Rzuć kostką jeszcze raz.
9, 30	**Turbulencje**	Podczas lotu pojawiły się turbulencje. Opuść jedną kolejkę.
12	**Hasło**	Hasło zostało wpisane poprawnie. Przesuń pionek o 1 pole do przodu.
14	**Bezpieczny internet**	Znalazłeś sprawdzone źródło informacji. Przesuń pionek o 1 pole do przodu.

Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy jako pierwszy dotrze do pola „Zalogowano do Polski!”.

Odkrywamy współczesną Polskę

Na polu tematycznym wybierz jedno pytanie. Numer na karcie wskazuje pole planszy.

21 Paczkomat



- Wymień trzy rzeczy, które można wysłać paczką.
- Powiedz, komu chciałbyś wysłać paczkę.
- Co jest potrzebne do odebrania paczki?
- Dlaczego Paczkomaty są wygodne?

18 BLIK



- Wymień trzy rzeczy, za które można zapłacić.
- Jakie znasz sposoby płacenia?
- Dlaczego dorośli płacą telefonem?
- Jak bezpiecznie płacić w internecie?

16 Pendolino



- Wymień środki transportu.
- Dokąd chciałbyś pojechać Pendolino?
- Jak należy zachowywać się w pociągu?
- Opowiedz o swojej najciekawszej podróży.

23 Varso Tower



- Co można zobaczyć z bardzo wysokiego budynku?
- W jakim mieście znajduje się Varso Tower?
- Czy chciałbyś wejść na taras widokowy?
- Jakie wysokie budynki znasz?

Odkrywamy współczesną Polskę

Dostosuj pytanie do wieku, doświadczeń i możliwości językowych dziecka.

29 Planetarium Śląskie



- Co można zobaczyć w planetarium?
- Wymień planety, które znasz.
- Co znajduje się w kosmosie?
- Kim jest astronauta?

35 Misja IGNIS



- Jak wygląda start rakiety?
- Co robi astronauta?
- Dlaczego prowadzi się badania w kosmosie?
- Wymień trzy rzeczy, które można zobaczyć w kosmosie.

38 Wiedźmin



- Jakie znasz gry komputerowe?
- Jakie cechy powinien mieć bohater?
- Opowiedz o swojej ulubionej grze lub książce.
- Kto pracuje przy tworzeniu gier komputerowych?

Podpowiedź dla nauczyciela

Zachęcaj dzieci do odpowiadania pełnymi zdaniami.

W razie potrzeby zadawaj pytania pomocnicze i rozwijaj ich wypowiedzi.

Rozmowa jest najważniejsza

Wskazówki dla nauczyciela i rodzica

- Zachęcaj dzieci do odpowiadania pełnymi zdaniami.
- Nie oceniaj odpowiedzi. Najważniejsza jest próba wypowiedzi w języku polskim.
- W razie potrzeby zadawaj pytania pomocnicze lub rozwijaj wypowiedzi dzieci.
- Zachęcaj uczestników do dzielenia się własnymi doświadczeniami związanymi z pobytem w Polsce.
- Dostosuj poziom trudności pytań do wieku i możliwości językowych dzieci.
- Gra ma charakter edukacyjny i relacyjny. Jej celem jest wspólna rozmowa, odkrywanie współczesnej Polski oraz rozwijanie pozytywnych skojarzeń z językiem polskim.

Wariant dla młodszych dzieci

W przypadku dzieci, które dopiero rozpoczynają naukę języka polskiego, zamiast zadawania pytań można poprosić o:

- wskazanie ilustracji;
- nazwanie przedmiotu lub miejsca;
- dokończenie prostego zdania, np. „To jest…”, „Widzę…”, „Lubię…”;
- wykonanie krótkiego zadania ruchowego związanego z ilustracją, np. pokazanie, jak jedzie pociąg lub startuje rakieta.

Po zakończeniu gry

Po zakończeniu gry porozmawiajcie o tym, co najbardziej zaciekawiło Was we współczesnej Polsce. Być może podczas kolejnej wizyty w Polsce uda się zobaczyć jedno z miejsc poznanych podczas gry lub skorzystać z jednego z nowoczesnych rozwiązań.

PLANSZA A3 • druk poziomo, skala 100%

Zaloguj się do Polski

START

1

2

3
Dobry wiatr
+2

4

5

6
Logowanie
Rzuć ponownie

7

8

9
Turbulencje
Pomiń kolejkę

10

11

12
Hasło
+1

13

14
Bezpieczny internet
+1

15

16
Pendolino

17

18
BLIK

19

20

21
Paczkomat

22

23
Varso Tower

24

25

26
Logowanie
Rzuć ponownie

27

28

29
Planetarium Śląskie

30
Turbulencje
Pomiń kolejkę

31

32
Dobry wiatr
+2

33

34

35
Misja IGNIS

36

37

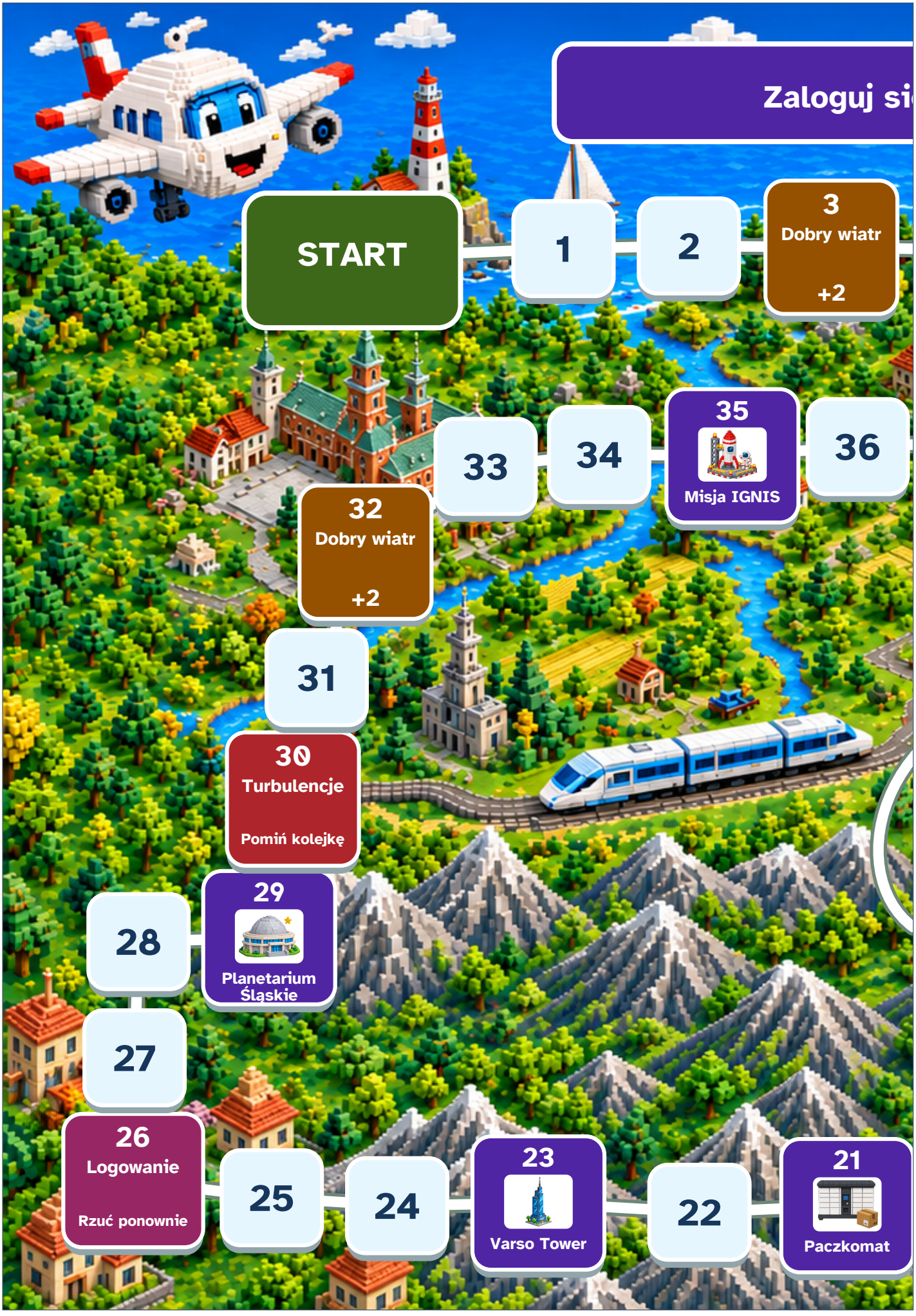
38
Wiedźmin

39

40

META
Zalogowano do Polski!

Polska na czasie


Zaloguj si
START
1
2
3
Dobry wiatr
+2
33
34
35
Misja IGNIS
36
32
Dobry wiatr
+2
31
30
Turbulencje
Pomiń kolejkę
29
Planetarium Śląskie
28
27
26
Logowanie
Rzuć ponownie
25
24
23
Varso Tower
22
21
Paczkomat


ę do Polski
4
5
6
Logowanie
Rzuć ponownie
7
8
9
Turbulencje
Pomiń kolejkę
10
11
12
Hasło
+1
13
14
Bezpieczny internet
+1
15
16
Pendolino
17
18
BLIK
19
20
38
Wiedźmin
37
39
40
META
Zalogowano do Polski!
Polska na czasie